

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

ESCENOGRAFÍA



**WARSCROLLS
COMPENDIUM**

INTRODUCCIÓN

El dominio del Chaos se extiende a través de los reinos mortales. Las que antaño fueran orgullosas ciudades han quedado reducidas a ruinas embrujadas, en las que todo tipo de magias extrañas se enroscan como serpientes inquietas. Los castillos parecen vacíos y muertos, sobre

campos de carroña que se extienden hasta el horizonte lejano. Portales brillan con la luz de otro mundo, mientras que las sombras susurran bajo los aleros de bosques oscuros. Es en medio de esas ruinas arcanas y tierras mancilladas donde los ejércitos de la Era de Sigmar libran sus batallas.

Los warscrolls de este compendio te permiten jugar tu colección de miniaturas Citadel en batallas fantásticas, recreando momentos épicos de la Era de Sigmar o las guerras del mundo pretérito.

PARTES DEL WARSCROLL

- 1. Título.** El nombre de la miniatura descrita en el warscroll.
- 2. Descripción.** Especifica con qué miniaturas de escenografía exactamente se utiliza el warscroll.
- 3. Reglas de escenografía.** Estas reglas sirven para representar durante la batalla aquellos efectos de la escenografía que no cubren las reglas de juego básicas.
- 4. Keywords.** Todas las miniaturas tienen una lista de keywords. Ciertas reglas solo se aplican a miniaturas con una keyword específica.



ARCANE RUINS

DESCRIPCIÓN

Las Arcane Ruins consisten en un pedestal coronado por un obelisco y varias columnas de piedra. Juntos, cuentan como un único elemento de escenografía. Son ruinas antiguas, imbuidas con encantamientos poderosos que absorben la magia del mismo aire. Estas energías pueden ser aprovechadas por un mago, o utilizadas para invocar a los espíritus de los guerreros muertos hace mucho tiempo.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Las siguientes reglas se usan en esta pieza de escenografía (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

Absorber Magia. Tira un dado cada vez que una unidad a una distancia de 3" o menos de unas Arcane Ruins sufra una herida o una herida mortal causada por un hechizo. Con un resultado de 5 o 6, las Arcane Ruins absorben la energía mágica; ignora esa herida o herida mortal.

Arcano. Suma 1 al resultado de cualquier tirada para lanzar o disipar hechizos efectuada por un a una distancia de 3" o menos de unas Arcane Ruins.

Invocar caídos. Los **WIZARD** saben el hechizo Invocar espíritus condenados además de otros hechizos mientras estén a una distancia de hasta 10" o menos de unas Arcane Ruins.

INVOCAR ESPÍRITUS CONDENADOS

Invocar espíritus condenados tiene una dificultad de lanzamiento de 7. Si se lanza con éxito, el mago captura a los atormentados espíritus de guerreros que murieron en las ruinas y trata de unirlos a su voluntad. Un **SPIRIT HOST** formado por hasta 3 miniaturas se añade a tu ejército como una nueva unidad. Despliega esta unidad a una distancia de 5" o menos de las Arcane Ruins y a más de 3" del enemigo. Este es el movimiento de la unidad para ese turno.

KEYWORDS

SCENERY, ARCANE RUINS

BALEWIND VORTEX

DESCRIPCIÓN

Un Balewind Vortex es una pieza de escenografía formada por una sola miniatura. Se trata de un vórtice de energía mágica que puede ser invocado por un mago como una plataforma desde la que lanzar poderosos hechizos.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Las siguientes reglas se usan en esta pieza de escenografía (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

No coloques esta miniatura al inicio de la partida; se coloca durante la batalla tal y como se describe a continuación.

Llamada del viento de perdición. Si tienes una miniatura de Balewind Vortex, los **WIZARDS** de tu ejército conocen el hechizo de Invocar Balewind Vortex además de otros.

