



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

ÍNDICE

LIBRO BÁSICO	2
Reglas básicas	2
Reglas avanzadas	8
Sendero a la gloria: Ascensión	13
Glosario	14
Juego equilibrado: Primera sangre	14
LIBROS PUNTA DE LANZA	15
Punta de Lanza: Fuego y jade	15
Punta de lanza: Arena y Hueso	17
MANUALES DE CAMPO PARA GENERALES	18
Manual de campo para generales 2024-25	18
Manual de campo para generales 2025-26	19
PACKS DE FACCIÓN	22
OTRAS DESCARGAS DIGITALES	32
TOMOS DE BATALLA	38
Tomo de batalla: Blades of Khorne	38
Tomo de batalla: Flesh-eater Courts	40
Tomo de batalla: Gloomspite Gitz	41
Tomo de batalla: Herreros Infernales de Hashut	43
Tomo de batalla: Idoneth Deepkin	45
Tomo de batalla: Kharadron Overlords	46
Tomo de batalla: Nighthaunt	48
Tomo de batalla: Orruk Warclans	49
Tomo de batalla: Skaven	51
Tomo de Batalla: Slaves to Darkness	52
Tomo de batalla: Soulblight Gravelords	54
Tomo de batalla: Stormcast Eternals	55
LIBROS SENDERO A LA GLORIA	57
Sendero a la gloria: Costa Devastada	57

CLAVE

Las reglas se actualizan con regularidad. El tipo de cambio se indica con las siguientes etiquetas:

NOVEDAD

Esto indica que la actualización de regla es una novedad respecto a la última versión publicada del documento.

ACTUALIZADA

Esto indica que una actualización de regla existente ha cambiado respecto a la última versión publicada del documento.

ELIMINADA

Esto indica que la actualización de regla ya no es de aplicación (el texto además aparecerá tachado así).

Las actualizaciones de reglas más recientes siempre toman precedencia por encima de las versiones anteriores.

PRODUCIDO POR EL WARHAMMER DESIGN STUDIO
Con agradecimiento a The Faithful y The Loretesters por sus valiosos servicios.
Edición en castellano: Equipo de traducción de Games Workshop.

© Copyright Games Workshop Limited 2025. Citadel, GW, Games Workshop, Warhammer, Citadel, Warhammer Age of Sigmar, Battletome, Tomo de batalla, Stormcast Eternals, Forjados en la Tormenta, el logo del martillo alado y todos los logotipos, ilustraciones, imágenes, nombres, criaturas, razas, vehículos, lugares, armas y personajes asociados, así como su apariencia distintiva, son o bien ©, o bien TM y/o © Games Workshop Limited, registrados de diversos modos en todo el mundo. Todos los derechos reservados.

Puedes descargar e imprimir esta página para uso personal.

Esta es una obra de ficción. Todos los personajes y sucesos que aparecen en este libro son ficticios, y cualquier parecido con gente o incidentes reales es pura coincidencia. Las imágenes utilizadas tienen únicamente propósito ilustrativo.

Ciertos productos Citadel pueden ser peligrosos si se utilizan mal, y Games Workshop no aconseja su uso a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto. Sea cual sea tu edad, ten cuidado cuando utilices pegamentos, herramientas afiladas y aerosoles, y asegúrate de leer con atención las instrucciones del empaquetado.

Games Workshop Ltd., Willow Road, Lenton,
Nottingham, NG7 2WS, United Kingdom

Games Workshop Limited - Irish branch
Unit 3, Lower Liffey Street, Dublin 1, D01 K199, Ireland

WARHAMMER.COM



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

REGLAS BÁSICAS

APÉNDICE

Las siguientes actualizaciones de reglas añaden texto con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

2.2 DADOS

Añade este texto:

“Algunas reglas te permiten **repetir una tirada**, lo que significa que puedes tirar algunos o todos los dados de nuevo. No puedes repetir una tirada más de una vez, y la repetición sucede antes de aplicar modificadores a la tirada (si es que los hay)”.

7.0 ZONA DE COMBATE

Añade este texto:

“Se considera que una miniatura está trabada con una unidad enemiga si dicha unidad está dentro de la zona de combate de la miniatura y es visible para esta”.

18.3 MINIATURAS MUERTAS

Añade este texto:

“Debes retirar el mínimo de miniaturas posible para hacer de la unidad un grupo único en coherencia”.

27.0 ORDEN DE MODIFICACIÓN

Añade este texto:

“Los efectos de ciertas habilidades (p. ej., “Depravados en exceso”) te permiten reemplazar el resultado de una tirada por un valor fijo. Si lo haces, debes determinar el valor fijo sin haber tirado antes”.

30.0 ORDEN DE LOS EFECTOS

Añade este texto:

“Algunas habilidades tienen un efecto retrasado (p. ej., “Siempre que una unidad amiga use una habilidad **COMBATIR**, tras resolver esa habilidad, **Cura (1D3)** a esa unidad”). Si más de uno de esos efectos debe resolverse al mismo tiempo, el jugador activo resuelve primero los efectos retrasados de sus habilidades, en el orden que elija, y a continuación el oponente hace lo mismo”.

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

5.2 USAR HABILIDADES

Cambia el punto 2 (Usa reacciones) a:

“Empezando por el jugador activo que está usando la habilidad, los jugadores se alternan para usar habilidades con el momento **Reacción** adecuado. El jugador puede pasar en lugar de usar una reacción, pero una vez ambos jugadores han pasado consecutivamente, ya no se puede usar ninguna reacción a esa habilidad”.

6.0 VISIBILIDAD

Añade este texto:

“Si una regla o habilidad requiere que un blanco esté dentro de la zona de amenaza de la unidad que está usando la habilidad y que sea visible o bien para dicha unidad o para una miniatura parte de esta, ambas condiciones debe cumplirlas la misma miniatura del blanco. Es decir, no puedes, tomar como blanco una unidad donde hay una miniatura no visible en la zona de amenaza y otra miniatura que sí está visible pero está fuera de la zona de amenaza”.

14.4 FASE DE COMBATE

En el paso de declarar de la habilidad “Combate”, cambia “**movimiento de agruparse** (ver 15.4)” por “**movimiento de agruparse** (ver 15.3)”.

NUEVA

Añade la siguiente sección a las reglas básicas:

‘15.5 MINIATURAS QUE SOBRESALEN

Algunas miniaturas sobresalen de su peana. Al mover miniaturas, las partes que sobresalen deben tratarse como si no existieran a la hora de determinar dónde puede colocarse cada miniatura. Cuando sea posible, una miniatura debe rotarse para permitir a otra terminar su movimiento cerca de ella. Al rotar una miniatura de este modo, la peana debe ocupar la misma posición – una peana circular puede rotarse todo lo que haga falta, mientras que una peana ovalada solo puede rotarse 180°. Si lo anterior no es posible, señala la localización donde la miniatura en cuestión debería terminar su movimiento (por ejemplo, usando otra peana vacía del mismo tamaño), y deja la miniatura a un lado del campo de batalla. Devuelve la miniatura al campo de batalla tan pronto como sea posible hacerlo.”

19.0 ATACAR PRIMERO Y ATACAR ÚLTIMO

En la primera frase, reemplaza “al inicio de la fase” por “después de que se hayan usado todas las habilidades que no sean **COMBATIR** en la fase de combate”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

REGLAS BÁSICAS

20.0 HABILIDADES DE ARMAS

Cambia la habilidad de arma **Acompañante** por:

“A menos que se especifique lo contrario, los ataques hechos con esta arma no se ven afectados por habilidades amigas que modifiquen tiradas para impactar, tiradas para herir o atributos de arma, excepto por las que aplican modificadores negativos a dichos elementos (p. ej., “Fuego de cobertura”).”

22.0 DEVOLVER Y AÑADIR MINIATURAS

Sustituye:

“En cualquier caso, sitúa estas miniaturas de una en una y en coherencia (ver 15.1) con la(s) miniatura(s) de esa unidad que no han sido devueltas o añadidas esta fase”.

por:

“En cualquier caso, sitúa estas miniaturas de una en una y en el alcance de coherencia (ver 15.1) con la(s) miniatura(s) de esa unidad que no han sido devueltas o añadidas esta fase. Si esa unidad tiene 7 miniaturas o más (incluida la miniatura que se está situando), debe situarse dentro del alcance de coherencia de al menos 2 otras miniaturas de esa unidad que no han sido devueltas o añadidas esta fase”.

25.0 HÉROE PROTEGIDO

En el efecto de “Héroe protegido”, reemplaza:

“Si este **HÉROE** es **INFANTERÍA**, no puede ser tomado como blanco de ataques de disparo realizados por unidades a más de 12" de él.

por:

“Si este **HÉROE** es **INFANTERÍA**, no puede ser tomado como blanco de ataques de disparo realizados por miniaturas a más de 12" de él.

32.1 DISPUTAR OBJETIVOS

Cambia el segundo párrafo a:

“Cada unidad solo puede contar disputando un único objetivo a efectos de determinar el control del objetivo (ver 32.2). Antes de determinar el control del objetivo, por cada unidad que esté disputando dos o más objetivos, el jugador activo debe escoger primero un objetivo que disputar, y después su oponente hace lo mismo.

Nota de diseño: En cualquier otra situación que no sea la de determinar el control de un objetivo, una unidad sí puede disputar más de un objetivo.

32.2 CONTROL DE OBJETIVOS

Cambia la primera frase a:

“En la **fase de despliegue** después de que se hayan usado todas las habilidades de la fase de despliegue y **al final de cada turno**, sigue esta secuencia por **cada objetivo** en un orden elegido por el jugador activo.”

32.3 CONTROL DE TERRENO

Cambia el texto a:

Algunos planes de batalla requieren que logres el control de un elemento de terreno. Los elementos de terreno se controlan de la misma forma que los objetivos, pero **no permanecen bajo tu control** si tus unidades ya no están disputándolos. A efectos de determinar el control de objetivos y el control de elementos de terreno, cada unidad puede disputar 1 objetivo y 1 elemento de terreno al mismo tiempo.

Nota de diseño: En cualquier otra situación que no sea la de determinar el control de un elemento de terreno, una unidad sí puede disputar más de un elemento de terreno.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

REGLAS BÁSICAS

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

2.2 DADOS

P: Si una habilidad me permite repetir 1D6 de una tirada de XD6 (p. ej., la habilidad Aurelias de los Filos del Rey Vacío), ¿podría usar una habilidad distinta para repetir la tirada XD6 al completo?

R: No.

4.0 HOJAS DE UNIDAD

P: ¿Cómo debo resolver una habilidad que hace referencia al atributo Control de un enemigo (p. ej., "Fragmento de Morjaula" de Ushoran) si el blanco no tiene un atributo Control (p. ej., una manifestación)?

R: Se considera que el blanco tiene un atributo Control de 0.

5.0 HABILIDADES

P: Algunas habilidades (p. ej., "Ataque total") tienen una barra de momento roja. ¿Significa que esas habilidades solo pueden usarse en la fase de combate?

R: No. Las palabras en la barra de momento o, en el caso de reacciones y habilidades pasivas, la redacción de la habilidad te indicará exactamente cuándo puedes usarlas; el color está ahí como ayuda de juego. Si una fase no está especificada, el color indica la fase más habitual en la que se usa. Si se usa en múltiples fases por igual, la barra de momento es negra.

P: Algunas habilidades tienen una barra de momento verde. ¿Qué significa?

R: La barra de momento verde indica habilidades defensivas, muchas de las cuales pueden usarse en múltiples fases.

P: ¿Las habilidades no pasivas como "Fuego Brujo Ardiente" son opcionales?

R: Sí. Debes aplicar los efectos de las habilidades pasivas y de las habilidades que dictan que deben usarse si es posible, pero el resto de habilidades son opcionales.

5.1 CLAVES

P: En "Toma como blanco a una unidad CABALLERÍA o INFANTERÍA DAEMON LEGIÓN DEL PRIMER PRÍNCIPE que no sea HÉROE que haya sido eliminada", y fórmulas similares con otras claves, ¿la "unidad CABALLERÍA" significa eso (es decir, sin más claves) o significa una unidad no HÉROE CABALLERÍA DAEMON LEGIÓN DEL PRIMER PRÍNCIPE amiga?

R: Significa unidad no HÉROE CABALLERÍA DAEMON LEGIÓN DEL PRIMER PRÍNCIPE amiga.

NUEVA

P: Cuando una habilidad hace referencia a múltiples claves pero tiene "que no sea" al inicio de la secuencia de claves (por ejemplo, la habilidad Echar una garra de la Ratahorror Skaven, que toma como blanco a unidades "MOULDER que no sean SKRYRE"), ¿significa esto que el blanco no puede tener ninguna de las claves indicadas (en este ejemplo, el blanco no podría tener las claves SKRYRE ni MOULDER), o significa que el blanco no puede tener la primera clave pero sí debe tener la segunda (en este ejemplo, el blanco no podría tener SKRYRE pero debería tener MOULDER)?

R: El "que no sea" solo hace referencia a la clave junto a la que aparece. Por lo tanto, en el ejemplo de la pregunta, el blanco no podría tener la clave SKRYRE pero debería tener la clave MOULDER. Si lo que se quiere es excluir ambas claves, se diría "que no sea MOULDER ni SKRYRE".

5.2 USAR HABILIDADES

P: Al resolver el efecto de una habilidad que cita un atributo Salvación de 3+ o mejor, (p. ej., el hechizo "Pantano asqueante"), ¿qué significa ahí "o mejor"?

R: Significa que cualquier atributo Salvación con un valor menor a 3+, como 2+, que lo protege mejor contra un daño infligido.

P: Si una habilidad permite a otra unidad amiga ser designada para usar una habilidad COMBATIR inmediatamente después de que una unidad amiga haya usado una habilidad COMBATIR (por ejemplo, la habilidad Ejemplo de la caballería del Cortesano Acechador de la Cripta), ¿la segunda unidad en ser activada debe cumplir los requisitos del paso de declarar de la habilidad COMBATIR que está usando?

R: Sí. Por ejemplo, si la segunda unidad en ser activada estaba usando la habilidad "Combatir", necesitaría estar trabada o haber cargado en el mismo turno.

5.3 LAS REGLAS DE UNA

P: ¿Las habilidades de reacción están sujetas a las reglas de una? Por ejemplo, si una unidad tiene una habilidad de reacción en su hoja de unidad, ¿solo puede usarla una vez por fase?

R: Sí.

7.0 ZONA DE COMBATE

P: Si una miniatura en contacto peana con peana con una miniatura enemiga se retira 3" alejándose directamente de dicha miniatura enemiga, ¿sigue estando trabada con esa miniatura enemiga?

R: No.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

REGLAS BÁSICAS

9.1.1 SITUAR OBJETIVOS Y ELEMENTOS DE TERRENO

P: Si un plan de batalla indica que debo situar un objetivo en una esquina del campo de batalla, ¿debo colocar el marcador de objetivo de 40 mm por completo en el campo de batalla, o debe el centro del marcador del objetivo estar en la esquina?

R: El centro del marcador de objetivo debe estar en la esquina

9.1.2 TERRITORIOS

P: Si una regla requiere que una unidad esté “fuera de territorio amigo” o “completamente fuera de territorio amigo”, ¿contaría una unidad que no esté en el campo de batalla, por ejemplo una unidad eliminada o en reserva?

R: No.

10.1 HABILIDADES UNIVERSALES DE LA FASE DE DESPLIEGUE

P: ¿Puedes elegir desplegar unidades parte de un regimiento mediante la habilidad “Desplegar unidad” en lugar de “Desplegar regimiento”?

R: Sí. No obstante, una vez una unidad en un regimiento se haya desplegado así, ya no puedes usar “Desplegar regimiento” para desplegar el resto de unidades del mismo, ya que el paso de declarar de esa habilidad específica que “No se puede haber desplegado ninguna unidad de ese regimiento”.

P: ¿Es obligatorio que los jugadores sitúen un elemento de terreno de facción (si hay uno incluido en su lista de ejército) durante la fase de despliegue?

R: No. Un jugador puede decidir no usar la habilidad “Desplegar terreno de facción”. Sin embargo, si ambos jugadores deciden situar un elemento de terreno de facción, el jugador que empieza desplegando debe situar sus elementos de terreno de facción primero (como especifica el Paso 1 de 10.0).

12.0 INICIO DE LA RONDA DE BATALLA

P: Al determinar el jugador activo, ¿cómo determinas cuando un jugador ha “acabado de desplegar su ejército”?

R: Un jugador ha acabado de desplegar su ejército cuando todas las unidades de este se han desplegado. Esto significa que las habilidades no **DESPLIEGUE** de la fase de despliegue (p. ej., la habilidad “La Danza sin fin” de la Máscara) suceden después de que tu ejército haya “acabado de desplegarse”.

14.3 FASE DE CARGA

P: Al usar la habilidad “Carga”, ¿mi unidad necesita acabar el movimiento de carga a ½ o menos de una unidad enemiga visible para la unidad que carga al inicio del movimiento de carga?

R: No. Debe acabar el movimiento de carga a ½ de una unidad enemiga visible para la unidad que carga al final del movimiento de carga.

P: Si una habilidad suma o resta del número de dados que componen una tirada de carga, ¿es eso un modificador a la tirada de carga?

R: No.

15.2 MOVERSE A TRAVÉS DE TERRENO

P: Las reglas para moverse a través de terreno indican que una miniatura no puede terminar un movimiento a mitad escalada. ¿Cómo se determina si una miniatura está a mitad escalada?

R: Se considera que una miniatura está a mitad escalada si no se aguanta de pie por sí sola en esa ubicación. Como hay un amplio abanico de terrenos y miniaturas, es aceptable que una miniatura termine un movimiento con la peana ligeramente inclinada debido al terreno rugoso sobre el que se posa, pero al menos la mitad de la peana debe estar a 1” o menos del elemento de terreno sobre el que está la miniatura, o de modo contrario se considerará que está a mitad escalada.

15.4 VOLAR

P: Si una habilidad que permite a una unidad moverse dicta que dicha unidad no puede pasar a estar trabada (p. ej., Movimiento normal), ¿“Volar” permite que esa unidad atraviese la zona de combate de una unidad enemiga?

R: Sí.

16.0 TOMAR BLANCOS

P: Al realizar ataques de disparo, ¿pueden todas las miniaturas en la unidad atacante disparar incluso si la unidad blanco no es visible para algunas de las miniaturas?

R: No, las únicas miniaturas de la unidad atacante que pueden disparar son las que tienen visibilidad de la unidad blanco.

*P: Cuando una unidad usa una habilidad **DISPARAR**, ¿debe disparar con todas las armas a distancia que lleva equipadas?*

R: Sí.

17.0 LA SECUENCIA DE ATAQUE

P: Si una habilidad permite a una unidad lograr impactos críticos con tiradas de 5+ sin modificar, pero esa unidad necesita un 6 para impactar (p. ej., como resultado de restar 1 a las tiradas para impactar), ¿impactarían al blanco las tiradas para impactar de 5 sin modificar? De ser así, ¿activarían efectos de impacto crítico?

R: Aunque los impactos contarían como impactos críticos, los ataques no lograrían un impacto con éxito. Dado que la secuencia de ataque termina si un ataque falla, los efectos como **Crít. (2 impactos)** o **Crít. (herida automática)** no tendrían efecto. Sin embargo, los efectos que se resuelven inmediatamente, como **Crít. (mortal)**, seguirían activándose por esos impactos críticos.

18.3 MINIATURAS MUERTAS

P: ¿Cuentan como muertas las miniaturas retiradas como resultado de que una unidad carezca de coherencia?

R: Sí.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

REGLAS BÁSICAS

19.0 ATACAR PRIMERO Y ATACAR ÚLTIMO

P: ¿Puedo usar una habilidad que permite que una unidad amiga sin ATACAR PRIMERO combata inmediatamente tras una unidad amiga con ATACAR PRIMERO si hay una o más unidades enemigas con ATACAR PRIMERO que aún no han sido elegidas para combatir?

R: No. Tal como se menciona en la barra lateral al lado del apartado 19.0, las habilidades que permiten que una unidad use una habilidad **COMBATIR** inmediatamente después de otra unidad no invalidan las limitaciones de **ATACAR PRIMERO** así que no puedes elegir para combatir a una unidad sin **ATACAR PRIMERO** hasta que todas las demás unidades con **ATACAR PRIMERO** ya hayan luchado.

P: Si una unidad amiga es la única unidad con ATACAR PRIMERO en el campo de batalla y tiene una habilidad que permite a una unidad amiga combatir inmediatamente tras ella, ¿en qué orden se elegirían las unidades para combatir?

R: Si eres el jugador activo, la unidad con **ATACAR PRIMERO** combatiría primero, a continuación podrías usar la habilidad para elegir otra unidad amiga que combata inmediatamente tras ella, y a continuación elegirías la siguiente unidad para combatir (es decir, tres unidades amigas combatirían una tras otra). Si tu oponente es el jugador activo, la unidad con **ATACAR PRIMERO** combatiría primero, aún podrías usar la habilidad que permite a otra unidad amiga combatir inmediatamente, y a continuación tu oponente elegiría la siguiente unidad para combatir.

NUEVA

*P: En la fase de combate, si todas las unidades elegibles que no tengan ATACAR ÚLTIMO ya han usado una habilidad **COMBATIR**, ¿qué jugador designa la primera unidad con ATACAR ÚLTIMO para que combata?*

R: La secuencia alterna de ir designando unidades para usar una habilidad **COMBATIR** seguirá adelante, y por tanto el jugador que no ha designado la última unidad que no tenía **ATACAR ÚLTIMO** designará la primera unidad elegible de su ejército que tenga **ATACAR ÚLTIMO** para que use una habilidad **COMBATIR**.

20.0 HABILIDADES DE ARMAS

*P: ¿Puedo combinar varias instancias de la misma habilidad de arma? Por ejemplo, si una arma ya tiene **AntiINFANTERÍA (+1 Perforar)** y también puede obtener esa habilidad de otra fuente, ¿tendría ahora +2 Perforar contra las unidades de **INFANTERÍA**?*

R: No.

*P: Si un arma tiene la habilidad de arma **Acompañante**, ¿sería afectada por habilidades amigas que conceden habilidades de arma nuevas o modifiquen habilidades de arma que ya tenga el arma?*

R: No, a menos que la habilidad nombre específicamente el arma o establezca que afecta a armas **Acompañante**.

*P: ¿Puedo realizar un ataque de disparo con un arma con la habilidad de arma **A bocajarro** si la unidad que la está usando está trabada o si el blanco de dicho ataque de disparo está afectado por una habilidad como el efecto “Profecía de refugio” de las **HIJAS DE KHAINE** en la habilidad “Ritual de sangre” de **Krethusa, Vidente de la Vieja Bruja** en Azote de Ghyran, la cual tiene un efecto que provoca que las habilidades de armas excepto **Acompañante** no tengan efecto?*

R: No.

21.0 CURAR

P: Si una habilidad (p. ej., “Semilla del renacer”), permite a una unidad que va a ser eliminada negar todos los daños restantes y luego curarse para no ser eliminada, y otra habilidad (p. ej., “Sofocar las Llamas”) evita que esa unidad se cure, ¿dicha unidad sería eliminada de todas formas?

R: Sí.

24.0 SITUAR UNIDADES

*P: ¿Puede una unidad usar una habilidad **MOVIMIENTO** y luego verse afectada por una habilidad que la retira del campo de batalla y la despliega de nuevo en la misma fase de movimiento? Por ejemplo, ¿podría una unidad **FORJADOS EN LA TORMENTA** amiga que no sea **MONSTRUO** mover hasta estar completamente a 6” o menos de un Portal Pasatormentas, y luego en la misma fase de movimiento usar la habilidad “Adentrarse en la tormenta”?*

R: Sí. Las unidades no pueden usar las habilidades **MOVIMIENTO** en la fase de movimiento después de situarse en el campo de batalla en ese turno, pero sí pueden usar las habilidades **MOVIMIENTO** antes de ello.

24.2 UNIDAD SUSTITUTA

P: Si una unidad eliminada tenía una mejora, y una habilidad me permite desplegar una unidad sustituta de esta, ¿la sustituta también tiene esa mejora?

R: No.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

REGLAS BÁSICAS

P: Si una habilidad permite que una unidad sustituta se despliegue con la mitad de las miniaturas de la unidad original, y la unidad original debe tener una cierta proporción de miniaturas equipadas con armas específicas, ¿la nueva unidad también debe adherirse a las mismas restricciones?

R: No. Tal como se explica en el apartado 24.2, puedes elegir cualquier miniatura de la unidad original para situarla dentro de la unidad sustituta.

P: Si una habilidad permite que una unidad sustituta se despliegue con la mitad de miniaturas que tenía la unidad original, ¿podría yo entonces usar una habilidad como “Arengar” para devolver miniaturas a esa unidad hasta que alcance el tamaño de unidad original?

R: No. Una unidad sustituta se considera una unidad nueva con un tamaño de unidad nuevo.

25.0 HÉROES PROTEGIDOS

P: Si una habilidad me permite ignorar los efectos de la habilidad “Héroe protegido” al designar objetivos (p. ej., la habilidad “Maestro tirador” del Ingeniero Brujo, ¿la unidad atacante aún se vería afectada por la penalización del impacto -1 de “Héroe protegido”?

R: Sí.

NUEVA

26.0 ATRIBUTOS ALEATORIOS

*P: Una tirada de atributo aleatorio se hace antes o después de declarar una habilidad **CORRER**?*

R: Después de declararla y de que se hayan usado todas las reacciones.

