

WARHAMMER
AGE OF SIGMAR



LAS REGLAS





LAS REGLAS



LAS REGLAS: DESCARGA DIGITAL

Esta descarga explica cómo jugar partidas de Warhammer Age of Sigmar con tu colección de Miniaturas Citadel. Se divide en 4 secciones:

REGLAS BÁSICAS (págs. 5-27)

Las Reglas Básicas explican los conceptos básicos del juego, incluyendo cómo mueven, disparan, cargan y combaten tus unidades. Estas reglas se utilizan en todas las partidas de Warhammer Age of Sigmar.

REGLAS AVANZADAS (págs. 28-40)

Las Reglas Avanzadas explican cómo usar tipos de unidades especiales como **MAGOS** y **SACERDOTES**, cómo hacer tu lista de ejército, cómo puntuar las tácticas de batalla, y más. Esta sección incluye reglas ampliadas para el terreno.

GLOSARIO (págs. 59-64)

El Glosario es una lista ordenada alfabéticamente de términos de las normas, junto con definiciones resumidas. Es una práctica herramienta de referencia si necesitas recordar rápidamente lo que hace una regla concreta.

LISTA DE TERRENO CITADEL (págs. 65-66)

La lista de terreno Citadel muestra qué tipo de terreno se aplican a cada kit de terreno Citadel y aclara de cuántas piezas de escenografía consta cada elemento de terreno.

Las reglas están numeradas para facilitar su búsqueda si se las referencia en otra parte. Por ejemplo, si una reglas te indica consultar “Reglas básicas, 1.0”, deberás buscar la reglas numerada como 1.0 en las Reglas básicas, que resulta ser “Conceptos básicos”.



PACKS DE BATALLA

Si bien las reglas explican cómo jugar a Warhammer Age of Sigmar, los packs de batalla proporcionan una experiencia única para tus partidas.

El **pack de batalla** elegido te dirá qué Reglas Avanzadas usar, y puede incluir reglas especiales adicionales. Además, cada pack de batalla contiene escenarios llamados **planes de batalla** que explican dónde desplegar los ejércitos y cómo ganar la batalla. Recomendamos leer primero las Reglas Básicas para entender la mecánica del juego y después elegir un pack de batalla para jugar.

PUNTA DE LANZA: FUEGO Y JADE (págs. 43-58)

Punta de lanza es la forma más sencilla de jugar a Warhammer Age of Sigmar, pero tiene una profundidad táctica y una rejugabilidad asombrosa. Los ejércitos de las partidas de Punta de Lanza están predefinidos, así que puedes ir directamente a tu tienda Warhammer más cercana y coger un ejército de Punta de Lanza de la estantería.

El pack de batalla de Punta de lanza *Fuego y Jade* incluye reglas para que libréis batallas en las exuberantes y cerradas selvas de Ghyran y en las ardientes llanuras de lava de Aqshy.

JUEGO EQUILIBRADO: GUERRA FRONTERIZA (págs. 41-42)

El juego equilibrado es un modo de juego diseñado para el equilibrio y la igualdad de condiciones de victoria para ambos jugadores. El pack de batalla *Guerra fronteriza* (una versión reducida del pack de batalla *Primera sangre* del Libro Básico) te introduce en el juego equilibrado, proporcionando condiciones que no dan ninguna ventaja a ninguno de los bandos para ver qué jugador es el comandante más astuto.



Algunos packs de batalla se centran en el equilibrio y el juego competitivo, y otros ponen el énfasis en la historia, pues cada batalla de Warhammer Age of Sigmar es un espectáculo con ejércitos y terreno totalmente pintados.



REGLAS BÁSICAS

1.0 CONCEPTOS BÁSICOS

En Warhammer Age of Sigmar, las batallas se libran en una superficie denominada **campo de batalla**. Cada batalla usa un escenario llamado **plan de batalla**, que explicará cómo disponer el campo de batalla y cómo determinar al vencedor.

Cada jugador es el **comandante** de un **ejército**. Cada ejército pertenece a una **facción** y está compuesto por grupos de **miniaturas** llamados **unidades**. Las miniaturas y unidades de tu ejército se denominan miniaturas y unidades **amigas**, y las del ejército de tu oponente se denominan miniaturas y unidades **enemigas**.

2.0 HERRAMIENTAS DE GUERRA

Para librar una batalla, necesitarás:

- Una cinta métrica
- Una superficie en la que jugar (el campo de batalla)
- Dados
- Dos ejércitos de miniaturas Citadel

2.1 MEDIR DISTANCIAS

Las distancias en Warhammer Age of Sigmar se miden en **pulgadas** ("'), entre el punto más cercano de las peanas de las miniaturas desde y hacia las que mides. Puedes medir distancias cuando quieras. Al medir la distancia entre unidades, mide siempre la distancia entre los puntos más cercanos de las peanas de las miniaturas más cercanas en cada unidad. Si una miniatura no tiene peana, mide en su lugar desde y hacia el punto más cercano de la miniatura.



2.1.1 A X O MENOS Y COMPLETAMENTE A X O MENOS

Una **miniatura** se encuentra a **X o menos** distancia de algo (p. ej., de otra unidad, un territorio o un objetivo) si cualquier parte de su peana está a X pulgadas o menos de ello. Una **miniatura** se encuentra **completamente a X o menos** distancia de algo si todas las partes de su peana están a X pulgadas o menos de ello.

Una **unidad** se encuentra a **X o menos** distancia de algo si cualquier parte de la peana de cualquier miniatura de la unidad está a X pulgadas o menos de ello. Una **unidad** se encuentra **completamente a X o menos** distancia de algo si todas las partes de las peanas de todas sus miniaturas están a X pulgadas o menos de ello.

2.2 DADOS

Warhammer Age of Sigmar usa dados de seis caras, que a menudo se abrevian como **D6**.



- Algunas reglas hacen referencia a "2D6", "3D6", etc. En tales casos, tira un número de dados igual al número que precede a "D6" y suma los resultados.
- Un resultado de "2+" significa un resultado de 2 o más, un resultado de "3+" significa un resultado de 3 o más, etc.
- Si una regla indica que tires **1D3**, tira un dado y divide el total, redondeando al alza. En el caso de las tiradas 1D3, una tirada de "2+" significa un resultado de 2 o más tras dividir el total y redondearlo al alza.
- Los efectos que te permiten modificar una tirada de dados se llaman **modificadores**.
- Algunas reglas permiten **repetir una tirada**, lo que significa que puedes tirar uno o varios dados de nuevo. No puedes repetir una tirada más de una vez, y la repetición debe suceder antes de aplicar modificadores a la tirada (si es que los hay).
- Cuando debas **desempatar**, cada jugador tira 1D6. Quien obtenga el resultado más alto gana el desempate. Si hay empate, ambos tiran otra vez hasta que haya un ganador claro, a menos que se especifique lo contrario.

LA REGLA MÁS IMPORTANTE

Mientras juegas a Warhammer Age of Sigmar, tal vez te encuentres con una situación de reglas que no sabes cómo resolver. Si acabas de llegar al juego, te recomendamos que lo hables con tu oponente y acordéis una solución justa y razonable para poder continuar con la partida lo antes posible. De lo contrario, la sección **Reglas especiales** incluye instrucciones detalladas sobre cómo resolver estas situaciones.

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

En base a los comentarios de la comunidad, damos soporte a las reglas con actualizaciones regulares y gratuitas. Ve a warhammer-community.com para descargar las últimas actualizaciones y FAQ. Este libro también incluye las correcciones de la fe de erratas oficial de las reglas en el momento de su impresión.

RESÚMENES DE REGLAS

- ◆ Varias páginas en las reglas tienen cajas rojas en el lateral, como esta.
- ◆ Son resúmenes cortos de reglas importantes.
- ◆ Si necesitas leer la regla entera, consulta el texto principal.

NOTAS DE DISEÑO

Muchas páginas tienen cajas grises en la barra lateral, como esta, que ofrecen comentario de reglas u otra información adicional. Estas cajas proporcionan conocimiento o contexto adicional, pero no contienen reglas necesarias para jugar.

3.0 FACCIONES

Cada ejército pertenece a una **facción**, p. ej., Forjados en la Tormenta o Skaven. Cada facción tiene una serie de **reglas de facción**, que incluyen **rasgos de batalla**, **formaciones de batalla**, **mejoras** y **saberes**. Las encontrarás en diversas publicaciones, principalmente en el **tomo de batalla** de la facción.

4.0 HOJAS DE UNIDAD

Las reglas para cada unidad se recogen en una **hoja de unidad**:

1
MOV.
9"

2
SALUD
7

3
CONTROL
4

Los Garraseñores son los tiránicos líderes de los Clanes Vermibus, y las vidas de miles de esbirros son suyas para sacrificarlas cuando quieran. Hace falta una mezcla de astucia y salvajismo para sostener su posición de poder, y los Garraseñores más exitosos deben estar dispuestos a cometer cualquier bajeza y luchar como animales acorralados a fin de mantener su estrella ascendente. Acumular favores de miembros de otros Grandes Clanes es un buen modo de lograr esto, y por ello los Garraseñores más poderosos van montados sobre una Roebestia criada por los Clanes Moulder, una abominación chillona y desgarbada cuya hambría es incluso más voraz que la de su amo Skaven.

5
• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •
6

GARRASEÑOR
EN ROEBESTIA

7
ARMAS A DISTANCIA

	Alc.	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Pistola amerratadora	10"	1D6	3+	3+	1	1	A bocajarro, Crit. (herida automática)

8
ARMAS DE COMBATE

Alabarda forjabruja	5	3+	4+	1	2	-
Colmillos cinceles de Roebestia	4	4+	3+	1	1D3	Acompañante

Pasiva
8

RATA ACORRALADA: *Un Garraseñor que teme por su vida lucha con ferocidad rabiosa.*

Efecto: Mientras esta unidad esté dañada, suma 3 al atributo Ataques de su Alabarda forjabruja.

CLAVES
HÉROE, CABALLERÍA, SALVAGUARDA (6+)

- 1 El atributo **MOVIMIENTO** determina lo rápido que se mueve la unidad por el campo de batalla (ver 15.0).
- 2 El atributo **SALUD** determina cuánto daño puede asignarse a una unidad antes de que una miniatura de la unidad muera (ver 18.2).
- 3 El atributo **CONTROL** determina lo bien que puede disputar objetivos cada miniatura de la unidad (ver 32.2).
- 4 El atributo **SVLAVCIÓN** determina cuán protegida está la unidad. El atributo es el resultado que necesitas igualar o superar para evitar que una miniatura sufra daño, así que cuanto más bajo, mejor (ver 17.0).
- 5 El **TIPO DE UNIDAD**.
- 6 Las **CLAVES** que tiene la unidad (ver 5.1)
- 7 Las **ARMAS** con las que está equipada la unidad. Las armas pueden ser **armas de combate**, usadas para realizar **ataques de combate**, o **armas a distancia**, usadas para realizar **ataques de disparo**. Cada arma tiene sus propios atributos (ver 16.0).
- 8 Cualquier **HABILIDAD** especial que pueda usar la unidad (ver 5.0).

6

Los iconos de habilidad te dan una idea del tipo de efecto que tiene esa habilidad.

- ↗ Habilidad de movimiento
- ✗ Habilidad ofensiva
- ◻ Habilidad defensiva
- ⚡ Habilidad de disparo
- 🚩 Habilidad de restablecimiento
- Habilidad especial
- Habilidad de control

5.0 HABILIDADES

La gran mayoría de cosas que pueden hacer las unidades en Warhammer Age of Sigmar se llaman **habilidades**. Este es un ejemplo de habilidad:

1	↗ Tu fase de disparo	1	Momento
2	DISPARO: Los guerreros apuntan y lanzan una descarga letal.	2	Nombre y descripción
3	Declara: Elige una unidad amiga que no haya usado una habilidad CORRER o RETIRARSE este turno para usar esta habilidad. Después, toma una o más unidades enemigas como blanco de los ataques de esa unidad (ver 16.0).	3	Instrucciones para declarar
4	Efecto: Resuelve ataques de disparo contra la(s) unidad(es) blanco.	4	Efecto
5	CLAVES BÁSICA, ATAQUE, DISPARO	5	Claves

5.1 CLAVES

Algunas habilidades tienen una o más **claves** indicadas al final de la habilidad, en su **barra de claves**, p. ej. la habilidad "Disparo" indicada arriba tiene las claves **BÁSICA, ATAQUE** y **DISPARO**. Las unidades también cuentan con una barra de claves en su hoja de unidad.

Las claves te indican qué habilidades pueden usarse o qué unidades pueden ser tomadas como blanco de una habilidad. Por ejemplo, una unidad solo puede usar la habilidad "Carga" si no ha usado una habilidad con la clave **CORRER** o **RETIRARSE** en ese turno. Las formas masculina, femenina, singular y plural de una clave son sinónimas a efectos de reglas.

5.2 USAR HABILIDADES

El **momento** de una habilidad te dice cuándo puede usarse. Al usar una habilidad, sigue estos pasos:

1. **Declara la habilidad:** Dile a tu oponente qué habilidad vas a usar. Si la habilidad tiene instrucciones "**Declara**", resuélvela en este paso.
2. **Usa reacciones:** Empezando por el jugador activo (ver 12.0), los jugadores se alternan para usar habilidades con el momento **Reacción** adecuado.
3. **Resuelve el efecto:** Sigue las instrucciones de la parte **Efecto** de la habilidad.

5.3 LAS REGLAS DE UNA

- Una unidad no puede usar más de 1 habilidad **BÁSICA** por fase (ver 14.0).
- Una unidad no puede usar la **misma habilidad** más de una vez por fase, a menos que se especifique lo contrario.
- Una unidad no puede ser afectada por la misma **habilidad pasiva** más de una vez al mismo tiempo. Por ejemplo, si una unidad se encuentra dentro del alcance de dos elementos de terreno diferentes con la habilidad pasiva "Cobertura", el efecto solo se aplica una vez.

5.4 HABILIDADES PASIVAS

Las habilidades con momento **Pasiva** se denominan **habilidades pasivas**. Las habilidades pasivas no se declaran. Los efectos de habilidades pasivas se aplican siempre que se cumplen las condiciones, y deben aplicarse si es posible hacerlo.

EJEMPLO DE HABILIDADES

Ben y Jes están jugando una batalla, y las Rataogors de Ben han cargado contra los Liberadores de Jes. Es el turno de Ben de elegir una unidad para combatir. El siguiente ejemplo muestra cómo se usan las habilidades, pero no te preocupes demasiado por las habilidades específicas, porque se explicarán más adelante.

1

Ben usa la habilidad “Combate”. Primero resuelve cualquier instrucción Declara. Ben designa su unidad de Rataogors para que use la habilidad y realiza un movimiento de agruparse. Por último, Ben toma a los Liberadores como blanco de todos los ataques de sus Rataogors.

✗ Cualquier fase de combate

COMBATE: Los guerreros atacan cuerpo a cuerpo a sus rivales.

Declara: Designa una unidad amiga que esté **trabada** o que haya cargado este turno para usar esta habilidad. Esa unidad puede realizar un **movimiento de agruparse**. Después, si esa unidad está **trabada**, debes tomar una o más unidades enemigas como blanco de todos los ataques de esta unidad.

Efecto: Resuelve **ataques de combate** contra la(s) unidad(es) blanco.

CLAVES

BÁSICA, ATAQUE, COMBATE



Agrupamiento hasta 3".

2

Tras declarar la habilidad, Ben tiene la primera oportunidad de usar **reacciones**. Dado que “Combate” tiene la clave **ATAQUE**, Ben puede usar la habilidad “Ataque total” para mejorar los ataques de sus Rataogors.

✗ Reacción: Declaraste una habilidad ATAQUE

1

ATAQUE TOTAL: Los guerreros combaten con vigor frenético.

Usada por: La unidad que usa esa habilidad **ATAQUE**.

Efecto: Suma 1 a las **tiradas para impactar** de ataques realizados como parte de esa habilidad **ATAQUE**. Esto también afecta a las armas que tengan la habilidad de arma **Acompañante**.

Después de que Ben use “Ataque total”, Jes usa la habilidad “Defensa total” para intentar proteger a sus Liberadores contra la acometida. Luego, Ben decide no usar más Reacciones y después Jes hace lo mismo.

✗ Reacción: El oponente declaró una habilidad ATAQUE

1

DEFENSA TOTAL: Los soldados cierran filas.

Usada por: Una unidad blanco de esa habilidad **ATAQUE**.

Efecto: Suma 1 a las **tiradas de salvación** de esa unidad en esta fase.

“Ataque total” y “Defensa total” son ejemplos de **Reglas avanzadas**, que se usan en ciertos packs de batalla.

3

Ahora que se han resuelto las instrucciones Declara y ambos jugadores han tenido ocasión de usar reacciones, Ben puede resolver el **efecto** de la habilidad, lo que resulta en 2 Liberadores muertos (ver 18.3).

✗ Cualquier fase de combate

COMBATE: Los guerreros atacan cuerpo a cuerpo a sus rivales.

Declara: Designa una unidad amiga que esté **trabada** o que haya cargado este turno para usar esta habilidad. Esa unidad puede realizar un **movimiento de agruparse**. Después, si esa unidad está **trabada**, debes tomar una o más unidades enemigas como blanco de todos los ataques de esta unidad.

Efecto: Resuelve **ataques de combate** contra la(s) unidad(es) blanco.

CLAVES

BÁSICA, ATAQUE, COMBATE



- ♦ Si una miniatura observadora puede ver cualquier parte de otra miniatura, tanto la miniatura blanco como su unidad son **visibles** para la miniatura observadora.

En algunos casos, podría no estar claro de inmediato si una miniatura es visible o no. Si es el caso, agáchate para echar un vistazo desde detrás de la miniatura observadora. Si cualquier parte de la otra miniatura es visible, aunque sea la punta de una lanza, entonces esa miniatura es visible a efectos de reglas.

6.0 VISIBILIDAD

Una miniatura blanco es **visible** para otra miniatura (la “miniatura observadora”) si puedes trazar una línea recta (horizontal, vertical o diagonal) desde cualquier punto de la miniatura observadora hasta cualquier punto de la miniatura blanco, sin que se cruce con un objeto excepto otras miniaturas de la unidad de la observadora. Una unidad blanco es visible para una unidad observadora si al menos 1 miniatura de la unidad blanco es visible para al menos 1 miniatura de la unidad observadora. Una miniatura siempre es visible para sí misma.



Aunque solo pueda verse la mitad de este Liberador, cuenta como visible. Una miniatura es visible sin importar cuánto de ella quede tapado o lo poco que sea visible: si puede verse cualquier parte de la miniatura, es visible.



La visibilidad de una miniatura observadora puede ser bloqueada por miniaturas enemigas. Este Portador de Plaga no es visible para el Liberador porque está oculto por la Gran Inmundicia.

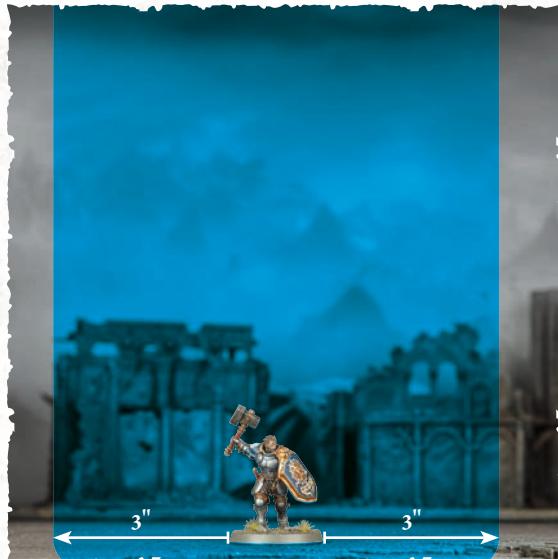


El Liberador en la retaguardia de esta unidad puede ver a través de sus camaradas. Las miniaturas no bloquean la visibilidad de otras miniaturas en su unidad: se asume que combaten de forma que no se obstruyan unos a otros.

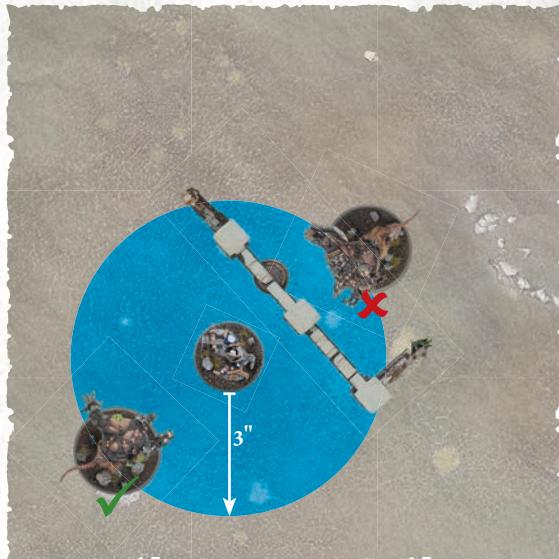
7.0 ZONA DE COMBATE

Cada miniatura tiene una **zona de combate** que se extiende 3" en horizontal desde su peana y cualquier distancia vertical desde ese círculo formando un cilindro. La zona de combate de una unidad se extiende 3" en horizontal y cualquier distancia vertical desde cada miniatura de esa unidad. Las unidades de ejércitos opuestos que están en la zona de combate la una de la otra y que son **visibles** la una para la otra, se consideran **trabadas** la una con la otra. Cuando una unidad que no esté trabada entra en la zona de combate de una unidad enemiga visible, **pasa a estar trabada**.

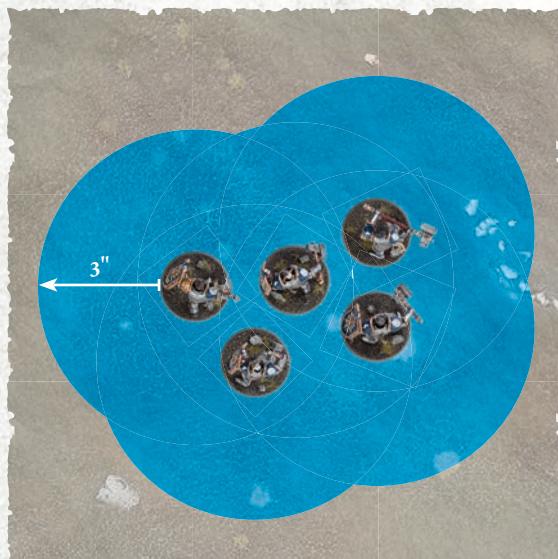
- ♦ La zona de combate de una unidad se extiende 3" desde cada miniatura de esa unidad.
- ♦ Si cualquier miniatura enemiga es visible para una unidad y está en su zona de combate, su unidad está trabada.



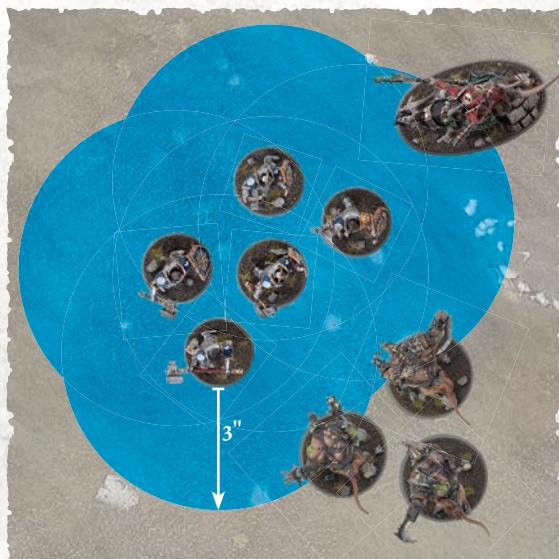
La zona de combate de una miniatura se extiende hacia fuera 3" en horizontal en todas direcciones y a una distancia infinita en vertical. Ten en cuenta que esto se mide desde el borde de su peana, no desde el centro.



Aunque ambas Rataogors están en la zona de combate del Liberador, la Rataogor tras el muro no es visible para el Liberador y por tanto no está trabada.



La zona de combate de una unidad se extiende 3" en horizontal y una distancia infinita en vertical desde todas las miniaturas de la unidad. Como puedes ver, forma una especie de "nube".



Una unidad está trabada con una unidad enemiga visible si cualquiera de sus miniaturas está en la zona de combate de esa unidad. Aunque 1 Rataogor no esté en la zona de combate de los Liberadores, su unidad sigue trabada.



A menos que se especifique lo contrario en el pack de batalla o plan de batalla:

- ◆ Situad los objetivos.
- ◆ Situad el terreno.
- ◆ Determinad los territorios.
- ◆ Desplegad los ejércitos.
- ◆ El jugador que haya perdido el desempate para elegir territorios decide quién comienza el despliegue.