INVOCAR BALEWIND VORTEX

Invocar Balewind Vortex tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, retira al lanzador del hechizo y coloca un Balewind Vortex en su lugar. A continuación tú y tu oponente debéis mover las miniaturas de modo que no estén a una distancia de 3" o menos del Balewind Vortex, si es posible hacerlo. Después sitúa al mago lanzador sobre la plataforma superior. Si se lanza este hechizo, no contará para el número de hechizos que el mago haya intentado lanzar este turno.

Sostenido en alto. Un **WIZARD** encima de un Balewind Vortex no puede moverse. Sin embargo, al inicio de tu fase de héroe, un **WIZARD** situado encima de un Balewind Vortex puede disiparlo y devolverlo a la tierra. Si lo hace, retira el Balewind Vortex del campo de batalla hasta que sea invocado de nuevo.

Vórtice de magia turbulenta. Las miniaturas no pueden mover a una distancia de 3" o menos de un Balewind Vortex mientras haya un **WIZARD** sobre él. Además, puedes sumar 1 a las tiradas de lanzamiento y disipar efectuadas por un **WIZARD** sobre un Balewind Vortex, y doblar el alcance de los hechizos que intenten lanzar.

KEYWORDS

SCENERY, BALEWIND VORTEX

CHAPEL

DESCRIPCIÓN

Una Chapel es una pieza de escenografía formada por una sola miniatura. Estas reliquias de una civilización anterior inspiran a los seguidores de Sigmar a realizar actos de gran valentía y permiten a los sacerdotes hacer plegarias en pos de curas milagrosas.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Las siguientes reglas se usan en esta pieza de escenografía (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

Templo de Sigmar. No efectúes chequeos de acobardamiento por unidades del **ORDER** guarneciendo una Chapel, o a 6" o menos de una.

Guarniciones. Una unidad puede guarnecer una Chapel si todas las miniaturas de la unidad están a 6" o menos de ella al inicio de su fase de movimiento, o si pudieron desplegarse para la batalla a 6" o menos de la Chapel. Retira la unidad que guarnece del campo de batalla y colócala a un lado.

Una unidad que guarnece un edificio puede atacar y ser atacada normalmente, excepto que el alcance y la visibilidad de las miniaturas en el edificio se mide desde el propio edificio. La guarnición se considera bajo cobertura si es atacada.

Un **HERO** y otra unidad pueden guarnecer una Chapel. Las miniaturas no pueden entrar en un edificio guarnecido por el enemigo.

Una unidad que guarnece un edificio puede abandonarlo como si fuera su movimiento en una futura fase de movimiento. Para hacerlo, despliega todas las miniaturas de la unidad a una distancia de hasta 6" del edificio y a más de 3" de cualquier unidad enemiga.

Plegaria sagrada. Si un **PRIEST** está guarneciendo una Capilla o está a una distancia de 6" o menos de una en tu fase de héroe, puede ofrecer una plegaria curativa. Si lo hace, selecciona una miniatura 3" o menos y tira un dado; con un resultado de 2 o más esa miniatura se cura 1D3 heridas.

KEYWORDS

SCENERY, CHAPEL

DEATHKNELL WATCH

DESCRIPCIÓN

Una Deathknell Watch es un solo edificio. Tiene un dispositivo de señalización elaborado que puede utilizarse para dirigir los disparos de proyectil sobre las formaciones enemigas.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Las siguientes reglas se usan en esta pieza de escenografía (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

Dispositivo de señalización. Si este edificio está guarnecido por miniaturas de tu ejército, puedes, en tu fase de héroe, elegir una unidad enemiga que sea visible desde el edificio. Puedes repetir las tiradas para golpear efectuadas contra esa unidad en tu siguiente fase de Disparo.

Guarniciones. Una unidad puede guarnecer una Deathknell watch si todas las miniaturas de la unidad están a 6" o menos de ella al inicio de su fase de movimiento, o si pudieron desplegarse para la batalla a 6" o menos de la Deathknell watch. Retira la unidad que guarnece del campo de batalla y colócala a un lado.