28.0 REGLAS DE HABILIDAD AVANZADAS

*P: Si una regla dicta que designes un número de unidades con una clave u otra (p. ej., “Toma como blancos hasta 3 unidades **CABALLERÍA** o **INFANTERÍA ESLIZÓN** amigas”), ¿podrías elegir una combinación de unidades con una u otra clave, o las unidades deben tener todas la misma clave?*

R: Puedes mezclarlas. En el ejemplo proporcionado, podrías elegir 1 unidad **INFANTERÍA ESLIZÓN** y 2 unidades

CABALLERÍA ESLIZÓN.

P: Si un efecto persistente es de aplicación para una unidad eliminada, y hay otra habilidad que permite que esa unidad vuelva al campo de batalla (p. ej., la plegaria “Resurrección” del pack de batalla Sendero a la gloria: Ascensión), ¿el efecto persistente aplica también a la unidad devuelta?

R: No.

P: Si parte del efecto de una habilidad no dicta que “puedes” o “debes” hacerlo, ¿es obligatorio resolver esa parte del efecto?

R: Sí. Cualquier parte de un efecto que no es opcional es obligatoria. Si no puedes resolver una parte de un efecto, el efecto en conjunto no se aplica. Por ejemplo, si un jugador toma como blanco del hechizo “La mano de Gorko” al mismo **MAGO** que lo lanza, el efecto no se puede resolver por completo, ya que sería imposible retirar al blanco del campo de batalla y resituarlo completamente a 24" o menos del lanzador, y por tanto el hechizo no tiene efecto.

28.2 MOMENTOS “UNA VEZ POR”

P: Si una habilidad que no esté en la hoja de unidad de una unidad tiene el momento “Una vez por turno”, “Una vez por batalla” o “Una vez por ronda de batalla” (sin “(Ejército)” detrás), ¿pueden múltiples unidades amigas usar esa habilidad durante ese momento en concreto?

R: Depende de quién use la habilidad (leer la barra lateral junto a 28.2). Si una unidad va a usar la habilidad (es decir, el paso de declarar indica específicamente que designes una unidad para usarla), entonces cada una de las unidades podría usar esa habilidad en ese periodo de tiempo. Si el jugador es quien está usando la habilidad (es decir, nada en la habilidad indica específicamente que la use una unidad), solo puede ser usada una vez durante ese periodo de tiempo. Ten en cuenta que elegir el blanco de una habilidad no es lo mismo que elegir una unidad para usar dicha habilidad.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

REGLAS AVANZADAS

APÉNDICE

Las siguientes actualizaciones de reglas añaden texto con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

MAGIA, 7.0 MANIFESTACIONES

Sustituye:

“No más de 1 **MAGO** o **SACERDOTE** amigo puede intentar invocar la misma manifestación por turno”.

por:

“No más de 1 **MAGO** o **SACERDOTE** amigo puede intentar invocar la misma manifestación por turno, y un **MAGO** o **SACERDOTE** amigo no puede intentar invocar una manifestación amiga que se ha retirado del juego en el mismo turno”.

MAGIA, 7.2 DESTERRAR MANIFESTACIONES

Añade lo siguiente al paso de declarar de “Desterrar manifestación”: “Suma 1 a la **tirada de destierro** por cada manifestación enemiga en el campo de batalla que se produzca después de la primera”.

TERRENO, 1.5 TERRENO DE FACCIÓN

Añade lo siguiente a la lista de puntos:

- Si un elemento de terreno tiene armas de combate o a distancia, puede usar las habilidades **BÁSICAS** “Combate” y “Dispara” como si fuera una unidad.
- Los elementos de terreno con un atributo Movimiento de 0” (“-”) no pueden moverse (nótese que los movimientos de agruparse son un tipo de movimiento)”.- Los elementos de terreno de facción con un atributo Movimiento mayor que “-” se consideran unidades en todas las fases a efectos de movimiento, zona de combate, trabarse y desplegar elementos de terreno, demás manifestaciones y demás unidades.

Añade este texto:

“Algunos elementos de terreno de facción te permiten ubicar una unidad sobre ellos (esto se especificará de manera clara en las reglas de dicho elemento de terreno). Al hacerlo, en lugar de medir el alcance o la visibilidad desde y hasta la unidad que esté sobre el elemento de terreno, mide desde y hasta el elemento en sí. A no ser que se especifique lo contrario, las unidades encima de un elemento de terreno de facción no pueden usar habilidades **COMBATE**.”

Si retiras de un elemento de terreno una unidad situada sobre este (p. ej., si una habilidad la retira del campo de batalla), esa unidad cuenta como que ha abandonado el elemento de terreno y pierde cualquier rol o beneficio especial asociado a la posición en el elemento”.

COMPOSICIÓN DE EJÉRCITO, 3.5 REGIMIENTOS DE RENOMBRE

Añade este texto:

- No puedes incluir más de 1 Regimiento de renombre en tu ejército a no ser que se especifique lo contrario en la columna de notas del perfil de batalla de dicho regimiento.
- Las unidades de un Regimiento de renombre no pueden usar ninguna regla de facción de la facción de la que son aliados, como tampoco mejoras ni saberes, a no ser que posean la misma clave que la facción. Sí pueden, eso sí, ser el blanco de una regla de facción aliada, si cumplen los requisitos.
- Si una habilidad te permite situar una unidad sustituta (Reglas básicas, 24.2) para una unidad de un Regimiento de renombre, esa unidad también cuenta como parte de dicho Regimiento de renombre”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

REGLAS AVANZADAS

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

ÓRDENES, 4.0 ÓRDENES EN LA FASE DE DISPARO

Cambia los pasos “Declara” y “Efecto” de “Fuego de cobertura” a:

“**Declara:** Designa una unidad amiga que no haya usado una habilidad **CORRER** en este turno y que **no esté trabada** para usar esta habilidad, y luego toma como blanco la unidad enemiga más cercana a esa unidad que pueda ser blanco de ataques de disparo. No puedes tomar **MANIFESTACIONES** ni elementos de terreno de facción como blanco de esta habilidad.

Efecto: Resuelve ataques de disparo de esa unidad contra el blanco. Debes restar 1 a las tiradas para impactar de esos ataques.

NUEVA

TERRENO, 1.1 COMPLETAMENTE SOBRE Y DETRÁS DEL TERRENO

Cambia la última frase a:

“Ignora partes del elemento de terreno dentro de la zona de combate de la miniatura atacante a efectos de determinar si el blanco está detrás de ese elemento de terreno.”

TERRENO, 1.2 HABILIDADES DE TERRENO UNIVERSALES

En la habilidad “Cobertura”, cambia “**cargado**” a “**cargado** este turno.

Cambia “Obstruye visión” a:

“**Obstruye visión:** No se puede tomar a una unidad como blanco de ataques de disparo realizados por unidades enemigas fuera de su zona de combate si está detrás o completamente encima de este elemento de terreno, a menos que tenga la clave **VOLAR**”.

TERRENO, 1.5 TERRENO DE FACCIÓN

En el primer punto, cambia: “En la fase de carga y de combate” a “En la fase de combate”.

MAGIA, 2.0 HECHIZOS

Cambia el tercer párrafo por:

“Solo se pueden usar reacciones enemigas si la **tirada de lanzamiento** iguala o supera **dificultad de lanzamiento** del hechizo. En tanto el hechizo no sea **disipado** (ver 4.0), entonces se **lanza con éxito:** resuelve su **efecto**”.

MAGIA, 3.0 PLEGARIAS

En el segundo párrafo, cambia “Con una **tirada de cántico** de 2 o más” por “Con una **tirada de cántico** sin modificar de 2 o más”.

MAGIA, 7.0 MANIFESTACIONES

Cambia el sexto punto a:

“Las manifestaciones con un atributo Movimiento de 0” (“-”) no pueden moverse. A efectos de movimiento, zona de combate, estar trabado y situar otras unidades, solo se las considera unidades en la fase de combate. Las unidades pueden terminar un movimiento de carga a ½” o menos de una manifestación enemiga con un atributo Movimiento de 0” (“-”) en lugar de a ½” o menos de una unidad enemiga”.

COMPOSICIÓN DE EJÉRCITO, 1.3 PERFILES DE BATALLA

Cambia la última frase a:

“Los perfiles de batalla de cada unidad están disponibles en warhammer-community.com”.

COMPOSICIÓN DE EJÉRCITO, 3.2 EL GENERAL

Cambia la primera frase a:

“Debes elegir 1 **HÉROE** en tu ejército que lidere un regimiento para que sea tu **general**”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

REGLAS AVANZADAS

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

ÓRDENES, 3.0 ÓRDENES EN LA FASE DE MOVIMIENTO

P: Si una habilidad modifica una tirada de correr, ¿modifica esa habilidad la tirada efectuada en la habilidad “Redesplegar”, dado que “Redesplegar” tiene la clave CORRER?

R: No, las tiradas con nombre como las tiradas de correr solo son modificadas por habilidades que mencionen específicamente ese tipo de tirada.

ÓRDENES, 4.0 ÓRDENES EN LA FASE DE DISPARO

P: Si una unidad amiga está trabada y armada con un arma que tiene A bocajarro, ¿puede usar la orden “Fuego de cobertura”?

R: No, para usar esa habilidad solo puedes elegir unidades que no estén trabadas.

P: Si una unidad no puede tomarse como blanco de ataques de disparo (p. ej., un HÉROE INFANTERÍA afectado por la habilidad “Héroe protegido”) pero es la unidad más cercana a una unidad amiga que usa la orden “Fuego de cobertura”, ¿sigo teniendo que tomar como blanco a esa unidad?

R: No, debes elegir la unidad válida más cercana que pueda ser tomada como blanco de ataques de disparo.

P: Si un elemento de terreno de facción está más cerca de una unidad amiga que está usando la orden “Disparos de cobertura” que de cualquier otra unidad, ¿tengo que tomar como blanco a ese elemento de terreno de facción? ¿Puedo elegir hacerlo?

R: No a ambas preguntas. No obstante, algunos elementos de terreno de facción, como el Santuario Luminor, permiten que una unidad se coloque sobre ellos. Como en esos casos mides el alcance y la visibilidad desde y hasta el elemento de terreno en lugar de la unidad, deberás tomar como blanco a ese elemento de terreno si fuera el más cercano.

P: Si una manifestación está más cerca de una unidad amiga que está usando la orden “Disparos de cobertura” que cualquier otra unidad, ¿tengo que tomar como blanco a esa manifestación? ¿Puedo elegir hacerlo?

R: No a ambas preguntas.

ÓRDENES, 8.0 ÓRDENES DE FINAL DEL TURNO

P: Al usar la orden “Arrollar”, ¿pueden mis miniaturas atravesar las miniaturas enemigas de la unidad blanco, o solo pueden atravesar la zona de combate de la unidad blanco?

R: Tus miniaturas solo pueden atravesar la zona de combate de la unidad blanco, a menos que tu unidad tenga VOLAR o pueda atravesar miniaturas por otro motivo.

P: ¿Puede una manifestación o terreno de facción ser el blanco de “Arrollar”?

R: Sí, si tiene un atributo Movimiento mayor que “-”.

TERRENO, 1.5 TERRENO DE FACCIÓN

P: ¿Los elemento de terreno de facción siguen sujetos aún a las restricciones de las Reglas básicas, 5.3 Las reglas de una?

R: Sí.

P: Si una habilidad requiere que se sitúe una unidad a 9” o más de toda unidad enemiga, ¿podrías desplegarla a 9” o menos de un elemento de terreno de facción?

R: Sí. No obstante, algunos elementos de terreno de facción, como el Santuario Luminor, permiten que una unidad se coloque sobre ellos. Como en estos casos se mide el alcance y la visibilidad desde y hasta el elemento de terreno en lugar de la unidad, no podrías situar una unidad a 9” o menos de un elemento de terreno de facción que tenga una unidad sobre él.

P: ¿Los elementos de terreno de facción se ven afectados por las habilidades amigas (p. ej., aquellas que dan a las unidades la clave SALVAGUARDA)?

R: No.

P: ¿Pueden los elementos de terreno de facción usar habilidades de mando?

R: No, a no ser que esa orden esté en la hoja de unidad de dicho elemento de terreno.

P: Si una habilidad o táctica de batalla requiere que una unidad sea eliminada (p. ej., “Diezmo de sangre”), ¿cuenta eliminar un elemento de terreno de facción?

R: No.

P: ¿Puede una unidad colocada en un elemento de terreno de facción ser tomada como blanco de habilidades enemigas (que no sean ataques)? Por ejemplo, si tomase un Santuario Luminor como blanco de la habilidad “Poder desatado” del Ingenio Reinoformador, ¿podría tomar al héroe situado sobre el Santuario Luminor como blanco de esa habilidad?

R: Sí.

P: ¿Necesito usar una habilidad RETIRARSE para distanciarme de un elemento de terreno de facción que tiene un atributo Movimiento de 0”?

R: No, puedes usar cualquier habilidad MOVIMIENTO. No obstante, algunos elementos de terreno de facción, como el Santuario Luminor, permiten que una unidad se coloque sobre ellos. Como en estos casos puedes medir el alcance y la visibilidad desde y hasta el elemento de terreno en lugar de esa unidad, deberías usar una habilidad RETIRARSE para distanciarte de un elemento de terreno que tiene una unidad sobre él.

MAGIA

P: ¿Pueden las unidades de mi ejército usar el hechizo de ejemplo y la plegaria de ejemplo de la barra lateral?

R: No.

MAGIA, 1.1 NIVEL DE PODER

P: Si una unidad tiene múltiples niveles de poder (p. ej., un HÉROE que es tanto un MAGO como un SACERDOTE), y hay una habilidad que modifica el nivel de poder de esa unidad (p. ej., la plegaria “Maldición azote de brujas”), ¿qué nivel de poder modifica?

R: Si esa habilidad solo toma como blanco a MAGOS o solo a SACERDOTES, modifica el nivel de poder correspondiente. Si podría tomar como blanco a cualquiera o no especifica el blanco, modifica ambos.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

REGLAS AVANZADAS

MAGIA, 2.0 HECHIZOS

*P: ¿El daño mortal infligido por un hechizo fallido se considera “daño mortal infligido por una habilidad **HECHIZO** a efectos de las habilidades como el efecto Tzeentch de la habilidad “Marcas del Caos”?*

R: No.

MAGIA, 7.0 MANIFESTACIONES

P: ¿Las manifestaciones siguen sujetas a las restricciones de las reglas básicas, 5.3 Las reglas de una?

R: Sí.

*P: ¿Las manifestaciones se ven afectadas por las habilidades amigas que normalmente afectan a unidades (p. ej., aquellas que dan a las unidades la clave **SALVAGUARDA**)?*

R: No, excepto las permitidas en Magia 7.0, y las que afectan específicamente a manifestaciones (como “Desterrar manifestación”).

P: ¿Las manifestaciones pueden usar habilidades de mando?

R: No, a no ser que esa orden aparezca en su hoja de unidad.

P: Si una habilidad o táctica de batalla requiere que una unidad sea eliminada (p. ej., “Diezmo de sangre”), ¿cuenta eliminar una manifestación?

R: No.

*P: ¿Necesito usar una habilidad **RETIRARSE** para distanciarme de una manifestación que tenga un atributo **Movimiento de 0**?*

R: No, puedes usar cualquier habilidad **MOVIMIENTO**.

*P: Si una manifestación tiene un atributo **Movimiento** mayor que 0”, ¿puede usar habilidades **MOVIMIENTO** en la fase de movimiento del mismo turno en el que se situó?*

R: No.

P: Si un mago de nivel de poder de 2 o más falla al lanzar su primer hechizo, ¿puede usar la habilidad “Desterrar manifestación” en esa fase?

R: Sí. Un hechizo fallido solo impide al mago usar más hechizos en esa fase.

P: Si una manifestación tiene varias partes (p. ej., Gemínidas de Uhl-Ghysh) y está trabada, ¿puede una parte estar trabada mientras la otra no lo está? Si una parte está trabada, ¿puede la otra parte hacer un movimiento de agruparse?

R: Si una parte de una manifestación está trabada, se considera que toda la manifestación está trabada. Si una parte puede agruparse, todas las partes pueden agruparse (pero todas deben hacerlo hacia la misma unidad enemiga, según las reglas de agruparse).

NUEVA

P: ¿Cómo interactúa la habilidad “Luz cegadora” del Parapeto Prismático con la elección de blancos para ataques de disparo?

R: Una miniatura de la unidad atacante solo puede realizar ataques de disparo contra la unidad blanco si puede trazarse una línea recta desde esa miniatura hasta cualquier miniatura de la unidad blanco, sin que dicha línea cruce por el Parapeto Prismático.

NUEVA

*P: Las manifestaciones pueden usar habilidades **MOVIMIENTO** durante la fase de movimiento del turno en el que han sido situadas?*

R: No.

NUEVA

P: ¿Puede utilizarse “Intervención mágica” para usar la habilidad “Desterrar manifestación” tras haber ganado la habilidad “Desterrar manifestación” de un Lugar de poder?

R: No.

NUEVA

P: ¿Las manifestaciones se ven afectadas por la habilidad Terreno que obstruye visión?

R: No.

COMPOSICIÓN DE EJÉRCITO, 2.2 EJÉRCITOS DE RENOMBRE

P: Al usar un Ejército de renombre, ¿puedo elegir un elemento de terreno de facción para incluirlo en mi lista?

R: Sí, a menos que las reglas de ese ejército de renombre especifiquen que no puedes incluir un elemento de terreno de facción.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

REGLAS AVANZADAS

COMPOSICIÓN DE EJÉRCITO, 3.1 REGIMIENTOS

P: Si un HÉROE puede unirse al regimiento de otro HÉROE (p. ej., que la Reina de las Sombras se una a Morathi-Khaine o un Asesino se una a un Príncipe Oscuro en Dragón negro), ¿toman el lugar de una unidad no HÉROE en ese regimiento?

R: Sí.

P: ¿Puedo añadir unidades de otras facciones a los regimientos de mis HÉROES?

R: No. La única manera de añadir unidades de otras facciones a tu ejército es elegir un Regimiento de renombre válido.

P: Si las opciones de regimiento de un HÉROE contiene múltiples claves excluidas (p. ej., no BESTIA, no MONSTRUO), ¿puede incluir unidades en su regimiento que solo tengan una de esas claves?

R: No, no puede incluir unidades con ninguna de esas claves.

P: ¿Puede mi ejército incluir un SEÑOR DE LA GUERRA (p. ej., Sigvald, Príncipe de Slaanesh) en el regimiento de otro héroe?

R: Sí, pero solo si tu ejército incluye otra unidad SEÑOR DE LA GUERRA, ya que tu general debe liderar un regimiento, y debes designar un SEÑOR DE LA GUERRA como general si hay alguna unidad SEÑOR DE LA GUERRA en tu ejército.

COMPOSICIÓN DE EJÉRCITO, 3.5 REGIMIENTOS DE RENOMBRE

P: Si un Regimiento de renombre incluye a un mago, ¿podría ese mago invocar hechizos de un saber de manifestación que fue elegido para ese ejército?

R: Sí.

P: Si un Regimiento de renombre (p. ej., El Aquelarre de Thryx) incluye una o más manifestaciones, ¿esas manifestaciones sustituyen elegir un saber de manifestación para mi ejército?

R: No, son además de ello.

P: ¿Un Regimiento de renombre requiere un HÉROE que lo lidere?

R: No. Tal como se especifica en el apartado 3.5, los Regimientos de renombre son regimientos que vienen ya creados, con lo que solo incluyen las unidades que se detallan en su resumen y sección de organización.

COMPOSICIÓN DE EJÉRCITO, 4.1 MEJORAS

P: Si una habilidad permite a una unidad ganar una mejora durante una batalla (por ejemplo, la habilidad "Más pa' mi Colección" de los Hijos de Behemat), y elijo una mejora que cuesta puntos, ¿necesito tener suficientes puntos disponibles en mi hoja de ejército para pagar por esa mejora?

R: No. Las mejoras añadidas a tu ejército durante una batalla no cuestan puntos.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

SENDERO A LA GLORIA: ASCENSIÓN

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

HOJA DE SENDERO A LA GLORIA, PASO 1

Sustituye “Debe tener un valor en puntos de 300 o menos” por
“Debe tener un valor en puntos de 350 o menos”.

SENDERO DEL TAUMATURGO

Cambia “Poderío mágico” a:

Reacción: Declaraste una habilidad **HECHIZO** para este **MAGO**

PODERÍO MÁGICO: *Este mago se ve revigorizado al manipular la magia.*

Efecto: Si el hechizo se invoca, tras resolver los efectos del mismo, **Cura (1D3)** a este **MAGO**.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

GLOSARIO

APÉNDICE

Las siguientes actualizaciones de reglas añaden texto con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

Añade la siguiente definición:

“bloques de despliegue: El número mínimo de habilidades **DESPLIEGUE** que un jugador puede usar para situar su ejército. Este suele ser equivalente al número de regimientos en su ejército sumado al número de unidades auxiliares en su ejército (Reglas básicas 10.1)”.

Añade la siguiente definición:

“ha combatido: Una unidad ha combatido si ha usado alguna habilidad **COMBATE** en el mismo turno”.

Añade la siguiente definición:

“retirado del juego/del campo de batalla: Cuando una miniatura o unidad se retira del campo de batalla, ya no tiene ningún efecto en la batalla, aunque aún puede seguir siendo relevante en el caso de habilidades que permiten devolver miniaturas o reemplazar unidades”.

Añade la siguiente definición:

“usado/a: Una habilidad se ha **usado** una vez se ha declarado, tanto si su efecto se ha resuelto con éxito como si no. (Reglas básicas, 5.2)”.

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

Cambia la definición de **Campeón** a:

“Campeón: Las armas de la miniatura suman +1 al atributo Ataques (Miniaturas de mando, 1.0)”.

Cambia la definición de **disputar** a:

“disputar: Las miniaturas disputan objetivos en su zona de combate (3”). Al determinar el control de objetivos, una misma unidad no puede disputar más de 1 objetivo al mismo tiempo; si tiene más de 1 objetivo en su zona de combate, el jugador debe escoger 1. (Reglas básicas, 32.1)”.

Cambia la definición de **Contracarga** a:

“Contracarga: Orden. 2PM. Carga durante la fase de carga enemiga. (Órdenes, 5.0)”

Borra el texto siguiente de ATACAR ÚLTIMO:

“Si ambos jugadores tienen unidades con ATACAR ÚLTIMO, se alternan combatiendo con esas unidades después de que hayan combatido todas las demás unidades elegibles, empezando por el jugador activo”.

Cambia la definición de **jugador en desventaja** a:

“jugador en desventaja: El jugador con menos puntos de victoria. Si hay empate, en esa ronda de batalla no hay jugador en desventaja”.

Cambia la primera frase de la entrada por **“modificadores**

(atributo)” a **“Los atributos no pueden modificarse a menos de 1, excepto Perforar, que puede modificarse a 0”.**

JUEGO EQUILIBRADO: PRIMERA SANGRE

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

PLAN DE BATALLA 1, GUERRA FRONTERIZA

Cambia la primera frase de la regla Giro a:

“Obtienes 2 puntos de victoria adicionales si controlas el objetivo completamente en territorio enemigo”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

PUNTA DE LANZA: FUEGO Y JADE

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

FORJADOS EN LA TORMENTA, HERMANDAD VIGILANTE

Añade la clave **INFANTERÍA** a la barra de claves en la hoja de unidad del Lord Inquisidor.

Cambia el momento de “Escudo de Azyr” a “Una vez por turno, Tu fase de héroe”.

FORJADOS EN LA TORMENTA, CABEZA DE LANZA DE YNDRASTA

Añade la clave **INFANTERÍA** a la barra de claves en la hoja de unidad de Yndrasta.

SYLVANETH, ARBOLEDA CORTEZAMARGA

Añade la siguiente frase al efecto de la habilidad “Semilla del renacer”:

“Esta unidad no puede volver a usar esta habilidad durante el resto de la batalla”.

CORTES COMECARNE, VASALLOS CARROÑEROS

Añade la clave **REFUERZOS** a la barra de claves en la hoja de unidad de la Guardia de la Cripta.

TIPEJOZ NOKTURNOZ, PEÑALOKA DE LA LUNA MALVADA

Cambia el momento de “La mano de Gorko” a “Una vez por batalla (Ejército), Tu fase de movimiento”.

Añade lo siguiente a Rasgos de batalla:

“Una de tus unidades de **Garrapatoz Zaltarinez** no se sitúan durante la fase de despliegue. En su lugar, a partir de la tercera ronda de batalla, puede usar la siguiente habilidad:

➤ Tu fase de movimiento

GARRAPATOVALANCHA: ¡Unas curiosas sacudidas arrítmicas y carcajadas endiabladas en la lejanía advierten de la llegada de una Peña de Garrapatoz Zaltarinez!

Efecto: Sitúa esta unidad completamente dentro de tu territorio, completamente a 3" o menos de un borde del campo de batalla y a más de 6" de toda unidad enemiga.

ALTOS SEÑORES KHARADRON, FUERZA ESPECIAL MARTILLO CELESTE

Añade la clave (e icono) **REFUERZOS** a las hojas de unidad Compañía Arkanauta y Guardianes Celestes.