PREPARACIÓN DE LA BATALLA

8.0 LOS EJÉRCITOS

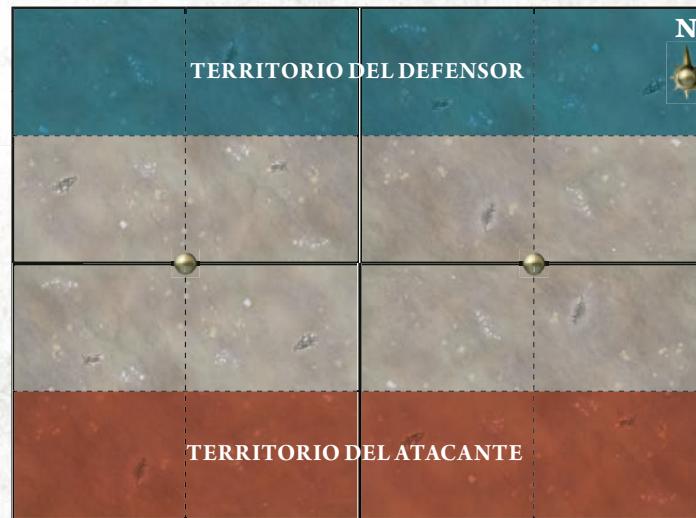
Antes del inicio de una batalla, ambos jugadores necesitarán un **ejército**. Algunos packs de batalla usan ejércitos pregenerados, mientras que otros incluyen reglas sobre cómo llenar tu lista de ejército.

9.0 PLANES DE BATALLA

Antes de cualquier batalla, tendrás que escoger un **plan de batalla**. En cada **pack de batalla** hay disponibles diversos planes de batalla, y en otras publicaciones encontrarás planes de batalla adicionales. Cada plan de batalla es un escenario de juego, y determina **territorios, objetivos y condiciones de victoria**, además de cualquier regla especial que se aplique a esa batalla.

9.1 MAPA DEL CAMPO DE BATALLA

Cada plan de batalla incluye un **mapa del campo de batalla** que se divide en **cuadrantes**. El mapa indicará la ubicación de los **objetivo** y los **territorios** de los jugadores. Cada pack de batalla o plan de batalla indicará el tamaño de campo de batalla recomendado en función del tamaño de partida.



9.1.1 SITUAR OBJETIVOS Y ELEMENTOS DE TERRENO

Muchos campos de batalla cuentan con ubicaciones clave llamadas **objetivos**, y casi todos los campos de batalla cuentan con **elementos de terreno** como edificios, ruinas y bosques. A menos que se especifique lo contrario, primero los jugadores deberían situar los marcadores de objetivo en los puntos indicados con círculos dorados (●) en el mapa de despliegue, y después situar los elementos de terreno de forma que ambos estén de acuerdo. Muchos packs de batalla y planes de batalla incluyen instrucciones más precisas sobre situar terreno.

9.1.2 TERRITORIOS

A menos que se especifique lo contrario en el pack de batalla o plan de batalla, tras situar el terreno, los jugadores deben desempatar. El ganador decide qué territorio pertenece a qué jugador. Su oponente decide qué jugador comienza el despliegue.

- Una unidad se encuentra **dentro** de un territorio si cualquier parte de la peana de cualquier miniatura de la unidad está dentro ese territorio.
- Una unidad se encuentra **completamente dentro** de un territorio si cada parte de la peana de cada miniatura de la unidad está dentro de ese territorio.
- La zona del campo de batalla que no pertenece al territorio de ningún jugador es **territorio neutral**.

10.0 LA FASE DE DESPLIEGUE

Una vez el campo de batalla está listo, los jugadores deben **desplegar** sus ejércitos. Esto se hace en una fase especial llamada la **fase de despliegue**. La fase de despliegue ocurre una vez por batalla, antes del inicio de la primera ronda de batalla (ver 12.0).

PASO 1: DESPLEGAR ELEMENTOS DE TERRENO DE FACCIÓN

Algunas facciones tienen **elementos de terreno de facción**, que tienen sus propias hojas de unidad y se sitúan usando habilidades **DESPLEGAR TERRENO**. El jugador que comienza el despliegue debe usar primeras habilidades **DESPLEGAR TERRENO**, y después su oponente.

PASO 2: DESPLEGAR EJÉRCITOS

A menos que se especifique lo contrario en el plan de batalla, los jugadores se alternan para usar habilidades **DESPLEGUE** para desplegar sus unidades, empezando por el jugador que comienza el despliegue. Una vez un jugador no tenga más habilidades **DESPLEGUE** que usar, su oponente debe continuar usando habilidades **DESPLEGUE** hasta que tampoco le queden más que usar.

PASO 3: USAR HABILIDADES DE LA FASE DE DESPLIEGUE

Una vez ambos jugadores han terminado de desplegar sus unidades, el jugador que comienza el despliegue puede usar cualquier habilidad de **Fase de despliegue** que **no sea DESPLIEGUE o DESPLEGAR TERRENO**, en el orden que prefiera, y después puede hacerlo su oponente.

10.1 HABILIDADES UNIVERSALES DE LA FASE DE DESPLIEGUE

• Fase de despliegue

DESPLEGAR UNIDAD: *Llegan fuerzas adicionales.*

Declara: Toma como blanco una **unidad** de tu lista de ejército que no haya sido **desplegada**.

Efecto: Sitúa la unidad blanco completamente dentro de territorio amigo y a más de 9" del territorio enemigo. Después de hacerlo, habrá sido **desplegada**.

CLAVES

DESPLEGUE

• Fase de despliegue

DESPLEGAR TERRENO DE FACCIÓN: *El ejército ha tomado los alrededores de un punto de referencia importante y poderoso.*

Declara: Toma como blanco un **elemento de terreno de facción** amigo que no haya sido **desplegado**.

Efecto: Sitúa el elemento de terreno blanco completamente dentro de territorio amigo, a más de 3" de todos los objetivos y otros elementos de terreno. Después de hacerlo, habrá sido **desplegado**.

CLAVES

DESPLEGAR TERRENO

♦ El jugador que comienza el despliegue puede usar cualquier habilidad **DESPLEGAR TERRENO**, seguido de su oponente.

♦ Los jugadores se alternan a la hora de usar habilidades **DESPLEGUE**.

♦ El jugador que comienza el despliegue puede usar cualquier otra habilidad de fase de despliegue, y a continuación puede hacerlo su oponente.

• Fase de despliegue

DESPLEGAR REGIMIENTO: *Un poderoso héroe lidera a su séquito a la batalla.*

Declara: Toma como blanco un **regimiento** de tu lista de ejército. Ninguna unidad de ese regimiento puede haber sido **desplegada**.

Efecto: Sigue usando habilidades **DESPLEGUE** sin alternarlos hasta que todas las unidades en ese regimiento hayan sido **desplegadas**. No puedes tomar como blanco de ninguna de esas habilidades **DESPLEGUE** a unidades que no estén en ese regimiento.

CLAVES

DESPLEGUE

Un **regimiento** es un grupo de unidades. Es uno de los principales bloques de construcción de un ejército (ver "Composición de ejército" en las Reglas avanzadas).

Algunas facciones tienen habilidades **DESPLEGUE** propias, como la habilidad "El reino celestial" de los Forjados en la Tormenta.

LA BATALLA

- ◆ Cada batalla dura un número fijo de **rondas de batalla**.
- ◆ Cada ronda de batalla tiene **2 turnos**.
- ◆ El jugador cuyo turno está en curso es el **jugador activo**.
- ◆ Cada turno consta de **7 fases**.
- ◆ En cada fase, el jugador activo usa habilidades primero, y después su oponente hace lo mismo.

11.0 SECUENCIA DE BATALLA

Cada batalla dura un número de **rondas de batalla**, especificado en el plan de batalla. Durante cada ronda de batalla, cada jugador jugará un **turno**. Cada turno se divide en múltiples **fases** (ver 13.0).

12.0 INICIO DE LA RONDA DE BATALLA

Al inicio de cada ronda de batalla, sigue estos pasos:

1. **Determina el jugador activo:** Si esta es la **primera ronda de batalla**, el jugador que termina de situar su ejército primero decide quién jugará el primer turno (a menos que se especifique lo contrario en el pack de batalla o plan de batalla).

Si **no** es la primera ronda de batalla, los jugadores realizan un desempate llamado **tirada de prioridad** y el ganador decide quién jugará el primer turno. Si esa tirada es un **empate**, el jugador que jugó el primer turno en la ronda de batalla **previa** decide quién jugará el primer turno de la ronda de batalla **actual**.

Cuando es el turno de un jugador, sin importar si juega el primer o segundo turno, es denominado el **jugador activo**.

2. **Determina el jugador en desventaja:** El jugador con menos puntos de victoria es el **jugador en desventaja** en esa ronda de batalla. Si los jugadores están empatados (p. ej., en la primera ronda de batalla), entonces no hay jugador en desventaja a menos que se especifique lo contrario.

3. **Habilidades de Inicio de ronda de batalla:** El jugador activo puede usar cualquier habilidad de **Inicio de ronda de batalla** primero, y después su oponente puede hacer lo mismo.

13.0 FASES DEL TURNO

El turno de cada jugador se divide en **7 fases**, como se indica a la izquierda. En cada fase, el jugador activo puede usar cualquier habilidad con el momento “**Tu fase de (...)**” o “**Cualquier fase de (...)**” en el orden que prefiera. Por ejemplo, en la **fase de movimiento**, el jugador activo podría usar habilidades con el momento **Tu fase de movimiento** o **Cualquier fase de movimiento**.

Una vez el jugador activo haya terminado de usar habilidades, su oponente puede usar cualquier habilidad con el momento “**La fase de (...) enemiga**” o “**Cualquier fase de (...)**” en el orden que prefiera.

13.1 HABILIDADES DE COMBATE

Las habilidades con la clave **COMBATE** siguen una secuencia diferente a otras habilidades. Cuando los jugadores usan habilidades **Fase de combate** como se describe en 13.0, no pueden usar habilidades **COMBATE**.

Después de que los jugadores hayan terminado de usar habilidades **Fase de combate** que **no** sean habilidades **COMBATE**, deben turnarse para designar 1 unidad elegible para usar una habilidad **COMBATE**, empezando por el jugador activo. Cada unidad trabada **debe** usar una habilidad **COMBATE** si puede hacerlo.

En cuanto un jugador no tenga más unidades elegibles para usar una habilidad **COMBATE**, el otro jugador continúa designando unidades elegibles para usar una habilidad **COMBATE**, una tras otra, hasta que ya no le queden unidades elegibles para usar una habilidad **COMBATE**.



- ◆ El jugador activo usa habilidades Fase de combate que **no** sean habilidades **COMBATE**, y después el oponente hace lo mismo.
- ◆ Los jugadores se alternan para elegir una unidad con la que usar una habilidad **COMBATE**, empezando por el jugador activo.
- ◆ Cada unidad **debe** usar una habilidad **COMBATE** si puede hacerlo.

Habilidades
Fase de combate
del jugador activo
(**no** de **COMBATE**)

Habilidades
Fase de combate
del oponente (**no**
de **COMBATE**)

Los jugadores
se turnan para usar
habilidades **COMBATE**,
empezando por el juga-
dor activo

14.0 HABILIDADES BÁSICAS UNIVERSALES

Las siguientes habilidades **BÁSICAS** pueden ser usadas por cualquier unidad. Recuerda que cada unidad puede usar un máximo de 1 habilidad **BÁSICA** por fase (ver 5.3).

14.1 FASE DE MOVIMIENTO

↗ Tu fase de movimiento

MOVIMIENTO NORMAL: *Los guerreros avanzan por el campo de batalla.*

Declarar: Designa una unidad amiga que **no esté trabada** para usar esta habilidad.

Efecto: Esa unidad puede mover una distancia igual o inferior a su atributo **Movimiento**. Esa unidad **no puede** pasar a estar trabada durante ninguna parte de ese movimiento.

CLAVES

BÁSICA, MOVIMIENTO

↗ Tu fase de movimiento

CORRER: *La unidad corre a posicionarse.*

Declarar: Designa una unidad amiga que **no esté trabada** para usar esta habilidad.

Efecto: Haz una **tirada de correr** de 1D6. Esa unidad puede mover una distancia igual o inferior a su atributo **Movimiento** sumado a su **tirada de correr**. Esa unidad **no puede** pasar a estar trabada durante ninguna parte de ese movimiento.

CLAVES

BÁSICA, MOVIMIENTO, CORRER

↗ Tu fase de movimiento

RETIRARSE: *Los guerreros se desataban del combate, a costa de bajar sus defensas.*

Declarar: Designa una unidad amiga que **esté trabada** para usar esta habilidad.

Efecto: Infinge **1D3 daños mortales** a esa unidad. Esa unidad puede mover una distancia igual o inferior a su atributo **Movimiento**; **puede** mover a través de la zona de combate de unidades enemigas, pero **no puede** terminar ese movimiento en la zona de combate de una unidad enemiga.

CLAVES

BÁSICA, MOVIMIENTO, RETIRARSE

14.2 FASE DE DISPARO

↗ Tu fase de disparo

DISPARO: *Los guerreros apuntan y lanzan una descarga letal.*

Declarar: Designa una unidad amiga que no haya usado una habilidad **CORRER** o **RETIRARSE** este turno para usar esta habilidad. Después, toma una o más unidades enemigas como blanco de los ataques de esa unidad (ver 16.0).

Efecto: Resuelve **ataques de disparo** contra la(s) unidad(es) blanco.

CLAVES

BÁSICA, ATAQUE, DISPARO

14.3 FASE DE CARGA

↗ Tu fase de carga

CARGA: *Con un grito de guerra, los guerreros cargan hacia el combate con el enemigo.*

Declarar: Designa una unidad amiga que **no esté trabada** ni haya usado una habilidad **CORRER** o **RETIRARSE** este turno para usar esta habilidad. Después, haz una **tirada de carga** de 2D6.

Efecto: Esa unidad puede mover una distancia igual o inferior al valor de la **tirada de carga**; **puede** mover a través de la zona de combate de cualquier unidad enemiga y **debe** terminar ese movimiento a $\frac{1}{2}$ " o menos de una unidad enemiga visible. Si lo hace, la unidad que usa esta habilidad ha **cargado**.

CLAVES

BÁSICA, MOVIMIENTO, CARGA

14.4 FASE DE COMBATE

✖ Cualquier fase de combate

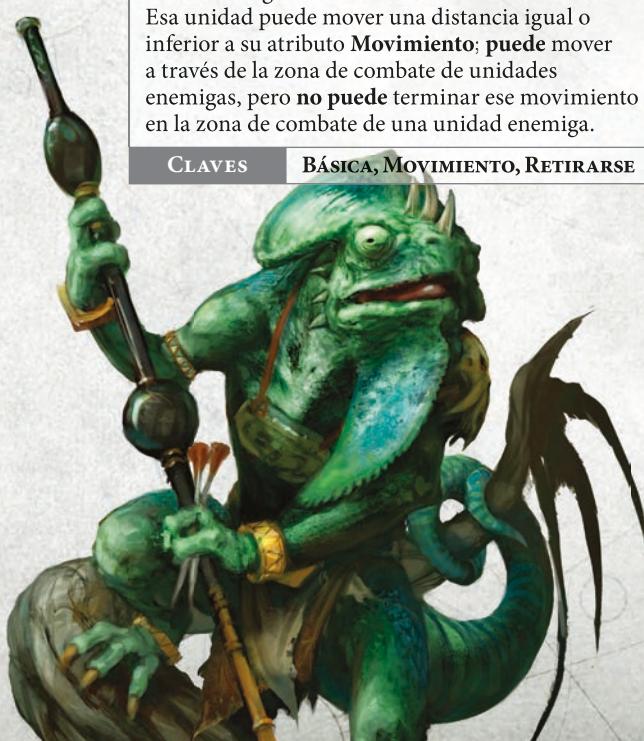
COMBATE: *Los guerreros atacan cuerpo a cuerpo a sus rivales.*

Declarar: Designa una unidad amiga que **esté trabada** o que haya **cargado** este turno para usar esta habilidad. Esa unidad puede realizar un **movimiento de agruparse** (ver 15.3). Después, si esa unidad está **trabada**, debes tomar una o más unidades enemigas como blanco de todos los ataques de esta unidad (ver 16.0).

Efecto: Resuelve **ataques de combate** contra la(s) unidad(es) blanco.

CLAVES

BÁSICA, ATAQUE, COMBATE



- ◆ Al mover una unidad, mueve cualquier número de miniaturas de esa unidad.
- ◆ Cada miniatura puede girar y pivotar, pero ninguna parte de su peana puede moverse más lejos de la distancia máxima.
- ◆ Las unidades pueden moverse hasta una distancia igual a la especificada en la habilidad.
- ◆ Las unidades deben terminar su movimiento en coherencia.

MOVIMIENTO

15.0 MOVIMIENTO

Algunas habilidades permiten que una unidad se mueva. Cuando una unidad se mueve, cada miniatura de esa unidad puede moverse, una a una, en el orden que elija el comandante de la unidad.

Cuando una miniatura se mueve, puede pivotar y cambiar de dirección tanto como quieras, pero ninguna parte de la peana de esa miniatura puede moverse una distancia superior al máximo permitido por la habilidad usada. Las miniaturas no pueden moverse más allá del borde del campo de batalla ni a través de otras miniaturas, y nunca pueden terminar un movimiento sobre otra miniatura (la peana cuenta como parte de la miniatura).

Se asume que la peana de una miniatura permanece paralela al campo de batalla mientras se mueve. Si una miniatura termina su movimiento en una superficie desigual, debe poder mantenerse en pie por sí misma con la peana tan paralela al campo de batalla como pueda (es decir, las miniaturas no pueden quedar tumbadas en el campo de batalla ni apoyarse en terreno para evitar caerse).



Este Vidente Gris usa la habilidad "Movimiento normal" para cambiar su posición en el campo de batalla. Ninguna parte de ese movimiento puede hacerse dentro de la zona de combate de los Liberadores, así que debe quedarse fuera de la zona marcada en azul.

15.1 COHERENCIA

Siempre que una unidad es **situada** o **termina un movimiento**, debe hacerlo como un grupo único. Se considera que una unidad conforma un grupo coherente si cada miniatura de esa unidad se encuentra dentro del **alcance de coherencia**, medido horizontalmente, de **al menos 1 miniatura diferente** de esa unidad (ignorando las diferencias de altura entre ambas).

Para la mayoría de unidades, el **alcance de coherencia es $\frac{1}{2}$ "**, aunque algunas unidades (particularmente aquellas con miniaturas grandes y partes que sobresalen) tienen un alcance de coherencia mayor indicado en su hoja de unidad para facilitar el juego. Mientras haya **7 o más** miniaturas en una unidad, se considera en un grupo coherente si cada miniatura de esa unidad se encuentra dentro del alcance de coherencia de **al menos otras 2 miniaturas** diferentes de esa unidad.

Si no es posible que una unidad termine un movimiento como un único grupo coherente, no se puede llevar a cabo ese movimiento.

15.2 MOVERSE A TRAVÉS DE TERRENO

Cuando una miniatura se mueve, puede moverse sobre **elementos de terreno** pero no a través de ellos. Una miniatura puede moverse sobre elementos de terreno de 1" o **menos de altura** como si no estuvieran allí. Una miniatura puede moverse verticalmente para **trepar hacia arriba o hacia abajo** por cualquier elemento de terreno más alto que 1", contando la distancia vertical como parte de su movimiento. Las miniaturas no pueden terminar un movimiento a mitad de la escalada.

15.2.1 DEJARSE CAER

Cuando una miniatura que está sobre un elemento de terreno se mueve, puede **dejarse caer** desde el borde del elemento de terreno para aterrizar en una parte inferior de ese o de otro elemento de terreno, o sobre el campo de batalla. Para hacerlo, debes trazar la trayectoria del movimiento de la miniatura hasta el borde del elemento de terreno. Después, esa miniatura puede dejarse caer cualquier distancia, pero al hacerlo termina de inmediato su movimiento. Las miniaturas no pueden terminar el movimiento a mitad del salto; si como resultado no es posible terminar el movimiento, este no puede llevarse a cabo.



Mientras una miniatura se mueve a través de terreno, se asume que su peana permanece en contacto con el campo de batalla y sigue paralela a este. Las miniaturas pueden subir o bajar trepando por terreno. También pueden dejarse caer, pero esto termina su movimiento.

15.3 MOVIMIENTOS DE AGRUPARSE

Algunas habilidades, como las habilidades **COMBATE**, permite a una unidad realizar un movimiento corto llamado **movimiento de agruparse** para tomar una mejor posición en combate. Para hacerlo:

Si tu unidad está trabada: Toma como **blanco** del movimiento de agruparse a una unidad enemiga con la que tu unidad esté **trabada**. Cada miniatura de tu unidad puede moverse hasta 3". Ese movimiento puede atravesar las zonas de combate de cualquier unidad enemiga, pero ninguna miniatura puede terminar ese movimiento **más alejada** de la unidad **blanco**. Al final del movimiento, tu unidad debe seguir trabada con todas las unidades con las que estuviera trabada al inicio del movimiento.

Si tu unidad no está trabada: Cada miniatura de tu unidad puede moverse 3" en cualquier dirección. Ese movimiento puede atravesar y terminar en la zona de combate de cualquier unidad enemiga.

15.4 VOLAR

Las unidades con la clave **VOLAR** reciben la siguiente habilidad pasiva:

Pasiva

VOLAR: *Al sobrevolar el campo de batalla, esta unidad puede llegar a lugares inaccesibles para otras tropas.*

Efecto: Mientras esta unidad se mueve, ignora otras miniaturas, elementos de terreno y las zonas de combate de unidades enemigas. No puede terminar su movimiento trabada a menos que la habilidad que permite este movimiento lo indique. Ignora cualquier distancia vertical movida por esta miniatura.

- ♦ Las miniaturas pueden moverse libremente sobre elementos de terreno de 1" o menos altura.
- ♦ Las miniaturas pueden trepar elementos de terreno hacia arriba o hacia abajo, y se pueden dejarse caer desde un borde más alto.
- ♦ Las miniaturas no pueden terminar un movimiento a mitad de una escalada o de un salto.

- ♦ **Agruparse:** mueve hasta 3".
- ♦ Si está trabada, la unidad debe terminar el movimiento más cerca, o al menos tan cerca como antes, de la unidad enemiga blanco.

Cuando muevas unidades voladoras, muévelas horizontalmente en cualquier dirección, ignorando miniaturas y terreno que se interpongan, y colócalas donde quieras, siempre que esté permitido que terminen el movimiento en ese punto. Ten en cuenta que algunas unidades tienen la clave

VOLAR aunque esa unidad no pueda volar realmente. ¡Esto a veces representa unidades que rebotan, brincan o corretean tan bien que parece que vuelan!

ATACAR

16.0 TOMAR BLANCOS

Cuando declaras una habilidad **ATAQUE** para una unidad, debes tomar unidad(es) como blanco de sus **ataques**. El número de ataques que puede realizar cada miniatura es igual al atributo **Ataques** de las **armas** que usa. En la mayoría de casos, las miniaturas atacan con cada arma en su hoja de unidad (armas de combate en ataques de combate, armas a distancia en ataques de disparo), aunque algunas hojas de unidad especifican que ciertas miniaturas de la unidad están equipadas con armas especiales, o que la unidad debe escoger entre múltiples armas a la hora de atacar.

Si la unidad está **trabada**, solo puede tomar como blanco unidades con las que esté trabada. Si una miniatura tiene más de un ataque, puedes dividirlos entre blancos elegibles como deseas.

- Los **ataques de combate** se realizan con **armas de combate**. La(s) unidad(es) blanco debe(n) estar en la **zona de combate** de la miniatura atacante y ser **visible(s)** para ella. La miniatura debe atacar con todas las armas de combate con las que está equipada.
- Los **ataques de disparo** se realizan con **armas a distancia**. La(s) unidad(es) blanco debe(n) estar a una distancia igual o menor que el atributo **Alcance** del arma usada y ser **visible(s)** para la miniatura atacante. Las miniaturas **no pueden** realizar ataques de disparo si su unidad está **trabada**, a menos que se especifique lo contrario (ver 20.0 Habilidades de arma).

17.0 SECUENCIA DE ATAQUE

Resuelve los pasos 1-4 que se indican debajo por cada ataque realizado contra una unidad blanco, ataque a ataque. Si has elegido más de una unidad blanco para una habilidad **ATAQUE**, resuelve todos los ataques realizados contra una unidad antes de pasar a la siguiente, en el orden que prefieras. Una vez te familiarices con la secuencia de ataque, lee “Tiradas rápidas” (ver 17.3) si quieras acelerar el juego.