Una unidad que guarnece un edificio puede atacar y ser atacada normalmente, excepto que el alcance y la visibilidad de las miniaturas en el edificio se mide desde el propio edificio. La guarnición se considera bajo cobertura si es atacada.

Un **HERO** y otra unidad pueden guarnecer una Deathknell watch. Las miniaturas no pueden entrar en un edificio guarnecido por el enemigo.

Una unidad que guarnece un edificio puede abandonarlo como si fuera su movimiento en una futura fase de movimiento. Para hacerlo, despliega todas las miniaturas de la unidad a una distancia de 6" o menos del edificio y a más de 3" de cualquier unidad enemiga.

Almena. Las miniaturas guarneciendo una Deathknell Watch pueden situarse sobre sus almenas. Sólo tienes que situar algunas miniaturas de la guarnición en las almenas si quieres, y por supuesto, se seguirán considerando parte de la guarnición a todos los aspectos. Además es una forma útil de mostrar qué unidad está ocupando el edificio y que tú lo controlas, aunque esto no impide que las miniaturas enemigas carguen contra las almenas (por supuesto, siempre que haya espacio para colocarlas).

KEYWORDS

SCENERY, DEATHKNELL WATCH

DREADFIRE PORTAL

DESCRIPCIÓN

Un Dreadfire Portal es una pieza de escenografía formada por una sola miniatura. Se trata de una escalera estrecha que conduce a un gran estrado, sobre el que se elevan dos columnas mágicas que arden con llamas místicas. De los Dreadfire Portal emana un aura de temor sombrío, y sólo los Warlords con poder suficiente son capaces de aprovechar y absorber este poder. Los Wizards que se mantienen sobre un Dreadfire Portal también puede lanzar rayos de fuego llameante entre sus columnas ardientes.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Las siguientes reglas se usan en esta pieza de escenografía (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

Aura de terror. Un **HERO** situado sobre la plataforma de un Dreadfire Portal puede intentar emplear su Aura de terror en tu fase de héroe. Si lo hace, tira un dado; con un resultado de 1, el Héroe ha fallado y sufre una herida mortal. Con un resultado de 2 o más ha tenido éxito; durante el resto de la partida, las unidades enemigas que estén a una distancia de 3" o menos de ese Héroe en la fase de acobardamiento deben restar 1 a su atributo Bravery.

Fuego siniestro. Un **WIZARD** situado sobre la plataforma de un Dreadfire Portal conoce el hechizo Fuego siniestro además de otros.

FUEGO TERRORÍFICO

Concentrando todo el poder del Dreadfire Portal, el mago conjura una llama mística y la lanza sobre el enemigo. Dreadfire tiene una dificultad de lanzamiento de 7. Si se lanza con éxito, elige una unidad enemiga que sea visible para el lanzador. Esa unidad sufre 1D6 heridas mortales mientras se ve envuelta por el fuego mágico. A continuación, tira un dado por el resto de unidades, tanto amigas como enemigas, que estén a una distancia de 3" o menos de esa unidad. Con un resultado de 4 o más, las llamas alcanzan a esa unidad que sufre 1 herida mortal.

KEYWORDS

SCENERY, DREADFIRE PORTAL

DREADSTONE BLIGHT

DESCRIPCIÓN

Una Dreadstone Blight es una pieza de escenografía formada por una sola miniatura. Estos lugares arcanos se utilizaron antaño para aprovechar la energía mágica, pero hace tiempo que se han convertido en ruinas. Ahora están manchadas con la sangre de miles de sacrificios y rituales oscuros llevados a cabo por aquellos deseosos de hacer pactos con espíritus malignos a cambio de poder incognoscible.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Las siguientes reglas se usan en esta pieza de escenografía (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

Arcano. Suma 1 al resultado de cualquier tirada para lanzar o disipar hechizos efectuada por un **WIZARD** a una distancia de 3" o menos de una Dreadstone Blight.