En la habilidad “Bombas” de la Fragata Arkanauta, cambia el paso de declarar a:

“Toma como blanco una unidad enemiga a la que esta unidad atravesó en esta fase”.

y el efecto a:

“Inflige 1D3+1 daño mortal al blanco”.

PROFUNDOS IDONETH, CACERÍA ALMANCURSIÓN

En la hoja de unidad del Escudriñaalmas Isharanno, cambia el efecto del “Ritual de la Niebla insidiosa” a:

“Con 3+, hasta el inicio de tu siguiente turno, resta 1 a las tiradas para herir de ataques que tomen como blanco esa unidad”.

Cambia el momento de “Depredadores del Mar Aetérico” a “Una vez por turno (Ejército), Final de cualquier turno”.

CIUDADES DE SIGMAR, COMPAÑÍA CASTELITA

Cambia el momento de “La orden del Oficio” a “Una vez por ronda de batalla, Inicio de la ronda de batalla”.

En la caja de composición de ejército, cambia “10 Yelmoférreos del Gremio Libre” a “5 Yelmoférreos del Gremio Libre, 5 Yelmoférreos del Gremio Libre” (es decir, dos unidades de 5 miniaturas, en lugar de una unidad de 10 miniaturas).

Añade la clave **REFUERZOS** a la barra de claves en la hoja de unidad de la Adalides del Gremio Libre.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

PUNTA DE LANZA: FUEGO Y JADE

HEDONITAS DE SLAANESH, FILOS DEL SUEÑO VÍVIDO

Añade la clave (e icono) **REFUERZOS** a la hoja de unidad Slaangors Sangriablos.

En “Tentaciones de Slaanesh”, reduce a 18+ el número de puntos de depravación necesarios para el efecto “Rencor sádico” y a 24+ para el efecto “Indulgencia inconsciente”.

LUMINETH SOBERANOS, FALANGE RESPLANDECIENTE

Quita la clave **FACETAS DE LA GUERRA** de “Reacciones relámpago”.

ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD, LEGIÓN VIENTOSANGRE

Añade lo siguiente a Rasgos de batalla:

“Tu unidad **Caballeros del Caos** no se sitúa durante la fase de despliegue. En su lugar, a partir de la segunda ronda de batalla en adelante, puede usar la siguiente habilidad:

➤ Tu fase de movimiento

LLEGADA PAVOROSA: *Al ritmo atronador de cascos llameantes y repiqueteante Armadura del Caos, los caballeros llegan para quebrar al enemigo.*

Efecto: Sitúa esta unidad completamente dentro de tu territorio, a 1" o menos de un borde del campo de batalla y a más de 6" de toda unidad enemiga.

Además, en “Estandarte del Terror”, cambia el paso de declarar a “Designa una unidad **Guerreros del Caos** amiga”.

MASCATRIBUS OGORS, BRAMIDO DEL TIRANO

Cambia el texto de “En el Mascamino” a:

“Tu **Escupehierros**, **Manada Dientesmartirio** y 1 unidad de **Ogors Glotones** no se sitúan durante la fase de despliegue. En su lugar, a partir de la tercera ronda de batalla, puede usar la siguiente habilidad:”

NECROSEÑORES PUDREALMAS, CACERÍA DE SED DE SANGRE

Cambia el momento de la habilidad “Legión esquelética” de los Esqueletos Repicahuesos a “Tu fase de combate”.

CÓNCLAVE FILOFLUJO, DISCÍPULOS DE TZEENTCH

Añade la clave **REFUERZOS** a la barra de claves en la hoja de unidad de los Acólitos Kaíricas.

COMPAÑÍA DESOLLADORA DE CORAZONES, HIJAS DE KHAINE

En la hoja de unidad de Melusai Escamahierro, cambia el efecto de “Masacre general” a:

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

TERRENO

Añade este texto:

Cuando una unidad es tomada como blanco de un ataque, si es imposible trazar una línea recta desde el punto más cercano de la peana de la miniatura atacante hasta el punto más cercano de una miniatura de la unidad blanco sin que dicha línea pase por encima de un elemento de terreno, se considera que la unidad blanco está detrás de un elemento de terreno para este ataque.

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: Si una regla requiere más miniaturas amigas que enemigas disputándose un elemento de terreno (p. ej., el giro de Ghyran “Tomar la tierra” o la táctica de batalla “Mantener la posición”), ¿debería usar la puntuación de control de mis unidades que están disputando ese elemento de terreno?

R: Sí. En estos casos, la regla debería tratarse igual que al determinar el control de un elemento de terreno (Reglas básicas, 32.3).



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

PUNTA DE LANZA: ARENA Y HUESO

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

CARTAS DE TÁCTICA

En “Monumento de hueso viviente”, cambia el efecto a:
“El blanco también es un objetivo durante el resto del turno”.

CARTAS DE GIRO

En el giro de Dolorum “Pena del superviviente”, reemplaza:
“Cada jugador obtiene 1 PV al final de su turno por cada unidad amiga que se elimine o que sea una unidad sustituta”.

por:

Cada jugador obtiene 1 PV al final de su turno por cada unidad amiga de su Punta de Lanza que o bien haya sido eliminada o reemplazada en esta batalla, sin incluir unidades sustitutas.

PLAN DE BATALLA: ARENA Y HUESO

En el paso 4 de la secuencia anterior a la batalla, reemplaza
“Luego sitúa el terreno místico de ese reino de batalla como muestra el mapa de despliegue, si lo hubiese”.

por:

“Luego, si estás luchando en el reino de batalla de Osia, sitúa un elemento de terreno Cripta de Sangre en el centro del campo de batalla”.

TERRENO

Añade este texto:

Cuando una unidad es tomada como blanco de un ataque, si es imposible trazar una línea recta desde el punto más cercano de la peana de la miniatura atacante hasta el punto más cercano de una miniatura de la unidad blanco sin que dicha línea pase por encima de un elemento de terreno, se considera que la unidad blanco está detrás de un elemento de terreno para este ataque.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

MANUAL DE CAMPO PARA GENERALES 2024-25

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

CONJURACIÓN MÓRBIDA

Aumenta la dificultad de lanzamiento de “Invocar tumbamarea sofocante” a 8.

LAUCHON EL BUSCAALMAS

Cambia la segunda frase del efecto de la habilidad “Surcar las mareas de la muerte” por:

“Puede atravesar miniaturas durante ese movimiento pero no puede terminar dicho movimiento trabada”.

REMOLINO MALÉVOLO

Cambia el paso “Declara” de “Detonación mórbida” a:

“**Declara:** Solo puedes usar esta habilidad si esta unidad tiene 6 puntos de torbellino, en cuyo caso debes usarla. Toma como blanco todas las unidades (amigas y enemigas) a 9" o menos de ella”.

TUMBAMAREA SOFOCANTE

Cambia la segunda frase de la habilidad “Arrastrar a la tumba” por:

“Puede atravesar miniaturas durante ese movimiento pero no puede terminar dicho movimiento trabada”.

SOL PÚRPURA DE SHYISH

Cambia la segunda frase de la habilidad “El fin dado forma” por:

“Puede atravesar miniaturas durante ese movimiento pero no puede terminar dicho movimiento trabada”.

Elimina la habilidad “Forma salvaje”.

PÉNDULO DE VACÍO AETÉRICO

Cambia el efecto de la habilidad “Cuchilla segadora” por:

“Esta **MANIFESTACIÓN** puede moverse una distancia igual o inferior a su atributo Movimiento en una dirección (ver “El péndulo oscila”). Puede atravesar miniaturas durante ese movimiento y puede terminar el movimiento trabada. A continuación, toma como blanco hasta 3 unidades enemigas que esta **MANIFESTACIÓN** haya atravesado durante ese movimiento o que estén a ½" o menos de ella. Tira 1D6 por cada blanco. Con 2+, inflige al blanco una cantidad de daños mortales igual al resultado.”

FAUCES RECHINANTES DE RAVENAK

Elimina la habilidad “Forma salvaje”.

PLAN DE BATALLA: GUERRA FRONTERIZA

Elimina “La mordaza” de la lista de planes de batalla que pueden usar el mapa Guerra fronteriza.

PLAN DE BATALLA: GOLPE ESTELAR

En el giro, reemplaza:

“Si un objetivo se sitúa completa o parcialmente en un elemento de terreno, causa 1D6 daños mortales a cada unidad completa o parcialmente en ese elemento de terreno (tira por separado por cada unidad)”.

por:

“Si un objetivo se situaría completa o parcialmente en un elemento de terreno de facción, ese elemento de terreno y toda unidad encima de él son eliminados. A continuación, el objetivo se sitúa de forma normal. Si el objetivo debería situarse completa o parcialmente en otros elementos de terreno, no lo hagas; en su lugar, inflige 1D6 daños mortales a cada unidad completa o parcialmente sobre ese elemento de terreno”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

MANUAL DE CAMPO PARA GENERALES 2025-26

APÉNDICE

Las siguientes actualizaciones de reglas añaden texto con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

REGLAS DE TEMPORADA (2025-26)

Añade la siguiente regla:

“FUERZAS REGIMENTALES

Si un jugador tiene más regimientos que su oponente al inicio de la batalla, entonces una vez por batalla, ese jugador puede repetir su tirada de prioridad tras ver el resultado de ambos jugadores pero antes de determinar la prioridad de la ronda de batalla.

TERRENO, 1.5 TERRENO DE FACCIÓN

Añade lo siguiente a la lista de puntos:

- Los elementos de terreno de facción con un atributo Movimiento mayor que “-” se consideran unidades en todas las fases a efectos de movimiento, zona de combate, trabarse y desplegar elementos de terreno, demás manifestaciones y demás unidades.

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

ÓRDENES (2025-26)

Cambia el momento de “Fuego de cobertura” a “Fase de disparo enemigo”

Añade lo siguiente al paso de declarar de “Fuego de cobertura”: No puedes designar **MANIFESTACIONES** ni elementos de terreno de facción como blanco de esta habilidad”.

ACTUALIZADA

TERRENO (2025-26)

En el apartado “1.1 Completamente sobre o detrás del terreno”, cambia el segundo párrafo a:

“Cuando una unidad es tomada como blanco de un ataque, si es imposible trazar una línea recta desde el punto más cercano de la peana de la miniatura atacante hasta el punto más cercano de la peana de una miniatura de la unidad blanco que esté dentro de alcance sin que dicha línea pase por encima de un elemento de terreno, se considera que la unidad blanco está detrás de un elemento de terreno para este ataque. Ignora las partes del elemento de terreno dentro de la zona de amenaza de la miniatura atacante a efectos de determinar si el blanco está detrás de ese elemento de terreno”.

Elimina por completo el apartado “1.1.1 Disparar desde el terreno”.

En el efecto “Brotos veloces” de “Activar lugar de poder”, reemplaza “elemento de terreno visible” por “elemento de terreno visible que no sea **TERRENO DE FACCIÓN**”.

En el apartado “1.5 Terreno de facción”, elimina la siguiente frase: “Mientras un elemento de terreno de facción está **guarnecido**, es una unidad (ver 1.5.1)”.

Añade lo siguiente al apartado “1.5.1 Guarnecer elementos de terreno de facción”:

“Las unidades no pueden mover mientras estén guarnecidas en un elemento de terreno”.

En 1.5.1 Guarnecer elementos de terreno de facción, cambia la primera y segunda frases del segundo párrafo a: “Los elementos de terreno guarnecidos pueden usar habilidades y verse afectados por habilidades enemigas pero no pueden verse afectados por habilidades amigas excepto habilidades **BÁSICAS**, habilidades en su hoja de unidad y habilidades que afectan específicamente a elementos de terreno”.

NUEVA

Cambia la habilidad universal de terreno Obstruye visión a:

‘**Obstruye visión**: Mientras todas las miniaturas de una unidad que no sea **MONSTRUO** ni **MÁQUINA DE GUERRA** y que no tenga la clave **VOLAR** se encuentren a 1" o menos de este elemento de terreno, se aplican las siguientes reglas:

- La unidad solo es visible a unidades enemigas dentro de su zona de combate.
- El atributo Alcance de las armas a distancia de esa unidad se divide entre dos (redondeando hasta la pulgada más cercana).

MAGIA (2025-26)

En la barra de claves de la habilidad “Disipar”, cambia la clave **PLEGARIA** por la clave **DISIPAR**.

Cambia el apartado “1.1 Nivel de poder” a:

“1.1 NIVEL DE PODER

El nivel de poder de cada **MAGO** y **SACERDOTE** aparece tras la clave, es decir: **MAGO (2)**. El nivel de poder del lanzamiento de un **MAGO** determina cuántas habilidades **HECHIZO** puede usar por fase. El nivel de poder del cántico de un **SACERDOTE** determina cuántas habilidades **PLEGARIA** puede usar por fase.

MÚLTIPLES NIVELES DE PODER

- Si una habilidad hace referencia al nivel de poder de una unidad, y esta tiene más de uno, usa el que sea mayor.
- Si una habilidad modifica el nivel de poder de una unidad, y esta tiene más de uno, modifica ambos.

3.0 PLEGARIAS

Añade una dificultad de cántico de 2 a la habilidad “Ritos sagrados”.

Cambia el efecto de “Ritos sagrados” a:

“**Efecto**: El **SACERDOTE** obtiene tantos puntos de ritual como la tirada de cántico sin modificar y los puntos de ritual del **SACERDOTE** vuelven a 0”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

MANUAL DE CAMPO PARA GENERALES 2025-26

7.0 MANIFESTACIONES

Añade la siguiente frase al final del paso de declarar de “Desterrar manifestación”:

“No puedes elegir la misma **MANIFESTACIÓN** como blanco de la habilidad más de una vez por turno”.

COMPOSICIÓN DE EJÉRCITO (2025-26)

Reemplaza el segundo punto de 3.5 Regimientos de renombre por:

“Las unidades de un Regimiento de renombre no pueden usar (pero pueden, si son un blanco válido, ser elegidas como blanco de) reglas de facción de la facción de la que son aliados, ni mejoras ni saberes, salvo si tienen una clave igual al nombre de la facción”.

En el apartado “4.1 Mejoras”, cambia:

“Las mejoras no se pueden dar a las unidades de los Regimientos de renombre”.

por:

“Las mejoras no se pueden dar a las unidades de los Regimientos de renombre a no ser que tengan una clave que coincida con el nombre de la facción”.

SABERES DE MANIFESTACIÓN, HECHICERÍA CREPUSCULAR

Añade lo siguiente al efecto de “Invocar Geminidas de Uhl-Ghysh”:

“Un hechizo permanente de las Geminidas de Uhl-Ghysh tiene 2 partes que deben situarse a 9" o menos una de la otra”.

FRAGMENTOS DE VALAGHARR

En el efecto de “Translocación fantasmal”, reemplaza “que no esté trabado” por “a 3" o más de toda unidad enemiga”.

PLAN DE BATALLA: RAÍCES VITALES

En las reglas del plan de batalla, reemplaza “por cada elemento de terreno que controlen” por “por cada elemento de terreno que no sea **TERRENO DE FACCIÓN** que controlen”.

PLAN DE BATALLA: LÍNEAS LEY ENTRELAZADAS

En las reglas del plan de batalla, cambia:

“Una línea ley vinculada se forma a través del campo de batalla (de un extremo largo al otro o de un extremo corto al otro)”.

por:

“Una línea ley vinculada se forma desde el centro de uno de los bordes del campo de batalla hasta el centro del borde opuesto”.

PLAN DE BATALLA: SENDEROS DE LAS FATAS

Cambia el efecto de “Abrir los senderos espirituales” a:

“Todas las unidades excepto terreno de facción y **MANIFESTACIONES** a 6" o menos de algún objetivo blanco deben ser retiradas del campo de batalla por su comandante. Esas unidades se han **esfumado**. A continuación, empezando por ti, los jugadores deben turnarse para situar cada unidad amiga **esfumada** completamente a 3" o menos de cualquiera de los dos objetivos blanco y a 3" o más de toda unidad enemiga. Estas unidades no pueden usar habilidades **MOVIMIENTO** en la primera fase de movimiento de la ronda de batalla. Si es imposible situar así a una unidad, se sitúa en reserva como unidad **perdida**.”

PLAN DE BATALLA: PUÑO DE ESPINAS

Añade lo siguiente al final de “Flora carnívora”:

“Ese objetivo no puede moverse mientras haya miniaturas enredadas disputándolo”.

CARTA DE TÁCTICA 2: ENERGÍA INCANSABLE

En las tácticas de batalla Golpe y Dominio, reemplaza “controlar todos los objetivos” con “controlar cada objetivo que se puede controlar”.

CARTA DE TÁCTICA 2: INTERCEPTAR Y RECUPERAR

Añade lo siguiente al principio de la carta de táctica:

“Si una habilidad va a eliminar una unidad que transporta el tesoro del campo de batalla, y esa unidad no se despliega de nuevo como parte de la misma habilidad (p. ej., “Apoteosis Oscura” o “Rojos Destrozados”), antes de eliminar dicha unidad del campo de batalla, tu oponente debe dar el tesoro que llevaba a otra de sus unidades que no tengo un tesoro ghyranita a 3" o menos. Si no es posible, esa unidad cuenta como eliminada a efectos de esta carta de táctica”.

CARTA DE TÁCTICA 5: AVANZADILLA

Sustituye:

Al inicio de la batalla, cada unidad **INFANTERÍA QUE NO SEA HÉROE** y cada unidad **CABALLERÍA QUE NO SEA HÉROE** amigas completamente dentro de territorio amigo pasan a ser unidades **exploradoras**.

por:

“Al inicio de la batalla, elige cada unidad **INFANTERÍA QUE NO SEA HÉROE** y cada unidad **CABALLERÍA QUE NO SEA HÉROE** amigas que no estuviera situada en reserva usando una habilidad **DESPLIEGUE** para convertirse en una unidad **exploradora**”.

En la regla de táctica de batalla Golpe: Exploradores intrépidos, reemplaza “3 o más objetivos o elementos de terreno” por “3 o más objetivos o elementos de terreno **QUE NO SON DE FACCIÓN**”.

En la regla de táctica de batalla Dominación: Aventureros valientes, reemplaza “está disputando un elemento de terreno” por “está disputando un elemento de terreno que no es de **FACCIÓN**”.

CARTA DE TÁCTICA 6: SINTONÍA CON GHYRAN

Cambia la regla de táctica de batalla Golpe “Golpes feéricos” a:

“Completa esta táctica de batalla al final de tu turno si se cumplen todas estas condiciones:

- Al menos 2 unidades amigas se han movido como parte de una habilidad **RETIRARSE** en este turno. Esas unidades son las unidades **cebo**.
- Al menos 2 otras unidades amigas han cargado en este turno y al menos 1 de ellas ha terminado el movimiento de carga trabada con una unidad enemiga contra la que se han retirado alguna unidad **cebo**.

GLOSARIO 2025-26

En la entrada del glosario de **ATACAR ÚLTIMO**, elimina “empezando por el jugador activo”.

Cambia la primera frase de la entrada por “**modificadores (atributo)**” a “Los atributos no pueden modificarse a menos de 1, excepto Perforar, que puede modificarse a 0”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

MANUAL DE CAMPO PARA GENERALES 2025-26

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: ¿Puedo completar la misma táctica de batalla varias veces en una batalla?

R: No, a no ser que se especifique lo contrario.

1.0 RESUMEN DE TÁCTICAS DE BATALLA

P: Si he cumplido las condiciones para completar una táctica de batalla, ¿puedo decidir no completarla al final de mi turno?

R: No. Si las condiciones se cumplen y aún no has cumplir una táctica de batalla de esa carta en este turno, debes cumplir dicha táctica.

6.0 ÓRDENES DE ATAQUE (DISPARO Y COMBATE)

P: Si una unidad usa "Ataque total" en la fase de disparo y la fase de combate, ¿resto 2 de las tiradas de salvación de dicha unidad?

R: No. Los efectos persistentes (ver 28.1) cuentan como los efectos de habilidades pasivas durante su duración, así que las unidades no se pueden ver afectadas por el mismo efecto persistente más de una vez.

1.2 HABILIDADES DE TERRENO UNIVERSALES

Mientras cada miniatura en una unidad que no sea MONSTRUO amiga esté a 1" o menos de un elemento de terreno que obstruye visión, ¿es visible para unidades amigas?

R: Sí. No es visible para unidades enemigas fuera de su zona de combate.

NUEVA

P: Cuando un HÉROE utiliza "Activar lugar de poder" y elige Explotar las líneas ley, puede usar tanto la habilidad "Disipar" como la habilidad "Desterrar manifestación" en la misma fase?

R: No.

1.5 TERRENO DE FACCIÓN

P: Si un héroe está guarneciendo un elemento de terreno de facción, ¿se puede aún designar como blanco de habilidades que no sean ataques?

R: Sí.

2.2 EJÉRCITOS DE RENOMBRE

P: ¿Puedo usar las mejoras, saberes y formaciones de batalla de Azote de Ghyran en un ejército de renombre?

R: No.

PLAN DE BATALLA: CORRUPCIÓN INCIPIENTE

P: ¿Cómo interactúa el daño infligido por "Energías vitales latentes" con la habilidad "El Corazón de Hierro de Khaine" de la Reina de las Sombras?

R: Como el daño se inflige durante el momento de inicio de la ronda de batalla, antes de que empiecen los turnos de sendos jugadores, "El Corazón de Hierro de Khaine" no tendría ningún efecto sobre esos daños. Además, los daños no cuentan hacia el límite en la asignación de daños de dicha habilidad en el siguiente turno.

PLAN DE BATALLA: RAÍCES REBELDES

P: En el plan de batalla Raíces rebeldes, si una unidad tiene ATACAR ÚLTIMO porque está disputando un objetivo que ha sido designado como blanco de la habilidad "Zarcillos prénsiles", ¿qué pasa si mueren miniaturas en la unidad que están disputando el objetivo?

R: La unidad solo tiene ATACAR ÚLTIMO mientras alguna miniatura de esa unidad esté disputando el objetivo. Pierde el efecto ATACAR ÚLTIMO inmediatamente después de que todas las miniaturas que disputaban el objetivo hayan muerto y se hayan retirado del campo de batalla.

CARTA DE TÁCTICA 3: INTERCEPTAR Y RECUPERAR

P: Si tu oponente ha elegido la carta de táctica Interceptar y recuperar, y destruye 2 o 3 de tus unidades que llevan un tesoro ghyranita en el mismo turno y luego decide ir primero después de haber ido segundo en la ronda de batalla anterior, ¿puedes eliminar un tesoro ghyranita que no haya sido puntuado aún de una unidad eliminada?

R: Sí.

P: Si ambos jugadores tienen la carta de táctica Interceptar y recuperar, ¿qué orden siguen los jugadores para elegir las unidades que llevarán los tesoros ghyranitas?

R: El atacante elige todas sus unidades primero, y luego lo hace el defensor.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

PACKS DE FACCIÓN

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

CIUDADES DE SIGMAR

RASGOS DE BATALLA

Añade lo siguiente al paso de declarar de la habilidad “Avanzar en formación”:

No puedes elegir la misma unidad como blanco de la habilidad más de una vez por turno.

FUSILERO MAYOR EN OGOR BALUARTE

En el efecto de “Fijar blancos”, reemplaza “Suma 1 a las tiradas para impactar de los ataques a distancia” por “Suma 1 a las tiradas para impactar de los ataques”.

TAHLIA VEDRA

Cambia el efecto de “Liderar desde primera línea” a:

“Para cada blanco:

- Suma 1 a las tiradas para herir de los ataques de combate de esa unidad durante el resto del turno.
- Esa unidad tiene **SALVAGUARDA** (5+) durante el resto del turno”.

FUSILEROS DEL GREMIO LIBRE

Cambia el efecto de la habilidad “¡Fusileros, fuego!” a:

“**Efecto:** Siempre que esta unidad use una habilidad **DISPARO**, si está en una posición fortificada, puede elegir uno de los perfiles de Armas a distancia para todos los ataques que haga con sus **fusiles cañón**. Si no está en una posición fortificada, usa los atributos de arma **móviles**”.

MARTILLADORES

Añade las claves **CAMPEÓN**, **MÚSICO** (1/10) y

PORTAESTANDARTE (1/10) a la barra de claves.

CAZADORES MONTARACES

Añade el siguiente punto a las opciones de armas de la unidad:

- El campeón no puede reemplazar sus armas.

ASESINO

En el efecto de “Asesino Oculto”, reemplaza:

“y esta unidad no esté trabada”

por:

“y no haya unidades enemigas en la zona de combate de esta unidad”.

HIJAS DE KHAINE

FORMACIONES DE BATALLA

Cambia el momento de la habilidad “Sendas umbrías” de la Patrulla Sombría a “Una vez por turno (Ejército), Tu fase de movimiento”, y borra la clave **BÁSICA** de la habilidad.

SABER DE MANIFESTACIÓN

Cambia el efecto de “Invocar Viento de Espadas” a:

“**Efecto:** Sitúa un **Viento de Espadas** completamente a 12" o menos de la lanzadora, visible para ella y a más de 9" de toda unidad enemiga”.

Cambia el efecto de “Invocar Víbora Arruinasangre” a:

“**Efecto:** Sitúa una **Víbora Arruinasangre** completamente a 12" o menos de la lanzadora, visible para ella y a más de 9" de toda unidad enemiga”.

Cambia el efecto de “Invocar Corazón de la Furia” a:

“**Efecto:** Sitúa un **Corazón de la Furia** completamente a 18" o menos de la lanzadora y visible para ella”.