1. **Tirada para impactar:** Tira un dado. Si el resultado iguala o supera el atributo **Impactar** del arma atacante, el ataque logra un **impacto con éxito**: continúa al siguiente paso. Si no, el ataque **falla** y la secuencia de ataque termina. Las tiradas para impactar de 1 sin modificar siempre fallan. Si la tirada para impactar de un ataque realizado con un arma es un **6** sin modificar, ese ataque es un **impacto crítico**.
2. **Tirada para herir:** Tira un dado. Si el resultado iguala o supera el atributo **Herir** del arma atacante, el ataque **hiere con éxito**: continúa al siguiente paso. Si no, el ataque **falla** y la secuencia de ataque termina. Las tiradas para herir de 1 sin modificar siempre fallan.
3. **Tirada de salvación:** El comandante de la unidad **blanco** tira un dado, restando el atributo **Perforar** del arma atacante al resultado. Las tiradas de salvación de 1 sin modificar siempre fallan. Si la tirada iguala o supera el atributo **Salvación** de la unidad blanco, el ataque **falla** y la secuencia de ataque termina. Si no, es un **ataque con éxito**: continúa al siguiente paso.
4. **Determinar daño:** El ataque **infinge** a la unidad un número de **daños** igual al atributo **Daño** del arma. Los daños infligidos se suman a una **reserva de daño** temporal para la unidad blanco.

Tras completar estos pasos para todos los ataques realizados como parte de esa habilidad **ATAQUE**, los ataques por esa habilidad quedan **resueltos** y puedes pasar a la **secuencia de daño** (ver 18.0).

Los impactos críticos no tienen efectos intrínsecos, pero a menudo activan efectos adicionales (ver 20.0 Habilidades de arma).

Lleva la cuenta del número de daños en las reservas de daño de unidades blanco. Colocar dados junto a estas unidades es una buena forma de hacerlo.

17.1 MODIFICADORES AL ATAQUE Y SUS LÍMITES

Los modificadores a las **tiradas para impactar**, **tiradas para herir** y **tiradas de salvación** tienen un **límite** para evitar combinaciones de habilidades abrumadoras. Al hacer una **tirada para impactar** o una **tirada para herir**, suma todos los modificadores positivos y negativos que se apliquen a la tirada, y después limita el resultado a un **máximo de +1** (si es positivo) o un **mínimo de -1** (si es negativo).

Al hacer una **tirada de salvación**, suma todos los modificadores positivos y negativos que se apliquen y limita el resultado a un **máximo de +1**. Ten en cuenta que, a diferencia de las **tiradas para impactar** y las **tiradas para herir**, **no hay límite** a la cantidad que puede restarse a las **tiradas de salvación**.

17.2 DAÑO MORTAL

Algunas habilidades infligen **daño mortal**. Si una habilidad infinge daño mortal a una unidad, suma ese número de daños a la reserva de daño de esa unidad para esa habilidad (ver 18.2 Asignar daño).

17.3 TIRADAS RÁPIDAS

Para acelerar el juego, a menudo es posible realizar varios ataques a la vez. Si eliges hacerlo, todos los ataques deben tener el mismo atributo **Impactar**, **Herir**, **Perforar** y **Daño**, las mismas **habilidades de arma** (en caso de tener alguna, ver 20.0), y deben tomar como blanco a la misma unidad enemiga. Haz todas las tiradas para impactar a la vez, después todas las tiradas para herir y por último todas las tiradas de salvación. Luego, suma todos los daños infligidos a la unidad blanco y continúa con la secuencia de daño (ver 18.0).

Si la secuencia de ataque termina para un ataque realizado con tiradas rápidas, solo detiene la secuencia de ataque de dicho ataque, no del resto.



El bravo avance de los Forjados en la Tormenta enfurece a una manada de Rataogors, lo que provoca una carga enloquecida. Estos corpulentos Skaven tratarán de despedazar a sus enemigos antes de que puedan contraatacar.



18.0 SECUENCIA DE DAÑO

Tras resolver el efecto de cualquier habilidad que inflige daños a una unidad, sigue los pasos de abajo. Si la habilidad infligió daños a más de una unidad, sigue los pasos de abajo para cada una de esas unidades, de una en una. Cada comandante asigna daños a sus propias unidades, en el orden que prefiera, empezando por el jugador activo.

1. **Resolver salvaciones de salvaguarda** para todos los daños en la reserva de daño de la unidad blanco (ver 17.0).
2. **Asignar los daños** en la reserva de daño de la unidad y retirar miniaturas muertas (ver 18.3).

18.1 SALVACIONES DE SALVAGUARDIA

Las unidades con la clave **SVAGUARDIA** tienen la habilidad pasiva “Salvación de salvaguarda”. El número tras la clave **SVAGUARDIA** indica el **valor de salvaguarda** de la salvación de salvaguarda. Por ejemplo, si una unidad tiene **SVAGUARDIA (5+)**, su valor de salvaguarda es 5. Si una unidad tiene más de una salvación de salvaguarda, solo se aplica la salvación de salvaguarda con el valor más bajo; la otra no tiene efecto.

U Pasiva

SALVACIÓN DE SALVAGUARDIA: *Ya sea mediante reflejos o resistencia sobrenaturales o una protección mística, estos guerreros pueden evitar ataques que de otra forma serían letales.*

Efecto: En el paso 1 de la secuencia de daño (ver 18.0), haz una **tirada de salvaguarda** de 1D6 por cada **daño** en la **reserva de daño** de esta unidad. Si la tirada iguala o supera el **valor de salvaguarda** de esta unidad, retira ese daño de la reserva de daño.

18.2 ASIGNAR DAÑO

Tras resolver el efecto de cualquier habilidad que inflige daños (sea a través de ataques, daño mortal o ambos), debes **asignar** los daños.

Al **asignar** daños a una unidad, los daños en su reserva de daño se asignan de uno en uno. Cada vez que el número de daños asignados a la unidad iguala el atributo **Salud** de esa unidad, 1 miniatura de esa unidad **muere** (y es retirada del juego) y el número de daños asignados a esa unidad se devuelve a 0. Sigue asignando daños hasta que no quede ninguno en la reserva de daño.

Si el número de daños asignados a una unidad no es suficiente para matar a una miniatura, lleva la cuenta del número de daños asignados actualmente a la unidad (la mayoría de jugadores coloca un dado o marcadores junto a esa unidad). Mientras una unidad tenga algún daño asignado, está **dañada**.

18.3 MINIATURAS MUERTAS

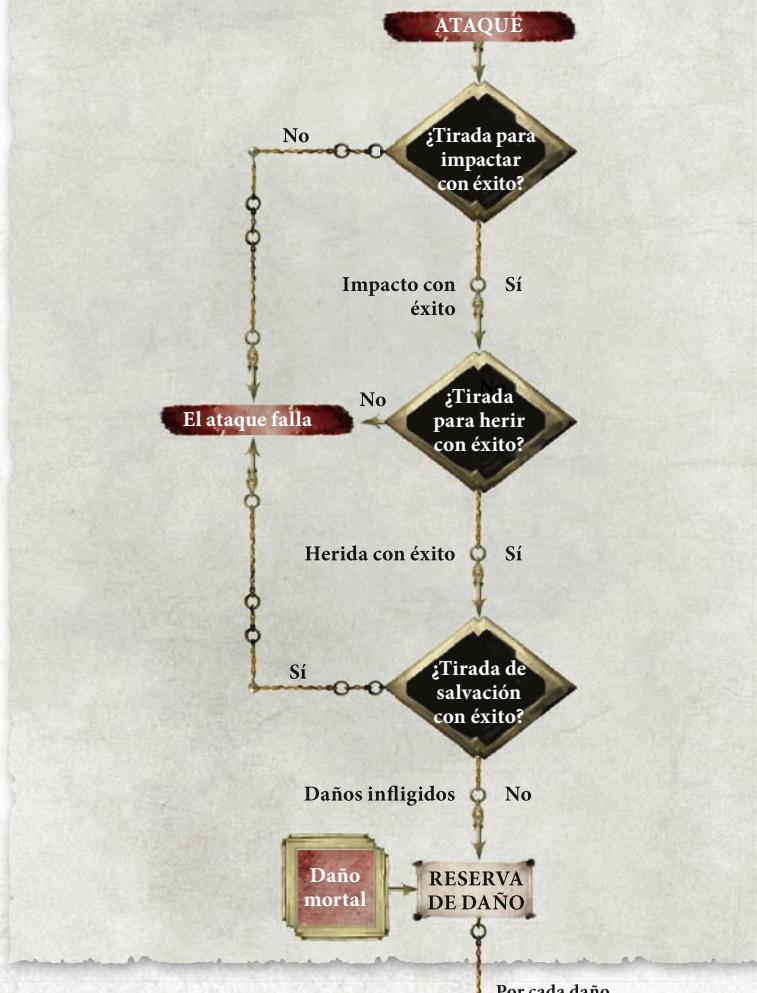
El comandante de una unidad debe designar qué miniatura(s) de la unidad muere(n). Sin embargo, después de retirar cada miniatura muerta, la unidad debe continuar como un único grupo coherente (ver 15.1). Si esto no es posible, continúa retirando miniaturas, de una en una, hasta que la unidad sea un único grupo coherente. Debes eliminar el menor número de miniaturas posible para convertir la unidad en un único grupo coherente.

18.4 UNIDADES ELIMINADAS

Cuando la última miniatura de una unidad muere, la unidad es **eliminada** y todos los daños restantes infligidos a esa unidad no tienen efecto. De modo similar, si algo provoca que una unidad sea eliminada, todas las miniaturas de esa unidad mueren y son retiradas del juego.

DIAGRAMA DE ATAQUE

SECUENCIA DE ATAQUE



SECUENCIA DE DAÑO



- ♦ El atacante hace una **tirada para impactar** de 1D6. Si la tirada iguala o supera el atributo **Impactar** del arma, es un **impacto con éxito**.
- ♦ El atacante hace una **tirada para herir** de 1D6. Si la tirada iguala o supera el atributo **Herir** del arma, es una **herida con éxito**.
- ♦ El defensor hace una **tirada de salvación** de 1D6. Resta el atributo **Perforar** del arma atacante a la tirada. Si el resultado es menor que el atributo **Salvación** de la unidad defensora, es un **ataque con éxito**.
- ♦ **Infinge** una cantidad de **daño** al blanco igual al atributo **Daño** del arma atacante.
- ♦ Resuelve las salvaciones de salvaguarda.
- ♦ Asigna daños.
- ♦ Las **tiradas para impactar**, **tiradas para herir** y **tiradas de salvación** de 1 sin modificar siempre fallan.

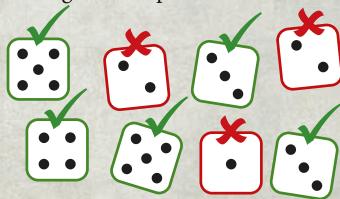


EJEMPLO DE ATAQUE

Los Forjados en la Tormenta de Erik se enfrentan a los Skaven de Emma en un juego igualado de Punta de lanza. Los Liberadores de Erik han cargado (ver 14.3) y, en el paso de declarar de la habilidad “Combate”, se han agrupado hacia el Garraseñor de Emma (ver 15.3) y han tomado esa unidad como blanco de todos sus ataques (ver 16.0). En este ejemplo, usaremos tiradas rápidas para acelerar el juego.

1

Los 4 Liberadores de Erik armados con martillos de guerra atacan primero. Cada uno realiza 2 ataques (dado que un martillo de guerra tiene un atributo **Ataques** de 2) y Erik necesita hacer **tiradas para impactar** que igualen o superen su atributo **Impactar** de 3+. Los Liberadores logran 5 impactos con éxito de 8 ataques.

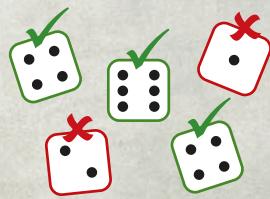


Tiradas para impactar de Erik



2

A continuación, Erik hace una **tirada para herir** por cada uno de los 5 impactos. Los martillos de guerra tienen un atributo **Herir** de 3+. Los Liberadores hieren con éxito con 3 de sus ataques.



Tiradas para herir de Erik



3

Emma hace una **tirada de salvación** por cada una de las 3 heridas con éxito. Su Garraseñor tiene un atributo **Salvación** de 4+, pero los martillos de guerra tienen un atributo **Perforar** de 1, de modo que Emma debe restar 1 a cada tirada, lo que significa que debe sacar un 5 o más.

El Garraseñor salva con éxito 1 de los 3 ataques, lo que resulta en que se añaden 2 daños a su **reserva de daño** (1 por cada martillo de guerra, dado que tienen un atributo **Daño** de 1).



Tiradas de salvación de Emma



2

Reserva de daño del Garraseñor

4

Erik repite este proceso con el Liberador restante de la unidad, que empuña un gran martillo. Logra 2 impactos, y uno de ellos es un **impacto crítico** de 6. Este resultado activa la habilidad de arma del gran martillo, **Crítico (Mortal)**, que infinge 2 daños mortales (ver 17.2), añadiendo directamente 2 daños a la reserva de daño.



T. para impactar de Erik



T. para herir de Erik

Después, Erik hace una tirada para herir por el otro impacto, que **hiere con éxito**.

	Armas de combate	Atq	Imp	Her	Per	Dañ	Habilidad
	Gran martillo	2	3+	2+	1	2	Crít. (mortal)

4

Reserva de daño del Garraseñor



5

Emma hace una **tirada de salvación** por la herida con éxito, y de nuevo debe restar 1 a la tirada debido al atributo **Perforar** 1 del gran martillo. Por desgracia, su **tirada de salvación** no tiene éxito, lo que resulta en otros 2 daños añadidos a la **reserva de daño**, dado que el gran martillo tiene un atributo **Daño** de 2.

Los ataques de los Liberadores están **resueltos**, de modo que Emma debe pasar a la secuencia de daño.



Tirada de salvación de Emma

6

Reserva de daño del Garraseñor



6

El Garraseñor está en grave peligro, con 6 daños en la reserva de daño (¡y solo 7 de **Salud**!). Por suerte, tiene una **Salvaguarda** (6+), que le brinda una última oportunidad de evitar el daño. Emma hace una **tirada de salvaguarda** por cada uno de los 6 daños en la reserva de daño, y 2 de estos resultados son seises, lo que significa que 2 daños se retiran de la reserva de daño.

Los 4 daños restantes se **asignan** al Garraseñor. Emma coloca un dado junto al Garraseñor para llevar la cuenta del número de daños que están asignados actualmente a esa unidad.

El Garraseñor está ahora **dañado**; por suerte para Emma, esto permite al Garraseñor usar su habilidad “Rata acorralada” para vengarse de los Liberadores...



Tiradas de salvaguarda de Emma



Puede haber situaciones en las que una unidad que tenga **ATACAR PRIMERO** no esté trabada al inicio de la fase, pero debido a movimientos como el movimiento de agruparse, es “arrastrada al combate” más tarde en la fase. En tales casos, **ATACAR PRIMERO** no tiene efecto sobre esa unidad porque no estaba trabada al inicio de la fase.

Las habilidades que permiten a una unidad usar una habilidad **COMBATE** inmediatamente después de otra unidad no invalidan las limitaciones de **ATACAR PRIMERO** o **ATACAR ÚLTIMO**, así que no puedes designar una unidad con **ATACAR ÚLTIMO** para combatir inmediatamente después de una unidad con **ATACAR PRIMERO**.

La habilidad de arma **Acompañante** restringe circunstancias como que las monturas se beneficien de la mayoría de efectos que mejoran las capacidades de una unidad.

REGLAS ESPECIALES

19.0 ATACAR PRIMERO Y ATACAR ÚLTIMO

Si hay alguna unidad **ATACAR PRIMERO** trabada al inicio de la fase, otras unidades no pueden ser designadas para usar una habilidad **COMBATE** hasta que esas unidades han sido designadas para usar una habilidad **COMBATE**. Una vez todas esas unidades **ATACAR PRIMERO** hayan combatido, el jugador activo designa a la siguiente unidad para combatir.

Si hay alguna unidad **ATACAR ÚLTIMO** trabada, no puede ser designada para usar una habilidad **COMBATE** si hay alguna unidad **trabada** que no tenga **ATACAR ÚLTIMO** y que aún no haya usado una habilidad **COMBATE**.

Si una unidad tiene **ATACAR PRIMERO** y **ATACAR ÚLTIMO**, trátala como si no tuviera ninguna de las dos.

20.0 HABILIDADES DE ARMA

Algunas armas tienen una o más de las siguientes **habilidades de arma** pasivas. Si una arma tiene múltiples habilidades de arma que se aplican con un impacto crítico, antes que empiece la secuencia de ataque el comandante de la miniatura atacante debe elegir solo 1 de esas habilidades para usar.

HABILIDADES DE ARMA UNIVERSALES

A bocajarro: Esta arma puede usarse para realizar ataques de disparo aunque la unidad atacante esté trabada.

Acompañante: A menos que se especifique lo contrario, esta arma no se ve afectada por habilidades amigas que afecten a atributos de arma o a la secuencia de ataque, excepto por las que aplican modificadores negativos a dichos elementos (p. ej., “Fuego de cobertura”).

Anti X (+1 Perforar): Suma 1 al atributo **Perforar** de este arma si el blanco tiene la clave que sigue a “Anti” o cumple la condición que sigue a “Anti”. Estas habilidades son acumulativas. Por ejemplo, si un arma tiene **Anti Carga (+1 Perforar)** y **Anti HÉROE (+1 Perforar)**, entonces suma 2 al atributo **Perforar** del arma en ataques que tomen como blanco a un **HÉROE** que haya **cargado** en el mismo turno.

Carga (+1 Daño): Suma 1 al atributo **Daño** de esta arma si la unidad atacante ha **cargado** este turno.

Crít. (2 impactos): Si un ataque realizado con esta arma logra un **impacto crítico**, ese ataque logra 2 impactos contra la unidad blanco en lugar de 1. Haz una **tirada para herir** por cada impacto.

Crít. (herida automática): Si un ataque realizado con esta arma logra un **impacto crítico**, ese ataque hiere automáticamente al blanco. Haz una **tirada de salvación** de forma normal.

Crít. (mortal): Si un ataque realizado con esta arma logra un **impacto crítico**, ese ataque infinge tantos **daños mortales** a la unidad blanco como el atributo **Daño** de esa arma y la secuencia de ataque termina.

21.0 CURACIÓN

Algunas habilidades te permiten **curar** a una unidad. Para curar a una unidad, retira un número de daños de la unidad igual al número entre paréntesis tras “**Curar**”, p. ej., **Curar (2)**.



22.0 DEVOLVER Y AÑADIR MINIATURAS

Algunas habilidades te permiten **devolver** miniaturas muertas a una unidad o **añadir** miniaturas nuevas a una unidad. 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 este turno. Las nuevas miniaturas solo pueden ser situadas trabadas con una unidad enemiga si su unidad ya está trabada con esa unidad enemiga.

23.0 MARCADORES

Los marcadores no se consideran miniaturas a efectos de reglas y pueden ignorarse o apartarse para propósitos de visibilidad, coherencia o habilidades. No pueden ser tomados como blanco de habilidades. Su propósito es indicar efectos persistentes sobre unidades a las que acompañan. Cada vez que una unidad con un marcador termina un movimiento o es situada, coloca el marcador junto a la unidad.

24.0 SITUAR UNIDADES

Algunas habilidades te permiten situar una unidad en el campo de batalla. Cuando lo hagas, debes situar todas las miniaturas de esa unidad. Si no te es posible hacerlo, no puedes usar esa habilidad. Una unidad situada en el campo de batalla en una fase que no sea la de despliegue no pueden usar habilidades **MOVIMIENTO** en la fase de movimiento del mismo turno.

24.1 UNIDADES EN RESERVA

Algunas habilidades te permiten situar unidades **en reserva**. Esas unidades se dejan a un lado en lugar de situarse en el campo de batalla. Al inicio de la cuarta ronda de batalla, las unidades que fueron situadas en reserva usando una habilidad **DESPLIEGUE** y siguen en reserva son eliminadas.

24.2 UNIDADES SUSTITUTAS

Algunas habilidades te permiten situar una **unidad sustituta**. Cuando sitúes una de estas unidades, debería tener el mismo tipo de hoja de unidad, opciones de arma y número de miniaturas que la unidad original, a menos que se especifique lo contrario en la habilidad. Muchas de estas habilidades especifican la proporción de miniaturas en la unidad sustituta (p. ej., la mitad de miniaturas de la unidad original). En estos casos, puedes escoger qué miniaturas de la unidad original vas a situar.

En todo lo demás, la unidad sustituta se considera una unidad nueva; cualquier clave o habilidad que recibiera la unidad original durante la batalla, y cualquier efecto persistente que se le aplicara, no se le aplican a la unidad sustituta. Cada unidad solo puede ser sustituida una vez, y no puedes sustituir unidades sustitutas.

25.0 HÉROES PROTEGIDOS

Todos los **HÉROES** que no sean **MONSTRUOS** o **MÁQUINAS DE GUERRA** tienen la habilidad pasiva “Héroe protegido”:

¶ Pasiva

HÉROE PROTEGIDO: *El líder está protegido por sus guerreros, que cierran filas a su alrededor para escudarlo del daño.*

Efecto: Si este **HÉROE** se encuentra dentro de la zona de combate de una unidad amiga que **no sea** un **HÉROE**:

- Resta 1 a las **tiradas para impactar** de los **ataques de disparo** que tomen como blanco a este **HÉROE**.
- Si este **HÉROE** es **INFANTERÍA**, no puede ser tomado como blanco de **ataques de disparo** realizados por miniaturas a más de 12" de él.

- ♦ Las miniaturas devueltas deben situarse en **coherencia** con las miniaturas en su unidad que no han sido devueltas como parte de esa habilidad.
- ♦ Las miniaturas devueltas solo pueden ser situadas **trabadas** con una unidad enemiga si su unidad ya está trabada con ella.

Este Grifocórvido es un marcador.



Dado que una unidad sustituta se considera una unidad completamente nueva, podría, por ejemplo, usar una habilidad **Una vez por batalla** de su hoja de unidad aunque la unidad a la que reemplaza usara esa habilidad anteriormente en la batalla.

Como es lógico, los **MONSTRUOS** y **MÁQUINAS DE GUERRA** no se benefician de la habilidad “Héroe protegido”. Estas unidades son blancos muy llamativos por muy rodeados de camaradas que estén.



- ◆ Cuando uses un **atributo aleatorio**, genéralo cada vez que se necesite para una habilidad.
- ◆ Cuando uses **Daño aleatorio**, genéralo por cada ataque realizado.

26.0 ATRIBUTOS ALEATORIOS

Algunas hojas de unidad indican una **tirada de atributo aleatorio** en lugar de un valor fijo. Cuando sea el caso, el comandante de la unidad en cuestión genera el valor del atributo cada vez que una habilidad requiera ese atributo.

En el caso de atributos de arma aleatorios, cada vez que declares una habilidad **ATAQUE** genera un atributo **Ataques aleatorio** para cada miniatura que haya en la unidad atacante, y genera un atributo **Daño aleatorio** cada vez que inflijas daño con esa arma (tira una vez por cada ataque).

27.0 ORDEN DE MODIFICACIÓN

Los efectos de algunas habilidades modifican un atributo o tirada. A menos que se indique lo contrario, un atributo o tirada no puede modificarse a menos que 1. La excepción es Perforar, que puede modificarse a un mínimo de 0 ("-").

Si un atributo usa una **tirada de atributo aleatorio** (ver arriba), aplica los modificadores de atributo **después** de generar dicho atributo.

Si un atributo o tirada es dividido a la mitad o sería modificado a un valor que no es un número entero, **redondéalo a la baja** hasta el número entero más cercano.

Aplica los modificadores de atributo en el siguiente orden:

1. Los modificadores que **fijan** un atributo a un valor concreto.
2. Los modificadores que **multiplican** o **dividen** un atributo.
3. Los modificadores que se **suman** o **restan** a un atributo.

Si hay múltiples modificadores del mismo tipo (p. ej., que fijan un atributo), aplícalos en el Orden de efectos (ver 30.0).



La tecnología Skaven es infame por su imprevisibilidad. Sus armas potenciadas por piedra bruja son tan proclives a eructar una estruendosa andanada como un único tiro perdido... ¡o incluso a explotar sin previo aviso!