Condenada. Si alguna de tus unidades está a una distancia de 3" o menos de una Dreadstone Blight en tu fase de héroe, puedes declarar que va a efectuar un sacrificio. Si lo haces, la unidad sufre 1D3 heridas mortales, pero puedes sumar 1a todas las tiradas para golpear de la unidad hasta tu siguiente fase de héroe.

Rayo maldito. Si un **WIZARD** lanza Proyectil mágico a una distancia de 3" o menos de una Dreadstone Blight con una dificultad al lanzamiento de 7 o más, el hechizo inflige 1D6 heridas mortales en el objetivo en vez de 1D3. Si la dificultad al lanzamiento aumenta a 9 o más, el hechizo inflige 6 heridas mortales.

KEYWORDS

SCENERY, DREADSTONE BLIGHT

ETERNITY STAIR

DESCRIPCIÓN

Una Eternity Stair es una pieza de escenografía formada por una sola miniatura. Estos antiguos fulcros de poder consisten en una alta columnata sobre la cual se enrolla en espiral una escalera de caracol. En la parte superior se encuentra una plataforma mística con inscripciones y runas de magia que puede infundir poder en los guerreros o dejarlos tambaleantes al borde de la locura. Un guerrero notable que suba a la Eternity Stair puede suplicar a sus dioses que desate una eternidad de sufrimiento sobre el enemigo.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Las siguientes reglas se usan en esta pieza de escenografía (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

Eternidad de dolor. Si un **HERO** de tu ejército está en la parte superior de la Eternity Stair en tu fase de héroe, pueden suplicar a los dioses que desaten una eternidad de dolor sobre el enemigo. Si lo haces, elige una unidad enemiga que sea visible para el Héroe y tira un dado, añadiendo 1 al resultado si el Héroe es un **PRIEST**.

Con un resultado de 5 o más, esa unidad sucumbe al dolor y el sufrimiento; tu oponente debe repetir las tiradas para golpear de 6 efectuadas por esa unidad durante el resto de la batalla.

Mística. Tira un dado en tu fase de héroe por cada una de tus unidades a una distancia de 3" o menos de este elemento de escenografía. Con un resultado de 1 la unidad está aturdida y no puede ser seleccionada para lanzar hechizos, moverse o atacar hasta tu siguiente fase de héroe. Con un resultado de 2-6 la unidad está hechizada, y puedes repetir las tiradas para herir fallidas de la unidad hasta tu siguiente fase de héroe.

KEYWORDS

SCENERY, ETERNITY STAIR

GARDEN OF MORR

DESCRIPCIÓN

Un Garden of Morr está formado por tres mausoleos, una estatua, una puerta y varias secciones de muro. Todos estos elementos se consideran un único elemento de escenografía. Un Garden of Morr es un lugar embrujado y desolado, maldito con una energía poderosa que fortalece a todos los que usan la magia de la muerte.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Las siguientes reglas se usan en esta pieza de escenografía (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

Despertar letal. Los **WIZARDS** de tu ejército conocen el hechizo Levantar a los muertos (ver derecha), además de otros hechizos siempre que estén a una distancia de 3" o menos de un Garden of Morr.

Dominio de los muertos. En tu fase de héroe, cada miniatura Muerta de tu ejército que esté a una distancia de 3" o menos de un Garden of Morr se cura 1 herida.

Monumento de Shyish. Suma 1 al resultado de cualquier tirada de lanzamiento o disipar de hechizos de los **DEATH WIZARDS** que estén a una distancia de 3" o menos de la estatua del Garden of Morr.

LEVANTAR A LOS MUERTOS

Levantar a los muertos tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar una unidad de hasta 20 **ZOMBIES**. Despliega esta unidad a una distancia de 5" o menos del Garden of Morr y a más de 3" del enemigo. Este es el movimiento de la unidad durante ese turno.