DISCÍPULOS DE TZEENTCH

RASGOS DE BATALLA

En el segundo párrafo del efecto de “Amos del destino”, reemplaza: “no se pueden repetir, cambiar ni modificar con otras habilidades amigas”

por:

“no se pueden repetir, cambiar ni modificar con otras habilidades amigas salvo por aquellas que aplican modificadores negativos”.

Cambia el efecto de “Fuego Brujo Ardiente” a:

“**Efecto:** Inflige 1D3 daños mortales a cada unidad, **MANIFESTACIÓN** y elemento de terreno de facción enemiga **EN LLAMAS**”.

Cambia el efecto de “Sofocar las Llamas” a:

“**Efecto:** Si una habilidad va a curar o devolver miniaturas muertas a una unidad enemiga, **MANIFESTACIÓN** o elemento de terreno **EN LLAMAS**, dicha habilidad no cura ni devuelve ninguna miniatura muerta. En su lugar, ya no tiene la clave **EN LLAMAS**”.

SABER DE HECHIZOS

Cambia el paso “Declara” del hechizo “Escudo del destino” a:

“**Declara:** Designa un **MAGO DISCÍPULOS DE TZEENTCH** amigo para lanzar este hechizo. Toma como blanco una unidad **DISCÍPULOS DE TZEENTCH** amiga visible para el lanzador y completamente a 18" o menos de él. A continuación, haz una tirada de lanzamiento de 2D6”.

ENGENDRO DEL CAOS DE TZEENTCH

Elimina el paso “Declara” de la habilidad “Destino Perverso”.

Cambia la nota de diseño a:

Nota de diseño: Si esta unidad se despliega con esta habilidad, solo se puede desplegar en el campo de batalla mediante el hechizo “Transformado en Engendro”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

PACKS DE FACCIÓN

HORRORES AZULES Y HORRORES DE AZUFRE

Cambia el párrafo de descripción a:

“Esta unidad empieza la batalla con 10 miniaturas Horrores Azules o, si es una unidad reforzada, 20 miniaturas Horrores Azules. Cada una está armada con garras perversas y llamas arcanas.

Las miniaturas Horrores de Azufre pueden añadirse a esta unidad mediante la habilidad “Dividirse de nuevo”. Cada una está armada con garras traviesas y llamas arcanas”.

CHAMÁN TZAANGOR

Añade la clave **DISCO DE TZEENTCH** a la barra de claves.

ACÓLITOS KAÍRICAS

Cambia la primera línea de las opciones de arma de esta unidad a:

“Cada miniatura de esta unidad está armada con un espada maldita y un proyectil brujo”.

SELLO ARDIENTE DE TZEENTCH

Cambia el momento de “Transmutación Radiante” a “Cualquier fase de héroe” y el color de la barra a dorado.

Cambia el paso “Declara” y el efecto de “Transmutación Radiante” a:

“**Declara:** Esta **MANIFESTACIÓN** debe usar esta habilidad en cada fase de héroe. Toma como blanco a cada unidad (amiga y enemiga) a 9" o menos de esta **MANIFESTACIÓN**.”

Efecto: Tira 2 dados, elige uno de los dos resultados y luego aplica el efecto correspondiente durante el resto del turno:

- 1 Sin efecto.
- 2-3 Suma 2" al atributo Movimiento de los blancos **DISCÍPULOS DE TZEENTCH** amigos y resta 2" al atributo Movimiento de los blancos enemigos.
- 4 Suma 1 a las tiradas para impactar de los blancos **DISCÍPULOS DE TZEENTCH** amigos y resta 1 a las tiradas para impactar de los blancos enemigos.
- 5 Suma 1 a las tiradas para herir de los blancos **DISCÍPULOS DE TZEENTCH** amigos y resta 1 a las tiradas para herir de los blancos enemigos.
- 6 Suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate de los blancos **DISCÍPULOS DE TZEENTCH** amigos e inflige 1D3 daños mortales a cada blanco enemigo”.

KAIROS TEJEDESTINOS

Cambia las armas de Kairos a:

🔪 ARMAS A DISTANCIA	Alc	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Rayos de la transformación Llamasalvaje	18"	9	4+	3+	1	1
⚔️ ARMAS DE COMBATE		Atq	Imp	Her	Per	Dañ
💀 Báculo del mañana y picos		9	4+	3+	1	1D3

Cambia el efecto de “Dañado en combate” a:

“**Efecto:** Mientras esta unidad tenga 10 o más daños, el atributo Ataques de su **Báculo del mañana y picos** es 6”.

Cambia la habilidad “Oráculo de la eternidad” a:

Una vez por batalla (Ejército), Inicio de tu turno

ORÁCULO DE LA ETERNIDAD

Efecto: Elige 1 carta de táctica de tu lista y descártala. Durante el resto de la batalla, sustitúyela con una carta de táctica que no esté en tu lista.

Si esa nueva carta de táctica requiere que alguno de los jugadores elija algo, este debe hacerlo inmediatamente después de que se elija la nueva carta de táctica.

El total combinado de puntos de victoria ganados tanto con la carta de táctica descartada como con la nueva es de 15. Cualquier punto de victoria adicional que se gane al completar las tácticas de ambas cartas se pierde.

ACTUALIZADA

Se ha corregido el error de la hoja de unidad de Kairos Tejedestinos en el pdf de warhammer-community.com, que había revertido a una versión desactualizada.

SIMULACRO DAEMÓNICO

En el efecto de “Mandíbulas Manifestadas”, reemplaza “nivel de poder” por “nivel de poder del lanzamiento”.

MATAFUEGOS

RASGOS DE BATALLA

Cambia el momento de la habilidad “Runa de fanatismo implacable” a “Una vez por batalla (Ejército), Tu fase de movimiento” y el color de la barra a gris.

FORMACIONES DE BATALLA

Cambia el efecto de la habilidad “Baluarte de piedra fundida” a:

“**Efecto:** Suma 1 a las tiradas de salvación de las unidades

INFANTERÍA MATAFUEGOS amigas que estén completamente dentro de territorio amigo”.

SABER DE PLEGARIAS

En el efecto de “Ira de Vulcatrrix”, cambia el segundo párrafo por:

“Si la tirada de cántico fue 8+, durante el resto del turno, en su lugar, suma 1 al atributo Ataques de las armas **Acompañante** del blanco por cada 4 daños que tenga el blanco”.

HIJO RÚNICO ÁURICO EN MAGMADROTH

Cambia el efecto de “Competir por la Gloria” a:

“**Efecto:** Siempre que esta unidad elimine un **MONSTRUO**, suma 1 al atributo Ataques de las **Armas ancestrales** de esta unidad durante el resto de la batalla. Esta unidad se puede ver afectada por esta habilidad varias veces, y sus efectos son acumulativos”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

PACKS DE FACCIÓN

HEDONITAS DE SLAANESH

RASGOS DE BATALLA

Cambia “Depravados en exceso” a:

❖ Una vez por ronda de batalla (Ejército), Inicio de la ronda de batalla

DEPRAVADOS EN EXCESO: *Allí donde van los Hedonitas de Slaanesh, la realidad se deshace. Quienes se enfrentan a ellos acaban asaltados por fantasmas e ilusiones, hasta que se convierten en esclavos de sus impulsos más viles.*

Declara: Toma como blanco hasta 3 unidades **HEDONITAS DE SLAANESH** amigas.

Efecto: Los blancos tienen la clave **EUFÓRICO** durante el resto de la ronda de batalla.

Además, por cada unidad amiga que designes, dale a tu oponente 1 **dado de tentación**. Durante esta ronda de batalla, en vez de hacer una tirada para herir, de salvación, de salvaguarda o de correr, tu oponente puede usar 1 dado de tentación para reemplazar por un 6 la tirada que habría hecho, o bien en vez de hacer una tirada de carga puede usar 2 dados de tentación para reemplazar 2 de los dados de dicha tirada por 2 resultados de 6 (a continuación, pueden tirarse otros dados con normalidad). Las tiradas reemplazadas cuentan como tiradas sin modificar y no pueden repetirse. No puedes usar dados de tentación para reemplazar una repetición de tirada.

“Siempre que tu oponente use un **dado de tentación**, debe tirarlo. Con 1-2, la tirada de tu oponente es reemplazada por ese resultado, en lugar de por un 6, e inmediatamente tras resolver la habilidad usada por esa unidad debes asignar 1D3 daños mortales a la unidad cuya tirada se reemplazó (no se pueden hacer tiradas de salvaguarda por esos daños)”.

Al final de la ronda de batalla, se pierden todos los **dados de tentación** que no se hayan usado.

En el efecto de “Asesinos eufóricos”, reemplaza:

“Las armas de esa unidad tienen **Crít. (2 impactos)**”.

por:

“Las armas de esa unidad, incluidas las **Acompañante**, tienen **Crít. (2 impactos)**”.

Nota de diseño: Ten en cuenta que “Rencor sádico” no afecta a armas **Acompañante**.

SABER DE HECHIZOS

Cambia el efecto de “Fantasmagoría” a:

“Hasta el inicio de tu siguiente turno, siempre que el blanco sea designado para usar una habilidad **COMBATE**, puedes designar una unidad amiga trabada con el blanco. Esa unidad amiga puede mover 2D3” tras resolver la habilidad **COMBATE**. Puede pasar por las zonas de combate de unidades enemigas y terminar ese movimiento trabada”.

NUEVA

SABER DE MANIFESTACIÓN

Cambia el efecto de Invocar Espejo Mesmerizante a:

Efecto: Sitúa un **Espejo Mesmerizante** completamente a 18" o menos del lanzador, visible para él y a más de 3" de toda unidad enemiga.

SYNESSA, LA VOZ DE SLAANESH

Cambia el paso de declarar de “Susurros de duda” a:

“Toma como blanco una unidad **HÉROE** enemiga visible para esta unidad y a 18" o menos de ella. A continuación, haz una tirada de lanzamiento de 2D6”.

NUEVA

GUARDIÁN DE LOS SECRETOS

Añade un coste en puntos de mando de 1PM a “Locus de Slaanesh”.

NUEVA

Cambia el efecto de “Locus de Slaanesh” a:

“Sitúa una unidad sustituta con la mitad de miniaturas de la unidad blanco (redondeando al alza), completamente a 12" o menos de esta unidad y a más de 9" de toda unidad enemiga.

LUMINETH SOBERANOS

RASGOS DE BATALLA

Cambia la primera frase de la habilidad “Reacciones Relámpago” a:

“Cuando los jugadores se turnen al elegir unidades para usar una habilidad **COMBATIR** y sea tu turno para elegir una unidad, puedes elegir 2 unidades **LUMINETH SOBERANOS** en lugar de 1”.

RASGOS DE BATALLA

Cambia el segundo párrafo del efecto de “Compañía brillante” a:

“Durante el resto de la ronda de batalla, resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques que tomen como blanco a unidades **VANARI** amigas que no hayan cargado en este turno y que no hayan sido blanco de la habilidad “Poder de Hysh” en esta ronda de batalla”.

En el efecto de “Como el viento”, sustituye:

“Cada blanco puede moverse una distancia igual o menor que su atributo **Movimiento**”.

por:

“Cada blanco puede moverse 2D6”.

SABER DE HECHIZOS

Cambia el efecto de “Protección de Hysh” a:

Efecto: Hasta el inicio de tu siguiente turno, las unidades **LUMINETH SOBERANOS** amigas tienen **SALVAGUARDA (5+)** mientras estén completamente a 12" o menos del lanzador”.

SABER DE MANIFESTACIÓN, MANIFESTACIONES DE HYSH

En el efecto de “Invocar Sagrario de Amyntok”, reemplaza “sin que esté trabado” por “a 3" o más de toda unidad enemiga”.

NUEVA

Cambia la última frase del efecto de “Invocar Sagrario de Amyntok” a:

Un **Sagrario de Amyntok** tiene 3 partes que deben situarse con la punta de cada parte tocando la punta de otra parte, de modo que las tres partes formen un anillo con el blanco en su interior.”



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

PACKS DE FACCIÓN

LYRIOR UTHRALLE, PROTECTOR DE YMETRICA

Cambia el momento de la habilidad “Voz de Tyrion” a “Pasiva”, cambia el color de la barra a negro y cambia el efecto a:
“**Efecto:** Siempre que una unidad **LUMINETH SOBERANOS** amiga completamente a 12" o menos de esta unidad use la orden “Ataque total”, no se gastan puntos de mando”.

FILOS FLUVIALES YDRILANOS

Cambia la primera frase del efecto de “Inexorable como la corriente” a:

“Si esta unidad está trabada, puede mover 2D6”.

PIEDRAS GEMELAS DE HYSH

En el efecto de “Reserva de energía”, añade lo siguiente a la última frase:

“o están guarneciendo un elemento de terreno de facción a 3" o menos de esta **MANIFESTACIÓN**”.

SANTUARIO LUMINOR

Cambia el primer punto del efecto de “Guardián del Santuario” a:
• Este elemento de terreno tiene un atributo **Movimiento** de 6" y puede usar habilidades **MOVIMIENTO** que no sean órdenes y que no sean de **CARGA** como si fuera una unidad.

Cambia el paso de declarar de “Entrar en el Santuario” a:

“**Declara:** Si este elemento de terreno no tiene un Guardián del Santuario, toma como blanco un **HÉROE INFANTERÍA LUMINETH SOBERANOS** amigo a 3" o menos que no esté trabado”.

Cambia el efecto de “Abandonar el Santuario” a:

“**Efecto:** Si este elemento de terreno tiene un Guardián del Santuario que no se colocó sobre él en este turno, sitúa el Guardián del Santuario en el campo de batalla completamente a 6" o menos de este elemento de terreno y de forma que no esté trabado. Esa unidad deja de ser un Guardián del Santuario”.

AGUSANADOS DE NURGLE

RASGOS DE BATALLA

Cambia la primera frase del efecto de la habilidad “Bendecidos por el Padre de las Plagas” a:

“No puedes tomar como blanco de esta habilidad a **MANIFESTACIONES** ni elementos de terreno. Elige 1 de los siguientes efectos:”

Añade la siguiente habilidad:

⚙ Pasiva

PÚSTULAS REVENTADAS: *Estas pústulas gelatinosas dejan la piel hecha jirones y, al reventar, esparcen sus contenidos (y el don de Nurgle) a su alrededor.*

Efecto: Siempre que una unidad **ENFERMA** enemiga vaya a ser eliminada, antes de retirar del juego la última miniatura de la unidad, tira 1D6. Con 3+, designa otra unidad enemiga a 9" o menos de esa miniatura para que quede **ENFERMA**.

Cambia el efecto de “Remedios desesperados” a:

Efecto: Si una habilidad curaría o devolvería miniaturas muertas a una unidad enemiga **ENFERMA**, esa habilidad no cura ningún daño ni devuelve ninguna miniatura muerta. En su lugar, pierde la clave **ENFERMA**.

“Las **MANIFESTACIONES** y elementos de terreno de facción no pueden recibir la clave **ENFERMA** mediante habilidades amigas”.

SABERES DE HECHIZOS, SABER DE LA MALIGNIDAD

Cambia el efecto de “Abundancia carnosa” por:

Efecto: Designa 1 de los siguientes efectos:

- **Cura (1D3)** al blanco.
- Resta 1 a las tiradas para herir de ataques que tomen como blanco esa unidad hasta el inicio de tu siguiente turno”.

PUTRIGUS

Cambia el efecto de “Diluvio de Nurgle” a:

Efecto: Tira 1D3 por cada blanco. Con 2+:

- Si el blanco es una unidad enemiga, inflígele una cantidad de daños mortales igual al resultado.
- Si el blanco es una unidad amiga, **Cura (X)** al blanco, siendo X es el resultado de la tirada.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

PACKS DE FACCIÓN

NUEVA

SEÑOR DE LAS AFLICCIONES

Cambia el momento de "Vectores del peor contagio" a:
Una vez por turno (Ejército), Cualquier fase de combate

ZÁNGANOS DE PLAGA, DOMINAPLAGAS GARGOLAPÚS

Añade la siguiente habilidad:

❖ Pasiva

FORMACIÓN DISPERSA

Efecto: Esta unidad tiene un alcance de coherencia de 2".

BESTIAS DE NURGLE

Añade la siguiente frase antes de la frase final del efecto de la habilidad "En busca de atención":
"Si lo hace, esta unidad ha cargado".

AMORFO PUTRENACIDO

Cambia el efecto de "Miasma de pestilencia" a:

Efecto: Hasta el inicio del siguiente turno, siempre que se use una habilidad amiga y esta inflija daños al blanco, tira 1D6. Con 4+, asigna 1 daño adicional al blanco (no se pueden hacer tiradas de salvaguarda para ese daño).

GUTROTESPUMA

Cambia el paso de declarar de "Señor de la Flota Babosa" a:
Designa como blanco a un regimiento que lidera esta unidad si no se ha desplegado ninguna unidad del regimiento

FAUCES FECULENTAS

Añade este texto:

Las siguientes reglas universales de terreno se aplican a este elemento de terreno (Terreno 1.2): Cobertura, Inestable.

MASCATRIBUS OGORS

RASGOS DE BATALLA

Añade lo siguiente tras la primera frase del efecto de "Carga pisoteadora".

"Suma 2 a la tirada si esta unidad es un **MONSTRUO**".

SABER DE PLEGARIAS, PLEGARIAS DEL INVIERNO ETERNO

En el efecto de "Llamada de la Ventisca", reemplaza:
"si la tirada de cántico ha sido de 10+"

por:

"si la tirada de cántico ha sido de 8+".

Cambia a 4 la dificultad de cántico de "Granizada pulverizadora", y en el efecto, reemplaza:

"si la tirada de cántico fue 10+"

por:

"si la tirada de cántico ha sido de 8+".

SEÑOR DEL HIELO EN CUERNOS PÉTREOS

Cambia el momento de la habilidad "Lanza helada" a "Pasiva".

POZO DEVORADOR

Cambia el párrafo de habilidades de terreno a:

"Las siguientes reglas universales de terreno se aplican a este elemento de terreno (Terreno 1.2): Cobertura, Infranqueable"

En la habilidad "Apartarse del Pozo", cambia "**Declara:**" a

"**Efecto:**".

Cambia el paso de declarar de "Alimentar el Pozo" a:

"**Declara:** Si este elemento de terreno no tiene un Matarife Jefe, toma como blanco a un **Carnicero** o **Maestro Carnicero** a 3" o menos de él y que no esté trabado".

Cambia el efecto de "Apartarse del Pozo" a:

"**Efecto:** Si este elemento de terreno tiene un Matarife Jefe que no se colocó sobre él en este turno, sitúa el Matarife Jefe en el campo de batalla completamente a 3" o menos de este elemento de terreno y sin que esté trabado. Esa unidad deja de ser un Matarife Jefe".

KRAGNOS

Cambia el momento de la habilidad "El Fin de los Imperios" a "Tu fase de carga" y el efecto a:

"**Efecto:** Durante el resto del turno, suma 1 a la cantidad de D6 que tires al hacer las tiradas de carga de las unidades **DESTRUCCIÓN** amigas mientras estén completamente a 12" o menos de esta unidad, hasta un máximo de 3".



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

PACKS DE FACCIÓN

OSIARCAS COSECHAHUESOS

VOKMORTIAN, SEÑOR DEL DIEZMO DE HUESOS

Añade la siguiente frase al efecto de la habilidad “Voz de Nagash”:
“Esas habilidades no cuentan como órdenes”.

COSECHADOR GOTHIZZAR

En el efecto de “Cosecha de huesos”, reemplaza:

“Siempre que una miniatura enemiga trabada con esta unidad muera”

por:

“Siempre que una miniatura enemiga de una unidad trabada con esta unidad muera”.

PROPICIADORES MORGHAST

Cambia la primera frase del efecto de la habilidad “Armadura de ébano” a:

“Esta unidad tiene **SALVAGUARDA** (3+) contra los daños infligidos por habilidades **HECHIZO** y **PLEGARIA** y por habilidades usadas por **MANIFESTACIONES**”.

PROPICIADORES MORGHAST, HERALDOS MORGHAST

Añade la clave **VOLAR** a la barra de claves.

GUARDIA IMMORTIS

En el efecto de la habilidad “Protectores juramentados”, cambia la “tirada de salvaguarda de 1” a “tirada de salvaguarda de 1 sin modificar”.

SERAFONES

FORMACIONES DE BATALLA

Elimina la clave **BÁSICA** de la habilidad “Translocación celestial” de la Hueste Estelar Eterna.

BASTILADÓN CON MÁQUINA SOLAR

Añade la clave **ESLIZÓN** a la barra de claves.

NUEVA

MANADA ESTIRPESOLAR

Cambia el momento de “Enjambre venomita” a “Una vez por turno (Ejército), Cualquier fase de combate”.

LORD KROAK

En el efecto de la habilidad “Vasallo arcano”:

Reemplaza “la siguiente habilidad **HECHIZO** usada por esta unidad” con “la siguiente habilidad **HECHIZO** utiliza por esta unidad en esta fase”.

Añade este texto:

“El blanco se considera el lanzador a efectos de las demás habilidades o efectos de hechizos, como “Disipar” o “La tierra tiembla”.

En el efecto de “Maestro Supremo del Orden”, reemplaza:

“Suma 2 a las tiradas de lanzamiento de esta unidad”.

por:

“Suma 2 a las tiradas de lanzamiento y 1 a las tiradas de disipar y tiradas de destierro de esta unidad”.

En el paso de declarar de “Retribución celestial”, reemplaza “12” por “18”. Además, cambia el efecto a “Inflige 1D3 daños mortales a cada blanco”.

SEÑOR ESTELAR SLANN

En el efecto de la habilidad “Vasallo arcano”:

Reemplaza “la siguiente habilidad **HECHIZO** usada por esta unidad” con “la siguiente habilidad **HECHIZO** utiliza por esta unidad en esta fase”.

Añade este texto:

“El blanco se considera el lanzador a efectos de las demás habilidades o efectos de hechizos, como “Disipar” o “La tierra tiembla”.

NUEVA

Añade un coste en puntos de mando de 1PM a “Refuerzos celestiales”.

NUEVA

Cambia el efecto de “Refuerzos celestiales” a:

“Sitúa una unidad sustituta con la mitad de miniaturas de la unidad blanco (redondeando al alza) completamente a 12” o menos de esta unidad y a más de 9” de toda unidad enemiga.”

SAURIO ESCAMADURA EN AGRADÓN

Cambia la habilidad “Rugido del alfa” a:

“**Declara:** Toma como blanco a esta unidad y a cada unidad **Lanceros en Agradón** amiga completamente a 12” o menos de esta unidad.

Efecto: Suma 1 al atributo Ataques de las armas **Acompañante** de los blancos durante el resto del turno. Además, coloca un **marcador de rabia** al lado de cada blanco, hasta un máximo de 3 por unidad”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

PACKS DE FACCIÓN

SAURIO PORTADOR DEL ASTROLITO

Cambia el efecto de “Conducto celestial” a:

“**Efecto:** Si ese hechizo es lanzado con éxito con éxito, suma 3 a la puntuación de control de las unidades **SERAFONES** amigas mientras estén completamente a 12" o menos de esta unidad durante el resto del turno”.

JINETES DE RAJADÁCTILO, JINETES DE TERRADÓN

Añade la siguiente habilidad:

❖ **Pasiva**

FORMACIÓN DISPERSA

Efecto: Esta unidad tiene un alcance de coherencia de 2”.

HIJOS DE BEHEMAT

RASGOS DE BATALLA

Cambia el paso de declarar de la habilidad “Golpe colosal” a:

“**Declara:** Designa un **MEGAGARGANTE** amigo que no haya usado una habilidad **ACOMETIDA** en este turno para usar esta habilidad. A continuación, toma como blanco un **MONSTRUO** enemigo o una **MÁQUINA DE GUERRA** enemiga con un tamaño de unidad de 1 y que esté a 1” o menos de él”.

Cambia la habilidad “Carga de Gargante” a:

✂ **Cualquier fase de carga**

CARGA DE GARGANTE: Si un gargante carga, arrasa con todo en su camino.

Declara: Designa para usar esta habilidad a una unidad **MEGAGARGANTE** o **GARGANTE** amiga que haya cargado en este turno, y a continuación designa como blanco a una unidad enemiga que no haya sido el blanco de esta habilidad en este turno y que esté trabada con la unidad amiga mencionada.

Efecto: Inflige 1D3 daños mortales al blanco.

Nota de diseño: Esta habilidad puede ser usada por cualquier cantidad de unidades amigas **MEGAGARGANTE** y **GARGANTE** que hayan cargado en cada turno.

ARTEFACTOS DE PODER

Cambia el momento de “Linterna resplandeciente” a “Pasiva”, cambia el color de la barra a dorado y el efecto a:

Efecto: Esta unidad puede usar las habilidades **INVOCAR** del saber de manifestación que eligiste durante la composición de ejército como si tuviera **MAGO** (1).

TODAS LAS HOJAS DE UNIDAD DE MEGAGARGANTE

Suma 2 al atributo Ataques del Pisotón todopoderoso y el Pisotón Aún Más Todopoderoso.

MEGAGARGANTE COMEKRAKENS

Cambia el efecto de “¡Fuera de mis Tierras!” a:

“**Efecto:** Tira 1D6. Con 2+, mueve el blanco 2D6” a una nueva posición en el campo de batalla a más de 1” de todas las miniaturas, elementos de terreno y demás objetivos. A efectos del plan de batalla, se considera que ese objetivo sigue en el mismo territorio en el que estaba cuando se situó por primera vez en el campo de batalla”.