28.0 REGLAS DE HABILIDAD AVANZADAS

- A menos que se indique lo contrario, las unidades que usan o son designadas como parte de una habilidad deben estar en el campo de batalla.
- Si un efecto establece que una unidad **puede** hacer algo, su comandante elige si resolver esa parte del efecto o no.
- Si un efecto establece que una unidad **debe** hacer algo, su comandante no tiene elección y debe resolver esa parte del efecto. Si es imposible hacerlo, no se aplica el efecto en absoluto, pero se sigue considerando que se ha usado esa habilidad.
- Cuando aparece “esta unidad” en el texto de una habilidad (habitualmente en las hojas de unidad), se refiere a la unidad que está usando la habilidad.
- Si una habilidad afecta a más de una unidad, el jugador que ha usado la habilidad puede elegir el orden en que las unidades son afectadas por ella.
- Cuando resuelves un efecto, si necesitas tirar un dado por múltiples unidades afectadas, tira y resuelve el efecto por una unidad antes de pasar a la siguiente.
- Si una habilidad te indica que designes más de 1 unidad, cada unidad designada debe ser una unidad distinta, a menos que se especifique lo contrario.

28.1 EFECTOS PERSISTENTES

Algunas habilidades tienen efectos que no se resuelven inmediatamente (p. ej., “suma 1 a las tiradas de salvación de esta unidad durante el resto del turno” o “esta unidad tiene **SVAGUARDA (5+)** durante el resto del turno”). Estos efectos se tratan como efectos de habilidades pasivas (ver 5.4) durante su duración.

28.2 MOMENTOS “UNA VEZ POR”

Algunas habilidades indican en su momento **Una vez por fase**, **Una vez por turno** o **Una vez por batalla**. Si la habilidad es usada por una unidad, puede ser usada un máximo de una vez en esa fase, turno o batalla por cada unidad que pueda usar la habilidad. Si la habilidad es usada por un jugador, ese jugador puede usarla un máximo de una vez por momento indicado.

Algunas habilidades que usan las unidades dicen **Una vez por fase (ejército)**, **Una vez por turno (ejército)** o **Una vez por batalla (ejército)**. Estas habilidades pueden usarse un máximo de una vez en esa fase, turno o batalla sin importar cuántas unidades en el ejército puedan usar la habilidad.

29.0 REGLAS CONTRADICTORIAS

Si varias reglas se contradicen, las que establecen que algo **no puede** hacer una cosa tienen prioridad sobre las que establecen que **puede** o **debe** hacer esa cosa, a menos que la segunda regla invalide específicamente a la primera. Por ejemplo, mientras que la habilidad “Movimiento normal” establece que no puedes pasar a estar trabado durante ese movimiento, la habilidad “Volar” especifica que ignora las zonas de combate de las miniaturas enemigas durante un movimiento.

A excepción de lo indicado en el párrafo anterior, el efecto de la habilidad usada más recientemente tiene la prioridad.

30.0 ORDEN DE LOS EFECTOS

Los efectos de habilidades pasivas se consideran aplicados más recientemente que los efectos de otras habilidades y reglas.

Los efectos de las habilidades pasivas del jugador activo se consideran aplicados más recientemente que los efectos de las habilidades pasivas de su oponente, cuyas habilidades pasivas se consideran aplicadas más recientemente que los efectos de habilidades pasivas neutrales (p. ej., habilidades pasivas sobre un elemento de terreno que no pertenezca al ejército de ningún jugador). El jugador activo elige el orden en el que se aplican los efectos pasivos neutrales.

Algunas habilidades tienen un efecto retrasado (p. ej., “cada vez que una unidad amiga usa la habilidad **COMBATIR**, después de resolver esa habilidad, **Cura (1D3) a esas 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 de su elección, y a continuación el oponente hace lo mismo.

¿QUIÉN USA LA HABILIDAD?

La mayoría de habilidades aparecen en hojas de unidad, pero varias aparecen en otras partes, como por ejemplo las habilidades básicas universales (ver 14.0).

Mientras que las habilidades en hojas de unidad siempre son usadas por la unidad a la que representa la hoja de unidad, algunas habilidades que no aparecen en hojas de unidad te indicarán explícitamente que designes una unidad para usar la habilidad. En ambos casos, debe quedar claro qué unidad usa la habilidad.

Algunas habilidades que no aparecen en hojas de unidad, generalmente mejoras (ver Composición del ejército, 4.1), se asignan a ciertas unidades de tu ejército. En tales casos, la unidad a la que se le ha asignado la mejora es la que utiliza la habilidad.

Las habilidades que no aparecen en una hoja de unidad ni te indican que designes una unidad para usar la habilidad son usadas por ti, el jugador.

Por último, en relación a las reglas en esta sección, cuando una regla se refiera a un jugador que usa una habilidad, esto incluye habilidades usadas por las unidades en el ejército de ese jugador.

FINAL DEL TURNO

31.0 RESUMEN DEL FINAL DEL TURNO

Al final de cada turno, sigue estos pasos:

1. El jugador activo puede usar cualquier habilidad con el momento **Final de tu turno** o **Final de cualquier turno**, en el orden que prefiera, y después su oponente puede usar cualquier habilidad con el momento **Final de turno enemigo** o **Final de cualquier turno**, en el orden que prefiera.
2. Determina qué jugador **controla** cada objetivo (de ser el caso).
3. El jugador activo obtiene **puntos de victoria** según el plan de batalla.

32.0 OBJETIVOS

Muchos planes de batalla dan puntos de victoria por controlar **objetivos**, que se representan con **marcadores de objetivo**. A menos que se especifique lo contrario, los marcadores de objetivo son redondos y tienen 40 mm de diámetro. Las miniaturas pueden mover por encima de marcadores de objetivo y terminar su movimiento sobre ellos. Si un marcador de objetivo está en el límite entre territorios, se encuentra dentro de todos esos territorios pero no se encuentra completamente dentro de ninguno. Los marcadores de objetivo no bloquean la visibilidad.

32.1 DISPUTAR OBJETIVOS

A menos que se especifique lo contrario, si un objetivo se encuentra dentro de la zona de combate de una miniatura, esa miniatura está **disputando** ese objetivo. Si alguna miniatura en una unidad disputa un objetivo, esa unidad está disputando ese objetivo.

Cada unidad solo puede contar como disputando un solo 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

Al **inicio de la primera ronda de batalla** y al **final de cada turno**, sigue esta secuencia por **cada objetivo** en el orden escogido por el jugador activo:

1. Empezando por el jugador activo, cada jugador determina la **puntuación de control** de cada una de sus unidades que disputan objetivos. La puntuación de control de una unidad es la combinación de los atributos **Control** de todas las miniaturas de esa unidad que estén disputando el objetivo. Algunas habilidades modifican la puntuación de control de una unidad, pero no puede ser reducida a menos de 1.
2. Cada jugador suma la puntuación de control de todas sus unidades que disputan ese objetivo. Este es su **puntuación de control de ejército** para ese objetivo.
3. Los jugadores comparan sus puntuaciones de control de ejército para ese objetivo. Si la puntuación de un jugador es más alta, ese jugador **logra el control** de ese objetivo. Una vez un jugador logra el control de un objetivo, este **permanece bajo su control** hasta que su oponente logre el control de él.

32.3 CONTROL DE TERRENO

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. Cada unidad puede disputar 1 objetivo y 1 elemento de terreno al mismo tiempo.

33.0 FINAL DE LA RONDA DE BATALLA

Al final de cada ronda de batalla, el jugador activo puede usar cualquier habilidad de **Final de la ronda de batalla**, y después su oponente puede hacer lo mismo. Cada plan de batalla especificará el número de rondas de batalla que deberían jugarse. Si has completado el número de rondas de batalla especificado en tu plan de batalla, la batalla termina; sigue las reglas indicadas en el plan de batalla para determinar al vencedor.

REGLAS AVANZADAS

Cada sección de las Reglas avanzadas está diseñada para ser modular, lo que permite a cada pack de batalla especificar qué Reglas avanzadas usar con él. Este libro contiene las siguientes secciones de **Reglas avanzadas**:

ÓRDENES (págs. 29-30)

Estas reglas explican cómo obtener **puntos de mando** para usar poderosas **órdenes** que te permiten reaccionar a habilidades e interactuar en el turno de tu oponente. Si no utilizas las reglas de **Órdenes**, ignora cualquier habilidad que tenga el símbolo de punto de mando en la esquina.

TERRENO (págs. 31-32)

Estas reglas detallan el modo en que interactúan tus miniaturas con elementos de terreno, como por ejemplo la forma en la que pueden ponerse tras cobertura y hasta absorber poder de nexos arcanos.

MAGIA (págs. 33-34)

Si te gustaría poder manipular poder místico ilimitado incluyendo **MAGOS**, **SACERDOTES** y **manifestaciones** en tus batallas, lee el apartado de **Magia**.

COMPOSICIÓN DE EJÉRCITO

(págs. 35-38)

Si estás preparado para crear tu propia **lista de ejército** y personalizarla con **regimientos**, **subfacciones** y **mejoras**, lee el apartado de **Composición de ejército**.

MINIATURAS DE MANDO (pág. 39)

Aquí encontrarás reglas para miniaturas especiales llamadas **campeones**, **portaestandartes** y **músicos**, que pueden hallarse en muchas unidades de Warhammer Age of Sigmar.

TÁCTICAS DE BATALLA (pág. 40)

Añade un desafío táctico adicional a tus partidas incluyendo objetivos secundarios llamados **Tácticas de batalla**.

CREA TU PLAN DE BATALLA

Hay un montón de formas de jugar a Warhammer Age of Sigmar, desde packs de batalla **Sendero a la gloria**, que se centran en batallas guiadas por la narrativa y vinculadas a una campaña, hasta packs de batalla de **Punta de lanza** y **Juego equilibrado**, que hacen énfasis en el equilibrio y el juego competitivo.

Además de usar packs de batalla oficiales, te animamos a emplear las reglas de esta sección como caja de herramienta, y mezclar sus elementos para crear un plan de batalla o pack de batalla propio para usar con tus amigos.

¿Te emociona desplegar toda tu colección contra la de tus amigos, o ver qué monstruo domina sobre todo lo demás? Tal vez quieras diseñar tus propios planes de batalla y reglas especiales, o quizás quieras mantener las cosas simples para enseñar a jugar a un hermano o hermana más joven. Estas reglas te proporcionan un marco abierto que posibilita todas estas cosas.

Aquí tienes algunas ideas para empezar:

- En lugar de usar Reglas avanzadas para la composición del ejército, crea un ejército basado en tu historia favorita de Black Library, o en un escenario inventado que te parezca interesante. Por ejemplo, ¿cómo les iría a 5 héroes Forjados en la Tormenta si pelearan contra un par de monstruos del Caos inmensos?
- Diseña tu propio plan de batalla dividiendo partes del campo de batalla en un territorio para cada jugador, colocando objetivos y pensando un giro ocurrente para la partida. Diviértete y experimenta: ¿por qué no pruebas con una colocación de objetivos alternada en lugar de ubicaciones fijas? ¿Y si dispones dos campos de batalla pequeños, conectados entre sí por portales del reino?
- Aprende las Reglas avanzadas introduciéndolas en tus batallas. módulo a módulo Por ejemplo: empieza experimentando con Órdenes, después prueba a introducir la Magia y por último úsalos todo junto para puntuar Tácticas de batalla.

ÓRDENES

1.0 RESUMEN DE ÓRDENES

Algunas habilidades, llamadas **órdenes**, requieren el gasto de uno o más **puntos de mando** (●) para ser usadas. Cualquier habilidad con un **coste en puntos de mando** (indicado en la esquina superior derecha de la habilidad) es una orden.

- ◆ Cualquier habilidad con un **coste en puntos de mando** (●) es una **orden**.
- ◆ Cada jugador obtiene 4 **puntos de mando** al inicio de cada ronda de batalla.
- ◆ El **jugador en desventaja** obtiene 1 punto de mando adicional.
- ◆ Cada unidad puede usar únicamente 1 orden cada fase.
- ◆ Cada orden solo puede usarse 1 vez por ejército en cada fase.
- ◆ Debes pagar el **coste en puntos de mando** para usar una orden.

1.1 OBTENER PUNTOS DE MANDO

Al inicio de cada ronda de batalla, tras determinar el **jugador en desventaja**, cada jugador obtiene **4 puntos de mando**. Si hay un **jugador en desventaja**, este obtiene 1 punto de mando adicional. Al final de la ronda de batalla, los puntos de mando de los jugadores vuelven a 0 (los que no se han usado se pierden).

1.2 USAR ÓRDENES

Las órdenes se usan de forma similar a cualquier otra habilidad. Sin embargo, cada unidad puede usar únicamente 1 orden en cada fase, cada orden puede usarse solo 1 vez por ejército en cada fase y para usar una habilidad debes gastar un número de **puntos de mando** igual a su coste en puntos de mando.

2.0 ÓRDENES DE FASE DE HÉROE

1 Cualquier fase de héroe

ARENGAR: Con una llamada a la acción inspiradora, los soldados recobran su aliento y tropas de refresco salen al campo de batalla para reemplazar a sus camaradas caídos.

Declarar: Designa una unidad amiga que **no esté trabada** para usar esta habilidad.

Efecto: Realiza 6 **tiradas de arengar** de 1D6. Por cada 4+, recibes 1 **punto de arengar**. Los puntos de arengar pueden gastarte de las siguientes maneras:

- Por cada punto de arengar gastado, **Cura** (1) a esa unidad.
- Puedes gastar un número de puntos de arengar igual al atributo **Salud** de esa unidad para **devolver** una miniatura muerta a esa unidad.

Puedes gastar los puntos de arengar en cualquier combinación. Los puntos de arengar que no gastes se pierden.

1 Fase de héroe enemiga

INTERVENCIÓN MÁGICA: Un guerrero con conocimiento de las artes místicas murmura un encantamiento para perturbar los planes enemigos.

Declarar: Designa un **MAGO** o **SACERDOTE** amigo para usar esta habilidad.

Efecto: Esa unidad amiga puede usar una habilidad de **HECHIZO** o **PLEGARIA** (lo que sea apropiado) como si fuera tu fase de héroe. Si lo haces, resta 1 a las **tiradas de lanzamiento** o **tiradas de cántico** realizadas como parte de la habilidad.

3.0 ÓRDENES DE FASE DE MOVIMIENTO

1 Fase de movimiento enemiga

Declarar: Designa una unidad amiga que **no esté trabada** para usar esta habilidad.

Efecto: Cada miniatura de esa unidad puede moverse hasta 1D6". Ese movimiento **no puede** atravesar o terminar dentro de la zona de combate de una unidad enemiga.

CLAVES **MOVIMIENTO, CORRER**

1 Reacción: Has declarado una habilidad de CORRER

A PASO LIGERO: A una orden de su general, los guerreros esprintan hasta una posición clave en el campo de batalla.

Usada por: La unidad que usa esa habilidad de **CORRER**.

Efecto: No realices una **tirada de correr** como parte de esa habilidad de **CORRER**. En su lugar, suma 6" al atributo **Movimiento** de esa unidad para determinar la distancia que cada una de sus miniaturas puede moverse como parte de esa habilidad de **CORRER**.

4.0 ÓRDENES DE FASE DE DISPARO

1 Fase de disparo enemiga

FUEGO DE COBERTURA: Los guerreros descargan una andanada rápida a una unidad enemiga cercana antes de que esta cargue al combate.

Declarar: 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.

CLAVES

DISPARO, ATAQUE

5.0 ÓRDENES DE FASE DE CARGA

2 Fase de carga enemiga

CONTRACARGA: Ante la necesidad de una acción decisiva, los guerreros cargan para retrasar el avance del enemigo o interceptarlo con gran coraje.

Declarar: Designa una unidad amiga que **no esté trabada** para usar esta habilidad.

Efecto: Esa unidad puede usar una habilidad de **CARGA** como si fuera tu fase de carga.

1 Reacción: Has declarado una habilidad de CARGA

HASTA LA VICTORIA: Dado que su carga vacila, una orden estimulante brinda a la unidad la unidad renovada que necesita para alcanzar al enemigo.

Usada por: La unidad que usa esa habilidad de **CARGA**.

Efecto: Puedes repetir la **tirada de carga**.

6.0 ÓRDENES DE ATAQUE (DISPARO Y COMBATE)

1 Reacción: Has declarado una habilidad de ATAQUE

ATAQUE TOTAL: Los guerreros combaten con vigor frenético.

Usada por: La unidad que usa esa habilidad de **ATAQUE**.

Efecto: Suma 1 a las **tiradas para impactar** de ataques realizados como parte de esa habilidad de **ATAQUE**. Esto también afecta a las armas que tienen la habilidad de arma **Acompañante**.

7.0 ÓRDENES DEFENSIVAS

1 Reacción: El oponente ha declarado una habilidad de ATAQUE

DEFENSA TOTAL: Los soldados cierran filas para repeler un ataque inminente.

Usada por: Una unidad blanco de esa habilidad de **ATAQUE**.

Efecto: Suma 1 a las **tiradas de salvación** de esa unidad en esta fase.

8.0 ÓRDENES DE FINAL DEL TURNO

1 Final del turno

ARROLLAR: Los guerreros usan su corpulencia o resistencia para abrirse paso a través de un grupo de enemigos más débiles, dejando una ristra de cuerpos rotos a su paso.

Declarar: Designa una unidad amiga que haya cargado este turno para usar esta habilidad, y después toma como blanco a una unidad enemiga **trabada** con ella. El blanco debe tener un atributo **Salud** inferior al de la unidad que usa esta habilidad.

Efecto: Infinge **1D3 daños mortales** al blanco. Después, la unidad que usa esta habilidad puede moverse una distancia hasta el valor de su atributo **Movimiento**. Puede atravesar y terminar ese movimiento dentro de la zona de combate de las unidades enemigas que estaban en combate con ella al comienzo del movimiento, pero no dentro de la de otras unidades enemigas. No tiene que terminar el movimiento en combate.

CLAVES

MOVIMIENTO



TERRENO

La Lista de Terreno Citadel (pág. 65) incluye una lista de elementos de terreno de Warhammer Age of Sigmar y te indica qué habilidades de terreno tiene cada uno.

1.0 RESUMEN DE TERRENO

Los elementos de terreno añaden interés y desafíos tácticos al campo de batalla. El plan de batalla o pack de batalla que uses te indicará cómo situarlos.

1.1 COMPLETAMENTE SOBRE O DETRÁS DEL TERRENO

Una miniatura está **completamente sobre un elemento de terreno** si su peana se encuentra sobre ese elemento de terreno y ninguna parte de su peana se extiende más allá del borde de dicho elemento de terreno. Una unidad está completamente sobre un elemento de terreno si cada miniatura de esa unidad se encuentra completamente sobre ese elemento de terreno.

Cuando una unidad es tomada como blanco de un ataque, esa unidad se considera **detrás de un elemento de terreno** si es imposible trazar una línea recta desde una miniatura de la unidad atacante hasta una miniatura de la unidad blanco sin atravesar ese elemento de terreno. Si la unidad atacante realiza un ataque de disparo, ignora partes de los elementos de terreno dentro de su zona de combate para el propósito de determinar si el blanco está detrás de ese elemento de terreno.

1.2 HABILIDADES DE TERRENO

UNIVERSALES

Cada elemento de terreno tiene una o más de las siguientes habilidades pasivas:

Cobertura: Resta 1 a las **tiradas para impactar** de ataques que toman como blanco a una unidad que está detrás o completamente sobre este elemento de terreno, a menos que esa unidad **haya cargado** o **tenga la clave VOLAR**.

Infranqueable: Las miniaturas no pueden moverse a través, ser situadas o terminar movimientos en ninguna parte de este elemento de terreno.

Obstruye visión: Una unidad no puede ser tomada como blanco de ataques de disparo si está detrás o completamente sobre este elemento de terreno, a menos que tenga la clave **VOLAR**.

Lugar de poder: Los **HÉROES** a 3" o menos de este elemento de terreno pueden usar la habilidad "Activar lugar de poder" (ver abajo).

Inestable: Las miniaturas **pueden** moverse a través pero **no pueden** ser situadas sobre o terminar ningún tipo de movimiento en ninguna parte de este elemento de terreno que tenga más de 1" de altura.

• Inicio de cualquier turno

ACTIVAR LUGAR DE PODER: *El héroe absorbe poder de un hito mítico cercano.*

Declara: Designa un **HÉROE** amigo a 3" o menos de cualquier **Lugar de poder** para usar esta habilidad.

Efecto: Tira un dado. Con un 1, inflige **1D3 daños mortales** a ese **HÉROE**. Con un 2+:

- Si ese **HÉROE** es un **MAGO**, suma 1 a las tiradas de lanzamiento y las tiradas de cántico para ese **HÉROE** durante ese turno.
- Si ese **HÉROE** no es un **MAGO**, puede usar las habilidades "Disparar" o "Desterrar manifestación" durante ese turno como si tuviera **Mago** (1).

CLAVES

BÁSICA

1.3 TAMAÑOS DE TERRENO

- El terreno que encaja en un área no superior a 7" × 7" es **pequeño**.
- El terreno que no es pequeño y encaja en un área no superior a 7" × 12" es **mediano**.
- El terreno que es demasiado grande para encajar en un área de 7" × 12" es **grande**.

1.4 TIPOS DE TERRENO

Cada **elemento de terreno** en Warhammer Age of Sigmar es uno de los siguientes tipos:

- **Obstáculo**
- **Terreno que obstruye visión**
- **Terreno de área**
- **Lugar de poder**
- **Terreno de facción**

Antes de que comience la batalla, los jugadores deben acordar qué tipo se aplica a cada elemento de terreno.

1.4.1 OBSTÁCULOS

Ejemplos: Ruinas, escombros, estatuas, barricadas
Habilidades de terreno: Cobertura, Inestable

1.4.2 TERRENO QUE OBSTRUYE VISIÓN

Ejemplos: Arboleda silvestre, muro de fortaleza
Habilidades de terreno: Cobertura, Obstruye visión, Inestable

1.4.3 TERRENO DE ÁREA

Ejemplos: Colinas, criptormenta
Habilidades de terreno: Cobertura

1.4.4 LUGARES DE PODER

Ejemplos: Portal del reino, Aqualito purificador, Sifón del nexo

Habilidades de terreno: Cobertura, Lugar de poder, Inestable

1.5 TERRENO DE FACCIÓN

Algunas facciones tienen elementos de terreno especiales llamados **elementos de terreno de facción**. Los elementos de terreno de facción tienen sus propias hojas de terreno de facción. No se consideran unidades, salvo en las siguientes excepciones:

- En la fase de carga y de combate, se les considera una unidad a efectos de movimiento, zona de combate y estar trabado. Las unidades pueden terminar un movimiento de carga a $1/2"$ o menos de un elemento de terreno de facción enemigo como si fuera una unidad.
- Pueden ser tomados como blanco de habilidades enemigas como si fueran una unidad. No se ven afectados por habilidades enemigas que no requieran designar blancos.
- Se les puede infiijir daño como a unidades y pueden ser eliminados.

La Lista de Terreno Citadel (pág. 65) indica el número de elementos de escenografía del que consta cada elemento de terreno. Si vas a usar elementos de terreno que no se incluyen en esa lista, acuerda con tu oponente cuántos elementos de escenografía componen cada elemento de terreno antes de preparar el campo de batalla.

1.6 CARGAR CONTRA UNIDADES SOBRE TERRENO

En algunos casos, no es posible alcanzar a una unidad enemiga usando una habilidad de **CARGA** cuando está completamente sobre un elemento de terreno (p. ej., una unidad sobre una torre) porque la unidad que carga es incapaz de terminar su movimiento en mitad de la escalada del elemento de terreno y no hay espacio suficiente para que las miniaturas sean colocadas en la cúspide. En estos casos, la unidad que carga puede terminar su carga a $1/2"$ o menos de ese elemento de terreno si esto resultaría en que la unidad que carga termine su movimiento **trabada** con cualquier unidad enemiga completamente sobre un elemento de terreno.

1.7 ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA

Algunos elementos de terreno, como las arboledas silvestres o ruinas desgasadas, constan de múltiples **elementos de escenografía**. Cada elemento de escenografía que forma de un mismo elemento de terreno debe situarse de forma que todos los elementos de escenografía encajen en el área que corresponde al tamaño de ese elemento de terreno (ver 1.3). La colección de elementos de escenografía completa se considera un único elemento de terreno.



Este campo de batalla usa terreno Citadel, de forma que lo único que tienen que hacer los jugadores es consultar en la Lista de Terreno Citadel el tipo de terreno de cada elemento de terreno (pág. 65).