KEYWORDS

SCENERY, GARDEN OF MORR

MAGEWRATH THRONE

DESCRIPCIÓN

Un Magewrath Throne está formado por una sola miniatura. Construido en un tiempo antiguo por magos poderosos y enajenados, estos poderosos edificios son muy buscados. En lo alto de una columna de cráneos de piedra se encuentra un trono de poder; un señor de la guerra que ocupe el trono puede usar la magia imbuida en él para causar la ira y la ruina a sus enemigos.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Las siguientes reglas se usan en esta pieza de escenografía (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

Ascender al trono. Si tu general o un **HERO** de tu ejército se encuentra en la parte superior de un Magewrath Throne en tu fase de héroe, puede sentarse en el trono donde permanecerá sentado hasta que se mueva por alguna razón. Mientras una miniatura esté sentada en el trono, gana los poderes siguientes:

Trono de mando. Si tu general está sentado en un Magewrath Throne, el resto de **HEROES** de tu ejército pueden usar una habilidad de mando enumerada en su warscroll si están a una distancia de 15" o menos del Magewrath Throne en tu fase de héroe, incluso aunque no sean tu general

Furia mágica. Resta 2 de las tiradas al lanzamiento de hechizos efectuadas por **WIZARDS** enemigos que se encuentren a una distancia de 15" o menos del Magewrath Throne.

Ira y ruina. Si una miniatura de tu ejército está sentada en el trono en tu fase de héroe, tira un dado. Con un resultado de 2 o más, observa imperiosamente a una unidad enemiga situada a una distancia de 15" o menos y desata todo el temible poder del trono. Esa unidad sufre 1D3 heridas mortales y sus guerreros caen derribados al suelo, mientras les sangran los oídos y sus extremidades se estremecen. Con un resultado de 1, la miniatura sentada es juzgada como no digna del asiento y cae sacudida por los mismos espasmos agonizantes, sufriendo 1D3 Heridas mortales.

KEYWORDS

SCENERY, MAGEWRATH THRONE

SYLVANETH WYLDWOOD

DESCRIPCIÓN

Un Sylvaneth Wyldwood es un elemento de terreno que consiste en una sola miniatura. Para los habitantes del bosque, se trata de un lugar que ofrece protección y descanso. No obstante, los espíritus que habitan en el interior de sus árboles se soliviantan fácilmente contra las demás criaturas que traspasan sus límites, y desde luego el despliegue de energías mágicas hará que un Wyldwood entre en estado de furia.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Las siguientes reglas de escenografía se utilizan para esta miniatura (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer: Age of Sigmar*).

Bosque salvaje: Tira un dado por cada miniatura que corra o cargue a través de, o acabando en, un Sylvaneth Wyldwood. Con un resultado de 1 dicha miniatura es eliminada. No tires por las miniaturas con las keywords **SYLVANETH**, **MONSTER**, o **HERO**.

Enfurecido por la magia: Tira un dado cuando se lance con éxito un hechizo a 6" o menos de un Sylvaneth Wyldwood (incluso si es disipado). Con un resultado de 5 o más el bosque se pone realmente furioso ante la presencia de energías mágicas y ataca. Si esto ocurre, todas las unidades a 1" o menos del Sylvaneth Wyldwood sufren 1D3 heridas mortales. Un Wyldwood enfurecido de este modo no ataca a las unidades **SYLVANETH**.