MEGAGARGANTE APLASTABESTIAS

Cambia a 5 el atributo Ataques del garrote menhir.

KRAGNOS

Cambia el momento de la habilidad “El Fin de los Imperios” a “Tu fase de carga” y el efecto a:

“**Efecto:** Durante el resto del turno, suma 1 a la cantidad de D6 que tires al hacer las tiradas de carga de las unidades **DESTRUCCIÓN** amigas mientras estén completamente a 12” o menos de esta unidad, hasta un máximo de 3”.

SYLVANETH

RASGOS DE BATALLA

En el paso de declarar de “Crecimiento eterno”, reemplaza:

“completamente a 6” o menos de una **Arboleda silvestre despertada** amiga”

por:

“completamente a 6” o menos de alguna **Arboleda silvestre despertada** amiga”.

SABER DE HECHIZOS

Cambia el efecto de “Canción arbórea”:

“**Efecto:** Si hay menos de 3 **Arboledas silvestres despertadas** amigas en el campo de batalla, puedes desplegar una **Arboleda silvestre despertada** completamente a 24” o menos del lanzador, a más de 3” de todos los objetivos y a más de 1” de toda unidad enemiga y demás elementos de terreno. Si ya hay 3 **Arboledas silvestres despertadas** amigas en el campo de batalla, **Cura** (3) cada **Arboleda silvestre despertada** amiga”.

NUEVA

SABER DE MANIFESTACIÓN

Cambia el efecto de “Invocar Bestia del Claro” a:

Efecto: Sitúa una **Bestia del Claro** completamente a 12” o menos del lanzador, visible para él y a más de 9” de toda unidad enemiga.

NUEVA

Cambia el efecto de “Craneorraíz Vengativa” a:

“Sitúa una **Craneorraíz Vengativa** completamente a 12” o menos del lanzador, visible para él y a más de 9” de toda unidad enemiga.”

NUEVA

Cambia el efecto de “Invocar Colmena de Fatas” a:

Sitúa una **Colmena de Fatas** completamente a 18” o menos del lanzador, visible para él y a más de 3” de toda unidad enemiga.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

PACKS DE FACCIÓN

ALARIELLE LA REINA ETERNA

Cambia el momento del “Rito de la vida” a “Una vez por turno (Ejército), Tu fase de movimiento”, y cambia el efecto a: “**Efecto:** Tira 1D6. Con 4+, sitúa una unidad sustituta con la mitad de miniaturas de la unidad blanco (redondeando al alza) completamente a 9" o menos de una **Arboleda silvestre despertada** amiga y a más de 9" de toda unidad enemiga. Si el blanco era un **MONSTRUO**, asigna 6 daños a la unidad sustituta (no se pueden hacer tiradas de salvaguarda para esos daños)”.

BELTHANOS, PRIMERA ESPINA DE KURNOTH

Cambia el efecto de la habilidad “Cuerno de guerra de Kurnoth” a: “**Efecto:** Durante el resto del turno, el blanco puede usar habilidades **CARGA** aunque haya usado una habilidad **CORRER** en el mismo turno”.

LOS SYLVÁTICOS

Cambia el momento de la habilidad “Erupción de enredaderas espinosas” a “Una vez por turno (Ejército), Cualquier fase de movimiento” y el color de la barra de momento a gris.

CAZADORES DE KURNOTH CON ARCOS LARGOS KURNOTHI

Cambia el efecto de la habilidad “Puntería constante” a: “**Efecto:** Durante el resto del turno esta unidad puede ignorar los efectos de la habilidad “Héroe protegido” (Reglas básicas, 25.0) al tomar blancos para sus ataques de disparo”.

ARQUEROS CENDALES

Cambia la última frase del efecto de “Fata del Céfiro” a: “No puede terminar el movimiento trabada”.

CRANEORRAÍZ VENGATIVA

Añade la siguiente habilidad:

⚙ Pasiva

SAUCE TREPADOR

Efecto: Esta **MANIFESTACIÓN** se considera una **Arboleda silvestre** despertada a efectos de las habilidades “Crecimiento eterno”, “Caminar las sendas ocultas” y “Atacar y desvanecerse”.

Cambia el efecto de “Espantos vengativos” a:

“**Efecto:** Durante el resto del turno, resta de la puntuación de control del blanco un valor equivalente a la cantidad de unidades amigas que han sido eliminadas en esta batalla (sin incluir **MANIFESTACIONES** ni **TERRENO DE FACCIÓN**)”.

ARBOLEDA SILVESTRE DESPERTADA

Añade **SALVAGUARDA (+5)** a la barra de claves.

Cambia el efecto de “Bosque creciente” a:

“Siempre que sitúes una **Arboleda Silvestre despertada**, puedes situar 1-3 elementos de escenografía (Terreno, 1.7). Si sitúas más de 1, los extremos de cada peana deben tocarse, formando un círculo. El área de dentro del círculo se considera parte del elemento de terreno. Por cada elemento de escenografía adicional en este elemento de terreno que sitúes después del primero:

- Suma 2 al atributo Salud de este elemento de terreno.
- Aumenta en 3" el alcance de las habilidades amigas que requieran miniaturas amigas completamente a 6" o menos de este elemento de terreno”.

Cambia el efecto de la habilidad “Vegetación desbordante” a:

“**Efecto:** Las unidades enemigas son visibles para las unidades **SYLVANETH** amigas incluso aunque todas las miniaturas de la unidad enemiga estén a 1" o menos de este elemento de terreno. Además, el atributo Alcance de las armas a distancia de las unidades **SYLVANETH** amigas no se divide por dos mientras todas las miniaturas de la unidad amiga estén a 1" o menos de este elemento de terreno”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

PACKS DE FACCIÓN

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

HIJAS DE KHAINE

P: ¿Puedo usar la habilidad “Masacre general” una vez por batalla con cada unidad elegible?

R: Sí. Esta habilidad la usa la unidad, no el jugador, y no tiene el momento “Una vez por batalla (Ejército)”, así que cada unidad elegible puede usarla una vez por batalla.

P: ¿Puede una unidad Hermana de la Matanza con dagas de sacrificio usar la habilidad “La danza de la muerte” para destrabarse?

R: Sí.

P: ¿Pueden Morathi-Khaine o La Reina de las Sombras usar habilidades que las curarían, como “Arengar”?

R: Sí. Aunque no se les curarán los daños, las claves como **EN LLAMAS** o **ENFERMO** se eliminarían al usar una habilidad de ese tipo.

HEDONITAS DE SLAANESH

P: Al usar la habilidad “Furia de batalla gozosa”, ¿debe Dexcessa haber matado alguna miniatura en un turno para sumar 1 al atributo Ataques de sus garras empaladoras por cada marcador de furia de batalla que tenga?

R: No. Los marcadores de furia de batalla se ganan (y Dexcessa puede curarse) en cualquier turno en el que Dexcessa haya matado alguna miniatura enemiga, pero puede ganar los ataques adicionales en cualquier turno en el que tenga marcadores de furia de batalla.

P: El efecto del rasgo heroico “Amo tentador” del Azote de Ghyran indica que las unidades solo pueden usar las habilidades **BÁSICAS**. ¿Cómo afecta esto a las habilidades pasivas?

R: No las afecta. Las habilidades pasivas no se “usan”, así que esta habilidad no las afecta.

NUEVA

P: Al usar la habilidad “Tentaciones oscuras” del Guardián de los Secretos, ¿puedo elegir la opción “Si el blanco está dañado, Cura (1D3) al blanco” aunque dicho blanco no esté dañado?

R: No.

LUMINETH SOBERANOS

P: Si mi formación de batalla me permite usar una habilidad **FACETAS DE LA GUERRA** además de la que elijo en cada ronda de batalla, ¿puedo elegir la misma habilidad **FACETAS DE LA GUERRA** para poder usarla dos veces en esa ronda de batalla?

R: No.

P: Si un Grafólogo Scinari falla un hechizo al intentar invocar una manifestación, ¿puede usar la habilidad “Escriba del reino” para evitar que el hechizo sea fallido?

R: No.

P: Cuando Ellania y Ellathor usan la habilidad “Eclipse total”, ¿tu oponente debe gastar un punto de mando adicional por la primera orden que use alguna unidad, o por la primera orden que use cada unidad?

R: Por la primera orden que use alguna unidad.

P: ¿Pueden las miniaturas terminar un movimiento en los espacios abiertos bajo un Santuario Luminor?

R: Sí. No obstante, si el Santuario Luminor tiene un Guardián del Santuario, para ello una unidad enemiga necesitaría usar una habilidad que le permita trabarse con el Santuario Luminor, como por ejemplo la habilidad “Carga”.

AGUSANADOS DE NURGLE

P: ¿La habilidad “Personificación de enfermedad y pestilencia” requiere que se inflija al menos un daño mortal con la habilidad “Rota por la enfermedad” para infligir 1 daño mortal adicional?

R: Sí, tal como se indica con la frase: “suma 1 a la cantidad de daños mortales infligidos por la habilidad ‘Rota por la enfermedad’”.

P: Si una habilidad como “Arengar” cura uno o más daños asignados a una unidad, pero dicha unidad no tiene asignado ningún daño o tiene una habilidad que prohíbe que cure daños, ¿la clave **ENFERMO** se eliminaría de dicha unidad? Igualmente, si una habilidad devuelve una o más miniaturas muertas a una unidad, pero en la unidad no hay ninguna miniatura muerta, ¿se eliminaría la clave **ENFERMO** de esa unidad?

R: Sí a ambas preguntas.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

PACKS DE FACCIÓN

MASCATRIBUS OGORS

P: ¿El rasgo heroico “Gran Jefe Tripasduras” ignora modificadores negativos las tiradas para impactar y para herir de los ataques realizados con armas Acompañante?

R: No.

P: “Carga pisoteadora” permite que los MONSTRUOS sumen 2 a una tirada 1D3. ¿Cómo funciona?

R: Si una regla requiere que tires 1D3, tira un dado y divide el resultado en dos, redondeando hacia arriba. Por ejemplo, si el jugador Mascatribus Ogors ha sacado un 5 con un dado normal de 6 caras, con 1D3 sacaría un resultado de 3. A continuación, si la unidad que carga es un **MONSTRUO**, sumarías 2 a la tirada, y el **MONSTRUO** a la carga infligiría 5 daños mortales. Ten en cuenta que esto significa que los **MONSTRUOS** siempre infligirán daño cuando se los designe blanco de la habilidad “Carga pisoteadora”, puesto que su tirada nunca será de menos de 2.

P: ¿El rasgo heroico “Gran Jefe Tripasduras” ignora modificadores negativos las tiradas para impactar y para herir de los ataques realizados con armas Acompañante?

R: No.

OSIARCAS COSECHAHUESOS

P: En la fase 2+ del efecto de “Maldición de los años”, si saco 1 o más 2+, ¿puedo seguir tirando (e infligiendo daño mortal al blanco) hasta sacar un 1?

R: No.

SYLVANETH

P: Al situar elementos de escenografía al desplegar una Arboleda silvestre despertada, ¿se pueden solapar los bordes de las peanas?

R: No. Los bordes de las peanas deben tocarse sin que la peana se solape por encima o por debajo de la de otro elemento de escenografía.

NUEVA

P: Puedo situar una Arboleda silvestre despertada de modo que las partes de menos de 1" de alto queden bajo miniaturas amigas?

R: No. No puedes mover una miniatura para colocar partes de la Arboleda silvestre bajo ella, pero la Arboleda silvestre despertada puede situarse en torno a una miniatura de modo que dicha miniatura quede dentro del círculo vacío formado por las partes de la Arboleda silvestre despertada.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

OTRAS DESCARGAS DIGITALES

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

TOMO DE BATALLA: BESTIAS DEL CAOS **SABER DE HECHIZOS**

Cambia el tercer punto del efecto del hechizo “Involucionar” a:
• Siempre que el blanco se mueva, si el lanzador está en el campo de batalla, el blanco debe terminar su movimiento a una distancia máxima del lanzador igual a la que estaba al inicio del mismo”.

BESTIGORS

Reemplaza el efecto de la habilidad “Despojadores” por:
“**Efecto:** Durante el resto del turno, los ataques de esta unidad logran impactos críticos con toda tirada para impactar de 5+ sin modificar”.

INCURSORES UNGORS

Cambia la tercera frase del efecto de la habilidad “Andanada oculta” a:
“A continuación, en tu próxima fase de movimiento, sitúa esta unidad en el campo de batalla usando la habilidad Rebaño en emboscada”.

CENTIGORS

Añade el siguiente perfil de arma:

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Lanza sajatripas Anti CABALLERÍA (+1 Perforar), Carga (+1 Daño)	3	4+	3+	1	1

TOMO DE BATALLA: BONESPLITTERZ **RASGOS HEROICOS**

Cambia el momento de la habilidad “Uno con la beztia” a “Una vez por batalla (ejército), Cualquier fase de héroe” y el efecto a:
“La próxima vez en esta fase que esta unidad use una habilidad **HECHIZO**, en lugar de hacer una tirada de lanzamiento para esta unidad, puedes usar para la tirada un valor de 6 que no puede modificarse”.

TODAS LAS HOJAS DE UNIDAD

Elimina “**ORRUK**” de la barra de claves.

MANÍAKO EZTRAMBÓTIKO

Cambia el efecto de la habilidad “Espíritu del hueso” a:
“**Efecto:** Tira 1D6. Con 3+, suma 1 a las tiradas para herir de los ataques de combate del blanco durante el resto del turno. Esta habilidad también afecta a las armas **Acompañante**”.

MANÍAKO EZTRAMBÓTIKO, JINETEZ ZALVAJEZ DE JABALÍ, MANÍAKOZ ZALVAJEZ EN JABALÍ
Añade “Acompañante” al perfil de arma de los **Colmillos y pezuñas del Jabalí de guerra**.

KRAGNOS

Cambia el momento de la habilidad “El Fin de los Imperios” a “Tu fase de carga” y el efecto a:
“**Efecto:** Durante el resto del turno, suma 1 a la cantidad de D6 que tires al hacer las tiradas de carga de las unidades **DESTRUCCIÓN** amigas mientras estén completamente a 12" o menos de esta unidad, hasta un máximo de 3”.

SUPLEMENTO DE TOMO DE BATALLA: **NOCTÁNIMAS**

ACECHANTES ESPECTRALES

Cambia a “1” el atributo Perforar en el perfil de arma del **archa de cazador**.

Cambia la habilidad “Cazadores infalibles” a:

Una vez por turno (Ejército), Cualquier fase de combate

CAZADORES INFALIBLES: *Estos cazadores espectrales persiguen a su presa hasta el límite de la existencia.*

Efecto: Durante el resto del turno, siempre que esta unidad haga un movimiento de agruparse, puede moverse 3" adicionales.

SUPLEMENTO DE TOMO DE BATALLA: **FORJADOS EN LA TORMENTA**

LORD ARCANO EN TAURALÓN

Cambia el momento de la habilidad “Manto de luz estelar” a “Una vez por turno (Ejército), Cualquier fase de combate”.

AVENTIS GOLPEÍGNEO

Cambia el momento de la habilidad “Estela de cometa” a “Una vez por turno (Ejército), Cualquier fase de combate”.

BALISTA CELESTIAL

Cambia el momento de la habilidad “Tempestad de virotes” a “Una vez por batalla (Ejército), Cualquier fase de combate”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

OTRAS DESCARGAS DIGITALES

HOJAS DE UNIDAD DE LEGENDS

LA GUARDIASCUA, LOS INCURSORES RAUDOS

Cambia la habilidad “Cámara de Vanguardia” a:

⚙ Una vez por turno (Ejército), Tu fase de héroe

CÁMARA DE VANGUARDIA: *Con rapidez, astucia y salvajismo, los guerreros de las Cámaras de Vanguardia se imponen a fuerzas que les superan en número.*

Efecto: Durante el resto del turno, esta unidad puede usar habilidades **DISPARO** y/o **CARGA** aunque haya usado una habilidad **CORRER** o **RETIRARSE** en el mismo turno.

PROLE DE TARÁNTULOS

Añade “Acompañante” al perfil de arma del **Mordisco venenoso**.

AMO DEL FLUJO, SEÑOR DEL DESTINO, LOS ESCRIBAS AZULES

Añade “**DISCO DE TZEENTCH**” a la barra de claves.

CORTESANO NECRARIO DE LA CRIPTA

Reemplaza la clave “**CORTESANO**” por la clave “**NOBLE**”.

MALENETH FILOBRUJO

Añade “**Anti HÉROE (+1 Perforar)**” al perfil de arma de las **Filos letales**.

Añade “**Crít. (herida automática), A bocajarro**” al perfil de arma de los **Cuchillos arrojados envenenados**.

CACERÍA SALVAJE DE SKAETH

Cambia el párrafo de descripción a:

“Cada miniatura de esta unidad está armada con armas de rastreador. Las miniaturas de esta unidad son:

- Skaeth el Cazador (campeón, también armado con armas a distancia de la Cacería salvaje)
- Karthaen, Invocador de la Cacería (músico)
- Althaen (también armada con armas a distancia de la Cacería salvaje)
- Sheoch
- Lighaen”

DESPOJOS DE GUSANO

Cambia “**SALVAGUARDA (6+)**” a “**SALVAGUARDA (5+)** en la barra de claves.

LA GUARDIA TORVA

Cambia el atributo Salvación a 6+ y el atributo Salud a 1.

LA PANDA AZTUTA

Cambia “Carne fácil” a:

✂ Una vez por turno (Ejército), Fase de héroe del enemigo

CARNE FÁCIL: *Mostrar debilidad a un Mandamalo, aunque sea un instante, es una sentencia de muerte.*

Declara: Toma como blanco una unidad enemiga trabada con esta unidad.

Efecto: Tira 1D6. Si el resultado dobla o supera el atributo Salud del blanco, 1 miniatura de la unidad blanco muere.

ADVIENTO DE GOBBIDAD: REGIMIENTOS DE RENOMBRE

GARGANTE EBRIO

Cambia el momento de la habilidad “Erupción de vómito” a “Una vez por turno (Ejército), Tu fase de disparo”.

A continuación, en el paso Declara, sustituye “toma como blanco todas las demás unidades (amigas o enemigas)” por “toma como blanco cada unidad enemiga”.

REGIMIENTOS DE RENOMBRE

LOS SALVADORES DE CARBONILLA

Cambia el momento de la habilidad “Justicia de Sigmar” a “Una vez por batalla (Ejército), Fase de despliegue”.

LA GUARNICIÓN DE STERNIESTE

En la Organización, cambia “Guardia Tumularia” a “Guardia Fúnebre”

COMITIVA REAL DE NEFERATA

En la Organización, cambia “Caballeros Negros” a “Caballeros Fúnebres”

EL CORO LAMENTUDO

Cambia el efecto de la habilidad “Insustanciales” a:

“Ignora los modificadores negativos a las tiradas de salvación de las unidades de este Regimiento de renombre”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

OTRAS DESCARGAS DIGITALES

EJÉRCITOS DE RENOMBRE

TRIBUS DE LOS PICOS NEVADOS, RASGOS DE BATALLA

Cambia el efecto de la habilidad “Promesa a los Dioses Oscuros” a:

Efecto: Siempre que una unidad **PICOS NEVADOS** amiga usa 1 de las siguientes habilidades y el efecto de la habilidad se resuelve, obtienes 1 **punto de juramento**.

- “Juramento de derramamiento de sangre”
- “Juramento de asesinato” / “Promesa de asesinato”
- “Juramento de supremacía”
- “Juramento del saqueador”
- “Juramento del invasor”
- “Juramento de conquista”
- “Juramento de sacrificio oscuro”

LAS FAUCES ERRANTES, RASGOS DE BATALLA

Renombra la habilidad “Carga de Llenatripas” a “Carga pisoteadora”.

LAS FAUCES ERRANTES, SABER DE HECHIZOS

Cambia el efecto de “Carne señuelo” a:

“Durante el resto de la batalla, las unidades sobre o dentro del blanco o a 1" o menos del mismo son **vulnerables a Pozos Devoradores**. Esta habilidad no afecta a unidades **FAUCES ERRANTES** ni a unidades con la clave **VOLAR**”.

VÁSTAGOS DE NULAHMIA

Añade Señor Vampiro en Pesadilla a las unidades permitidas.

AZOTE DE GHYRAN

CIUDADES DE SIGMAR, PONTÍFICE ZENESTRA

Cambia la habilidad “Palabra del Dios Rey” a:

⚙ **Una vez por turno (Ejército), Tu 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 **MANIFESTACIÓN**, es desterrado y retirado del campo de batalla.
- Si el blanco es **MAGO** o **SACERDOTE**, inflígele tantos daños mortales como el resultado de la tirada.

ACTUALIZADA

Cambia la habilidad “Voluntad de Sigmar” a:

⚙ **Tu fase de héroe**

4

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. Si la tirada de cántico fue 10+, elige hasta 2 efectos distintos en su lugar.

Terreno sagrado: Hasta el inicio de tu siguiente turno, las unidades enemigas 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: Hasta el inicio de tu siguiente turno, 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 1 unidad **HUMANO CIUDADES DE SIGMAR** amiga a más de 12" de esta unidad y que no esté trabada. Retira esa unidad del campo de batalla y sitúala de nuevo completamente a 12" o menos de esta unidad y a más de 9" de toda unidad enemiga. La unidad blanco no puede usar habilidades **CARGA** durante el resto del turno.

CLAVES

PLEGARIA

HIJAS DE KHAINE,

KRETHUSA, VIDENTE DE LA VIEJA BRUJA

Cambia el paso de declarar de la habilidad “Don de la presciencia” a: Toma como blanco una unidad **INFANTERÍA AELFO HIJAS DE KHAINE** o **CABALLERÍA** amiga que no sea Única y que no haya sido eliminada.

NUEVA

CORTES COMECARNE, REY NECRÓFAGO ABOMINABLE

Cambia la última frase del efecto de “Larga vida al Rey” a:

“Las armas de combate usadas por unidades enfurecidas amigas tienen **Crít. (herida automática)** y logran impactos críticos con tiradas para impactar de 5+ sin modificar, incluso aunque esta unidad haya sido eliminada.”



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

OTRAS DESCARGAS DIGITALES

TIPEJOZ NOKTURNOZ, FANÁTIKOZ DEZTROZONEZ

Añade lo siguiente al efecto de “Torbellino de destrucción”:
“Si esta unidad acaba el movimiento trabada, ha cargado”.

NUEVA

TIPEJOZ NOKTURNOZ, FANÁTIKOZ TIRAEZPORAZ

Cambia la primera frase del efecto de “Lokoz giratorioz” a:
“Si esta unidad no ha sido situada durante esta fase, esta unidad puede moverse 2D6”.

TIPEJOZ NOKTURNOZ, SABER DE FATIGAZ

En el efecto de “Susto brillante”, reemplaza:
No se infligen daños mortales por esas habilidades **RETIRARSE**.
por:
Los blancos no sufren daños mortales por esas habilidades **RETIRARSE**.

HEDONITAS DE SLAANESH, SLAANGORS SANGRIABLOS

Cambia el efecto de la habilidad “Avance instintivo” a:
“Esta unidad puede mover hasta 3” inmediatamente después de resolver la orden, a no ser que dicha orden sea una reacción. En tal caso, la unidad puede mover después de resolver la habilidad a la que reaccionaba. Ese movimiento puede atravesar las zonas de combate de unidades enemigas y puede acabar trabado”.

ALTOS SEÑORES KHARADRON, MEJORAS DE AEROBAJEL

Cambia el nombre “Mejoras de aerobajel” a “Grandes endrinmejoras” y reemplaza el texto introductorio a:
Las grandes endrinmejoras son un tipo de mejora especial para los **AEROBAJELES**. Durante la composición de ejército, al añadir mejoras, puedes elegir 1 gran endrinmejora y asignársela a un **AEROBAJEL** de tu lista de ejército.

MANDAMALAZ, JEFE PANTANOZO SKUMDREKK

En el efecto de “Apuesta segura”, reemplaza:
“puedes gastar cualquier cantidad de **fichas de apuestas**”.
por:
“puedes gastar cualquier cantidad de **fichas de apuestas** tras ver el resultado de la tirada”.

LUMINETH SOBERANOS, SABER DE LA RESONANCIA PRISMÁTICA

En los efectos de “Faros de protección” y “Rayo de Hysh”, reemplaza “haya lanzado” por “que se haya lanzado con éxito”.

LUMINETH SOBERANOS, LUZ DE ELTHARION

Cambia el momento de “Luz eterna” a “Pasiva”, y el efecto a:
“Si esta unidad es eliminada y si un **MAGO LUMINETH SOBERANOS** amigo lanza con éxito un hechizo de **INVOCACIÓN**, en lugar de resolver el efecto de dicho hechizo, puedes situar una unidad sustituta para esta unidad a más de 9” de toda unidad enemiga y completamente a 12” o menos de la unidad que uso el hechizo de **INVOCACIÓN**. Esta habilidad sigue teniendo efecto incluso aunque la unidad no esté en el campo de batalla”.

AGUSANADOS DE NURGLE, PUTRIGUS

Añade el siguiente paso de declarar a “Aguacero virulento”:
Declara: Haz una tirada de lanzamiento de 2D6.