- ① Casa en ruinas (obstáculo)
- ② Armazón de casa (obstáculo)
- ③ Ídolo guardián (obstáculo)
- ④ Aqualito purificador (lugar de poder)
- ⑤ Sifón de nexo (lugar de poder)
- ⑥ Arboleda silvestre (terreno que obstruye visión)



El segundo campo de batalla usa terreno creado de cero. Antes de situar el terreno, ambos jugadores han discutido y acordado el tipo de terreno de cada elemento de terreno que van a usar, como se ve más abajo.

- ① Lugar de poder
- ② Terreno de área
- ③ Obstáculo
- ④ Terreno que obstruye visión

MAGIA

1.0 MAGOS Y SACERDOTES

Los **MAGOS** son unidades especiales que pueden lanzar **hechizos**, y los **SACERDOTES** son unidades especiales que pueden entonar **plegarias**. Los hechizos y plegarias son **habilidades** poderosas que pueden provocar un impacto dramático en la batalla.

1.1 NIVEL DE PODER

Cada **MAGO** y **SACERDOTE** tiene un **nivel de poder**, que se indica entre paréntesis tras la clave, p. ej., **MAGO (2)**. El nivel de poder de un **MAGO** o **SACERDOTE** determina el número de habilidades **HECHIZO**, **PLEGARIA** o **DESTERRAR** que puede usar por fase, en cualquier combinación. P. ej., una unidad **MAGO (2)** podría usar 1 habilidad de **HECHIZO** y 1 habilidad de **DESTERRAR** en la fase de héroe de su comandante.

HECHIZO DE EJEMPLO

6 Tu fase de héroe

ESCUDO MÍSTICO: Los aliados del lanzador son bañados por un brillo sobrenatural que los protege del daño.

Declara: Designa como blanco una unidad amiga visible completamente a 12" o menos de este **MAGO**. A continuación, haz una **tirada de lanzamiento** de 2D6.

Efecto: El blanco tiene **SALVAGUARDA (6+)** este turno.

CLAVES

HECHIZO

PLEGARIA DE EJEMPLO

7 Una vez por batalla, Tu fase de héroe

RESURRECCIÓN: Un héroe caído es devuelto a la vida con la vitalidad completamente recuperada.

Declara: Haz una **tirada de cántico** de 1D6.

Efecto: Designa a un **HÉROE INFANTERÍA** amigo que haya muerto y devuélvelo al campo de batalla. Sitúa a ese **HÉROE** completamente a 3" o menos de este **SACERDOTE**.

CLAVES

PLEGARIA

2.0 HECHIZOS

El paso de declarar de cualquier hechizo te indicará que realices una **tirada de lanzamiento** de **2D6**. Si la tirada **no** es igual o superior a la **dificultad de lanzamiento** del hechizo (en la esquina superior derecha del hechizo), el hechizo falla y sus efectos no se resuelven.

Si la tirada de lanzamiento sin modificar incluye **2 o más resultados de 1**, el hechizo es **fallido**: su efecto no se resuelve, se infligen **1D3 daños mortales** al **MAGO** que lo ha usado y este no puede usar más hechizos en esa fase.

Si la **tirada de lanzamiento** iguala o supera la **dificultad de lanzamiento** del hechizo, continúa al paso de reacción (Reglas básicas, 5.2). Si el hechizo no es **disipado** (ver 4.0), entonces es **lanzado con éxito**: resuelve su efecto.

3.0 PLEGARIAS

El paso de declarar de cada plegaria te indicará que realices una **tirada de cántico** de **1D6**. Con una tirada de cántico sin modificar de 1, la plegaria falla, su efecto no se resuelve y debes **retirar 1D3 puntos de ritual** del **SACERDOTE** que usa la plegaria.

Con una **tirada de cántico** de **2 o más**, escoge una de las siguientes:

- Asignale un número de **puntos de ritual** al **SACERDOTE** igual a la tirada de cántico (los puntos de ritual pueden acumularse a lo largo de varios turnos).
- Suma los puntos de ritual del **SACERDOTE** a la tirada de cántico. Si la tirada de cántico iguala o supera la **dificultad de cántico** de la plegaria (en la esquina superior derecha de la plegaria), es **respondida**: resuelve el **efecto** de la plegaria y después devuelve a 0 los puntos de ritual del **SACERDOTE**.

4.0 DISIPAR HECHIZOS

Cada **MAGO** puede usar la reacción “Disipar” un número de veces por fase igual a su **nivel de poder**. Esta es una excepción a las reglas de una (Reglas básicas, 5.3)

Reacción: El oponente declara una habilidad de HECHIZO

DISIPAR: El mago agota la energía del hechizo del enemigo y anula sus efectos.

Usada por: Un **MAGO** amigo a 30" o menos del **MAGO** enemigo que lanza el hechizo.

Efecto: Haz una **tirada de disipar** de **2D6**. Si el resultado supera la **tirada de lanzamiento** del hechizo, entonces este es **disipado** y su efecto no se resuelve. Esta reacción no puede ser usada más de una vez por **tirada de lanzamiento**.

CLAVES

DISIPAR

5.0 MAGOS CELOSOS Y DIOSES VOLUBLES

No más de 1 **MAGO** amigo puede lanzar el mismo hechizo por turno, a menos que ese hechizo tenga la clave **SIN LÍMITE**. De igual forma, no más de 1 **SACERDOTE** amigo puede entonar la misma plegaria por turno, a menos que esa plegaria tenga la clave **SIN LÍMITE**. Ten en cuenta que, aun así, cada unidad solo puede una habilidad de hechizo o plegaria dada una vez por fase (ver Las reglas de una, Reglas básicas, 5.3).

6.0 HECHIZOS Y PLEGARIAS CONOCIDOS

Los **MAGOS** y **SACERDOTES** solo pueden usar hechizos o plegarias que **conozcan**. Cada **MAGO** y **SACERDOTE** conoce cualquier hechizo o plegaria que aparezca en su hoja de unidad, además de **todos** los hechizos y plegarias de los **saberes de hechizo**, **saberes de manifestación** y **saberes de plegaria** que tomes para tu ejército, como sea apropiado (ver el módulo de Composición de ejército).

7.0 MANIFESTACIONES

Hay dos tipos de **manifestación**: **hechizos permanentes**, que pueden ser invocados por **MAGOS**, e **invocaciones**, que pueden ser invocadas por **SACERDOTES**. Cada manifestación tiene su propia hoja de unidad, y el hechizo o plegaria que permite que se invoque esa manifestación se encuentra en el saber de manifestación apropiado. No más de 1 **MAGO** o **SACERDOTE** amigo puede intentar invocar la misma manifestación por turno. Las manifestaciones no se consideran unidades, salvo en las siguientes excepciones:

- Se les considera una unidad a efectos de movimiento, zona de combate, estar trabado y situar otras unidades. Las unidades pueden terminar un movimiento de carga a 1/2" o menos de una manifestación enemiga como si fuera una unidad.
- Si tienen armas de combate o a distancia, pueden usar las habilidades básicas "Combate" y "Disparo" como si fueran unidades.
- Si tienen un atributo Movimiento mayor que 0" ("-"), pueden usar habilidades básicas de Movimiento como si fueran unidades.
- Pueden ser tomadas como blanco de habilidades enemigas como si fueran una unidad. No se ven afectadas por habilidades enemigas que no requieran designar blancos.
- Se les puede infiijir daño como a unidades y pueden ser eliminadas.
- 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 carga y de combate.
- Las miniaturas pueden mover a través de manifestaciones pero no pueden terminar un movimiento sobre una.

7.1 CONEXIÓN CORTADA

Si el **MAGO** o **SACERDOTE** que invocó a la manifestación muere, esa manifestación se retira del campo de batalla.

7.2 DESTERRAR MANIFESTACIONES

Todos los **MAGOS** y **SACERDOTES** pueden usar la habilidad "Desterrar manifestación".

• Tu fase de héroe

DESTERRAR MANIFESTACIÓN: El mago o sacerdote perturba las fuerzas arcanas que sostienen una manifestación y la barre de la existencia.

Declarar: Designa como blanco un **MAGO** o **SACERDOTE** amigo para usar esta habilidad, designa una manifestación a 30" o menos de él, y a continuación haz una **tirada de destierro** de 2D6.

Efecto: Si la **tirada de destierro** iguala o supera la **dificultad de destierro** indicada en la hoja de unidad de la manifestación, queda **desterrada** y se retira del juego. No puedes tomar a la misma manifestación como blanco de esta habilidad más de una vez por turno.

CLAVES

DESTERRAR

¡PERO KHORNE ODIA LA HECHICERÍA!

Aunque los magos y sacerdotes se apoyen en fuentes de poder muy diferentes según el trasfondo, ya que los primeros dominan las motas de magia que impregnán los reinos y los segundos imploran al poder divino de los dioses, la persona media de los reinos no capta esas sutilezas. Para el propósito de las reglas, las habilidades milagrosas de magos y sacerdotes se tratan en el módulo de Magia.



COMPOSICIÓN DEL EJÉRCITO

1.0 POR DÓNDE EMPEZAR

1.1 LISTA DE EJÉRCITO

Estas reglas te explicarán cómo crear una **lista de ejército** para prepararte para una batalla. Puedes descargar una copia imprimible en blanco de warhammer-community.com.

Los últimos valores en puntos se encuentran disponibles en la app de Warhammer Age of Sigmar, y las actualizaciones de puntos están disponibles en warhammer-community.com

Los perfiles de batalla se actualizan regularmente para mejorar el equilibrio. Cuando las reeditamos, la nueva versión tiene prioridad sobre las versiones de publicación anterior o sin fecha de publicación.

1.2 LÍMITE DE PUNTOS

Antes de empezar a llenar tu lista, tu oponente y tú debéis acordar un **límite de puntos** para la batalla. Podéis acordar cualquier límite de puntos, pero la mayoría de jugadores usa un límite de 1000 puntos, 2000 puntos o algo intermedio. No puedes gastar más de la mitad de tus puntos en una única unidad.

1.2.1 GASTAR MENOS QUE EL LÍMITE DE PUNTOS

En muchos casos, el coste total de las unidades de tu ejército no sumará el límite de puntos exacto, sino que te quedarán algunos puntos que serán insuficientes para añadir otra unidad. Si el coste de tu ejército es **50 o más puntos menor** que el límite de puntos de la batalla, obtienes **1 punto de mando adicional al inicio de la primera ronda de batalla**.

1.3 PERFILES DE BATALLA

La información que necesitarás al crear tu lista de ejército se encuentra en el **perfil de batalla** de cada unidad. El perfil de batalla de una unidad se encontrará en la misma publicación que su hoja de unidad (generalmente un **tomo de batalla**).

2.0 FACCIONES

Lo primero que necesitas hacer al crear tu lista de batalla es elegir tu **facción** (p. ej., Forjados en la Tormenta o Skaven).

Cada facción tiene sus propias hojas de unidad, perfiles de batalla y reglas de facción. Estas se encuentran en diversas publicaciones, pero más a menudo en el **tomo de batalla** de la facción.

2.1 FORMACIONES DE BATALLA

Muchas facciones contienen una o más **formaciones de batalla**. Cada formación de batalla concede beneficios únicos a tu ejército. Las **reglas de facción** de tu facción te explicarán las opciones de formación de batalla.

2.2 EJÉRCITOS DE RENOMBRE

Algunas facciones tienen acceso a ejércitos temáticos llamados **Ejércitos de renombre**. Si eliges usar un Ejército de renombre, las reglas para ese Ejército de renombre reemplazan las reglas de facción normales para ese ejército.

3.0 AÑADIR UNIDADES

3.1 REGIMIENTOS

Los ejércitos se componen de uno o más **regimientos**, cada uno de los cuales es liderado por un **HÉROE**. Debes tener **al menos 1** regimiento en tu ejército, y puedes incluir un **máximo de 5** regimientos. Para añadir un regimiento, escoge **1 HÉROE** de tu facción, después escoge hasta **3** unidades no **HÉROE** para acompañarlo.

Cada perfil de batalla de **HÉROE** indica qué unidades pueden añadirse a su regimiento, y cada perfil de batalla de una unidad que no sea **HÉROE** indica las claves relevantes que posee. Los perfiles de batalla de algunos **HÉROES** (como los personajes con nombre) pueden indicar que puede añadirse al regimiento de otro **HÉROE**.



3.2 EL GENERAL

Debes escoger 1 **HÉROE** de tu ejército para que sea tu **general**. Si cualquier unidad de tu ejército tiene la clave **SEÑOR DE LA GUERRA**, debes elegir una de dichas unidades como tu general. El **regimiento** de tu general puede incluir hasta **4** unidades no **HÉROE** además de tu general.

3.3 UNIDADES REFORZADAS

Cuando añades una unidad a tu lista de ejército, puedes añadirla como una **unidad reforzada**. Una unidad reforzada tiene el **doble de miniaturas** que su tamaño de unidad mínimo y cuesta el **doble de puntos**. Si una unidad tiene un tamaño de unidad mínimo de 1, no puede ser reforzada.

3.4 UNIDADES ÚNICAS

No puedes incluir la misma unidad **ÚNICA** más de una vez en tu ejército. Las unidades **ÚNICAS** no pueden ser reforzadas.

3.5 REGIMIENTOS DE RENOMBRE

Además de crear tus propios regimientos, también puedes gastar puntos para incluir 1 **regimiento de renombre**. Los regimientos de renombre son regimientos prefijados con sus propias habilidades especiales. Las reglas de cada regimiento de renombre especificarán qué facciones pueden incluirlo. Una unidad en un regimiento de renombre no puede ser tu general, aunque sea un **SEÑOR DE LA GUERRA**.

3.6 UNIDADES AUXILIARES

Las **unidades auxiliares** te permiten tomar cualquier unidad de tu facción sin las restricciones de los regimientos por el precio de, potencialmente, dar ventaja a tu oponente. Puedes añadir cualquier número de unidades a la sección de unidades auxiliares de tu lista de ejército. Sin embargo, el jugador con menos unidades auxiliares en su lista de ejército recibe **1 punto de mando adicional al inicio de cada ronda de batalla** (si los jugadores tienen el mismo número de unidades auxiliares, ninguno de los jugadores recibe un punto de mando adicional). Los **HÉROES** que tienen opciones de regimiento obligatorias no pueden tomarse como unidades auxiliares.

3.7 ELEMENTOS DE TERRENO DE FACCIÓN

Si tu facción tiene un **elemento de terreno de facción**, o un set de elementos de terreno de facción, puedes elegir 1 que incluir en tu lista de ejército. Los elementos de terreno de facción no cuestan puntos.

4.0 TOQUES FINALES

4.1 MEJORAS

Cada set de reglas de facción incluye un número de **mejoras** que pueden asignarse a unidades, p. ej., **rasgos heroicos**, **rasgos de montura** y **artefactos de poder**.

Puedes tomar **1 mejora de cada tabla de mejora** de tus **reglas de facción**. Cada tabla de mejora indica qué unidades son elegibles para recibir esa mejora. Las unidades **ÚNICAS** no pueden recibir mejoras.

Aunque algunas habilidades te permiten tomar mejoras adicionales, la misma unidad nunca puede tener más de 1 mejora del mismo tipo, y nunca puedes incluir la misma mejora en tu ejército más de una vez.

4.2 SABERES

Puedes escoger 1 **saber de hechizo** disponible para tu facción. Si lo haces, **todos los MAGOS** de tu ejército conocen **todos** los hechizos de ese saber.

Puedes escoger 1 **saber de plegaria** disponible para tu facción. Si lo haces, **todos los SACERDOTES** de tu ejército conocen **todas** las plegarias de ese saber.

Puedes escoger 1 **saber de manifestación** disponible para tu facción. Si lo haces, **todos los MAGOS** de tu ejército conocen **todos** los hechizos de ese saber y **todos los SACERDOTES** de tu ejército conocen **todas** las plegarias de ese saber.

- ♦ Escoge un límite de puntos: 1000 puntos o 2000 puntos. Si deseas otro límite distinto, acuérdalo con tu oponente.
- ♦ Escoge tu facción.
- ♦ Escoge tu formación de batalla (de ser el caso).
- ♦ Forma regimientos. Cada regimiento tiene 1 **HÉROE** y 0-3 unidades no **HÉROE** (0-4 si es el regimiento de tu general).
- ♦ Añade unidades auxiliares (de ser el caso). Las unidades auxiliares son unidades que no forman parte de un regimiento. Si tu oponente tiene más unidades auxiliares que tú, recibes 1 punto de mando adicional cada ronda de batalla.
- ♦ Añade elementos de terreno de facción (de ser el caso).
- ♦ Escoge mejoras (1 de cada tabla de mejora).
- ♦ Escoge hasta 1 saber de hechizo, 1 saber de plegaria y 1 saber de manifestación.

RESUMEN DE COMPOSICIÓN DEL EJÉRCITO

Estas páginas ofrecen un resumen de cómo crear una lista de ejército. Necesitarás una lista de ejército en blanco la cual puedes descargar de warhammer-community.com. Las págs. 35-36 detallan cada uno de estos pasos.

1. ACORDAD UN LÍMITE DE PUNTOS

1000 PUNTOS

 1-2 HORAS

2000 PUNTOS

 2+ HORAS

OTRO

(poneos de acuerdo entre oponentes)



2. ELIGE TU FACCIÓN Y FORMACIÓN DE BATALLA



FACCIÓN
Forjados en la Tormenta

FORMACIÓN DE BATALLA
Ala de vanguardia

3. FORMA REGIMIENTOS



Lord Vigilante en
Grifoacechante
• General



5 Liberadores
• 3 Inculpadores



10 Liberadores
Reforzada
• 5 Vindicadores

1-5 REGIMIENTOS POR EJÉRCITO

• Debes elegir 1 HÉROE como tu general

Cada regimiento tiene:

- 1 HÉROE
- 0-3 unidades no HÉROE (0-4 si el HÉROE es el general)

Reforzar: Dobla el coste en puntos y el tamaño de unidad

4. AÑADE AUXILIARES Y TERRENO DE FACCIÓN



Guardia Dracotormenta



Lord Vigilante en Grifoacechante



Aniquiladores

Cualquier unidad adicional de tu facción como **unidad auxiliar**



Si tu oponente tiene más **unidades auxiliares** que tú, recibes 1 **punto de mando** adicional cada ronda de batalla



Si tu facción tiene algún **elemento de terreno de facción**, puedes añadir 1 a tu lista de ejército

5. AÑADE MEJORAS



Escoge 1 **mejora** por **tabla de mejora** disponible para tu facción

6. ELIGE SABERES



Escoge 1 **saber de hechizo** disponible para tu facción (si es aplicable)



Escoge 1 **saber de plegaria** disponible para tu facción (si es aplicable)



Escoge 1 **saber de manifestación** disponible para tu facción (si es aplicable)

MINIATURAS DE MANDO

1.0 CAMPEONES

Las unidades con la clave **CAMPEÓN** tienen una o más miniaturas **Campeón**. Si hay un número tras la clave **CAMPEÓN**, ese número indica la proporción de miniaturas de esa unidad que pueden ser Campeones. En cualquier otro caso, 1 miniatura de la unidad puede ser un Campeón. Las unidades con la clave **CAMPEÓN** tienen la siguiente habilidad pasiva:

Pasiva

CAMPEÓN: *Un guerrero veterano lidera la carga.*

Efecto: Suma 1 al atributo **Ataques** de las armas usadas por los Campeones en esta unidad.

2.0 MÚSICOS

Las unidades con la clave **MÚSICO** tienen una o más miniaturas **Músico**. El número tras la clave **MÚSICO** indica la proporción de miniaturas de esa unidad que pueden ser Músicos. Las unidades con la clave **MÚSICO** tienen la siguiente habilidad pasiva:

Pasiva

MÚSICO: *El son de un tambor o el toque de un cuerno guía a los soldados hacia delante.*

Efecto: Mientras esta unidad contenga algún Músico, si usa la orden “Arengar” puede hacer una **tirada de arengar** de 1D6 adicional.

3.0 PORTAESTANDARTES

Las unidades con la clave **PORTAESTANDARTE** tienen una o más miniaturas **portaestandarte**. El número tras la clave **PORTAESTANDARTE** indica la proporción de miniaturas de esa unidad que pueden ser Portaestandartes. Las unidades con la clave **PORTAESTANDARTE** tienen la siguiente habilidad pasiva:

● Pasiva

PORTAESTANDARTE: *El estandarte de la unidad proporciona un punto de reagrupamiento en el caos de la batalla.*

Efecto: Mientras esta unidad contenga algún Portaestandarte, suma 1 a la **puntuación de control** de esta unidad.



Si una unidad tiene **CAMPEÓN** (1/10) en su barra de claves, entonces 1 miniatura en esa unidad puede ser un campeón por cada 10 miniaturas en tu unidad.

Haz saber a tu oponente qué miniaturas en una unidad son campeones, músicos o portaestandartes si no queda claro por las propias miniaturas.

TÁCTICAS DE BATALLA

1.0 RESUMEN DE TÁCTICAS DE BATALLA

Durante una batalla, cada jugador puede obtener **puntos de victoria** adicionales completando **tácticas de batalla**.

2.0 ELEGIR TÁCTICAS DE BATALLA

Las tácticas de batalla se escogen usando la habilidad “Gambito táctico”:

✿ Una vez por ronda de batalla, al inicio de tu turno

GAMBITO TÁCTICO: *Ordenas a tus tropas que aprovechen la oportunidad que ha surgido en el flujo de la batalla.*

No puedes usar esta habilidad si has ido segundo en la ronda de batalla anterior y has elegido ir primero en la ronda de batalla actual.

Efecto: Escoge 1 táctica de batalla que aún no hayas intentado completar. Puedes intentar completar la táctica de batalla este turno.

♦ Las tácticas de batalla se escogen usando la habilidad “Gambito táctico” al inicio de tu turno y se completan al final de tu turno.

♦ Cada táctica de batalla vale **4 puntos de victoria**.

2.1 COMPLETAR TÁCTICAS DE BATALLA

Si, al final de tu turno, has completado la táctica de batalla que intentes cumplir este turno, obtienes **4 puntos de victoria**.

3.0 TÁCTICAS DE BATALLA UNIVERSALES

NO VACILÉIS: *No debemos vacilar en ningún frente. Permaneced en posición y mantened al enemigo a raya.*

Completas esta táctica de batalla al final de tu turno si 2 o más unidades amigas combatieron este turno y ninguna unidad amiga fue eliminada este turno.

MATAR AL SÉQUITO: *Deja expuesto al comandante enemigo a base de eliminar a su guardia personal.*

Designa una unidad del regimiento del general enemigo. Completas esta táctica de batalla si esa unidad es eliminada este turno.

ATAQUE EN DOS FRENTES: *Dividid y conquistad atacando al enemigo desde dos direcciones.*

Completas esta táctica de batalla al final de tu turno si controlas 2 o más objetivos que no controlases al inicio de tu turno, y al menos 1 de esos objetivos estaba controlado por tu oponente al inicio de tu turno.

OCUPAD SU TIERRA: *Asegurad un punto de apoyo en el territorio enemigo.*

Designa un elemento de terreno completamente dentro o parcialmente dentro de territorio enemigo y completamente fuera de territorio amigo. Completas esta táctica de batalla si controlas ese elemento de terreno al final de tu turno.

CONTROLAD EL CENTRO: *Asegurad una posición central fuerte desde la que tus soldados puedan dictar el flujo de la batalla.*

Completas esta táctica de batalla al final de tu turno si 2 o más unidades amigas se encuentran a 3" o menos del centro del campo de batalla y no están trabadas.

TOMAD LOS FLANCOES: *Rodead al enemigo y cerrad el cerco para dar el golpe final.*

Completas esta táctica de batalla al final de tu turno si tienes al menos 1 unidad amiga a 6" o menos de cada borde de batalla corto, ninguna de esas unidades está completamente dentro de territorio amigo, y ninguna de esas unidades fue situada este turno.



REGLAS AVANZADAS

Además de las Reglas Básicas, Juego equilibrado: Guerra fronteriza usa estas reglas avanzadas:

- Órdenes (pág. 29)
- Terreno (pág. 31)
- Magia (pág. 33)
- Composición de ejército (pág. 35)
- Miniaturas de mando (pág. 39)
- Tácticas de batalla (pág. 40)

TAMAÑO DEL CAMPO DE BATALLA

Para una batalla de 1000 puntos, recomendamos un campo de batalla de **30" x 44"** con 4 elementos de terreno.

Para una batalla de 2000 puntos, recomendamos un campo de batalla de **44" x 60"** con 8 elementos de terreno.

Si acordáis un límite de puntos fuera de estos límites, ajustad el tamaño del campo de batalla y el número de elementos de terreno adecuadamente.