KEYWORDS

SCENERY, SYLVANETH WYLDWOOD

TEMPLE OF SKULLS

DESCRIPCIÓN

Un Temple of Skulls es una pieza de escenografía formada por una sola miniatura. Se trata de un templo consagrado a los Dioses del Chaos, que otorga poder a los que les ofrecen sacrificios y confiere poderes a cualquiera de sus campeones oscuros que logra alcanzarlo. Estos templos se construyen en sitios estratégicos, lugares donde los héroes pueden ser vistos desde muy lejos sobre sus cimas agrietadas tanto por sus seguidores como por los propios dioses.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Las siguientes reglas se usan en esta pieza de escenografía (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

Cima agrietada. Si un **TOTEM** de tu ejército se sitúa en lo alto de un Temple of Skulls, dobla el alcance de sus habilidades. Si tu general se sitúa en lo alto de un Temple of Skulls, dobla el alcance de su habilidad Presencia inspiradora.

Condenada. Si alguna de tus unidades está a una distancia de 3" o menos de un Temple of Skulls en tu fase de héroe, puedes declarar que va a efectuar un sacrificio. Si lo haces, la unidad sufre 1D3 heridas mortales, pero puedes sumar 1a todas las tiradas para golpear de la unidad hasta tu siguiente fase de héroe.

Templo del Caos. Puedes repetir las tiradas para golpear fallidas de cualquier **CHAOS HERO** que esté en lo alto de un Temple of Skulls, donde disfrutan de la mirada atenta de sus dioses patronos. Además de esto, puedes repetir un intento de lanzamiento o de disparar de un hechizo en cada fase de héroe de los **CHAOS WIZARDS** situados en lo alto de un Temple of Skulls.

KEYWORDS

SCENERY, TEMPLE OF SKULLS

WALLS AND FENCES

DESCRIPCIÓN

Un set de walls and fences consiste en cuatro muros, cinco vallas y un par de postes indicadores. Pueden desplegarse en el campo de batalla como un único elemento de escenografía o, si se prefiere, pueden dividirse en varios elementos si se prefiere. Los walls and fences pueden encontrarse allí donde los mortales construyen sus hogares ya que estos elementos pueden usarse como barricadas durante una batalla.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Las siguientes reglas se usan en esta pieza de escenografía (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

Barricada. Si todas las miniaturas de una unidad están a una distancia de 3" o menos de un wall o fence, y están en el mismo lado, la unidad recibe los beneficios de la cobertura frente a los ataques efectuados por miniaturas situadas en el otro lado del wall o fence.

Poste indicador hacia la guerra. Las unidades que comiencen su fase de movimiento a una distancia de 6" o menos de un poste indicador pueden mover 1" adicional en esa fase.

KEYWORDS

SCENERY, WALLS AND FENCES

WATCHTOWER

DESCRIPCIÓN

Una Watchtower consiste en un solo edificio. Se trata de un bastión poderoso frente a los ataques enemigos y un punto de mando ideal desde el que ordenar un contraataque sobre el enemigo.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Las siguientes reglas se usan en esta pieza de escenografía (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

Almenas. Las miniaturas guarneciendo una Watchtower pueden situarse sobre sus almenas. Sólo tienes que situar algunas miniaturas de la guarnición en las almenas si quieres, y por supuesto, se seguirán considerando parte de la guarnición en todos los aspectos. Además es una forma útil de mostrar qué unidad está ocupando el edificio y que tú lo controlas, aunque esto no impide que las miniaturas enemigas carguen contra las almenas (por supuesto, siempre que haya espacio para colocarlas).

Guarniciones. Una unidad puede guarnecer una Watchtower si todas las miniaturas de la unidad están a 6" o menos de ella al inicio de su fase de movimiento, o si pudieron desplegarse para la batalla a 6" o menos de la Watchtower. Retira la unidad que guarnece del campo de batalla y colócala a un lado.

Una unidad que guarnece un edificio puede atacar y ser atacada normalmente, excepto que el alcance y la visibilidad de las miniaturas en el edificio se mide desde el propio edificio. La guarnición se considera bajo cobertura si es atacada.