NOCTÁNIMAS, KURDOSS VALENTIAN

Cambia el atributo Salvación a 5+.
Cambia “**SALVAGUARDA (6+)**” a “**SALVAGUARDA (5+)** en la barra de claves.

NOCTÁNIMAS, CARRUAJE NEGRO

Cambia el atributo Salvación a 5+.
Cambia “**SALVAGUARDA (6+)**” a “**SALVAGUARDA (5+)** en la barra de claves.

NOCTÁNIMAS, ARTEFACTOS DE PODER

Cambia el paso de declarar de “Amuleto de las pesadillas despiertas” a:
“**Declara:** Toma como blanco a un **HÉROE** enemigo a 18” o menos de esta unidad”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

OTRAS DESCARGAS DIGITALES

MASCATRIBUS OGORS, FORMACIONES DE BATALLA

En el efecto de “Obsesionados por alimentarse”, reemplaza: “En cuyo caso ha cargado”.

por:

“Si terminó el movimiento trabada, el blanco ha cambiado”.

Cambia el paso de declarar de “Guerra posalmuerzo” a:

Toma como blancos hasta 1D3 unidades **INFANTERÍA OGOR** amigas que estuviesen trabadas en este turno con alguna unidad enemiga que haya sido eliminada este turno.

SERAFONES, RASGOS MONSTRUOSOS

En el efecto de “Titán”, reemplaza “un **Ingenio Reinoformador**” por “un **Ingenio Reinoformador** amigo”.

SKAVEN, RATAHORROR

En “Echar una garra”, cambia:

Suma 1 a las tiradas para impactar de los ataques del blanco durante el resto de la fase.

por:

Suma 1 a las tiradas para impactar de los ataques del blanco durante el resto de la fase, incluyendo aquellos hechos con armas del **Acompañante**.

SKAVEN, FORMACIONES DE BATALLA

En el efecto de “Voluntad de la Rata Cornuda”, reemplaza “inflige 1 daño mortal” por “asigna 1 daño mortal” y añade “(no se pueden realizar tiradas de salvaguarda para estos daños)” al final de la habilidad.

SKAVEN, RASGOS HEROICOS

Cambia el paso de declarar de “Subordinado astuto” a:

“Toma como blanco a otro **HÉROE SKAVEN** amigo en el campo de batalla con un atributo Salud que iguale o supere el atributo Salud de esta unidad”.

NECROSEÑORES PUDREALMAS, RASGOS HEROICOS

Cambia el efecto de “Vitalidad aterradora” a:

“Siempre que una habilidad vaya a curar exactamente 1 o 2 daños de esta unidad, en su lugar, cúrale 3 daños”.

NUEVA

DESCARGAS DE HOJAS DE UNIDAD

SERAFÓN, MANADAS ESTIRPESOLAR

Cambia el momento de “Enjambre Venomita” a “Una vez por turno (Ejército), Cualquier fase de combate.”



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

OTRAS DESCARGAS DIGITALES

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

EJÉRCITOS DE RENOMBRE

P: ¿El ejército de renombre Culto Pirófano del número 514 de la White Dwarf se puede usar en juego equilibrado?

R: No, es un ejército de renombre de Legends.

AZOTE DE GHYRAN

P: ¿Puedo incluir unidades Azote de Ghyran en un ejército de renombre en lugar de su versión estándar?

R: Sí.

P: ¿Puedo incluir unidades Azote de Ghyran en un regimiento de renombre en lugar de su versión estándar?

R: No.

HIJAS DE KHAINE, RITOS SOMBRASANGRIENTA

P: Al usar "Paso sombrío", si mi tirada de cántico fue de 8+, ¿puedo designar al mismo sacerdote como primer blanco, moverlo y luego designar como segundo blanco a otra unidad elegible que esté ahora dentro del alcance?

R: Sí.

DISCÍPULOS DE TZEENTCH, FORMACIONES DE BATALLA

P: ¿Puede el blanco de "Hechiceros guerreros" intentar lanzar un hechizo en la fase de combate si ese mago ya ha intentado lanzarlo en la fase de héroe en el mismo turno?

R: Sí.

MATAFUEGOS, HIJO RÚNICO ÁURICO EN MAGMADROTH

P: ¿Puede más de un Hijo Rúnico Áurico en Magmadroth Azote de Ghyran designar al mismo Padre Rúnico Áurico en Magmadroth como blanco de su "Fuego, sangre y venganza"?

R: Sí, porque es un Padre Rúnico de familia numerosa.

PIÑOHIERROZ, FORMACIONES DE BATALLA

P: Al usar la habilidad "Máz Deztruktorez, máz Poderozoz", ¿puedo designar un segundo blanco si hay un Megajefe en Muerdeaplazta en el campo de batalla?

R: No. La habilidad especifica el nombre de la unidad, así que es apta una unidad Megajefe.

MANDAMALLOZ, KAZIKE EN GRAN RECHINADIENTEZ

P: ¿Puedo usar la habilidad "Arráztraloz hazta akí" para eliminar un HÉROE INFANTERÍA enemigo que esté guarneciendo un elemento de terreno de facción?

R: Sí.

SKAVEN, VIDENTE GRIS EN CAMPANA GRITONA

P: Si he lanzado con éxito "Roer a través de la realidad" con un Vidente Gris en Campana gritona Azote de Ghyran, ¿puedo usar "Túneles a través de la realidad" para eliminar dicha unidad y desplegarla completamente a 6" o menos de otra madriguera amiga?

R: No. "Roer a través de la realidad" no permite que el Vidente Gris en Campana gritona use habilidades de la hoja de unidad de la Madriguera, solo permite que se considere una Madriguera al usar dichas habilidades.

HIJOS DE BEHEMAT

*P: Si un Megagargante Comekrakens Azote de Ghyran está en reserva **bajo las olas** al inicio de la ronda de batalla 4, ¿está eliminada o se le asignan 6 daños?*

R: Está destruido.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

TOMO DE BATALLA: BLADES OF KHORNE

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

RASGOS DE BATALLA

Cambia el momento de “¡Cráneos para el trono de cráneos!” a “Una vez por turno (Ejército), Inicio de cualquier turno”.

Cambia el momento de “Castigar al pacifista” a “Una vez por turno (Ejército), Tu fase de combate”.

Cambia el momento de “Asesinar al místico” a “Una vez por turno (Ejército), Tu fase de héroe”.

NUEVA

Cambia la habilidad “Cubiertos de sangre” a:

⚙ **Reacción: Declaraste la habilidad ¡Cráneos para el trono de cráneos!**

CUBIERTOS DE SANGRE: *Mana la sangre de filos, armaduras y colmillos cuando los guerreros del Dios de la Sangre se sumergen en un frenesí divino.*

Efecto: Tras haber resuelto esta habilidad, si has desbloqueado una habilidad **DIEZMO DE SANGRE** durante este turno, toma como blanco una unidad **FILOS DE KHORNE** amiga. Se aplica al blanco el siguiente efecto durante el resto de la batalla:

Brutalidad enajenada: Ignora los modificadores positivos a las tiradas de salvación del blanco.

Bruma sanguínea: Si el blanco es **Sangrejurados** sus armas **SEDIENTAS** tienen **Crít. (mortal)**.

Armas de asesinato: Si el blanco es una unidad que no es **DAEMON MONSTRUO**, suma 1 al atributo **Perforar** de sus armas **Sedientas**, incluyendo armas **Acompañante Sedientas**.

Señores de la Sangre supremos: Si el blanco es un **MONSTRUO**, suma 1 al atributo **Daño** de sus armas **Sedientas**.

KARANAK

Cambia “Acechar a la presa” a:

“Declara: Si la presa de esta unidad está en el campo de batalla, toma como blancos a esta unidad y hasta 1 unidad **Mastines de Khorne** amiga.”

Efecto: **Retira** los blancos y sitúalos de nuevo en el campo de batalla, a más de 6" de la presa de esta unidad y a más de 9" de toda unidad enemiga. Si la unidad **Mastines de Khorne** se designa como blanco, también debe situarse completamente a 12" o menos de esta unidad.

MASTINES DE KHORNE

Añade lo siguiente al final de la segunda frase en el efecto de “Cazadores de Místicos”:

“Además, tu oponente no puede dar a ese **SACERDOTE** ningún punto de ritual durante el resto de la fase”.

PORTAMUERTES

Añade lo siguiente al efecto de “Trophos de muertes gloriosas”:

“Esta reacción no puede usarse más de una vez por orden”.

TRITURACRÁNEOS

Cambia el efecto de “Golpes rompehuesos” a:

“Efecto: Tira 1D6. Si el resultado es igual o menor que el atributo **Control** del blanco, el blanco tiene **ATACAR ÚLTIMO** durante el resto del turno”.

DEVORADOR DE ALMAS DE LA RABIA INSENSATA

Cambia el efecto de “Masacre atroz” a:

Siempre que un ataque de esta unidad obtenga un impacto crítico, inflige 1D3 daños mortales a cada unidad enemiga a 8" o menos de ella tras resolver la habilidad **COMBATE** (y continúa con la secuencia de ataque”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

TOMO DE BATALLA: BLADES OF KHORNE

NUEVA

AMO SANGRIENTO, HERALDO DE KHORNE

Cambia la última frase del efecto de “La sangre debe fluir” a:
“Durante el resto del turno, suma 1 a las tiradas para impactar de los ataques de combate realizados por esta unidad y esa unidad **Desangradores** amiga.”

SENDERO A LA GLORIA

En el Sendero del Matarife, añade lo siguiente al efecto de “Inmune ante lo arcano”:

“Un **MAGO** enemigo puede verse afectado por esta habilidad varias veces y sus efectos son acumulativos”.

EJÉRCITO DE RENOMBRE: LOS SEÑORES MALIGNOS

Cambia el momento de “Atraídos por la sangre” a:

“Una vez por turno (Ejército), Final de tu turno”

NUEVA

Cambia el efecto de “Nacidos de la carnicería” a:

Efecto: Tira tantos D6 como el número de la ronda de batalla actual más el número de unidades (amigas y enemigas) eliminadas en esta batalla. Si la tirada incluye 8 o más resultados de 3+, sitúa una unidad sustituta idéntica al blanco en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de toda unidad enemiga.

EJÉRCITO DE RENOMBRE: CAMPEONES SANGUIELEGIDOS

Cambia el efecto de “El Filo Mellado” a:

”**Efecto:** Asigna 1D3 daños a esta unidad (no se pueden hacer tiradas de salvaguarda para esos daños). Durante el resto del turno, suma X al atributo Ataques de las armas de combate usadas por unidades **CAMPEONES SANGUIELEGIDOS** amigas durante el resto del turno, donde X equivale al número de daños asignados a esta unidad durante este turno con esta habilidad”.

“Durante el resto de la batalla, no puede curarse a esta unidad y no puede usar la habilidad “Asesinos impulsados por el odio”.

Cambia el efecto de “El ojo del dios rojo” a:

“Las unidades **CAMPEONES SANGUIELEGIDOS** amigas tienen **SALVAGUARDAS** (6+)”.

Cambia el efecto de “Asesinos impulsados por el odio” a:

”**Efecto:** Si una unidad **CAMPEONES SANGUIELEGIDOS** amiga fuese a ser eliminada, antes de retirarla de la partida, tira 1D6. Con 5+, no se la elimina y cualquier daño restante infligido no tiene efecto. Luego, **Cura** (1) a esa unidad”.

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: ¿La habilidad “Cubiertos de sangre” tiene algún efecto sobre Skarbrand en el Regimiento de renombre El Exiliado?

R: No. Esa habilidad es un rasgo de batalla Filos de Khorne por lo que no tendrá ningún efecto en una unidad en un Regimiento de renombre.

P: ¿La habilidad “Rabia de Skarbrand” de Skarbrand significa que Skarbrand se ve afectado por la habilidad “Cubiertos de sangre” en el primer turno de la batalla?

R: No.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

TOMO DE BATALLA: FLESH-EATER COURTS

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

RASGOS DE BATALLA

Cambia la segunda frase del efecto de “Un reino engañado” a: “Con 3-4, debes elegir el mismo **DELIRIO** que el elegido el último turno, aunque figure en la hoja de una unidad que haya sido eliminada. En tales casos, el efecto de ese **DELIRIO** aplica como si la unidad no hubiera sido eliminada”.

FORMACIONES DE BATALLA, SEÑORES DE LA MANSIÓN

En el efecto “Alzar los estandartes”, reemplaza “Siempre que una habilidad devuelva” por “Siempre que otra habilidad devuelva”.

ARTEFACTOS DE PODER

En el punto final del efecto de “El fémur astillado”, sustituye “es desterrado” por “es desterrado y retirado de la partida”.

REY NECRÓFAGO ABOMINABLE EN DRAGÓN ZOMBI REAL

Cambia el efecto de “¡Por el reino!” a: Mientras te creas este **DELIRIO**, suma 1 a las tiradas de carga de unidades **CABALLEROS** amigas y de **MONSTRUOS CORTES COMECARNE** amigos, en su lugar, mientras estén completamente a 12" o menos de cualquier **HÉROE CORTES COMECARNE**.

Suma 2 a las tiradas de carga de las unidades **CABALLEROS** amigas y de los **MONSTRUOS CORTES COMECARNE** amigos, en su lugar, mientras estén completamente a 12" o menos de cualquier **Rey Necrófago Abominable en Dragón Zombi Real** amigo.

ALTO HALCONERO FELGRYN

Cambia el paso de declarar de “Sé mis ojos” a: “El **Garpa** de esta unidad es un marcador. Si el **Garpa** de esta unidad no está junto a una unidad enemiga, toma como blanco una unidad enemiga a 18" o menos de esta unidad y que no esté trabada”.

NUEVA

TRONO SEPULCRAL

Cambia el paso de declarar de “Todo lo que baña la luz, es mi reino” a: Si este elemento de terreno tiene un regente, toma como blanco una unidad **CORTES COMECARNE HÉROE** amiga visible que no esté trabada.

SENDERO A LA GLORIA, YUNQUE DE LA APOTEOSIS

Añade “Una vez por turno (Ejército)” a la barra de momento de “Fauces poderosas”.

Añade “Una vez por turno (Ejército)” a la barra de momento de “Monstruosidad espléndida”.

Añade la habilidad de arma **Acompañante** al arma **Colonia de murciélagos**.

EJÉRCITO DE RENOMBRE, CABALLEROS DE NUEVA CORTEDESTÍO

Cambia “A la sombra de su señor” a:

➤ Una vez por batalla (Ejército), Cualquier fase de carga

A LA SOMBRA DE SU SEÑOR: Cuando el propio *Ushoran sale al campo de batalla, sus caballeros son presa del impulso de seguir sus pasos monstruosos.*

Declara: Si el **Ushoran** amigo no está trabado y no ha usado ninguna habilidad **CORRER** o **RETIRARSE** en este turno, tómallo como blanco para usar esta habilidad. Entonces, elige hasta 2 unidades **NUEVA CORTEDESTÍO CABALLEROS** amigas en su zona de combate que no estén trabadas y no hayan usado ninguna habilidad **CORRER** o **RETIRARSE** en este turno para que sean su **Séquito real**. A continuación, haz una tirada de carga de 2D6.

Efecto: El **Ushoran** amigo puede mover una distancia máxima equivalente al valor de la tirada de carga. Puede mover a través de las zonas de combate de las unidades enemigas y debe acabar el movimiento a ½" o menos de una unidad enemiga visible. Si lo hace, ha cargado. Si ha cargado, entonces después de resolver esta habilidad, cada unidad en su **séquito real** puede usar inmediatamente la habilidad “Carga” incluso aunque no sea tu fase de carga y tú puedes usar la tirada de carga de esta habilidad en lugar de hacer una tirada de carga cuando esto suceda, pero las unidades deben terminar el movimiento de carga a 3" o menos del **Ushoran** amigo.

CLAVES

BÁSICA, MOVIMIENTO, CARGA

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: Cuando el blanco de “Atisbo del Delirio” realice ataques de combate como resultado del efecto del hechizo, ¿se puede usar las órdenes “Ataque total” o “Defensa total” como reacción a dicho ataque?

R: No.

P: Si una unidad **AGUSANADOS DE NURGLE** es tomada como el blanco de la habilidad “Atisbo del Delirio” de **Ushoran** y resolver esa habilidad resulta en la muerte de una miniatura de esa unidad, ¿activaría eso la habilidad “Vectores de contagio” en esa unidad **AGUSANADOS DE NURGLE**?

R: No.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

TOMO DE BATALLA: GLOOMSPITE GITZ

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

KRAGNOS

Cambia el momento de la habilidad “El Fin de los Imperios” a “Tu fase de carga” y el efecto a:

“Efecto: Durante el resto del turno, suma 1 a la cantidad de D6 que tires al hacer las tiradas de carga de las unidades **DESTRUCCIÓN** amigas mientras estén completamente a 12" o menos de esta unidad, hasta un máximo de 3”.

SKRAGROTT, EL LUNARKA

Cambia “Cetro parlanchín” a:

➤ Pasiva

CETRO PARLANCHÍN: *Este cetro, del que se dice que está coronado por la calavera del profeta Kalth, canaliza las voces de los videntes encarcelados por Skragrott a través del chasquido de sus dientes.*

Efecto: Siempre que una unidad **KLAN LUNAR** amiga completamente a 12" o menos de esta unidad use la orden “Redesplegar”, no se gastan puntos de mando.

DROGGZ MUERDEZOLEZ

Cambia “Mejor noz vamo” a:

➤ Una vez por turno (Ejército), Reacción: Declaraste una habilidad **COMBATE** para una unidad completamente a 9" o menos de esta unidad

MEJOR NOZ VAMO: *Droggz sabe exactamente cuándo sacar a sus chikoz de una situación complicada para que puedan volver “a por otra” cuando las probabilidades vuelvan a estar a su favor.*

Efecto: Tira 1D6. Con 4+, la unidad que usa esa habilidad **COMBATE** puede mover 2D6" después de que se haya resuelto esa habilidad **COMBATE**. Puede atravesar las zonas de combate de las unidades enemigas, pero no puede acabar el movimiento trabada.

TRUGG EL REY TROGGOTH

Añade la clave **TIPEJOZ NOKTURNOZ**.

JEFE GRUÑÓN EN KARROBRAMANTE

Elimina “que no sea **HÉROE**” de la primera frase del efecto de “¡Zigamo al jefe!”.

KARROBRAMANTEZ ROBAZOLEZ

Cambia el momento de “Deztrukción a tope” a “Una vez por turno (Ejército), En cualquier fase de movimiento”.

En el efecto, reemplaza “designa hasta 1 unidad **INFANTERÍA** enemiga” por “designa hasta 1 unidad **INFANTERÍA** o **CABALLERÍA** enemigas”.

NUEVA

Cambia la primera frase del efecto de “Deztrukción a tope” a: “Si esta unidad está trabada, puede moverse una distancia de hasta su atributo **Movimiento**.”

JINETEZ DE COLMIBRAMANTEZ

Cambia el atributo **Impactar de Fauces babeantes de Colmibramante** a 4+.

CHAMÁN HILANDERO

Cambia el atributo **Control** de 5 a 2.

SENDERO A LA GLORIA, YUNQUE DE LA APOTEOSIS

Cambia el efecto de “Hongófilo” a:

”Tira 2D6. Si el total es equivalente o menor al atributo **Control** de esta unidad, esa habilidad **MOVIMIENTO** no tiene efecto”.

En el efecto de “Tipejo ezkurridizo”, reemplaza:

“no es visible para unidades enemigas que no estén trabadas con ella”.

por:

“no es visible para unidades que no estén dentro de la zona de combate de esta unidad”.

NUEVA

SENDERO A LA GLORIA, SENDERO DE LAS HORDAZ PRINGOZAZ

Cambia el momento de **Brebajes fungozoz** a:

“Reacción: El oponente declaró una habilidad que no es de **COMBATIR PARA UNA MANIFESTACIÓN**”

EJÉRCITO DE RENOMBRE, MUCHACHEJOZ DE DROGGZ

En el efecto de “Pinchaloz y korre”, reemplazar “Deztrukción a tope” por “Estela de llamas de Karabrillante”.

EJÉRCITO DE RENOMBRE, LOZ TIPEJOZ DEL REY

En “La luna y el lunático”, cambiar la primera frase a:

“Mientras una unidad amiga esté completamente a 9" o menos de un **Skragrott** amigo, una **Luna Malévola** amiga o un **Temploloko de la Luna Malvada** amigo.

Cambia el paso de declarar de “Ayudante del Rey” a:

“Declara: No puedes usar esta habilidad y la habilidad “**Guaridaz del Klan Lunar**” de un **Temploloko de la Luna Malvada** en el mismo turno. Si esta unidad está a 12" o menos de un **Temploloko de la Luna Malvada** amigo, toma como blanco una unidad **TIPEJOZ DEL REY** amiga que no esté reforzada, que no sea **HÉROE** ni **MONSTRUO** y que haya sido eliminada.

Añade lo siguiente al efecto de “Puñal lunar”:

“Esta unidad puede verse afectada por esta habilidad varias veces y sus efectos son acumulativos”.

En el paso de declarar de “Orden del Lunarka” y “El tipejo adecuado en el zitio juzto”, reemplaza “a 18" o menos” por “completamente a 18" o menos”.

PUNTA DE LANZA, GRUÑEMANADA DE KAZADOREZ

Cambia el momento de “Fuerza de flanqueo” a “Una vez por batalla, Fase de despliegue”.

Cambia el momento de “Ezkirla robazolez” a “Una vez por batalla, Fase de movimiento enemiga”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

TOMO DE BATALLA: GLOOMSPITE GITZ

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: Al usar el efecto Garrapatoz lunarez de “Bajo la luz de la Luna Malvada” o la habilidad “La luna y el lunático” para tener un valor de 4 en el atributo Movimiento de una unidad GARRAPATO amiga, ¿el 4 reemplaza todo el atributo Movimiento de la unidad, o solo el resultado de la tirada?

R: Reemplaza el resultado de la tirada. P. ej., si una unidad de Garrapatoz Zaltarinez (con un atributo Movimiento de 1D6+8”) se viera afectada por una de estas habilidades, podría usar un valor de 4 en vez de tirar el D6, lo que resulta en un atributo Movimiento de 12” (4+8”).

P: ¿Puede el atacante resolver sus ataques con la Katapulta Lanzagrotz uno a uno? En caso afirmativo, ¿cómo aplica la reducción de Perforar?

R: Sí. Tal como se describe en las reglas de la secuencia de ataque (17.0), los ataques se resuelven uno a uno a no ser que decidas usar tiradas rápidas. Aquí hay una secuencia de ataque de ejemplo de la Katapulta Lanzagrotz:

1. El jugador Tipejoz Nokturnoz impacta y hiere con éxito en el primer ataque, y luego su oponente realiza una tirada de salvación, restando Perforar (3) del arma de la tirada.
2. El jugador Tipejoz Nokturnoz falla la tirada para impactar del segundo ataque, la repita para que tenga éxito y hiere con éxito. Entonces, su oponente realiza una tirada de salvación restando el ahora reducido atributo Perfora (2) de la tirada.
3. El tercer ataque falla en el impacto y falla de nuevo tras repetir la tirada. El atributo Perforar se reduce a 1.
4. El cuarto ataque impacta con éxito y hiere. El oponente del jugador Tipejoz Nokturnoz resta el Perforar (1) de su tirada de salvación.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

TOMO DE BATALLA: HERREROS INFERNALES DE HASHUT

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

SABER DE HECHIZOS

Cambia el paso de declarar de “Niebla de ceniza” a:
“Designa un **MAGO HERREROS INFERNALES DE HASHUT** amigo para lanzar este hechizo. Toma como blanco un elemento de terreno visible que tenga alguna **ficha de desolación** y esté a 18" o menos del lanzador. A continuación, haz una tirada de lanzamiento de 2D6”.

ARTEFACTOS DE PODER

Cambia el último punto del efecto “Pergamino de petrificación” a los siguientes dos puntos:

- Las unidades enemigas pueden ignorar la zona de combate del blanco a efectos de movimiento y carga.
- Las unidades enemigas pueden ignorar el blanco a efectos de desplegar en el campo de batalla pero no pueden situarse en el blanco”.

HERRERO DAEMÓNICO

Añade la habilidad de arma **A bocajarro** al perfil de arma **Chorro de fuego daemónico**.

INGENIO DOMINADOR CON CAÑONES INMOLADORES

Cambia la habilidad “Todo debe arder” a:

Tu fase de disparo

TODO DEBE ARDER: *Quienes se acercan a un Dominador solo hallan un fin: la muerte por fuego impuro.*

Declara: Toma como blanco cualquier cantidad de unidades enemigas a 8" o menos de esta unidad y visibles para ella.

Efecto: Durante el resto del turno, suma 2 al atributo Ataques de los **Cañones inmoladores** de esta unidad por cada unidad designada como blanco de esta habilidad, pero siempre que esta unidad use una habilidad **DISPARO**, debe tomar como blanco a cada una de esas unidades con al menos 3 de sus ataques.

COHORTE INFERNAL CON FILOS DE HASHUT

Añade **PORTAESTANDARTE (1/10)** a la barra de claves.

COHORTE INFERNAL CON LANZAS DE HASHUT

Añade **PORTAESTANDARTE (1/10)** a la barra de claves.