PACK DE BATALLA DE JUEGO EQUILIBRADO

GUERRA FRONTERIZA

1. ELEGID VUESTROS EJÉRCITOS

Cada jugador elige un ejército según las reglas de Composición de ejército (pág. 35).

2. PREPARAD EL CAMPO DE BATALLA

Los jugadores desempatan. El ganador elige qué jugado es el **atacante** y quién es el **defensor**.

A continuación, el defensor sitúa **objetivos** en los puntos del mapa marcados con puntos dorados ●. Después, el defensor sitúa **elementos de terreno**. Cada elemento de terreno debe situarse a más de 3" del borde del campo de batalla, a más de 6" de cualquier otro elemento de terreno y a más de 3" todos los objetivos.

Después de situar objetivos y elementos de terreno, el **atacante** decide qué territorio será su territorio. El otro territorio será el del **defensor**. Los jugadores, entonces, resuelven la **fase de despliegue**. El atacante **comienza el despliegue** (Reglas Básicas, 10.0).

PUNTOS DE VICTORIA

Cada jugador obtiene **puntos de victoria** al final de cada uno de sus turnos de la siguiente manera:

- Obtienes **2 puntos de victoria** si controlas al menos 1 objetivo.
- Obtienes **2 puntos de victoria** si controlas 2 o más objetivos.
- Obtienes **2 puntos de victoria** si controlas más objetivos que tu oponente.



DURACIÓN DE LA BATALLA

Las batallas de guerra fronteriza duran 4 rondas de batalla.

VICTORIA GLORIOSA

El jugador con más puntos de victoria al final de la batalla obtiene una victoria mayor.

Si los jugadores empatan a puntos de victoria al final de la batalla, y solo uno de los jugadores tiene a su general aún vivo, ese jugador obtienen una victoria menor. Si los jugadores empatan a puntos de victoria y ninguno de sus generales sobrevivió a la batalla, la batalla es un empate.

PLAN DE BATALLA

Guerra fronteriza

Dos ejércitos están decididos a capturar el terreno vital que separa sus dominios. Desde allí, podrán atacar profundamente en territorio enemigo.

GIRO: Obtienes 2 puntos de victoria adicionales si controlas el objetivo en territorio enemigo. Si hay un **jugador en desventaja**, este obtiene 1 punto de victoria adicional por cada objetivo que controle que esté en los territorios de ambos jugadores.



Protegidos por armaduras forjadas por los mismísimos dioses, los Forjados en la Tormenta son indomables en el campo de batalla, pero por cada reluciente guerrero entre sus filas, media docena de Skaven afilan sus cuchillos en las sombras...



PUNTA DE LANZA



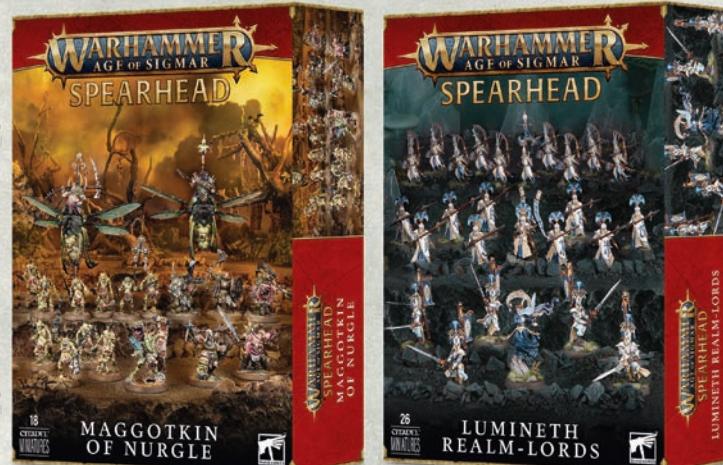
PUNTA DE LANZA

La Era de Sigmar se recrudece. Más allá del horizonte, las fuerzas del Caos acechan, amenazando con volver a engullir los Reinos Mortales en violencia. En el albor de estos tiempos convulsos, fuerzas de Punta de lanza son enviadas por todos los reinos para buscar antiguos lugares de poder que aún se encuentran en territorios sin cartografiar. ¿Responderás a la llamada de la batalla y liderarás una fuerza de Punta de lanza hasta la victoria?

Bienvenido al mundo de Punta de lanza. En este modo de juego, los jugadores se enfrentan en batallas a pequeña escala ágiles y tácticas, adecuadas tanto para novatos como para veteranos. En Punta de lanza, cada ejército está disponible como una caja auto contenida, lo que permite a los jugadores reunir su fuerza rápidamente. Además, las batallas de Punta de lanza se libran en un campo de batalla compacto, lo que significa que puedes jugarlas sin necesitar mucho espacio. Punta de lanza usa reglas personalizadas que hacen cada batalla tensa, emocionante y disputada hasta el último momento.

CAJAS DE PUNTA DE LANZA

Luchar una batalla de Punta de lanza no podría ser más fácil. Cada jugador elige su ejército de entre las diversas **cajas de Punta de lanza** disponibles. Cada una de ellas es un ejército completo, e incluye todas las miniaturas que necesita un jugador para librarse de batallas. Puedes descargar gratis las reglas de 25 cajas de Punta de lanza distintas de warhammer-community.com, lo que te permitirá ponerte a jugar y disfrutar de ellas nada más terminar de montar las miniaturas.



PACKS DE BATALLA DE PUNTA DE LANZA

Los jugadores veteranos verán similitudes entre las reglas que aparecen en los packs de batalla de Punta de lanza y las que aparecen en los tomos de batalla. Sin embargo, han sido ajustadas para funcionar específicamente en el modo Punta de lanza. Eso significa que no hace falta un tomo de batalla para jugar a Punta de lanza; solo necesitas las Reglas básicas y un pack de batalla de Punta de lanza, como por ejemplo el que encontrarás en las siguientes páginas. Eso hace que Punta de lanza sea el formato ideal para principiantes de Warhammer Age of Sigmar, así como para jugadores que buscan un formato ágil y casual con mucha rejugabilidad y profundidad táctica.

PUNTA DE LANZA Y MÁS ALLÁ

Puede que, cuando hayas dominado un ejército de Punta de lanza, quieras un nuevo reto. Algunos jugadores deciden “extender su colección” a base de hacerse con nuevas cajas de Punta de lanza que usar con los packs de batalla de Punta de lanza. Quizá quieras ver cómo juega una **facción** distinta, o quieras colecionar un ejército de cada Gran Alianza: **Orden, Caos, Muerte y Destrucción**.

Otros deciden “profundizar en su colección” a base de hacerse con más unidades de la facción de su ejército de Punta de lanza, a fin de crear un ejército que poder usar con packs de batalla distintos, como Sendero a la Gloria o Juego equilibrado. En ese caso, lo primero que necesitarás será el **tomo de batalla** de tu facción.

TOMOS DE BATALLA

Los tomos de batalla son la guía definitiva de las diferentes facciones de los Reinos Mortales. Están llenos de trasfondo detallado, ilustraciones inspiradoras y asombrosas galerías de miniaturas; y, aún más importante, contienen las **reglas de facción** y **hojas de unidad** necesarias para usar ese ejército en la mayoría de partidas de Warhammer Age of Sigmar.

¿CÓMO DEBO MONTAR MIS MINIATURAS?

Al montar las miniaturas de tu caja de Punta de lanza, puede que encuentres opciones para montar una de dos unidades distintas. Comprueba las reglas de Punta de lanza del ejército para ver qué unidad montar.

Muchas más unidades tendrán opciones, como añadir un **campeón, portaestandarte** y **músico**, o quizás una o dos armas especiales.

Aunque en la mayoría de casos las reglas de esas opciones se han simplificado para Punta de lanza, recomendamos que montes tus unidades teniendo presentes esos extras. Así, no solo tendrán un aspecto glorioso en la batalla sino que, en caso de que más adelante decidas usar ese ejército en otros packs de batalla, podrás beneficiarte de sus reglas adicionales.



Aparecido Arbóreo Músico
Sylvaneth



En el modo Punta de lanza, preparar una partida de Warhammer Age of Sigmar con amigos es más fácil y rápido que nunca. ¡Solo hay que colocar las fuerzas de Punta de lanza sobre la mesa, mezclar las cartas y empezar a jugar!

CÓMO EMPEZAR

A continuación te ofrecemos una práctica guía para ayudarte a preparar tus primeras batallas de Punta de lanza. ¡Siguiendo estos pasos, en muy poco tiempo estarás listo para participar en Punta de lanza!

1. ELIGE UN EJÉRCITO DE PUNTA DE LANZA

En Punta de lanza, los jugadores usan un conjunto fijo de unidades llamado **ejército de Punta de lanza** con reglas y **hojas de unidad** propias. Cada uno viene en una caja con todas las miniaturas necesarias ver **Ejércitos de Punta de lanza**, pág. 6).



- Cada ejército de Punta de lanza tiene su **caja de Punta de lanza** y su conjunto de reglas de Punta de lanza. En las págs. 16-113 hallarás las reglas para 25 ejércitos de Punta de lanza distintos.

- Proveniente de una de las varias **facciones** de Warhammer Age of Sigmar, cada ejército de Punta de lanza ofrece no solo un conjunto distinto de miniaturas, sino una temática y un estilo de juego únicos.

- La primera página de cada conjunto de **reglas de Punta de lanza** detalla el trasfondo del ejército y las unidades que lo componen. También muestra un ejemplo del ejército montado y pintado por uno de los miembros del estudio, que demuestra cómo los métodos de pintura simples pero efectivos pueden dar como resultado un ejército de aspecto glorioso!

2. ELIGE UN REINO DE BATALLA

Las batallas de Punta de lanza se libran en **reinos de batalla**. Cada reverso de un reino de batalla tiene como temática uno de los ocho **Reinos Mortales** (ver **Reinos de batalla**, pág. 50).



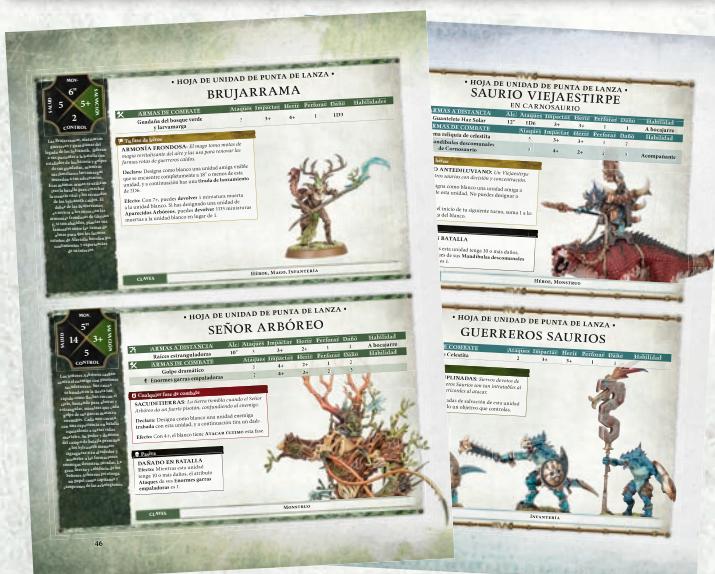
3. ELIGE TU HABILIDAD DE REGIMIENTO Y MEJORA

Cada ejército de Punta de lanza puede elegir entre 2 habilidades de regimiento distintas y 4 mejoras distintas para tu general. Al inicio de la batalla, debes designar 1 de cada para tu ejército ver Ejércitos de Punta de lanza, pág. 49).



4. PREPARA TUS HOJAS DE UNIDAD

Cada conjunto de reglas de Punta de lanza incluye **hojas de unidad** para todas las unidades de los ejércitos de Punta de lanza. La hoja de unidad indica cuán fuerte y rápida es una unidad, las armas que lleva y sus habilidades especiales.



5. ¡LIBRA LA BATALLA!

Las batallas de Punta de lanza suelen durar alrededor de una hora y media. Durante la batalla, los jugadores tratan de obtener **puntos de victoria** y, al final de la batalla, el jugador que tenga más es declarado **vencedor**!

- Cada ejército de Punta de lanza tiene un conjunto de **rasgos de batalla**, habilidades de regimiento y mejoras.

- Los **rasgos de batalla** son reglas y habilidades para tu ejército que usarás en todas las batallas.

- Las **habilidades de regimiento y mejoras** se eligen al inicio de cada batalla. Puedes experimentar con distintas combinaciones para ver qué te funciona mejor. Algunas habilidades de regimiento y mejoras son más útiles contra ciertos adversarios, por lo que merece la pena estudiar los puntos fuertes y flacos del enemigo antes de hacer tu elección.

- Cada unidad de un ejército de Punta de lanza tiene su propia **hoja de unidad**, donde puedes ver sus **atributos** y sus **armas**.

- Las **habilidades** únicas que puedes usar la unidad también figuran en su hoja de unidad.

- En la parte inferior de cada hoja de unidad puedes hallar sus claves, como **HÉROE**, **MAGO**, **MONSTRUO** o **INFANTERÍA**.

REGLAS BÁSICAS

Para jugar partidas con este pack de batalla, necesitas las **Reglas básicas**. Las Reglas básicas explican los fundamentos de Warhammer Age of Sigmar, incluyendo cómo mover unidades o usar habilidades. Las hallarás en las págs. 5-27.

Las Reglas avanzadas no son necesarias para usar este pack de batalla.

**PACK DE BATALLA
DE PUNTA DE LANZA****FUEGO Y JADE****1.0 EJÉRCITOS DE PUNTA DE LANZA**

Cada jugador en una batalla de Punta de lanza es el **comandante** de un **ejército de Punta de lanza**. Un ejército de Punta de lanza es un conjunto de unidades que disponen de sus propias **reglas y hojas de unidad**. En las págs. 16-113 encontrarás las reglas para 25 ejércitos de Punta de lanza distintos.

1.1 COMPOSICIÓN DE EJÉRCITO

En la primera página de reglas de cada ejército de Punta de lanza hay la **composición de ejército**, donde se listan las unidades que lo forman y su **general**. A diferencia de otros ejércitos de Warhammer Age of Sigmar, la composición de un ejército de Punta de lanza es fija y no puede cambiarse.

1.2 RASGOS DE BATALLA

Cada ejército de Punta de lanza tiene uno o más **rasgos de batalla**. Se trata de habilidades poderosas y temáticas que se aplican a algunas o a todas las unidades del ejército. Por ejemplo, “Órdenes sagradas” permite a los Forjados en la Tormenta usar poderosas habilidades una vez por batalla para fulminar a sus enemigos, mientras que “Emboscada en la madriguera Skaven” permite a los Skaven llegar al campo de batalla tras las líneas enemigas.

1.3 HABILIDADES DE REGIMIENTO

Cada ejército de Punta de lanza puede elegir entre 2 **habilidades de regimiento**, que proporcionan ventajas distintas al ejército en la batalla.

1.4 MEJORAS

Cada ejército de Punta de lanza tiene un conjunto de 4 **mejoras** entre las que elegir. Las mejoras se aplican al **general** del ejército, y lo hacen más poderoso en distintos aspectos.

1.5 HOJAS DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA

Las **hojas de unidad** de todas las unidades en cada ejército de Punta de lanza se incluyen en este pack de batalla. Aunque las **hojas de unidad de Punta de lanza** son similares a las hojas de unidad que aparecen en los tomos de batalla, se han ajustado para funcionar específicamente en Punta de lanza y no pueden usarse con otros packs de batalla.

MAGOS Y SACERDOTES EN PUNTA DE LANZA

Algunas unidades de Punta de lanza tienen las claves **MAGO** o **SACERDOTE**. Si estás familiarizado con otros packs de batalla, cabe destacar que el módulo de Magia de las Reglas avanzadas (ver el Libro básico) no se usa en Punta de lanza. Por tanto, no hay tiradas para disipar ni tampoco lanzamientos fallidos (entre otras cosas). Los hechizos y las plegarias se resuelven igual que cualquier otra habilidad.

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •						
GARRAPATOZ ZALTARINEZ						
ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Kortakueloz	2	4+	5+	-	1	-
Bokaza comilluda de Garrapato	3	4+	3+	1	1	Acompañante
☒ Cualquier fase de movimiento						
IBOING! IBOING! IBOING! Los Garrapatoz Zaltarinez pueden causar daños considerables simplemente saltando sobre sus enemigos mientras corretean por todo el campo de batalla.						
Declarar: Designa como blanco una unidad enemiga a través de la cual haya pasado alguna miniatura de esta unidad durante esta fase, y a continuación tira un dado por cada miniatura de esta unidad que haya hecho tal cosa.						
Efecto: Por cada 4+, infinge 1 daño mortal al blanco.						
						
CLAVES	CABALLERÍA, VOLAR					

2.0 REINOS DE BATALLA

Las batallas de Punta de lanza se libran en **reinos de batalla**. Una vez que los jugadores hayan elegido sus ejércitos de Punta de lanza, deben ponerse de acuerdo sobre qué reino de batalla usar. Cada reino de batalla viene con un **mazo de Punta de lanza** a juego, así como con un **plan de batalla** que explica cómo librar una batalla en ese reino de batalla.

Un **reino de batalla** mide 30" x 22" y tiene dos caras, cada una de las cuales se corresponde con un **Reino Mortal** distinto. El primer reino de batalla es **Fuego y jade**, que representa por un lado a **Aqshy**, el Reino del Fuego, y por su reverso a **Ghyran**, el Reino de la Vida.

3.0 MAZOS DE PUNTA DE LANZA

Los **mazos de Punta de lanza** son mazos de cartas que se usan en batallas de Punta de lanza. Cada reino de batalla tiene su propio mazo de Punta de lanza. Cada mazo de Punta de lanza consiste en **2 mazos de giro** (uno para cada lado del reino de batalla) y **2 mazos de tácticas** (uno para cada jugador).

3.1 CARTAS DE GIRO

Cada **mazo de giro** está formado por **cartas de giro**. Un **giro** es una regla especial que se aplica a la ronda de batalla en curso. Cada mazo de cartas de giro se corresponde a un lado concreto del reino de batalla.

3.2 CARTAS DE TÁCTICAS

Cada **mazo de tácticas** está formado por **cartas de tácticas**. Las reglas de cada una se dividen en 2 partes: una **táctica de batalla** y una **orden**. Puedes puntuar la táctica de batalla al **final de tu turno** si cumples sus condiciones (para obtener **puntos de victoria**) o usar la orden de la carta para obtener un beneficio más inmediato. No puedes hacer ambas cosas, ¡así que elige sabiamente!

Cada orden indica **cuándo puede usarse** y qué **efecto** tiene. Tras resolver el efecto, la carta es **descartada**. Puedes dar múltiples órdenes a una misma unidad durante la misma fase.

4.0 PLANES DE BATALLA DE PUNTA DE LANZA

Cada reino de batalla tiene un **plan de batalla** propio. El plan de batalla son unas instrucciones sobre cómo librarse la batalla y cómo determinar el **vencedor**.

En las págs. 55-56 encontrarás el plan de batalla para el reino de batalla **Fuego y jade**.



Mazo de giro de Aqshy



Mazo de giro de Ghyran



Mazo de tácticas



5.0 TERRENO

En cada batalla de Punta de lanza, los ejércitos luchan alrededor de 2 **elementos de terreno grandes** y 2 **elementos de terreno pequeños**.

Antes de desplegar los ejércitos, cada jugador situará 1 elemento de terreno grande y 1 elemento de terreno pequeño completamente dentro de su territorio. Cada elemento de terreno tiene ciertas **habilidades pasivas** según su tamaño:

Elemento de terreno grande: Cobertura, Ocultación, Inestable

Elemento de terreno pequeño: Cobertura, Inestable

COBERTURA: Resta 1 a las **tiradas para impactar** en los ataques que tomen como blanco a una unidad que se encuentre detrás o completamente encima de este elemento de terreno, a menos que esa unidad haya **cargado**, o tenga la clave **VOLAR**.

OCULTACIÓN: Una unidad no puede ser tomada como blanco de ataques de disparo si se encuentra detrás o completamente encima de este elemento de terreno, a menos que tenga la clave **VOLAR**.

INESTABLE: Las miniaturas pueden mover a través pero no pueden ser desplegadas ni terminar ningún tipo de movimiento en cualquier parte de este elemento de terreno que mida más de 1" de alto.



Domicilio en ruinas
(Elemento de terreno grande)



Santuario arrasado
(Elemento de terreno pequeño)



Santuario arrasado
(Elemento de terreno pequeño)



Domicilio en ruinas
(Elemento de terreno grande)

6.0 OBJETIVOS

En batallas de Punta de lanza, los **objetivos** están impresos en la superficie de cada reino de batalla (el objetivo es el círculo entero, no solo el símbolo en el centro).

6.1 DISPUTAR OBJETIVOS

En batallas de Punta de lanza, mientras una miniatura se encuentra en un objetivo (ya sea completa o parcialmente), está **disputándolo**.

Cada objetivo lleva el nombre de una **bestia divina**, como se muestra aquí:



7.0 REFUERZOS

Algunas unidades tienen la clave **REFUERZOS**. Esas unidades pueden ser devueltas al campo de batalla como **unidades sustitutas** tras haber sido eliminadas (Reglas básicas, 24.2).

Si alguna de tus unidades tiene la clave **REFUERZOS**, puedes usar la siguiente habilidad:

Una vez por turno, Tu fase de movimiento

SOLICITAR REFUERZOS: Una segunda oleada de tropas entra en la contienda, sustituyendo a aquellas que han resultado aniquiladas en el fragor de la batalla.

Declara: Designa una unidad **REFUERZOS** amiga que haya sido eliminada.

Efecto: Sitúa una **unidad sustituta** idéntica en el campo de batalla, completamente dentro de territorio amigo, completamente a 6" o menos del borde del campo de batalla y sin que esté trabada.

Cada unidad **REFUERZOS** solo puede ser sustituida un vez. Las unidades sustitutas no pueden ser a su vez sustituidas.

CLAVES

BÁSICA

Las unidades con la clave **REFUERZOS** tienen este icono en la esquina superior derecha de su hoja de unidad para facilitar su uso.



BATALLA DE EJEMPLO

Aquí abajo puedes ver una partida de Punta de lanza en marcha. Sobre las llanuras abrasadas del Gran Erial de Aqshy, una fuerza de Forjados en la Tormenta se enfrenta a una horda de Skaven que pretende traer la ruina a un puesto avanzado Portamanecer.

1 Las unidades voladoras, como estos Inculpadores, pueden pasar directamente por encima de otras miniaturas y de elementos de terreno, lo que hace que sean excelentes para capturar objetivos en el último momento.

10 Esta unidad de Guerreros de Clan ha sido eliminada, pero puede regresar al campo de batalla porque su hoja de unidad tiene la clave **REFUERZOS**.



9 Las tácticas de batalla se suelen mantener en secreto para tu oponente.

8 Los elementos de terreno grandes bloquean la visibilidad, así que las unidades pueden esconderse tras ellos; ¡pero no de las unidades que puedan **VOLAR**!



2 La unidad de Liberadores está disputando el objetivo Dracothion en el centro del campo de batalla, pero los Guerreros de Clan de su flanco se encuentran en una buena posición para cargar contra el objetivo y avasallarlo.

3 Cada ejército de Punta de lanza tiene un general, una poderosa unidad con acceso a mejoras. Aquí, un Lord Vigilante sobre un Grifoacechante se bate en duelo contra un taimado Garraseñor montado en una Roebestia.

4 Cada jugador tiene una mano de cartas de tácticas, que le guían hacia lo que debería intentar lograr. Las tácticas de batalla pueden usarse en su lugar como órdenes, para lograr un beneficio más inmediato.

7 Los dados de seis caras y las reglas de medir (o las cintas métricas) son tus herramientas esenciales en cualquier batalla e Warhammer Age of Sigmar. La regla de 3" es perfecta para medir zonas de combate.

5 El mazo de giro se coloca al lado del campo de batalla, al alcance de ambos jugadores. Cada ronda de batalla se roba una carta de giro, lo que puede llevar a oportunidades interesantes o grandes peligros para cualquiera de los jugadores. Como norma general, los giros favorecen al jugador en desventaja.

6 Dado que tiene un arma a distancia, su mosquete brujo, el Ingeniero Brujo puede quedarse atrás y disparar a la vez que disputa un objetivo.

PLAN DE BATALLA FUEGO Y JADE



A medida que llega la Hora de la ruina, la lucha por tomar lugares sagrados y nexos geománticos ruge con más ferocidad que nunca. Las primeras batallas de esta nueva era se libran en Aqshy y en Ghyrán, donde las facciones mandan fuerzas de vanguardia para tomar y defender esos lugares de poder en nombre de sus dioses... o incluso de las bestias divinas de los mitos. Estas fronteras de guerra son tan impredecibles que la propia tierra puede bendecir a los elegidos o lanzar atroces maldiciones contra quienes despiertan su ira.