Un **HERO** y otra unidad pueden guarnecer una Watchtower. Las miniaturas no pueden entrar en un edificio guarnecido por el enemigo. Una unidad que guarnece un edificio puede abandonarlo como si fuera su movimiento en una futura fase de movimiento. Para hacerlo, despliega todas las miniaturas de la unidad a una distancia de 6" o menos del edificio y a más de 3" de cualquier unidad enemiga.

Torre de mando. Si un **HERO** de tu ejército está guarneciendo una Watchtower, puedes añadir 6" al alcance de cualquiera de sus habilidades de mando. Además, al inicio de tu fase de carga, puede señalar el Contraataque. Durante el resto de la fase, puedes repetir las tiradas para Cargar de las unidades que estén a una distancia de 18" o menos de la Watchtower.

KEYWORDS

SCENERY, WATCHTOWER

WITCHFATE TOR

DESCRIPCIÓN

Una Witchfate Tor está formada por una sola miniatura. Esta torre de hechicería abandonada aún está llena de artefactos que un hechicero astuto bien podría usar para sus propios propósitos.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Las siguientes reglas se usan en esta pieza de escenografía (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

Almena. Las miniaturas guarneciendo una Witchfate Tor pueden situarse sobre sus almenas. Sólo tienes que situar algunas miniaturas de la guarnición en las almenas si quieres, y por supuesto, se seguirán considerando parte de la guarnición a todos los efectos. Además es una forma útil de mostrar qué unidad está ocupando el edificio y que tú lo controlas, aunque esto no impide que las miniaturas enemigas carguen contra las almenas (por supuesto, siempre que haya espacio para colocarlas).

Biblioteca arcana. Suma 1 a las tiradas para lanzar o disipar hechizos hechas por **WIZARDS** guarneciendo una Witchfate Tor. Además, si cualquier mago en el campo de batalla lanza un hechizo, un mago que esté guarneciendo una Witchfate Tor puede consultar la biblioteca en un intento de aprender él mismo el hechizo. Tira un dado; con un resultado de 4 o más, el hechicero aprende ese hechizo y lo recordará durante el resto de la batalla. Con un resultado de 1, 2 o 3 el mago abre un tomo maldito por error y sufre una herida mortal.

Guarniciones. Una unidad puede guarnecer una Witchfate Tor si todas las miniaturas de la unidad están a 6" o menos de ella al inicio de su fase de movimiento, o si pudieron desplegarse para la batalla a 6" o menos de la Witchfate Tor. Retira la unidad que guarnece del campo de batalla y colócala a un lado.

Una unidad que guarnece un edificio puede atacar y ser atacada normalmente, excepto que el alcance y la visibilidad de las miniaturas en el edificio se mide desde el propio edificio. La guarnición se considera bajo cobertura si es atacada.

Un **HERO** y otra unidad pueden guarnecer una Witchfate Tor. Las miniaturas no pueden entrar en un edificio guarnecido por el enemigo. Una unidad que guarnece un edificio puede abandonarlo como si fuera su movimiento en una futura fase de movimiento. Para hacerlo, despliega todas las miniaturas de la unidad a una distancia de 6" o menos del edificio y a más de 3" de cualquier unidad enemiga.

KEYWORDS

SCENERY, WITCHFATE TOR

SKULLVANE MANSE, LAIR OF THE ASTROMANÇER

DESCRIPCIÓN

Una Skullvane Manse está formada por un único edificio. Es una aglomeración de madera y piedra, construida originalmente como lugar de estudio de un poderoso astromante pero reconstruida una y otra vez a lo largo de los siglos. Mientras que algunas Skullvane Manses mantienen sus observatorios astrales (lugares de equipo arcano muy buscados por adivinos y astromantes) otros se han reconstruido como edificios militares con almenas. Ya sea por la vista general del campo de batalla que se obtiene sobre ellas o debido a que la antigua magia del lugar les otorga algunos conocimientos místicos, los generales despliegan una serie de conocimientos estratégicos desde lo alto de una Skullvane Manse.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Las siguientes reglas se usan en esta pieza de escenografía (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

Almena. Las miniaturas guarneciendo una Skullvane Manse pueden situarse sobre sus almenas. Sólo tienes que situar algunas miniaturas de la guarnición en las almenas si quieres, y por supuesto, se seguirán considerando parte de la guarnición a todos los efectos. Además es una forma útil de mostrar qué unidad está ocupando el edificio y que tú lo controlas, aunque esto no impide que las miniaturas enemigas carguen contra las almenas (por supuesto, siempre que haya espacio para colocarlas).