SENDERO A LA GLORIA, YUNQUE DE LA APOTEOSIS

En las reglas de montura de guerra Tauro Infernal y Tauro venerable, cambia el último punto en la columna de la derecha a:
“Reemplaza la clave **INFANTERÍA** por las siguientes claves **MONSTRUO**, **MÁQUINA DE GUERRA**, **VOLAR**.”

EJÉRCITO DE RENOMBRE, ESTAMPIDA DEL ZIGURAT, SABER DE HECHIZOS

Cambia al segundo punto del efecto de “Quemar hasta las cenizas” a:

“Si el blanco es el **TERRENO DE FACCIÓN**, hasta el inicio de tu siguiente turno, las habilidades en la hoja de unidad de ese elemento de terreno no tienen efecto”.

EJÉRCITO DE RENOMBRE, ESTAMPIDA DEL ZIGURAT, RASGOS DE BATALLA

Cambia el primer punto del efecto de “Pasar por encima” a:
“El blanco puede usar habilidades **DISPARO** y **CARGA** aunque haya usado una habilidad **RETIRARSE** en el mismo turno”.

ACTUALIZADA

EJÉRCITO DE RENOMBRE, GRAN HUESTE FORJADA DE TAAR, SABER DE PLEGARIAS

Cambia el efecto de “Tormenta de lava” a:

“Si la tirada de cántico ha sido de 7+, toma como blanco a una unidad enemiga adicional. Inflige 1D3 daños mortales a cada blanco.”

REGIMIENTO DE RENOMBRE, BUSCADORES DE LA ENDECHA FÚNEBRE

Cambia el paso de declarar de “Búsqueda exhaustiva” a:

“Designa el **Anciano de las Cenizas** de este regimiento de renombre para usar esta habilidad. A continuación, toma como blanco un objetivo o **lugar de poder** que esté disputando y no haya sido tomado como blanco de esta habilidad aún en esta batalla”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

TOMO DE BATALLA: HERREROS INFERNALES DE HASHUT

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: Al usar "Recabar poder daemónico", cuando los puntos de poder daemónico se retiran de la unidad, ¿se conservan para ser reasignados a unidades amigas o se pierden?

R: Se pierden.

NUEVA

P: Si a una unidad afectada tanto por el "Fanatismo avivado" de los Ancianos de las cenizas, como por el hechizo Reforzar el acero daemónico de la Gran Hueste forjada de Taar, que permiten ignorar el primer daño asignado a ella en una fase, ¿dichas habilidades permitirían a la unidad afectada ignorar solo el primer daño asignado a ella o ignorar el primer y el segundo daño asignado a ella?

R: Solo se ignoraría el primer daño.

NUEVA

P: Si una de las MÁQUINAS DE GUERRA de la Batería de acero maldito ha sido eliminada, se puede usar la habilidad "Exhibición de poder total"?

R: Sí.

NUEVA

Pla habilidad : ¿Cuando una unidad de un ejército Gran Hueste forjada de Taar gana 1 punto de Poder daemónico (por ejemplo, debido a la habilidad Tierras conquistadas de una Cohorte Infernal con lanzas de Hashut), ¿pierde ese poder daemónico al final de la ronda de batalla?

R: No.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

TOMO DE BATALLA: IDONETH DEEPKIN

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

EJÉRCITO DE RENOMBRE: LA PRIMERA FALANGE DE IONRACH

En el paso de declarar de “La espada de Gwynnar”, reemplaza: “Designa una unidad amiga que no esté trabada para usar esta habilidad”.

por:

“Designa una unidad amiga trabada para usar esta habilidad”.

IKON DE LOS MARES

En el paso de declarar de “El mar avanza”, reemplaza “elige hasta 1 unidad amiga” por “hasta 1 unidad **PROFUNDOS IDONETH** amiga”.

IKON DE LA TEMPESTAD

Añade lo siguiente al efecto de “Furia del remolino”:

Las unidades **PROFUNDOS IDONETH** amigas no sufren daños mortales al usar habilidades **RETIRARSE** si están completamente a 12" o menos de esta unidad.

ENCARNADO DE LAS PROFUNDIDADES

Cambia el atributo Destierro a 9+.

ZARCILLO ABISAL

Cambia el efecto de “Abrazo aplastante” a:

“Suma 1 a las tiradas para impactar de los ataques de las

MANIFESTACIONES PROFUNDOS IDONETH amigas que tomen como blanco una unidad enemiga **atrapada**.”

PECIO MAREASOMBRÍA

Elimina “Infranqueable” de las habilidades de terreno universal.

REGIMIENTO DE RENOMBRE: INCURSIÓN DE ORILLA NAMARTI

Cambia el paso de declarar de “A la sombra del mar aetérico” a:

“Esta habilidad debe usarse para desplegar este Regimiento de renombre en lugar de las habilidades ‘Desplegar unidad’ o ‘Desplegar regimiento’”.

SENDERO A LA GLORIA, YUNQUE DE LA APOTEOSIS

En el paso “Elegir una montura de guerra”, cambia el punto final de “Corcel marino” y “Alopex” a:

“Reemplaza la clave **INFANTERÍA** por las siguientes claves:

CABALLERÍA, VOLAR”.

EJÉRCITO DE RENOMBRE: GUARDIANES DEL ATOLÓN

Cambia el efecto de “A rebufo”:

“El blanco puede mover hasta 1D6”. Ese movimiento no puede atravesar las zonas de combate de unidades enemigas ni terminar en ellas”.

EJÉRCITO DE RENOMBRE: GUARDIANES DEL ATOLÓN

Cambia el paso de declarar de “Oculto en el océano” a:

“Esta habilidad debe usarse para desplegar el **EIDOLÓN ATOLÓN** amigo en lugar de las habilidades ‘Desplegar unidad’ o ‘Desplegar regimiento’”.

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: Una unidad que es el blanco de la habilidad “Atrapado” de un Alopex Akheliano se considera “**atrapada**” a efectos de las habilidades “Grilletes de agua” y “Abrazo aplastante” del Zarcillo abisal?

R: No.

NUEVA

P: ¿Un Zarcillo abisal es una manifestación separada del Encarnado de las Profundidades y otros Zarcillos abisales?

R: Sí, y cada Zarcillo abisal añade 1 a la tirada de destierro de un oponente.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

TOMO DE BATALLA: KHARADRON OVERLORDS

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

RASGOS DE BATALLA

Cambia el efecto de “Cobertura de aerobajel” a:
“Resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques que tomen como blanco unidades **INFANTERÍA ALTOS SEÑORES KHARADRON** amigas mientras estén completamente a 6" o menos de un **Acorazado Arkanauta** o una **Fragata Arkanauta** amigas.

NUEVA

Cambia la segunda frase del efecto de “El Buque insignia” a:
“Si el blanco no tiene una Gran endrinmejora, dale 1 Gran Endrinmejora.”

Borra la última frase de la Nota de diseño de “El Buque insignia”.

FORMACIONES DE BATALLA, ESCUADRÓN DE REDESPLIEGUE RÁPIDO

Cambia el efecto de “Anclas de rápel adicionales” a:
“Las **Cañoneras Grundstok** amigas pueden transportar hasta 2 unidades **INFANTERÍA ALTOS SEÑORES KHARADRON** amigas en lugar de 1, y con un recuento de hasta 6 miniaturas en lugar de 5 (ver rasgos de batalla)”.

FORMACIONES DE BATALLA, FUERZA EXPEDICIONARIA DEL GREMIO DE ENDRINGENIEROS

Cambia el efecto de “Equipamiento especial” a:

Efecto: Asigna a ese **HÉROE** 1 artefacto de poder de los “Inventos de los Puertos Celestes” o “Innovaciones ingeniosas”.

ARTEFACTOS DE PODER

Cambia el momento de “Granada de racimo de Celestium” a “Una vez por batalla, Tu fase de disparo” y el paso de Declarar a:
“Toma como blanco una unidad enemiga visible para esta unidad y a 12" o menos de ella”.

ANULQUIMISTA

Cambia el efecto de “Traje nulo” a:
Dobla el atributo Daño de las armas de esta unidad en los ataques que tomen como blanco un **SACERDOTE**, **MAGO** o **MANIFESTACIÓN**.

COMPAÑÍA ARKANAUTA

Cambia el momento de “Bucaneros curtidos” a “Una vez por turno (Ejército), Cualquier fase de carga.”

NUEVA

GUARDIANES CELESTES

Cambia el momento de “Cargas programadas” a:
“Una vez por turno (Ejército), Final de cualquier turno”

RECLAMANAVES VONGRIM

NUEVA

Cambia el momento de la “Pistola de bengalas de observador” a
“Una vez por turno (Ejército)”, Cualquier fase de combate”.

Cambia el segundo punto de “Pistola de bengalas de observador” a:
“Suma 1 al atributo Perforar de las armas de combate usadas por unidades **Reclamanaves Vongrim** y **Arponeros Vongrim** amigas que tomen como blanco una unidad que esté disputando el blanco objetivo”.

NUEVA

ARPONEROS VONGRIM

“Cambia el momento de “Endrinmochilas ligeras” a “Una vez por turno (Ejército), Cualquier fase de combate.”

FRAGATA ARKANAUTA

Cambia el efecto de “Navío de asalto” a:
“Esta unidad puede moverse una distancia máxima equivalente al resultado de la tirada de carga y debe terminar el movimiento a ½" de una unidad enemiga visible. De hacerlo:

- Elimina los blancos del campo de batalla y vuelve a desplegarlos completamente dentro de la zona de combate de esta unidad. Los blancos pueden situarse trabados.
- Esta unidad y los blancos han cargado, y los blancos no pueden usar ninguna otra habilidad **BÁSICA** durante el resto de la fase.
- Elige como máximo a 1 de los blancos para que tenga **ATACAR PRIMERO** durante el resto del turno”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

TOMO DE BATALLA: KHARADRON OVERLORDS

ENDRINDÁRSENA ZONTARI

Cambia "Puesto de endrinmejoras" a:

Tu fase de héroe

PUESTO DE ENDRINMEJORAS: *La Endrindársena ensambla continuamente nuevos drones, un proceso que se acelera si lo supervisa un endringeniero capaz.*

Declara: Toma como blanco una **AUTOENDRINA** amiga o **AUTOENDRINA** de reemplaza que haya sido retirada del campo de batalla.

Efecto: Realiza una tirada de fabricación de 1D6. Suma 1 a la tirada si hay un **Endrintendente con armadura dirigible** o un **Endrintendente con endrinarnés** amigo a 3" o menos de este elemento de terreno. Con 4+, sitúa una **AUTOENDRINA** de reemplazo en el campo de batalla, completamente a 6" o menos de este elemento de terreno y a más de 3" de toda unidad enemiga.

AUTOENDRINA

Cambia el paso de declarar de "Autoendrina Nulificadora" a: "Si esta unidad es una **Autoendrina Nulificadora** y ahora está trabada con alguna **MANIFESTACIÓN** enemiga, elige como blanco cada **MANIFESTACIÓN** enemiga trabada".

Cambia el paso de declarar de "Autoendrina Aturdidora" a: Si esta unidad es una **Autoendrina Aturdidora** y está trabada, cada unidad enemiga trabada con ella es un blanco.

Cambia el paso de declarar de "Autoendrina Revientaagravios" a: Si esta unidad es una **Autoendrina Revientaagravios** y está trabada, cada unidad enemiga trabada con ella es un blanco".

SENDERO A LA GLORIA, YUNQUE DE LA APOTEOSIS

Cambia el efecto de "Despacio y con buena letra" a: "Mientras esta unidad esté trabada con una unidad enemiga que también esté trabada con otra unidad amiga, esta unidad tiene **ATACAR ÚLTIMO**".

EJÉRCITO DE RENOMBRE: AVANZADILLA PIONERA

En el cuarto punto de las unidades permitidas, cambia "Cualquier unidad **INFANTERÍA ALTOS SEÑORES KHARADRON**" a "Cualquier unidad que no sea **HÉROE INFANTERÍA ALTOS SEÑORES KHARADRON**".

EJÉRCITO DE RENOMBRE: LA TRIPULACIÓN DEL MAGNATE

NUEVA

Añade lo siguiente al final de la descripción del ejército: "No puede incluirse en el regimiento de otro **HÉROE** pero gana las siguientes opciones de regimiento: Cualesquiera unidades **TRIPULACIÓN DEL MAGNATE**".

Cambia el efecto de "Casco reforzado con invictunita" a: "Tira 1D3. Durante el resto del turno, resta **X** al atributo **Perforar** de las armas usadas en los ataques que tomen como blanco ese **AEROBAJEL**, donde **X** es igual a la tirada".

NUEVA

Cambia "Endrinmochilas de vanguardia" a:

Una vez por turno (Ejército), Tu fase de movimiento

ENDRINMOCHILAS DE VANGUARDIA: *El Lord Magnate equipa a sus soldados con lo último en endrinarneses.*

Declara: Toma como blancos hasta 2 unidades **INFANTERÍA TRIPULACIÓN DEL MAGNATE** amigas que se encuentren completamente a 9" o menos de un **AEROBAJEL TRIPULACIÓN DEL MAGNATE** amigo.

Efecto: Durante el resto del turno, el blanco puede usar habilidades **CARGA** aunque haya usado una habilidad **CORRER** en el mismo turno.

REGIMIENTO DE RENOMBRE: CORSARIOS DE DREKKI

Cambia el efecto de "La buena de la Aelsling" a: "La **AELSING** de este Regimiento de renombre tiene un atributo **Salud** de 17 en lugar de 14".

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: ¿Puede una **Fragata Arkanauta** usar la habilidad "Navío de asalto" si en el mismo turno ha usado una habilidad **CORRER** y además ha sido blanco de la habilidad "Comandar la flota" de **Brokk Grungsson** en un momento anterior del mismo turno?

R: Sí.

P: ¿Puedo usar la habilidad "Navío de asalto" en combinación con "Contracarga"?

R: Sí.

P: ¿Puede elegir a una unidad reforzada de **Cañonera Grundstok Azote de Ghyran** como blanco de la habilidad "¿Fuego con todos los cañones!" de un **Almirante Arkanauta**? Si lo hace, ¿todas las miniaturas de la unidad obtienen el beneficio del efecto, o solo 1 miniatura de la unidad?

R: Sí, y todas las miniaturas de la unidad obtiene el beneficio del efecto.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

TOMO DE BATALLA: NIGHTHAUNT

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

SABER DE HECHIZOS

En el paso Declarar de “Cadenas de la Muerte”, reemplaza “designa una unidad **HÉROE** enemiga” por “elige una unidad **HÉROE** enemiga visible”.

NUEVA

SABER DE MANIFESTACIÓN

Cambia el efecto de Invocar Guadaña Segadora de Shyish a: “Sitúa una **Guadaña Segadora de Shyish** completamente a 12" o menos del lanzador, visible para él, y a más de 9" de toda unidad enemiga.”

NUEVA

PIROESPECTROS

cambia el momento de “Encender la Pira” a “Una vez por turno (Ejército), Final de cualquier turno”.

NEXO DEL PESAR

Cambia el efecto de “Cripta hambrienta” a: Retira este elemento de terreno del campo de batalla y sitúalo de nuevo en el campo de batalla a 3" o menos de una unidad **NOCTÁNIMAS** amiga, a más de 3" de todo objetivo y unidad enemiga, a más de 1" de todo terreno de facción y a más de 12" de todo otro **Nexo del Pesar** amigo.

SENDERO A LA GLORIA, YUNQUE DE LA APOTEOSIS

Elimina la segunda frase del paso de declarar de “Coloso terrorífico”.

SENDERO A LA GLORIA, YUNQUE DE LA APOTEOSIS

Cambia el efecto de “Segador temerario” a: “Durante el resto del turno, suma 1 a la cantidad de D6 que tires en las tiradas de carga de esta unidad, hasta un máximo de 3”.

PUNTA DE LANZA: HORDA ENCADENADA MALDITA

Cambia el momento de “Descorporeizar” a “Una vez por turno (Ejército), Cualquier fase de héroe”.

Cambia el momento de “Terror creciente” a “Una vez por turno (Ejército), Final de cualquier turno”.

ESPELUZNANTE

Cambia el paso de efecto a:

“**Efecto:** Tira 1D6. Con 3+, el blanco debe usar inmediatamente una habilidad **RETIRARSE** como si fuera la fase de movimiento enemiga. Inmediatamente después de haber resuelto esa habilidad, si el blanco está trabado, inflígele 2D3 daños mortales.”

NUEVA

REGIMIENTO DE RENOMBRE: CARAVANA DE LA RESURRECCIÓN

Cambia el momento de “Resurrección oscura” a “Una vez por turno (Ejército), Final de cualquier turno”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

TOMO DE BATALLA: ORRUK WARCLANS

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

RASGOS DE BATALLA PIÑOHIERROZ

Cambia el momento de “¡Waaagh! Piñohierroz” a “Una vez por turno (Ejército), Tu fase de carga” y cambia el paso de declarar a: “**Declara:** Toma como blanco un **HÉROE PIÑOHIERROZ** amigo. No puedes tomar al mismo **HÉROE** como blanco de esta habilidad más de una vez por batalla”.

NUEVA

ZOGGROK ROMPEYUNKEZ

Cambia la última frase del efecto de “Rebanamagiaz” a: “No se pueden hacer tiradas de salvaguarda por una unidad **DEZPROTEGIDA** ni siquiera si esta unidad ha sido eliminada.”

JEFE KOLMILLO EN MURDEGRUNTA, MURDEGRUNTA KON KAZKAPENA, RAJADOREZ EN MURDEGRUNTAZ

En el efecto de “Impulso imparable”, reemplaza: “Siempre que esta unidad use una habilidad **CARGA**” por: “Siempre que esta unidad haya cargado debido a haber usado una habilidad **CARGA**”.

JINETEZ DE GRUNTA

Cambia el atributo Impactar de **Kolmilloz de Grunta** a 4+.

RASGOS DE BATALLA MANDAMALAZ

Cambia “Zigilo zigilozo” a:

Una vez por turno (Ejército), Tu fase de movimiento

ZIGILO ZIGILOZO: Las brumas pantanosas ocultan los movimientos de los Mandamalo.

Declara: Toma como blanco una unidad **INFANTERÍA MANDAMALAZ** amiga que tenga 10 o menos miniaturas, que no esté trabada y que no haya sido el blanco de una habilidad **TRIKIÑUELA** en este turno. A continuación, haz una tirada de trikiñuela.

Efecto: Retira el blanco del campo de batalla y sitúalo de nuevo completamente a 3" o menos de un elemento de terreno y a más de 9" de toda unidad enemiga.

CLAVES

TRIKIÑUELA

JEFE DOMADOREN TROGGOTH LODOZO

Cambia el atributo Control a 5.

Cambia el efecto de la habilidad “Riendaz de Domabeztiaz” a:

Efecto: Haz una domatirada de 1D3.

- Inflige a esa unidad tantos daños mortales como el resultado de la domatirada.
- Dobra la domatirada y suma la cantidad al atributo Ataques de los **garrotez lodozoz** de esta unidad durante el resto del turno.

JEFE TRINKADOR EN BEZTIAARRAZTRAFANGOZ

Cambia el paso de declarar de “Heridas infectadas” a: Toma como blanco hasta 3 unidades enemigas a las que se les haya asignado algún daño por los ataques de combate realizados por esta unidad o por una unidad amiga con la clave **VENENO DE ARRAZTRAFANGOZ**.

LANZAVIROTEZ ENZARTABEZTIAZ

Cambia el efecto de “Virotez enzartaderez” a: Durante el resto del turno, el atributo Daño de los **Virotez enzartabeztiaz** de esta unidad es 6 si el blanco es un **MONSTRUO**.

TÓTEM BOKAZUZTO

Cambia “Mirada siniestra” a:

Pasiva

MIRADA SINIESTRA: Los Mandamalo se parten de risa cuando los enemigos caen bajo la páfida influencia de las nieblas alucinógenas del Tótem Bokazuzto.

Efecto: Suma 1 a las tiradas de trikiñuela de las unidades **MANDAMALAZ** amigas a 12" o menos de este elemento de terreno o de las unidades enemigas completamente a 12" o menos de este elemento de terreno. Si este contiene un Jefe Gritón, suma 1 a las tiradas de trikiñuela de las unidades **MANDAMALAZ** amigas completamente a 18" o menos de este elemento de terreno, en vez de completamente a 12" o menos o para las unidades enemigas completamente a 18" o menos de este elemento de terreno, en vez de completamente a 12".

GORKO GRITÓN

Añadir lo siguiente al efecto de “Rugidos del ¡Waaagh!”: Las unidades amigas pueden verse afectadas por esta habilidad múltiples veces y los efectos son acumulativos.

PUNTA DE LANZA, GRAN PEÑA PIÑOHIERROZ

Cambia el paso de declarar de la habilidad “¡Alatake chikoz!” del Megajefe a:

“Toma como blanco una unidad amiga completamente a 12" o menos de esta unidad”.

YUNQUE DE LA APOTEOSIS, PASO 3: ELIGE UN KLAN

Cambia el efecto de “Zolo loz mejorez” a:

Suma 3" al atributo Alcance de las armas a distancia usadas por unidades **MANDAMALAZ** amigas. Además, puedes repetir 1 tirada para impactar por turno de los ataques de disparo realizados por cada unidad **MANDAMALAZ** amiga.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

TOMO DE BATALLA: ORRUK WARCLANS

SENDERO A LA GLORIA, SENDERO DEL MÁZ AZTUTO

Cambia "Mirada desconcertante" a:

✖ Pasiva

MIRADA DESCONCERTANTE: *Algo en los crueles ojos de este jefe hace titubear incluso a los veteranos más encallecidos.*

Efecto: Si esta unidad es designada como el blanco de una habilidad **COMBATE** y su atributo Control es igual o mayor al de la unidad enemiga que está usando dicha habilidad **COMBATE**, la unidad enemiga no puede dar órdenes durante el resto del turno.

Cambia el momento de "¡Atreveoz!" a:

"Una vez por turno (Ejército), Cualquier fase de movimiento"

NUEVA

SENDERO A LA GLORIA, SENDERO DEL MÁZ BRUTAL

Cambia el momento de "Luchador incansable" a "Pasiva".

EJÉRCITO DE RENOMBRE: ¡GRAN WAAAGH!

Añadir las siguientes unidades permitidas:

Los **HÉROES MANDAMALAZ** incluidos en este ejército de renombre solo pueden incluir unidades **MANDAMALAZ** en su regimiento, y los **HÉROES PIÑOHERROZ** incluidos en este ejército de renombre solo pueden incluir unidades **PIÑOHERROZ** en su regimiento. Si tu ejército incluye a **Kragnos, el Fin de los Imperios**, puede incluir unidades o bien **MANDAMALAZ** o bien **PIÑOHERROZ** (pero no ambas), y este se considera el **HÉROE** de dicha facción a efectos de la condición de que un regimiento esté liderado por un **HÉROE PIÑOHERROZ** por cada regimiento liderado por un **HÉROE MANDAMALAZ**, y viceversa.

EJÉRCITO DE RENOMBRE, GRAN ¡WAAAGH!, SABER DE HECHIZOS

Añadir la clave **SIN LÍMITE** al hechizo "Doz kabezaz en una".

NUEVA

EJÉRCITO DE RENOMBRE, MERCEHIERROZ DE ZOGGROK

Cambia la primera frase del segundo párrafo del efecto de "¡A por elloz, Gorko!" a:

"Tira 1D3 siempre que una unidad enemiga termine un movimiento a 6" o menos de un elemento de terreno **pizoteado por Gorko**."

REGIMIENTO DE RENOMBRE: LA PANDA KONTADOREZ

Cambia "¡A trinkarloz!" A:

✧ Una vez por turno (Ejército), Fase de héroe del enemigo

¡A TRINKARLOZ!: *Skumdrek y sus hobgrotz lamebotas nunca dejan de buscar nuevas víctimas y bestias que trincar.*

Declara: Toma como blanco una unidad enemiga trabada con el **Jefe Pantanozo Skumdrek** de este Regimiento de renombre.

Efecto: Tira 1D6. Si el resultado dobla o supera el atributo Salud del blanco, 1 miniatura de la unidad blanco muere.

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: Al usar la habilidad "Jefes de renombre", ¿puedo darle al blanco un rasgo heroico que ya tiene otra unidad?

R: No.

P: ¿Puede cada parte del Pie de Gorko usar la habilidad "Destrucción andante" en cada turno?

R: No. Esta es una única manifestación con varias partes, así que solo puede usar esa habilidad una vez por turno.

P: En el ejército Punta de lanza "Gran Peña Piñoherroz", ¿los Brutoz Irakundoz se sitúan durante la fase de despliegue?

R: Sí. Los únicos que no se sitúan en el campo de batalla durante la fase de despliegue son los Brutoz. Los Brutoz Irakundoz son un tipo de unidad distinto, y por tanto se sitúan de manera normal.

EJÉRCITO DE RENOMBRE, MERCEHIERROZ DE ZOGGROK

P: La plegaria "¡A por elloz, Gorko!", permite que un elemento de terreno sea pizoteado por Gorko. Si una unidad enemiga empieza y acaba un movimiento a 6" o menos de ese elemento de terreno, ¿tiras dos veces para determinar el daño? Y, si acaba un movimiento a 6" o menos de dos elementos de terreno distintos pizoteados por Gorko, ¿tirarías para determinar el daño de cada elemento de terreno?

R: Sí a ambas preguntas.

NUEVA

P: ¿El daño infligido a una unidad que ha terminado un movimiento a 6" o menos de un elemento de terreno **pizoteado por Gorko** es daño infligido por una habilidad **PLEGARIA**?