SECUENCIA ANTERIOR A LA BATALLA

- Los jugadores **desempatan**. El ganador elige quién es el **atacante** y quién es el **defensor**.
- El **atacante** elige su **habilidad de regimiento** y su **mejora**. Luego el **defensor** hace lo mismo.
- El **defensor** elige en qué lado del reino de batalla lucharán los jugadores: **Aqshy** o **Ghyrán**.
- El **defensor** elige 1 de los **mapas de despliegue** de la derecha y decide qué **territorio** pertenece a cada jugador.
- El **defensor** sitúa sus **elementos de terreno**, seguido por el **atacante**. Cada elemento de terreno debe situarse completamente dentro de territorio amigo, a más de 6" de todos los demás elementos de terreno y a más de 3" de ambos bordes largos del campo de batalla y del territorio enemigo. **Los elementos de terreno no pueden situarse sobre los objetivos** (ni completa ni parcialmente).



DESPLIEGUE

Los ejércitos no se despliegan tal como se describe en las Reglas básicas. En lugar de eso, el **atacante** despliega primero **todas** las unidades de su ejército, seguido por el **defensor**. Cada unidad debe desplegarse completamente en territorio amigo y a más de 6" de territorio enemigo.

DURACIÓN DE LA BATALLA

La batalla dura 4 rondas de batalla.

REGLAS ESPECIALES

PREPARAR EL MAZO DE PUNTA DE LANZA

Esta batalla usa el **mazo de Punta de lanza Fuego y jade**. Un jugador toma el **mazo de giro** que se corresponda con el lado del campo de batalla en el que se va a luchar, lo baraja y lo coloca boca abajo junto al campo de batalla (el otro mazo de giro no se usa).

Luego, cada jugador toma 1 **mazo de tácticas**, lo mezcla y lo coloca boca abajo en un lugar que sea de fácil acceso durante la batalla.





SECUENCIA DE INICIO DE LA RONDA DE BATALLA

La siguiente secuencia se resuelve al **inicio de cada ronda de batalla**:

1. Si es la **primera** ronda de batalla, el **atacante** elige quién jugará el primer turno. En cualquier otra ronda de batalla, los jugadores hacen una **tirada de prioridad** (Reglas básicas, 12.0).
 2. Se determina el **jugador en desventaja** (Reglas básicas, 12.0).
 3. Se roba la **carta de giro** (pág. 50).
 4. Los jugadores roban **cartas de tácticas** (ver abajo).
 5. Se usan las **habilidades** con el momento **Inicio de la ronda de batalla**.

CARTAS DE GIRO

Se roba una **carta de giro** al **inicio de cada ronda de batalla**. Sigue las reglas de la misma cuando la robes.

CARTAS DE TÁCTICAS

Al inicio de la **primera ronda de batalla**, cada jugador roba una mano de **3 cartas de tácticas**.

Al inicio de cada ronda de batalla posterior, cada jugador roba cartas de tácticas hasta tener de nuevo una mano de 3 cartas. Antes de hacerlo, puede **descartar** las cartas de tácticas que quiera de su mano. Las cartas se descartan boca arriba.



TOMAR LA INICIATIVA

Si el jugador que fue **segundo** en la anterior ronda de batalla gana la tirada de prioridad y **decide ir primero**, eso se denomina **tomar la iniciativa**. Cuando un jugador toma la iniciativa, no roba cartas de tácticas en esa ronda de batalla a menos que sea jugador en desventaja y que la diferencia de puntos de victoria entre ambos jugadores sea de 5 o más.

PUNTOS DE VICTORIA

Cada jugador obtiene **puntos de victoria** al final de cada uno de sus turnos del siguiente modo:

- Obtienes 1 punto de victoria si controlas **por lo menos un** objetivo.
 - Obtienes 1 punto de victoria si controlas **dos o más** objetivos.
 - Obtienes 1 punto de victoria si controlas **más objetivos que tu oponente**.
 - Obtienes 1 punto de victoria por **cada táctica de batalla que hayas completado** este turno.

VICTORIA GLORIOSA

El jugador con **más puntos de victoria** al final de la batalla es el **vencedor**. Si los jugadores están empacados en puntos de victoria, la batalla termina en **empate**.



REFERENCIA - PUNTA DE LANZA

SECUENCIA ANTERIOR A LA BATALLA

- Desempatad. El ganador elige quién es el **atacante** y quién es el **defensor**.
- El **atacante** elige su habilidad de regimiento y su mejora. Luego el **defensor** hace lo mismo.
- El **defensor** elige en qué lado del reino de batalla lucharán los jugadores: **Aqshy** o **Ghylan**.
- El **defensor** elige un mapa de despliegue (horizontal o diagonal) y decide cuál es su territorio.
- El **defensor** sitúa 1 elemento de terreno grande y 1 pequeño, seguido del **atacante**. Cada elemento de terreno debe quedar completamente dentro de territorio amigo, a más de 6" de los demás elementos de terreno, a más de 3" de ambos bordes largos del campo de batalla y del territorio enemigo y no pueden estar sobre objetivos.

DESPLIEGUE

El **atacante** despliega su ejército primero, seguido por el **defensor**. Cada unidad debe desplegarse completamente en territorio amigo y a más de 6" de territorio enemigo.

TOMAR LA INICIATIVA

Si el jugador que fue **segundo** en la anterior ronda de batalla gana la tirada de prioridad y **decide ir primero** en la ronda de batalla actual, no roba cartas de tácticas en esa ronda de batalla a menos que sea el jugador en desventaja y la diferencia de puntos de victoria entre ambos jugadores sea de 5 o más.

CARTAS DE TÁCTICAS

- **Inicio de la primera ronda de batalla:** roba 3 cartas de tácticas.
- **Inicio de la segunda ronda de batalla o posterior:** descarta de tu mano las cartas de tácticas que quieras, y entonces, si tienes menos de 3 cartas de tácticas en tu mano, roba hasta volver a tener 3.

PUNTOS DE VICTORIA

Al final de cada uno de tus turnos:

- Obtienes 1 punto de victoria si controlas por lo menos un objetivo.
- Obtienes 1 punto de victoria si controlas dos o más objetivos.
- Obtienes 1 punto de victoria si controlas más objetivos que tu oponente.
- Obtienes 1 punto de victoria por cada táctica de batalla completada este turno.

SECUENCIA DE INICIO DE RONDA DE BATALLA

- **Primera ronda de batalla:** El **atacante** elige quién jugará el primer turno. En las rondas de batalla posteriores, los jugadores hacen una **tirada de prioridad** (Reglas básicas, 12.0).
- Determina el **jugador en desventaja** (Reglas básicas, 12.0).
- Roba la **carta de giro**.
- Los jugadores roban **cartas de tácticas** (ver abajo).
- Se usan las habilidades **Inicio de la ronda de batalla**.

TERRENO

Elemento de terreno grande: Cobertura, Ocultación, Inestable

Elemento de terreno pequeño: Cobertura, Inestable

Cobertura: Resta 1 a las **tiradas para impactar** en ataques que tomen como blanco una unidad que esté detrás o completamente encima de este elemento de terreno, a menos que esa unidad haya **cargado** o tenga la clave **VOLAR**.

Ocultación: Una unidad no puede ser tomada como blanco de un ataque de disparo si está detrás o completamente encima de este elemento de terreno, a menos que tenga la clave **VOLAR**.

Inestable: Las miniaturas **pueden** mover a través pero **no pueden** ser desplegadas ni terminar ningún tipo de movimiento en cualquier parte de este elemento de terreno que mida más de 1" de alto.

■ Una vez por turno, Tu fase de movimiento

SOLICITAR REFUERZOS

Declara: Designa una unidad **REFUERZOS** amiga que haya sido **eliminada**.

Efecto: Despliega una **unidad sustituta** idéntica en el campo de batalla, completamente dentro de territorio amigo, completamente a 6" o menos del borde del campo de batalla y sin estar trabada.

Cada unidad **REFUERZOS** solo puede ser sustituida una vez. Las unidades sustitutas no pueden ser a su vez sustituidas.

CLAVES

BÁSICA



HABILIDADES BÁSICAS UNIVERSALES

↗ Tu fase de movimiento

MOVIMIENTO NORMAL: Los guerreros avanzan por el campo de batalla.

Declarar: Designa una unidad amiga que no esté trabada para usar esta habilidad.

Efecto: Esa unidad puede moverse hasta una distancia igual a su atributo Movimiento. Esa unidad no puede pasar a estar trabada durante ninguna parte de ese movimiento.

CLAVES

BÁSICA, MOVIMIENTO

↗ Tu fase de movimiento

CORRER: La unidad corre a posicionarse.

Declarar: Designa una unidad amiga que no esté trabada para usar esta habilidad.

Efecto: Haz una **tirada de correr** de 1D6. Esa unidad puede moverse hasta una distancia igual a su atributo Movimiento sumado a su **tirada de correr**. Esa unidad no puede pasar a estar trabada durante ninguna parte de ese movimiento.

CLAVES

BÁSICA, MOVIMIENTO, CORRER

↗ Tu fase de movimiento

RETIRARSE: Los guerreros se destranban del combate, a costa de bajar sus defensas.

Declarar: Designa una unidad amiga que esté trabada para usar esta habilidad.

Efecto: Infinge 1D3 **daños mortales** a esa unidad. Esa unidad puede moverse hasta una distancia igual a su atributo Movimiento; puede moverse a través de la zona de combate de cualquier unidad enemiga, pero no puede terminar el movimiento dentro de la zona de combate de una unidad enemiga.

CLAVES

BÁSICA, MOVIMIENTO, RETIRARSE

↗ Tu fase de disparo

DISPARO: Los guerreros apuntan y lanzan una descarga letal.

Declarar: Elige una unidad amiga que no haya usado una habilidad de **CORRER** o **RETIRARSE** este turno para usar esta habilidad. Después, toma una o más unidades enemigas como blanco de los ataques de esa unidad (ver 16.0).

Efecto: Resuelve los **ataques de disparo** contra la(s) unidad(es) blanco.

CLAVES

BÁSICA, ATAQUE, DISPARO

↗ Tu fase de carga

CARGA: Con un grito de guerra, los guerreros cargan hacia el combate con el enemigo.

Declarar: Designa una unidad amiga que no esté trabada ni haya usado una habilidad de **CORRER** o **RETIRARSE** este turno para usar esta habilidad. Después, haz una **tirada de carga** de 2D6.

Efecto: Esa unidad puede moverse hasta una distancia igual al valor de la **tirada de carga**; puede mover a través de la zona de combate de cualquier unidad enemiga y debe terminar ese movimiento a $\frac{1}{2}$ " o menos de una unidad enemiga visible. Si lo hace, la unidad que usa esta habilidad ha **cargado**.

CLAVES

BÁSICA, MOVIMIENTO, CARGA

✗ Cualquier fase de combate

COMBATE: Los guerreros atacan cuerpo a cuerpo a sus rivales.

Declarar: Designa una unidad amiga que esté trabada o que haya **cargado** este turno para usar esta habilidad. Esa unidad puede realizar un **movimiento de agruparse** (ver 15.4). Después, si esa unidad está **trabada**, debes tomar una o más unidades enemigas como blanco de todos los ataques de esta unidad (ver 16.0).

Efecto: Resuelve **ataques de combate** contra la(s) unidad(es) blanco.

CLAVES

BÁSICA, ATAQUE, COMBATE

HABILIDADES DE ARMA UNIVERSALES

A bocajarro: Esta arma puede usarse para realizar ataques de disparo aunque la unidad atacante esté trabada.

Acompañante: Esta arma no es afectada por habilidades usadas por una unidad amiga que afecten al atributo Ataques o la secuencia de ataque.

Anti X (+1 Perforar): Suma 1 al atributo **Perforar** de este arma si el blanco tiene la clave o cumple la condición que sigue a "Anti". Estas habilidades son acumulativas. Por ejemplo, si un arma tiene **Anti Carga (+1 Perforar)** y **Anti HÉROE (+1 Perforar)**, suma 2 al atributo **Perforar** en ataques que tomen como blanco a un **HÉROE** que haya **cargado** ese turno.

Carga (+1 Daño): Suma 1 al atributo **Daño** de esta arma si la unidad atacante ha **cargado** este turno.

Crít. (2 impactos): Si un ataque realizado con esta arma logra un **impacto crítico**, ese ataque logra 2 impactos contra la unidad blanco en lugar de 1. Haz una **tirada para herir** por cada impacto.

Crít. (Herida automática): Si un ataque realizado con esta arma logra un **impacto crítico**, ese ataque hiera automáticamente al blanco. Haz una **tirada de salvación** de forma normal.

Crít. (Mortal): Si un ataque realizado con esta arma logra un **impacto crítico**, ese ataque infinge un **daño mortal** a la unidad blanco igual al atributo **Daño** de esa arma y la secuencia de ataque termina.

GLOSARIO

Este glosario es una lista alfabetizada de definiciones de reglas. Está pensado como recurso útil si necesitas un recordatorio rápido de qué hace una regla o un resumen corto de un término de juego. No pretende ser una lista exhaustiva de definiciones precisas: si necesitas la regla completa, consulta el módulo de reglas relevante. Si hay alguna contradicción entre este glosario y un módulo de reglas, el módulo de reglas tiene prioridad.

1D3: Tira 1D6 y reduce el resultado a la mitad, redondeando al alza. (Reglas básicas, 2.2)

A bocajarro: Habilidad de arma. Las armas pueden usarse para realizar ataques de disparo aunque la unidad atacante esté trabada. (Reglas básicas, 20.0)

Acompañante: Habilidad de arma. El arma no recibe bonificadores por habilidades amigas que afecten a los ataques. (Reglas básicas, 20.0)

agruparse: Un movimiento corto, por lo general de 3" o menos, que permite a una unidad que esté usando una habilidad de **COMBATE** acercarse un poco más a la(s) unidad(es) con la(s) que está trabada. (Reglas básicas, 15.3)

Alcance (atributo): Un atributo, por lo general de perfiles de armas, que determina lo cerca que debe estar algo para ser un blanco elegible. (Reglas básicas, 16.0)

Anti X (+1 Perforar): Habilidad de arma. +1 Perforar para ataques que tomen como blanco a unidades que cumplan la condición tras "Anti". (Reglas básicas, 20.0)

A paso ligero: Orden, 1PM, reacción. Suma 6 al Movimiento en lugar de hacer la tirada de correr. (Órdenes, 3.0)

Arengar: Orden. Cualquier fase de héroe, 1PM. Tira 6D6; por cada 4+, obtienes 1 punto de arengar. Por cada punto de arengar, Cura (1) o gasta un número de puntos de arengar igual al atributo Salud para devolver al juego 1 miniatura muerta. (Órdenes, 2.0)

artefacto de poder: Mejora. Puedes asignarle un artefacto de poder a 1 **HÉROE** de tu ejército. (Composición del ejército, 4.1)

asignar: Los puntos de daño se asignan de uno en uno a una unidad después de que todos los puntos de daño infligidos por una habilidad hayan sido añadidos a la reserva de daño. (Reglas básicas, 18.2)

ATACAR PRIMERO: Las unidades con esta clave usan las habilidades de **COMBATE** antes que las unidades que no tienen esta clave. Si ambos jugadores tienen unidades con **ATACAR PRIMERO**, se alternan combatiendo con esas unidades antes de que puedan combatir otras unidades, empezando por el jugador activo. Una vez estas unidades hayan combatido, el jugador activo escoge la siguiente unidad con la que combatir. (Reglas básicas, 19.0)

ATACAR ÚLTIMO: Las unidades con esta clave usan las habilidades de **COMBATE** después de las unidades que no tienen esta clave. 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. (Reglas básicas, 19.0)

ataque de combate: Un ataque realizado con un arma de combate. (Reglas básicas, 16.0)

Ataque total: Orden. 1PM, reacción. La unidad atacante suma 1 a las tiradas para impactar. (Órdenes, 6.0)

atributo aleatorio: Genera el atributo antes de aplicar los modificadores, y cada vez que sea necesario para una habilidad. Los atributos de Ataques aleatorios se generan por habilidad de **ATAQUE**; otros atributos aleatorios de arma se generan por ataque realizado con dicha arma. (Reglas básicas, 26.0)

a X o menos (miniatura): la *miniatura z* se encuentra a la distancia especificada o menos de *y* si cualquier parte de la peana de la *miniatura z* se encuentra a esa distancia o menos de *y*.

a X o menos (unidad): la *unidad z* se encuentra a la distancia especificada o menos de *y* si cualquier parte de la peana de *cualquier* de sus miniaturas se encuentra a esa distancia o menos de *y*.

BÁSICA: Habilidad básica que solo puede ser usada por cada unidad una vez por fase. Por ejemplo Movimiento, Disparo, Combate. (Reglas básicas, 5.1)

blanco (ataques): Debes declarar los blancos de todos los ataques que vas a realizar con una unidad antes de seguir la secuencia de ataque de estos ataques, y puedes dividir los ataques libremente entre unidades blanco elegibles. (Reglas básicas, 16.0)

CABALLERÍA: Clave de unidad. Montado en bestias de guerra. La **CABALLERÍA** es rápida y fuerte, pero generalmente vulnerable al combate de desgaste.

Campeón: Las armas de combate de la miniatura tienen un atributo Ataques +1. (Miniaturas de mando, 1.0)

campo de batalla: La superficie plana en la que se libra la batalla. Suele tener 2 bordes cortos y 2 bordes largos, que se denominan colectivamente "borde del campo de batalla". Se divide en 4 cuadrantes grandes, cada uno de ellos dividido en 4 cuadrantes pequeños (es decir, que cada uno de ellos es un dieciseisavo).

Carga: Tu fase de carga, tirada de carga de 2D6. Para tener éxito, la unidad que carga debe llegar a $\frac{1}{2}$ " de cualquier unidad enemiga visible, o de lo contrario la unidad no se mueve. (Reglas básicas, 14.3)

Carga (+1 Daño): Habilidad de arma. +1 Daño si la unidad atacante ha cargado. (Reglas básicas, 20.0)

clave: Un término que lleva **FORMATO DE CLAVE**, lo que permite a cualquier elemento que tenga dicho término ser etiquetado y referenciado por otras reglas. (Reglas básicas, 5.1)

Cobertura: -1 a las tiradas para impactar en los ataques que tomen como blanco a una unidad detrás de o completamente sobre ese elemento de terreno, a menos que la unidad haya **cargado** o tenga **VOLAR**. (Terreno, 1.2)

coherencia: Cuando una unidad es situada o termina un movimiento, cada una de sus miniaturas debe encontrarse dentro del alcance de coherencia. (Reglas básicas, 15.1)

coherencia, alcance de: a $\frac{1}{2}$ " o menos horizontalmente y a cualquier distancia verticalmente de como mínimo otra miniatura si esta unidad incluye 6 o menos miniaturas, o de como mínimo otras 2 miniaturas si esta unidad incluye 7 o más miniaturas. (Reglas básicas, 15.1)

comandante: Eres el comandante de tu ejército y de todo lo que incluye (unidades, miniaturas, etc.).

Combate: La habilidad **BÁSICA** que las unidades utilizan para atacarse unas a otras en combate. (Reglas básicas, 14.4)

comienza el despliegue: Se dice que el jugador que tiene permitido usar primero una habilidad de **DESPLIEGUE** durante el despliegue es el primero que comienza a desplegar. Cada plan de batalla especificará qué jugador empieza. (Reglas básicas, 10.0)

completamente a X o menos (miniatura): la *miniatura z* se encuentra completamente a una distancia o menos de y si todas las partes de la peana de una *miniatura z* se encuentran a esa distancia o menos de y.

completamente a X o menos (unidad): la *unidad z* se encuentra completamente a una distancia o menos de y si todas las partes de las peanas de todas sus miniaturas se encuentran a esa distancia o menos de y.

completamente sobre/en un elemento de terreno: Una unidad se encuentra completamente sobre/en el terreno si todas las partes de las peanas de todas sus miniaturas están sobre/en el mismo elemento de terreno. (Terreno, 1.1)

composición del ejército: El paso antes de una batalla en el que los jugadores crean sus ejércitos. El pack de batalla puede especificar en más detalle lo que pueden y no pueden incluir sus ejércitos.

Contracarga: Orden. 1PM. Carga durante la fase de carga enemiga. (Órdenes, 5.0)

control: Se determina al inicio de la primera ronda de batalla y al final de cada turno. Los objetivos son controlados por el jugador con la mayor puntuación de control del ejército para ese objetivo. (Reglas básicas, 32.2)

Control (atributo): Determina lo apta que es una unidad al disputar objetivos (ver "control"). (Reglas básicas, 4.0)

control, puntuación de: La puntuación de control de una unidad se determina sumando todos los atributos de Control de las miniaturas de la unidad que está disputando el objetivo en cuestión. El atributo Control de un ejército para ese objetivo se determina sumando todas las puntuaciones de control de las unidades del ejército que estén disputando dicho objetivo. (Reglas básicas, 32.2)

Correr: Tira 1D6 y súmalo al Movimiento de la unidad, y a continuación mueve a la unidad hasta esa distancia. La unidad no puede usar Disparo ni Carga más tarde durante ese mismo turno. (Reglas básicas, 14.1)

Crít. (2 impactos): Habilidad de arma. Una tirada para impactar de 6 sin modificar logra 2 impactos contra el blanco. (Reglas básicas, 20.0)

Crít. (herida automática): Habilidad de arma. Una tirada para impactar de 6 sin modificar se salta el paso de la tirada para herir. (Reglas básicas, 20.0)

Crít. (mortal): Habilidad de arma. Una tirada para impactar de 6 sin modificar infinge una cantidad de daño mortal equivalente al atributo Daño del arma y la secuencia termina. (Reglas básicas, 20.0)

Cualquier fase de (...): Momento. Cualquier jugador puede usar habilidades en ese momento, sin importar quién sea el jugador activo. (Reglas básicas, 13.0)

Curar: Retira un número de daños asignados a una unidad igual al número entre paréntesis tras "Curar". (Reglas básicas, 21.0)

dañada: Una unidad está dañada si actualmente tiene daños asignados a ella (p.ej., si los daños asignados a ella no han sido suficientes para matar a una miniatura de la unidad). Algunas habilidades curan a las unidades dañadas. (Reglas básicas, 18.2)

Daño (atributo): Determina el número de puntos de daño infligidos por un ataque exitoso. (Reglas básicas, 17.0)

daño mortal: Si se infinge daño mortal, simplemente suma ese número de daños a la reserva de daño. (Reglas básicas, 17.2)

daño, reserva de: Los daños infligidos se añaden a la reserva de daño del blanco hasta que se hayan calculado todos los daño infligidos por la habilidad. A continuación, todos esos puntos de daño deben ser asignados de uno en uno a la unidad blanco. (Reglas básicas, 17.0)

Declarar: El paso de cada habilidad tras el que los jugadores pueden usar reacciones, pero anterior a que se resuelva el efecto. (Reglas básicas, 5.2)

Defensa total: Orden, 1PM, reacción. La unidad blanco suma 1 a las tiradas de salvación. (Órdenes, 7.0)

dejarse caer: Las miniaturas pueden moverse por el aire directamente hacia abajo, desde un elemento de terreno al campo de batalla. Pueden hacerlo desde cualquier distancia, pero esto termina su movimiento (Reglas básicas, 15.2.1)

desempate: Cada jugador tira 1D6; el jugador que saque el resultado más alto gana. En caso de empate, los jugadores vuelven a tirar hasta que haya un ganador. (Reglas básicas, 2.2)

Desterrar manifestación: Tu fase de héroe, 30", tirada de desterrar de 2D6. Iguala o supera la dificultad de destierro de la manifestación para retirarla del juego. (Magia, 7.2)

detrás de un elemento de terreno: Es imposible trazar una línea desde una miniatura de la unidad atacante hasta una miniatura de la unidad blanco si pasa a través del elemento de terreno. (Terreno, 1.1)

devolver una miniatura muerta: Sitúa una miniatura que estuviera muerta, en coherencia con su unidad y sin daños asignados a ella. Solo puedes situarla trabada si su unidad ya está trabada. (Reglas básicas, 22.0)

Disparar: Reacción a una habilidad de **HECHIZO**. Haz una tirada de disparar de 2D6. Si el resultado supera la tirada de lanzamiento, la habilidad de **HECHIZO** falla. (Magia, 4.0)

disparo, realizar un: Atacar con armas a distancia. Las unidades no pueden disparar si están trabadas. (Reglas básicas, 14.2)