Destino astral. Un **WIZARD** que esté guarnecido en una Skullvane Manse conoce el hechizo Destino astral además de cualquier otro que ya conociera.

DESTINO ASTRAL

Un practicante hábil de las artes místicas puede usar los instrumentos arcanos del refugio del astromante para predecir e incluso cambiar, el futuro. Destino astral tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si el hechizo se lanza con éxito, tira 1D3; puedes repetir esa cantidad de dados antes de tu siguiente fase de héroe.

Guarniciones. Una unidad puede guarnecer una Skullvane Manse si todas las miniaturas de la unidad están a 6" o menos de ella al inicio de su fase de movimiento, o si pudieron desplegarse para la batalla a 6" o menos de la Skullvane Manse. Retira la unidad que guarnece del campo de batalla y colócala a un lado.

Una unidad que guarnece un edificio puede atacar y ser atacada normalmente, excepto que el alcance y la visibilidad de las miniaturas en el edificio se mide desde el propio edificio. La guarnición se considera bajo cobertura si es atacada.

Un **HERO** y otras dos unidades pueden guarnecer una Skullvane Manse. Las miniaturas no pueden entrar en un edificio guarnecido por el enemigo.

Una unidad que guarnece un edificio puede abandonarlo como si fuera su movimiento en una futura fase de movimiento.

Para hacerlo, despliega todas las miniaturas de la unidad a una distancia de 6" o menos del edificio y a más de 3" de cualquier unidad enemiga.

Observatorio Astral. Si un **CELESTIAL WIZARD** de tu ejército está guarneciendo una Skullvane Manse con un observatorio astral, puedes repetir una única tirada de lanzamiento o dispersión por ellos en cada fase de héroe.

Rocas gruesas. Si una unidad que se guarnece en una Skullvane Manse es atacada en la fase de combate, resta 1 al resultado de cualquier tirada para impactar hecha por la unidad atacante a menos que sea un **MONSTER** o pueda valor.

Vista estratégica privilegiada. Si tu general está sobre las almenas de una Skullvane Manse cuando los jugadores tiran para decidir quién tendrá el primer turno de la batalla, puedes añadir 1 a tu resultado.

KEYWORDS

SCENERY, SKULLVANE MANSE

ESCENOGRAFÍA

FORTIFIED MANOR

ORGANISATION

Una Fortified Manor consta de:

- 1 Chapel
- 1 Watchtower
- 1 o más sets de Walls and Fences

DESPLIEGUE

Una Fortified Manor consiste en una Chapel, una Watchtower y varias secciones de Wall and Fence. Juntos, todos estos elementos se consideran un solo elemento de escenografía.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Posición fortificada. El atributo de Rend de los ataques enemigos se reduce 1 si la unidad se beneficia de cobertura en alguna parte de la Fortified Manor. Por ejemplo, un atributo de Rend de -2 se convertiría en -1, un atributo de Rend de -1 sería de -, y así sucesivamente. Un atributo de Rend de '-' no se modifica.

Puesto de mando. Una vez por batalla, al inicio de una ronda de batalla, declara que tu general efectuará una maniobra estratégica. Para poder hacerla, debe estar guarneciendo la Watchtower de la Fortified Manor. Si lo haces, suma 1 al resultado de la tirada de dados para ver quién tiene el primer turno en esa ronda.