R: Sí.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

TOMO DE BATALLA: SKAVEN

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

RASGOS DE BATALLA

Reemplaza el efecto de “La estela de la alimañada” por:

“**Efecto:** Sitúa una **Madriguera** en el campo de batalla a más de 9" de toda unidad enemiga, a más de 3" de todo objetivo y a más de 1" de todo elemento de terreno”.

PLAGAMANADA

En el efecto de la habilidad “Rata de plaga”, reemplaza “una tirada de cántico de 1” por “una tirada de cántico de 1 sin modificar”.

REY ALIMANA SKREECH

Sustituye **MAGO (1)** por **MAGO (2)** en la barra de claves.

SACERDOTE DE PLAGA EN PEBETERO DE PLAGA

En “Altar del Gran Corruptor” e “Influencia corruptora”, sustituye “a 6” o menos” por “a 13” o menos”.

VIDENTE GRIS EN CAMPANA GRITONA

En el efecto de “Altar de la Rata Cornuda”, reemplaza “a 6” o menos” con “a 13” o menos”.

MONSTRUORMENTAS

Cambia el momento de “Puños tuneladores” a “Una vez por turno (Ejército), Cualquier fase de movimiento”.

VÓRTICE DISFORME

En “Vórtice brujo”, sustituye:

“Además, si una unidad enemiga cruza esta **MANIFESTACIÓN**” por:

Además, si una unidad enemiga cruza esta **MANIFESTACIÓN** y/o el triángulo redondeado que se forma al trazar una línea alrededor de todas las peanas de las partes de la **MANIFESTACIÓN**.

SENDERO A LA GLORIA, YUNQUE DE LA APOTEOSIS

Cambia las opciones de regimiento del Gran Clan Clan Maestro a “Cualquier unidad **SKAVEN**”.

EJÉRCITO DE RENOMBRE,

SÉQUITO MUTANTE DE THANQUOL

Añade lo siguiente al inicio del efecto “Rodeado de monstruos”:

“La habilidad de arma **Acompañante** no tiene efecto sobre las unidades **SÉQUITO MUTANTE**”.

En “Muerte arrasadora” y “Manadas repugnantes”, sustituye “cuando esta unidad es eliminada” por “cuando esta unidad vaya a ser eliminada”.

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

*P: Si designo a una unidad Monstruormenta amiga como blanco de la plegaria “Capa de roña” con una tirada de cántico de 8+, ¿cómo interactuaría la habilidad de arma **Crít. (mortal)** con la habilidad “Guanteletes de choque”?*

R: La habilidad de arma **Crít. (mortal)** infligiría daño mortal contra la unidad blanco equivalente al atributo Daño, y entonces terminaría la secuencia de ataque, así que “Guanteletes de choque” no tendría más efecto.

P: Si una unidad enemiga se ve afectada por la habilidad “Mirada del Roer” y debe atacar a Vizzik Skour, ¿pueden atacar las miniaturas de dicha unidad que no estén dentro de la zona de combate de Vizzik Skour tras agruparse?

R: No.

P: Si una Tuneladora Bruja elige a otra Tuneladora Bruja para que se esta se despliegue en los túneles mediante la habilidad “Emboscados en túneles”, ¿pueden ambas unidades usar la habilidad “Emboscada disforme” para intentar situar las unidades en el campo de batalla?

R: Sí.

P: Al usar la habilidad “Esquirlas de piedra bruja” del Vidente Gris, si la tirada de lanzamiento de 3D6 incluye 2 o más resultados de 1 (antes de retirar uno de los dados), ¿el hechizo se considera fallido?

R: Sí.

P: Si una unidad voladora atraviesa una Madriguera, ¿ignora el efecto de la habilidad “Suelo volátil”, ya que la habilidad “Volar” le permite ignorar los elementos de terreno mientras está en movimiento?

R: No. Se considera que la unidad ha atravesado la Madriguera, así que el efecto es de aplicación.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

TOMO DE BATALLA: ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

RASGOS DE BATALLA

Añade lo siguiente al efecto “Daemonicidad” de la habilidad “Apoteosis oscura” a:
“Si hay alguna **MANIFESTACIÓN** invocada por el blanco en el campo de batalla, esta se retira de la partida”.

Cambia la tercera frase del efecto “Daemonicidad” de la habilidad “Apoteosis oscura” a:
Si el blanco es tu general, el **Príncipe Daemon** se convierte en tu general y se añade al regimiento de tu general.

Cambia el efecto de “Leal a Slaanesh” a:
“Durante el resto del turno, al hacer tiradas de carga para unidades **LEAL A SLAANESH** amigas, puedes tirar 1D6 adicional (hasta un máximo de 3), pero si lo haces debes descartar 1D6 de tu elección”.

FORMACIONES DE BATALLA

Cambia la segunda frase de la habilidad “Asalto blindado” de la Banda Iradivina a:
A continuación, tira 1D3 por cada unidad enemiga que esté disputando un objetivo con un **marcador de profanado** amigo.

RASGOS HEROICOS

Cambia el momento de la habilidad “Favorito del panteón” a “Pasiva”.

ESTANDARTES MÁGICOS

Cambia la segunda frase de la habilidad “El Estandarte de Carne Aullante” a:
Además, mientras esta unidad incluya Portaestandartes y si ha cargado en este turno, suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate de esta unidad durante el resto del turno.

NUEVA

REINA GUERRERA PACTOSCURO

Cambia “Conquistadora bendecida por la ruina” a:

🏰 Una vez por turno (Ejército), Cualquier fase de héroe

CONQUISTADORA BENDECIDA POR LA RUINA: Una Reina Guerrera obedece los susurros de los dioses y arrasa tierras en su nombre para atraer su mirada hacia sus hordas guerreras.

Declara: Designa un objetivo que dispute esta unidad.

Efecto: Tira 1D6. Con 3+, durante el resto del turno, otras unidades **PACTOSCURO** amigas tienen **SALVAGUARDA** (5+) mientras disputen ese objetivo.

ARCHAON EL ELEGIDO

En el efecto “Comehechizos” de “Titán de tres cabezas”, sustituye:
“Con 2+, es desterrada e inflige 1D3 daños mortales a la unidad que la haya invocado”
por:

“Con 2+, es desterrada y retirada de la partida. Además, inflige 1D3 daños mortales a la unidad que la haya invocado”.

BRUTOASESINO

Cambia el efecto de “Glifos de dominación” a:
“Durante el resto de la batalla, mientras esta unidad esté en la zona de combate de su amo:
• Suma 1 a la cantidad de D6 que tires en las tiradas de carga de esta unidad, hasta un máximo de 3.
• Esta unidad puede ignorar los efectos de la habilidad de arma **Acompañante** en las armas de esta unidad”.

RAPTORYX

Añade la siguiente frase a la habilidad “Bandada enloquecida”:
“Esta habilidad también afecta a las armas **Acompañante**”.

SENDERO A LA GLORIA, DEFECTOS

Cambia el momento de “Rechazado por los Dioses” a:
“Pasiva, solo **GUERREROS DEL CAOS** o **PACTOSCURO**”

SENDERO A LA GLORIA, ELEGIR OTRAS MEJORAS

Añade lo siguiente al efecto de “La emoción de la batalla”:
“Esta habilidad varias veces a una unidad y sus efectos son acumulativos”.

EJÉRCITO DE RENOMBRE LEGIÓN DEL PRIMER PRÍNCIPE

Cambia la frase final del párrafo introductorio a:
Todas las unidades de tu ejército obtienen la clave **LEGIÓN DEL PRIMER PRÍNCIPE** excepto por las que están en un Regimiento de renombre.

Cambia el segundo punto del efecto de la habilidad “Príncipe maldito”

Además, siempre que una tirada de salvaguarda tenga éxito para ese **Be'lakor** amigo, asigna 1 daño a una unidad **DAEMON LEGIÓN DEL PRIMER PRÍNCIPE AMIGA QUE NO SEA HÉROE** dentro de la zona de combate de **Be'lakor** tras resolver la secuencia de daño de **Be'lakor** (no se pueden hacer tiradas de salvaguarda por esos daños).

REGIMIENTO DE RENOMBRE: MARCADO POR LOS DIOS EN AUGE

Cambia el primer punto de “Regalos del Caos” a:
“Si esta unidad tiene la clave **FILOS DE KHORNE**, suma 1 al atributo Ataques de sus **armas forjainfernal**. Esas **Armas infernales** tienen la habilidad de arma **Sedienta**”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

TOMO DE BATALLA: ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: Al usar la habilidad "Apoteosis oscura" para situar un Príncipe Daemon, ¿este debe estar incluido en mi lista de ejército y debo gastar puntos en él?

R: No a ambas preguntas.

P: Si Archaon el Elegido usa la habilidad "El ojo de Sheerian" y, como resultado, el jugador Esclavos de la Oscuridad debe jugar el primer turno en una ronda de batalla después de haber tomado el segundo en la anterior (es decir, juega un "doble turno"), ¿el jugador Esclavos de la Oscuridad sufrirá penalizaciones por jugar un doble turno, como por ejemplo no pudiendo elegir una táctica de batalla o que su oponente se considere el jugador en desventaja durante el resto de la batalla?

R: No. Las penalizaciones por jugar un doble turno solo aplican si "elegiste" ir primero en la ronda de batalla actual.

P: ¿Puede una unidad usar la habilidad "Lealtad al Caos" mientras no esté en el campo de batalla, p. ej., si está situada en reserva en una Torre Plateada?

R: No.

P: ¿Puede un Invocador Lívido usar la habilidad "Esbirros de la Torre Plateada" más de una vez para situar múltiples unidades en una Torre Plateada?

R: No, tal como se indica en las Reglas básicas, apartado 5.3.

P: ¿Puedo incluir más de 1 Estandarte mágico en mi ejército Esclavos de la Oscuridad?

R: No. Los Estandartes mágicos son mejoras y tal como se indica en la sección Composición de ejército 4.1, solo puedes tomar 1 mejora de cada tabla de mejoras de las reglas de tu facción.

P: ¿Pueden los regimientos de renombre incluirse en un ejército Legión del Primer Príncipe?

R: Sí.

P: ¿Puede un Príncipe Daemon del Regimiento de renombre Marcado por los dioses en auge recibir mejoras?

R: Sí. Tal como se especifica en la sección Composición de ejército 3.5, una unidad no puede usar reglas de facción (incluidas mejoras) a no ser que tenga una clave que coincida con el nombre de la facción. Como el regimiento de renombre Marcado por los dioses en auge sí incorpora tal clave, la unidad puede recibir mejoras.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

TOMO DE BATALLA: SOULBLIGHT GRAVELORDS

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

PUNTA DE LANZA, HUESTE SEPULCRAL REPICAHUESOS

Cambia el paso de declarar de “Señor de los huesos temblorosos” a:
“**Declara:** Toma como blanco una unidad amiga completamente a 12" o menos de esta unidad”.

PRÍNCIPE VHORDAI

Cambia el paso de declarar de “Senda carmesí” a:
“Esta unidad puede hacer un movimiento de agruparse (incluso aunque no esté trabada). A continuación, si está trabada, designa como blanco a una unidad enemiga trabada”.

LAUKA VAI, MADRE DE LAS PESADILLAS

En el paso de declarar de “Garras empaladoras”, reemplaza “cargó esta fase” por “cargó este turno”.

BELLADAMMA VOLGA, PRIMERA DE LOS VYRKOS

En el efecto “Bajo una luna de muerte”, reemplaza:
“Suma 1 al atributo Perforar de las armas de combate de los blancos”.
por:
“Suma 1 al atributo Perforar de las armas de combate de los blancos, incluyendo armas **Acompañante**”.

NIGROMANTE

Cambia el efecto de “Danza macabra de Vanhel” a:
“El blanco puede usar 2 habilidades **COMBATE** en esta fase. Sin embargo, tras usar la primera, el blanco tiene **ATACAR ÚLTIMO** durante el resto del turno”.

REY TUMULARIO EN MONTURA ESQUELÉTICA

Cambia la última línea del efecto de “Antigua maldición fúnebre” a: “Resta 1 a las tiradas de salvación de las unidades malditas incluso aunque esta unidad haya sido eliminada.”

CABALLEROS FÚNEBRES

Cambia el momento de “Condenado a levantarse una vez más” a
“Una vez por turno (Ejército), Final de cualquier turno”.

MANIFESTACIONES DE LA TUMBA

Añade lo siguiente al efecto de “Invocar Bandada Sanguinaria”:
“Un hechizo permanente ‘Bandada Sanguinaria’ tiene 2 partes que deben situarse a 9" o menos la una de la otra”.

NUEVA

Cambia el efecto de “Invocar Mano de Nagash” a:
Efecto: Sitúa una **Mano de Nagash** completamente a 12" o menos del lanzador, visible para él y a más de 9" de toda unidad enemiga.

NUEVA

Cambia el efecto de “Invocar Bandada Sanguinaria” a:
“Sitúa una **Bandada Sanguinaria** completamente a 12" o menos del lanzador y visible para él, y a más de 9" de toda unidad enemiga. Un hechizo **Bandada Sanguinaria** tiene 2 partes que deben situarse a 9" o menos una de otra.”

NUEVA

Cambia el efecto de “Invocar Relicario Impío” a:
Sitúa un **Relicario Impío** completamente a 18" o menos del lanzador, visible para él y a más de 9" de toda unidad enemiga.

YUNQUE DE LA APOTEOSIS

Añade la clave **SALVAGUARDA (6+)** a la hoja de unidad inicial del héroe Necroseñores Pudrealmas.

EJÉRCITO DE RENOMBRE: CABALLEROS DE LA TORRE CARMESÍ

Cambia el efecto de “¿De dónde han salido?” a:
“Sitúa cada blanco completamente a 9" o menos del borde del campo de batalla y a más de 9" de toda unidad enemiga. Si desplegaste alguna unidad usando esta habilidad en la tercera ronda de batalla o en una posterior, no gastes puntos de mando al usar la orden ‘Abrir una senda sangrienta’ en este turno”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

TOMO DE BATALLA: FORJADOS EN LA TORMENTA

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

IONUS CRIPTONACIDO,

Añade la clave **CÁMARA DE PERDICIÓN** a la barra de claves.

Añade la habilidad “Cámara de Perdición” a la hoja de unidad:

⚙ **Una vez por turno (Ejército), Reacción:** Esta unidad ha sido tomada como blanco de una habilidad no BÁSICA

CÁMARA DE PERDICIÓN: *Estos veteranos van allí donde otros no llegan, y pelean en campos de batalla semejantes a un apocalipsis. No hay magia que pueda con sus almas.*

Efecto: Haz una tirada de resistencia de 1D6. Con 4+, esa habilidad no afecta a esta unidad.

LORD IMPERANTE

Cambia el momento de “Guiados por relámpagos” a “Una vez por batalla (Ejército), Tu fase de movimiento”.

CABALLERO ABANDERADO

En el efecto de “Estandarte de los Reforjados”, reemplaza “Toma [...] 1D3” por “Toma [...] hasta 1D3”.

PRETORES

Cambia el efecto de “Vínculo de alma” a:

“**Efecto:** Elige un **HÉROE FORJADOS EN LA TORMENTA** amigo para que sea el Protegido vinculado de esta unidad durante el resto de la batalla. Esta unidad puede usar la presente habilidad aún estando en reserva”.

ESPOLEADORES AZOTATORMENTAS

Cambia el atributo Impactar del arma **Espolones de Grifocorcel** a 4+.

HALCONEROS DE VANGUARDIA CON BALLESTAS HURACÁN

Cambia el momento de “Golpe coordinado” a “Tu fase de disparo”.

LORD VIGILANTE EN MORRGRIFO

En el efecto de “Garras prensiles”, sustituye “El blanco no se puede tomar como blanco de órdenes” por “El blanco no puede usar órdenes”.

HOJAS DE UNIDAD DE CÁMARA DE VANGUARDIA

Esta actualización afecta a las hojas de unidad siguientes:

- Halconeros de Vanguardia con ballestas tirolargo
- Halconeros de Vanguardia con ballestas huracán
- Espoleadores de Vanguardia con jabalinas golpeestelar
- Espoleadores de Vanguardia con hachas de choque
- Cazadores de Vanguardia
- Neave Garranegra
- Lord Aquilor

Cambia la habilidad “Cámara de Vanguardia” a:

⚙ **Una vez por turno (Ejército), Tu fase de héroe**

CÁMARA DE VANGUARDIA: *Con rapidez, astucia y salvajismo, los guerreros de las Cámaras de Vanguardia se imponen a fuerzas que les superan en número.*

Efecto: Durante el resto del turno, esta unidad puede usar habilidades **DISPARO** y/o **CARGA** aunque haya usado una habilidad **CORRER** o **RETIRARSE** en el mismo turno.

ESTRADO ARCANO

En la habilidad “Mejora arcana”, cambia el primer punto a:

- Esa unidad tiene **SALVAGUARDA** (5+) y **VOLAR**”.

y luego añade el siguiente punto:

- Si esa unidad es elegida para hacer un movimiento de agruparse, mueve en su lugar esta **MANIFESTACIÓN**.

y cambia la última frase a:

Si se elimina del campo de batalla la unidad sobre la plataforma, retira de inmediato del juego esta **MANIFESTACIÓN**.

YUNQUE DE LA APOTEOSIS

En el Paso 6: Mejoras de la montura de guerra, cambia el efecto de “Garras perforantes” a:

“Solo **MONSTRUO**. Las Garras de bestia noble poderosa y voladora o Garras de bestia noble voladora de tu héroe tienen un atributo Daño de 3”.

SENDERO A LA GLORIA, SENDERO DEL REDENTOR

Cambia el momento de “Heraldos de la Tempestad” a “Una vez por batalla, Tu fase de movimiento”.

Cambia el momento de “Bendecidos por Azyr” a “Cualquier fase de héroe” y el color de la barra a dorado.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

TOMO DE BATALLA: FORJADOS EN LA TORMENTA

EJÉRCITO DE RENOMBRE, HERMANDAD DE PERDICIÓN

Cambia la primera frase del efecto de “Vuelo del cuervo” a: “Suma 2” al atributo Movimiento del blanco durante el resto del turno”.

En la caja Unidades permitidas, en el primer punto reemplaza “(debe incluirse y debe ser tu general)” por “(esta unidad gana la clave **SEÑOR DE LA GUERRA**, debe incluirse y debe ser tu general)”.

Cambia el momento de “Señor de los córvidos” a “Pasiva”.

EJÉRCITO DE RENOMBRE, HÉROES DE LA PRIMERA FORJA

En la caja Unidades permitidas, en el primer punto reemplaza “(debe incluirse y debe ser tu general)” por “(esta unidad gana la clave **SEÑOR DE LA GUERRA**, debe incluirse y debe ser tu general)”.

REGIMIENTO DE RENOMBRE, BUSCADORES DE HORIZONTES

En la sección de organización, cambia “1 unidad Espoleadores de Vanguardia con 3 miniaturas” por “1 unidad Espoleadores de Vanguardia con jabalina golpeestelar con 3 miniaturas”.

REFERENCIA DE REGLAS

Cambia la primera frase del resumen de los efectos de “Invocar Estrado Arcano” a “Toma como blanco un **HÉROE INFANTERÍA FORJADOS EN LA TORMENTA** amigo que no pueda Volar completamente a 12" o menos.

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: ¿Puedo usar la habilidad “Cámara de Perdición” para reaccionar a habilidades enemigas que tomen como blanco una unidad amiga con esa habilidad si dicha habilidad tiene lugar fuera de la secuencia de turno habitual (p. ej. una habilidad de la fase de despliegue)?

R: Sí.

P: Si uso la habilidad “Cámara de Perdición” para reaccionar a una habilidad que toma como blanco a múltiples unidades y/o tiene múltiples efectos (p. ej., “Arrollar”), y la tirada tiene éxito, ¿debería mi oponente aun así resolver las partes de la habilidad que afectan a otras unidades?

R: Sí. La habilidad “Cámara de Perdición” solo te permite ignorar el efecto de la habilidad sobre esa unidad, pero no impide que su efecto sea resuelto por otras unidades.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

SENDERO A LA GLORIA: COSTA DEVASTADA

APÉNDICE

Las siguientes actualizaciones de reglas añaden texto con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

HOJA DE SENDERO A LA GLORIA

Añade este texto:

“**Ejércitos de renombre:** Puedes elegir un ejército de renombre al elegir tu facción. Al hacerlo, debes usar sus reglas de facción. Puedes incluir aún un regimiento de renombre Costa Devastada incluso aunque no figure en las unidades permitidas, pero no puedes incluir más unidades no permitidas. Las unidades en el regimiento de renombre Costa Devastada no obtienen la clave de tu ejército de renombre”.

FE DE ERRATAS

Las siguientes actualizaciones de reglas corrigen errores con el objetivo de clarificar ambigüedades y evitar interacciones no deseadas.

HOJA DE SENDERO A LA GLORIA

Añade lo siguiente a los Regimientos:

Cada perfil de batalla de un **HÉROE** indica qué unidades pueden añadirse a su regimiento, y cada unidad que no es **HÉROE** indica todas las claves relevantes”.

HABILIDADES DE COSTA DEVASTADA

Cambia el momento de “Dominio envenenado” a “Una vez por turno, final de tu turno”.

LA SECUENCIA DE RESULTADOS

TABLA DE MEJORAS DE PIEDRASCUA

Reemplaza las filas de “Rasgo heroico” y “Artefacto de poder” por “Mejora”, con un coste de 3 esquirlas de piedrascua.

OBTENER UNA MEJORA, HECHIZO O PLEGARIA

Cambia la primera frase a:

Las esquirlas de piedrascua se pueden gastar para obtener 1 mejora (es decir, 1 rasgo heroico, artefacto de poder o mejora única), 1 hechizo o 1 plegaria para tu ejército.

SENDERO DEL GOBERNANTE

Cambia el momento de “Maestro Instructor” a “Cualquier fase de combate”.

SENDERO DEL HECHICERO

Cambia el efecto de “Hechicería experta” a:

Efecto: La primera vez que esta unidad use una habilidad

HECHIZO que no sea Invocación en esta fase, suma 2 a la tirada de lanzamiento de ese hechizo.

SENDERO DE LA MANADA

Añade “Esta habilidad también afecta a las armas **Acompañante** con los efectos de “Instintos de cazador” y “Garras destellantes”

SENDERO DEL ARTILLERO

Cambia el momento de “Rey de la colina” a “Pasiva”.

SENDERO DEL BÉGIMO

Añade “Esta habilidad también afecta a las armas **Acompañante** con los efectos de “Agresión sin freno” y “Ardiente ansia de sangre”.

Cambia el efecto de “Crisol de la furia” a:

“Esta unidad puede usar 2 habilidades **ACOMETIDA** diferentes en el mismo turno”.

PLAN DE BATALLA: ASALTO A GARRAINFERNAL

Cambia el momento de “Carbón siempreardiente” a “Una vez por turno, Tu fase de movimiento”.

MEJORAS Y SABERES UNIVERSALES

Cambia el efecto de “Gruñón e iracundo” a:

Efecto: Si esta unidad no está trabada, puede usar inmediatamente una habilidad **CARGA** como si fuera tu fase de carga, pero debe terminar el movimiento a $\frac{1}{2}$ o menos de esa unidad enemiga. Si lo hace, esta unidad ha cargado y la habilidad **CARGA** de esa unidad enemiga no tiene efecto. Esta unidad tiene **ATACAR ÚLTIMO** durante el resto del turno.

Elimina las claves **BÁSICA**, **MOVIMIENTO** y **CARGA** de “Gruñón e iracundo”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

DICIEMBRE DE 2025

SENDERO A LA GLORIA: COSTA DEVASTADA

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: Al crear mi hoja de Sendero a la Gloria, ¿puedo incluir regimientos con unidades de facciones distintas que pertenezcan a la misma gran alianza que mi general? Cuando lo haga, ¿puedo usar los rasgos de batalla o mejoras de la otra facción?

R: No, solo puedes usar rasgos de batalla y mejoras de la facción que elegiste para tu ejército Sendero a la Gloria o de la lista de mejoras universales que aparece en *Sendero a la Gloria: Costa Devastada*.

P: ¿Puedo añadir hechizos o plegarias de un saber de manifestación a mi tomo arcano cuando cree mi lista de ejército?

R: No.

P: ¿Puedo añadir hechizos de uno de los saberes de manifestación universales (como Poder prohibido) a mi tomo arcano?

R: Sí.

P: ¿Hay que incluir terreno de facción (p. ej., Madrigueras o Arboledas silvestres despertadas) como parte de tu lista de ejército para usar habilidades que las sitúan en el campo de batalla (p. ej., “La estela de la alimañada” o “Canción arbórea”)?

R: No.

P: ¿Las formaciones de batalla, mejoras y saberes cuestan puntos?

R: No.

P: ¿La habilidad “Tiro a la cabeza” de los Halconeros de Vanguardia con ballestas tirolargo permite a esa unidad ignorar los efectos de la habilidad “Proteger a toda costa” en el plan de batalla “Corroído por la ira”?

R: No.

P: ¿Puede un ejército usar un rasgo de batalla, como “Canción arbórea” o “La estela de la alimañada”, o una habilidad en una hoja de unidad de una unidad en su ejército durante una batalla para situar un elemento de terreno de facción que no esté en su hoja?

R: Sí.