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



efecto: Las habilidades tienen efectos, que se resuelven después del paso de declarar y de reacción. Se dice que aquello a lo que se le aplica el efecto es afectado por la habilidad. (Reglas básicas, 5.2)

Ejército de renombre: Un tipo de ejército especial que usa un set de reglas de facción modificadas. (Composición del ejército, 2.2)

ejército: Se denomina colectivamente a las unidades de un jugador como su ejército. (Reglas básicas, 1.0)

elementos de terreno: Miniaturas que reflejan el entorno del campo de batalla. A menudo tienen reglas propias. (Terreno, 1.0)

eliminada: Una unidad es eliminada cuando muere su última miniatura. (Reglas básicas, 18.4)

eliminada por: Se dice que una unidad ha eliminado a otra cuando un ataque que ha realizado o una habilidad que ha utilizado ha provocado que muera la última miniatura de la unidad blanco.

facción: Todas las unidades de tu ejército deben pertenecer a la misma facción (excepto los regimientos de renombre). La mayoría de facciones de Warhammer Age of Sigmar tienen su propio tomo de batalla, que contiene las reglas para las unidades de esa facción, junto a los rasgos de batalla y mejoras de esa facción.

facción, reglas de: Se dividen en rasgos de batalla y mejoras. Los rasgos de batalla tienden a ser habilidades que abarcan a todo el ejército, mientras que las mejoras se asignan a unidades específicas.

fallido: Una tirada de lanzamiento que contenga dos o más resultados de 1 es fallida (1D3 daños mortales, el intento fracasa y el lanzador no puede lanzar más hechizos durante esa fase). (Magia, 2.0)

Fase de (...) enemiga: Momento. Una fase en la que tu oponente es el jugador activo. (Reglas básicas, 13.0)

fase de despliegue: Fase en la que los jugadores usan habilidades de DESPLIEGUE para desplegar sus ejércitos. (Reglas básicas, 10.0)

fases: Hay 7 fases en cada turno: inicio del turno, fase de héroe, fase de movimiento, fase de disparo, fase de carga, fase de combate, final del turno. Los momentos de habilidades pueden ser en Tu fase (tú eres el jugador activo), en la Fase enemiga (tu oponente es el jugador activo) o en Cualquier fase (cualquier jugador es el jugador activo). (Reglas básicas, 13.0)

Fuego de cobertura: Orden. 1PM. Dispara en la fase de disparo enemiga, pero con -1 a las tiradas para impactar y debiendo tomar como blanco a la unidad enemiga más cercana. (Órdenes, 4.0)

Gambito táctico: Debes usar esta habilidad al inicio de tu turno para intentar una táctica de batalla. (Tácticas de batalla, 2.0)

general: Debes elegir 1 HÉROE de tu ejército para que sea tu general. Ciertas reglas interactuarán con tu general. (Composición del ejército, 3.2)

habilidad de arma: Una habilidad pasiva que afecta a los ataques realizados con armas que tengan esta habilidad. (Reglas básicas, 20.0)

habilidades pasivas: Los efectos de las habilidades pasivas se aplican siempre que se cumplen sus condiciones. No puedes usar reacciones en respuesta a habilidades pasivas. (Reglas básicas, 5.4)

habilidades persistentes: Habilidades con efectos que duran un periodo de tiempo específico; por ejemplo, "hasta el inicio de tu siguiente turno, suma 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados por esta unidad."

habilidades: Las cosas que pueden hacer las unidades durante el juego. Algunas, como "Movimiento normal" y "Combate", son comunes a todas las unidades, mientras que otras son específicas de ciertas unidades y solo aparecen en su hoja de unidad. A veces los propios jugadores usan habilidades. (Reglas básicas, 5.0)

Hasta la victoria: Orden. 1PM, reacción. Repite la tirada de carga. (Órdenes, 5.0)

hechizo: Un tipo especial de habilidad que solo pueden usar los MAGOS. (Magia, 2.0)

hechizos permanentes: Un tipo de manifestación invocada por un MAGO. (Magia, 7.0)

Héroe protegido: Habilidad pasiva que tienen todos los HÉROES. Si el HÉROE se encuentra a 3" o menos de una unidad no HÉROE amiga, entonces los ataques de disparo que tomen al HÉROE como blanco tienen -1 a impactar. Si un HÉROE es INFANTERÍA, además de lo anterior no puede ser tomado como blanco de ataques de disparo realizados por unidades a más de 12" de él. (Reglas básicas, 25.0)

hoja de ejército: La lista de unidades del ejército de un jugador, y cualquier otra información importante al respecto, como las mejoras. Los jugadores pueden consultar la hoja de su oponente en cualquier momento. (Composición del ejército, 1.1)

hoja de unidad: Cada unidad tiene una hoja de unidad con información vital que determina las capacidades en batalla de la unidad. (Reglas básicas, 4.0)

impacto crítico: Una tirada para impactar de 6 sin modificar. (Reglas básicas, 17.0)

Inestable: Las miniaturas pueden mover a través pero no ser situadas o terminar su movimiento en partes de este elemento de terreno cuya altura sea mayor que 1". (Terreno, 1.2)

INFANTERÍA: Una clave de unidad. Miniaturas a pie. La INFANTERÍA forma la columna vertebral de la mayoría de ejércitos y tiende a ser buena a la hora de disputar objetivos.

infligir: Los ataques exitosos infligen daños. Infilar no es lo mismo que asignar. Se pueden hacer tiradas de salvaguarda para daños infligidos antes de que sean asignados. (Reglas básicas, 17.0)

Intervención mágica: Orden, 1PM. MAGO o SACERDOTE puede lanzar un hechizo o entonar un cántico en la fase de héroe enemiga, pero con -1 a la tirada de lanzamiento/cántico. (Órdenes, 2.0)

invocación: Un tipo de manifestación invocada por un SACERDOTE. (Magia, 7.0)

invocar: Las manifestaciones son invocadas al campo de batalla usando el hechizo o plegaria en su hoja de unidad. (Magia, 7.0)

jugador activo: El jugador cuyo turno está en curso. Hay 2 turnos en una ronda de batalla. El jugador activo puede usar habilidades cuyo momento sea "Tu fase". (Reglas básicas, 12.0)

jugador en desventaja: El jugador con menos puntos de victoria. (Reglas básicas, 12.0)

Límite de puntos: El coste en puntos combinado de las unidades de tu ejército no puede exceder el límite de puntos de la batalla. Los jugadores suelen acordar el límite de puntos antes de la batalla, pero también puede venir predeterminado por el pack de batalla que usen. (Composición del ejército, 1.2)

Línea recta: Si una regla indica que traces una línea entre dos puntos, se asume que es una línea imaginaria de 1mm de ancho.

MAGO: Unidad que puede usar hechizos (Magia, 1.0)

manifestaciones: Entidades o fenómenos arcanos o divinos que tienen sus propias miniaturas y son invocados al campo de batalla por un **MAGO** o **SACERDOTE**. (Magia, 7.0)

marcador: Los marcadores no se consideran miniaturas a efectos de reglas. Su propósito principal es servir como recordatorio de efectos persistentes que se aplican a unidades específicas. Por lo demás se ignoran y pueden ser movidos libremente si estorban. (Reglas básicas, 23.0)

matada por: Se dice que una miniatura ha sido matada por una unidad cuando un ataque realizado por esa unidad o una habilidad utilizada por esa unidad ha provocado que la miniatura en cuestión muera.

mejoras únicas: Tipos de mejora especiales a las que pueden acceder algunas facciones. Van acompañadas de reglas que te indican qué unidades pueden obtenerlas.

mejoras: Un tipo de regla de facción. Puedes tomar 1 mejora de cada tipo para tu ejército, pero no puedes escoger la misma mejora más de una vez ni asignarle más de 1 mejora del mismo tipo a la misma unidad. (Composición del ejército, 4.1)

miniaturas: Los guerreros de tu ejército se denominan miniaturas y se agrupan en unidades. Algunas unidades constan de solo 1 miniatura.

miniaturas/unidades amigas: Las miniaturas/unidades de tu ejército. (Reglas básicas, 1.0)

miniaturas/unidades enemigas: Las miniaturas/unidades del ejército de tu oponente. (Reglas básicas, 1.0)

modificadores (atributos): Los atributos no pueden modificarse a menos de 0. Las fracciones se redondean a la baja. Fija, multiplica o divide, y a continuación suma o resta, en ese orden (si se debe aplicar más de un modificador). (Reglas básicas, 27.0)

modificadores (tiradas de dados): Muchas reglas te permiten cambiar el resultado de una tirada de dados. A veces, se pueden aplicar múltiples modificadores a una misma tirada. Los modificadores a ciertos tipos de tiradas, como las tiradas para impactar y para herir, están limitados.

modificadores a la tirada de salvación: Los modificadores a una tirada de salvación están limitados a +1 pero no hay límite negativo (Reglas básicas, 17.1)

modificadores a la tirada para herir: Suma todos los modificadores a una tirada para herir y limita el total a +1 si el resultado es un valor positivo, o a -1 si es un valor negativo. (Reglas básicas, 17.1)

modificadores a la tirada para impactar: Suma todos los modificadores a una tirada para impactar y limita el total a +1 si el resultado es un valor positivo, o a -1 si es un valor negativo. (Reglas básicas, 17.1)

momento: La parte de una habilidad que especifica cuándo puede usarse. Generalmente aparece como una barra por código de color en la parte superior de la habilidad. (Reglas básicas, 5.2)

MONSTRUO: Una clave de unidad. Los **MONSTRUOS** son unidades grandes e imponentes, a menudo consistentes en una sola miniatura capaz de tener un gran impacto en la batalla por sí misma.

Movimiento normal: Cada miniatura de la unidad se mueve como máximo hasta su atributo Movimiento, pero sin trabarse. (Reglas básicas, 14.1)

morir/muerta: Una miniatura de una unidad muere cada vez que el número de daños que tiene asignados dicha unidad iguala su atributo Salud. Siempre que una miniatura muere, el número de daños asignados a la unidad vuelve a situarse en 0. Si aún quedan daños en la reserva de daño, sigue asignándolos y retirando del juego miniaturas muertas hasta que no queden daños por asignar. (Reglas básicas, 18.2)

Movimiento (atributo): El atributo que determina el número máximo de pulgadas que una unidad puede moverse por el campo de batalla al usar ciertas habilidades, siendo la más común de ellas el Movimiento normal. (Reglas básicas, 4.0)

Músico: Mientras una unidad tenga algún músico, si usa la orden “Arengar”, haz una tirada de arengar adicional de 1D6. (Miniaturas de mando, 2.0)

nivel de poder: El número entre paréntesis tras la clave **MAGO** o **SACERDOTE** determina el número de hechizos o plegarias que puede lanzar o disipar por fase. (Magia, 1.1)

objetivos: Varios planes de batalla requieren que los jugadores obtengan el control de ciertos puntos específicos del campo de batalla para asegurar la victoria. Los objetivos son representados por marcadores redondos de 40 mm. Las miniaturas pueden mover sobre un marcador de objetivo y pueden terminar un movimiento sobre él. (Reglas básicas, 32.0)

Obstruye visión: Una unidad detrás de o completamente sobre este elemento de terreno no puede ser tomada como blanco de ataques de disparo a menos que tenga **VOLAR**. (Terreno, 1.2)

órdenes: Habilidades que requieren que gastes un número de puntos de mando para usarlas. (Órdenes, 1.0)

perfil de batalla: La información importante sobre una unidad que necesitarás consultar siquieres incluirla en tu ejército, como su valor en puntos y su tamaño de unidad mínimo. (Composición del ejército, 1.3)

Perforar (atributo): Resta el valor de Perforar del arma de las tiradas de salvación que se hagan para la unidad blanco. (Reglas básicas, 17.0)

plan de batalla: La serie de reglas que describen el escenario de la batalla y determinan cosas como dónde se despliegan los ejércitos, dónde se ubican los objetivos y cómo ganan los jugadores la batalla. (Reglas básicas, 9.0)

plegaría: Un tipo especial de habilidad que solo pueden usar los **SACERDOTES**. (Magia, 3.0)

Portaestandarte: Suma 1 a la puntuación de control de las unidades que incluyan cualquier portaestandarte. (Miniaturas de mando, 3.0)



daños: Los daños son infligidos por los ataques exitosos y el daño mortal. Los daños van primero a una reserva de daño, y a continuación deben ser asignados de uno en uno a la unidad blanco. Cada vez que el número de daños asignados a una unidad iguale su atributo Salud, una miniatura de la unidad muere. (Reglas básicas, 17.0)

puntos de mando: Cada jugador recibe 4 puntos de mando al inicio de la ronda. El jugador en desventaja recibe 1 punto de mando adicional. (Órdenes, 1.0)

rasgo de batalla: Un tipo de regla de facción que por lo general afecta a tu ejército como un todo, y que refleja la forma en que lucha tu facción en oposición a las unidades individuales.

rasgo de montura: Mejora que puede asignarse a un **HÉROE** que monta una bestia de guerra. (Composición del ejército, 4.1)

rasgo Heroico: Mejora que puede asignarse a un **HÉROE** de tu ejército. (Composición del ejército, 4.1)

Reacción: Tras haber declarado una habilidad, los jugadores se van alternando para usar las reacciones elegibles que quieran. A continuación, se resuelve el efecto de la habilidad. (Reglas básicas, 5.2)

Redesplegar: Orden, 1PM, 1D6" de movimiento en la fase de movimiento enemiga. (Órdenes, 3.0)

Regimiento de renombre: Un regimiento fijo, que tiene sus propias reglas para ser incluido en un ejército y que puede tener también habilidades especiales. (Composición del ejército, 3.5)

regimiento: Un grupo de unidades, incluido un **HÉROE**, que se toman como un set durante la Composición del ejército. Los regimientos suelen permitir que se desplieguen múltiples unidades al mismo tiempo. (Composición del ejército, 3.1)

reservas/en la reserva: Una unidad situada en la reserva es retirada del campo de batalla y será situada de nuevo en el campo de batalla en un momento específico, una vez ya iniciada la batalla. (Reglas básicas, 24.1)

Retirarse: Infinge 1D3 daños mortales a la unidad y a continuación muévela para desbaratarla. No puede usar habilidades de **DISPARO** ni de **CARGA** más tarde durante ese mismo turno. (Reglas básicas, 14.1)

ronda de batalla: La batalla dura un número de rondas de batalla especificado en el plan de batalla. Cada ronda de batalla tiene 2 turnos (1 por cada jugador), y cada turno tiene 7 fases. (Reglas básicas, 11.0)

saber de hechizo: Si se toma, todos los **MAGOS** elegibles de tu ejército conocen los hechizos de ese saber. (Composición del ejército, 4.2)

saber de manifestación: Si se toma, todos los **MAGOS** de tu ejército conocen todos los hechizos de ese saber, y todos los **SACERDOTES** de tu ejército conocen todas las plegarias de ese saber. (Composición del ejército, 4.2)

saber de plegaria: Si se toma, todos los **SACERDOTES** elegibles de tu ejército conocen las plegarias de ese saber. (Composición del ejército, 4.2)

SACERDOTE: Una unidad que puede usar plegarias. (Magia, 1.0)

Salud (atributo): El atributo que muestra el número de daños que pueden ser asignados a la unidad antes de que una miniatura de dicha unidad muera. (Reglas básicas, 4.0)

Salvación (atributo): El número que necesitas igualar o superar para tener éxito en una tirada de salvación para la unidad. Los ataques que se salven con éxito no infligen daños. (Reglas básicas, 4.0)

Salvaguarda: Antes de que asigne un daño infligido a una unidad con esta clave, puedes hacer una tirada de salvaguarda. Si el resultado iguala o supera el número entre paréntesis tras **Salvaguarda**, ese punto de daño es negado e ignorado. (Reglas básicas, 18.1)

secuencia de ataque: Haz la tirada para impactar, la tirada para herir y la tirada de salvación, y a continuación determina los daños infligidos. (Reglas básicas, 17.0)

SITUAR: Al situar una unidad, todas sus miniaturas deben ser situadas, o de lo contrario la habilidad no podrá ser usada. Una unidad situada en el campo de batalla durante cualquier fase que no sea la fase de despliegue, no podrá usar habilidades de **MOVIMIENTO** durante la fase de movimiento de ese mismo turno (Reglas especiales, 24.0)

tácticas de batalla: Intento de usar la habilidad "Gambito táctico" al inicio de tu turno. Complétalo al final de tu turno para obtener 4 puntos de victoria. (Tácticas de batalla, 1.0)

territorio (a X o menos/completamente a X o menos): Una unidad se encuentra dentro de un territorio si cualquier parte de la peana de cualquier miniatura de la unidad se encuentra dentro de ese territorio. Una unidad se encuentra completamente dentro de un territorio si todas las partes de las peanas de todas las miniaturas de la unidad están dentro de ese territorio. (Reglas básicas, 9.1.2)

territorio neutral: El área del campo de batalla que no está en el territorio de ningún jugador. (Reglas básicas, 9.1.2)

trabada: Una unidad está trabada si alguna miniatura enemiga visible se encuentra dentro de su zona de combate (a 3" o menos). (Reglas básicas, 7.0)

trepar: Movimiento vertical hacia arriba o hacia abajo por la superficie de un elemento de terreno. Se asume que, mientras una miniatura se mueve trepando, su peana permanece en contacto con los elementos de terreno y permanece además paralela al suelo del campo de batalla. (Reglas básicas, 15.2)

Tu fase de (...): Momento. Solo el jugador activo puede usar habilidades que tengan este momento. (Reglas básicas, 13.0)

turnos: Cada ronda de batalla consta de 2 turnos (1 por cada jugador), cada uno de ellos compuesto por 7 fases. El jugador cuyo turno está en curso es el jugador activo. (Reglas básicas, 11.0)

ÚNICA: Una unidad con esta clave solo puede ser incluida en tu ejército una vez. (Composición del ejército, 3.4)

unidad auxiliar: Una unidad en tu hoja de ejército que no es parte de un regimiento. (Composición del ejército, 3.6)

unidad reforzada: Una unidad cuyo tamaño de unidad mínimo y cuyo coste en puntos se doblan cuando la añades a tu ejército. No puedes reforzar unidades que tengan un tamaño de unidad mínimo de 1. (Composición del ejército, 3.3)

unidad sustituta: Una unidad que es devuelta al campo de batalla tras haber sido eliminada. Aunque se utilan las mismas miniaturas, la unidad se considera una unidad completamente nueva a efectos de reglas, a menos que se especifique otra cosa. (Reglas básicas, 24.2)

unidades: Un grupo de miniaturas que se mueven y combaten juntas. Un ejército está compuesto por un número de unidades. Cada unidad tiene una hoja de unidad que detalla sus atributos y habilidades.

visible: Una miniatura observadora puede ver a una miniatura blanco si puedes trazar una línea recta imaginaria desde cualquier punto de la miniatura observadora hasta la miniatura blanco, sin que cruce por ningún objeto excepto otras miniaturas pertenecientes a la misma unidad que la miniatura observadora. Una miniatura siempre es visible para sí misma. (Reglas básicas, 6.0)

VOLAR: Una clave. Las unidades que pueden volar a menudo ignoran a las miniaturas y los elementos de terreno que se les interponen al moverse. (Reglas básicas, 15.4)

zona de combate: Zona de combate de una miniatura = a 3" o menos horizontalmente y a cualquier distancia verticalmente de la miniatura. Zona de combate de una unidad = a 3" o menos horizontalmente y a cualquier distancia verticalmente de todas las miniaturas de la unidad. Una unidad está trabada si hay alguna miniatura enemiga dentro de su zona de combate. (Reglas básicas, 7.0)



LISTA DE TERRENO CITADEL

Esta lista indica qué tipos de terreno se aplican a qué sets de Terreno Citadel, así como cuántas piezas de escenografía (Terreno, 1.7) componen cada elemento de terreno. El nuevo terreno se añadirá a esta lista a medida que se publique; consulta en warhammer-community.com la lista más actualizada. No todos estos elementos de terreno están disponible en la actualidad, pero se incluyen aquí para los jugadores que los tengan en su colección. Si un elemento de terreno indica múltiples opciones para su número o tamaño, escoge una de ellas antes de situarlo.

Elemento de terreno	Tipo de terreno	Elemento de escenografía por elemento de terreno	Tamaño
Altar de Cráneos	Terreno de facción	1	Pequeño
Aqualito purificador	Lugar de poder	1	Mediano
Arboleda silvestre	Obstruye visión	1-3	Pequeño-Grande
Arboleda silvestre despertada	Terreno de facción	1-3	Pequeño-Grande
Arcada ofidía	Obstáculo	1	Mediano
Campamento de dragadora	Obstáculo	1-3	Pequeño
Campamento de extractora de varanita	Obstáculo	1-3	Pequeño-Grande
Campamento en el Bosque Nudoso	Obstáculo	1-3	Pequeño
Capilla	Lugar de poder	1	Pequeño
Capilla azyrita en ruinas	Obstáculo	1-2	Pequeño-Grande
Ciudadela de Adivinos de Guerra	Lugar de poder	1	Grande
Criptormenta imperecedera	Terreno de área	1	Grande
Dominio de Sigmar: Ruinas ajadas (estatua de Sigmar)	Obstáculo	1	Pequeño
Dominio de Sigmar: Ruinas ajadas (ruinas)	Obstáculo	1-3	Pequeño
Dominio de Sigmar: Templo destrozado	Terreno de área	1	Grande
Dominio de Sigmar: Tronotormenta sagrado	Terreno de área	1	Grande
Escalera de la eternidad	Lugar de poder	1	Pequeño
Espinitojo venenoso	Obstáculo	1-3	Pequeño-Grande
Estrado del Destinodragón	Lugar de poder	1	Mediano
Estrado sigmarita	Lugar de poder	1	Grande
Fauces Feculentas	Terreno de facción	1	Pequeño
Finca en construcción	Obstáculo	1	Pequeño
Finca en ruinas	Obstáculo	1-2	Mediano-Grande
Forja de Batalla Mágica	Terreno de facción	1	Pequeño
Fortaleza impía del caos: Crisol	Terreno de área	1	Grande
Fortaleza impía del caos: Fuerte infernal	Terreno de área	1	Pequeño
Gran Mascaldero	Terreno de facción	1	Mediano
Ídolo guardián	Obstáculo	1	Pequeño
Ingenio Penumbbral	Lugar de poder	1	Pequeño
Ingenio Reinoformador	Terreno de facción	1	Pequeño
Jardín de Morr	Obstáculo	1-3	Pequeño
Madriguera	Terreno de facción	1	Pequeño
Mansión fortificada	Obstáculo	1	Grande
Mausoleo desbaratado	Obstáculo	1-3	Pequeño-Grande
Mausoleo sigmarita	Obstáculo	1-3	Pequeño-Grande
Muros y vallas	Obstáculo	1-3	Pequeño-Grande

Elemento de terreno	Tipo de terreno	Elemento de escenografía por elemento de terreno	Tamaño
Nexo del diezmo de huesos	Terreno de facción	1	Grande
Occulum numinoso	Lugar de poder	1	Mediano
Paisaje del reino: Restos de Megadroth	Obstáculo	1-2	Pequeño
Pecio Mareasombría	Terreno de facción	1-2	Pequeño
Pilar del rebaño	Terreno de facción	1	Pequeño
Plaza azyrita destrozada	Obstáculo	1-2	Pequeño-Grande
Portal del fuego terrorífico	Lugar de poder	1	Mediano
Portal del Reino funesto	Lugar de poder	1	Pequeño
Pozo devorador	Terreno de facción	1	Mediano
Ruinas azyritas	Obstáculo	2	Pequeño-Grande
Ruinas de rocatemida	Obstruye visión	1	Grande
Santuario devastado	Obstáculo	1-2	Pequeño
Santuario Luminor	Terreno de facción	1	Pequeño
Sifón de nexo	Lugar de poder	1	Pequeño
Templo de calaveras	Terreno de área	1	Grande
Templo de Slaanesh	Terreno de facción	1	Pequeño
Temploloko de la Luna Malvada	Terreno de facción	1	Mediano
Tor Destinobruja	Obstruye visión	1	Mediano
Torre de vigía	Obstruye visión	1	Pequeño
Torre sentencia de muerte	Obstruye visión	1	Mediano
Trono de furia mágica	Lugar de poder	1	Pequeño
Trono sepulcral	Terreno de facción	1	Pequeño
Zarzatormentadora	Obstáculo	1-3	Pequeño-Grande



Ídolo guardián
Obstáculo



Aqualito purificador
Lugar de poder