



Warhammer: Age of Sigmar, te pone al mando de una fuerza de poderosos guerreros, monstruos y máquinas de guerra. Este folleto de reglas contiene todo lo que necesitas saber para disputar batallas en extraños reinos sobrenaturales, usar magia poderosa, nublar los cielos con flechas, ¡y aplastar a tu enemigo en sangrientos combates!

LOS EJÉRCITOS

Antes de la contienda, los señores de la guerra reúnen a sus mejores tropas.

Para poder jugar, primero debes reunir un ejército a partir de las miniaturas de tu colección. Puede ser tan grande como quieras, con tantas miniaturas de tu colección como desees. Cuantas más unidades uses, más larga y emocionante será la partida. Normalmente, una partida con cien miniaturas por bando durará toda una tarde.

WARSCROLLS Y UNIDADES

Los warscrolls describen cada miniatura y proporcionan todas las reglas para usarlas en el juego. Necesitarás los warscrolls de las miniaturas que quieres usar.

Las miniaturas luchan en unidades. Cada unidad puede tener una o más miniaturas, pero no puede incluir miniaturas de varios warscrolls distintos. Una unidad despliega, y termina cualquier tipo de movimiento, como un único grupo de miniaturas en el que cada una está a 1" o menos de como mínimo otra miniatura de la misma unidad. Si la unidad se divide por cualquier motivo, debe reformarse la próxima vez que mueva.

HERRAMIENTAS DE GUERRA

Necesitarás una cinta métrica y unos cuantos dados para disputar una batalla.

Las distancias en *Warhammer: Age of Sigmar* se miden en pulgadas ("), contando entre los puntos más cercanos de las miniaturas desde y hasta la que quieres medir. Puedes hacerlo en cualquier momento. La peana no se considera parte de la miniatura, solo sirve para que ésta no se caiga, así que ignórala cuando midas distancias.

Warhammer: Age of Sigmar usa dados de seis caras, que se suelen abreviar como D6. Si una regla dice que tires 1D3, tira un dado normal, divide la tirada entre dos y redondea los decimales hacia arriba. Ciertas reglas te permiten repetir una tirada. Esto significa volver a tirar algunos o todos los dados usados en ella. Nunca puedes repetir un dado más de una vez y la tirada se repite antes de aplicarle cualquier modificador, si lo hay.

EL CAMPO DE BATALLA

Ya sean pilares de llamas, altares de bronce o ruinas hechizadas, en los reinos abundan los lugares extraños y los obstáculos letales.

Las batallas de *Warhammer: Age of Sigmar* tienen lugar en la infinita variedad de paisajes de los Reinos Mortales, desde llanuras volcánicas desoladas e imprevisibles templos celestiales hasta espesas junglas y ruinas ciclópeas. El Chaos lo impregna todo y ningún rincón escapa al azote de la guerra. Siempre que juegas una partida de *Warhammer: Age of Sigmar*, recreas estos paisajes de fantasía.

El tablero y la escenografía que uses son tu campo de batalla. Te servirá cualquier superficie plana donde las miniaturas se tengan en pie (como por ejemplo una mesa o el suelo), sea cual sea su forma y tamaño, siempre que mida más de 90 cm cuadrados.

Primero debes decidir en cuál de los siete Reinos Mortales se librará la batalla. Por ejemplo, puedes decidir que tendrá lugar en el Reino del Fuego. Esto puede ser relevante para usar ciertas habilidades. Si no os ponéis de acuerdo, tirad un dado y quién saque la tirada más alta decide.

Las mejores batallas se libran en entornos diseñados y contruidos con esmero, pero no importa si sólo tienes unos pocos elementos de escenografía. El mínimo aconsejable es de 1 elemento por cada 60 cm. cuadrados, aunque puedes usar menos. Más escenografía hará la batalla más interesante.

Para ayudarte a decidir cómo situar la escenografía puedes tirar dos dados por cada 60 cm. cuadrados. Suma ambos resultados y consulta la siguiente tabla:

Res.	Elementos de terreno
2-3	Sin elementos de terreno.
4-5	2 elementos de terreno.
6-8	1 elemento de terreno.
9-10	2 elementos de terreno.
11-12	Elige de 0 a 3 elementos de terreno.

TERRENOS MISTERIOSOS

A menos que se indique lo contrario, puedes mover una miniatura de modo que cruce la escenografía, aunque no pueda atravesarla. Es decir, no puedes moverla a través de un muro o un árbol, pero puedes hacer que trepe sobre ellos. Tras situar la escenografía en el campo de batalla, puedes tirar un dado en la siguiente tabla, o bien escoger una de sus reglas, para cada elemento de terreno:

TABLA DE ESCENOGRAFÍA

Res. Escenografía

- Maldito:** Si en tu fase de héroe cualquiera de tus unidades está a 3" o menos de un elemento de terreno maldito, puedes declarar que hará un sacrificio. En tal caso, la unidad sufre 1D3 heridas mortales, pero puedes sumar 1 a todas sus tiradas para golpear hasta tu próxima fase de héroe.
- Arcano:** Suma 1 al resultado de cualquier tirada para lanzar o disipar hechizos de un wizard que esté a 3" o menos de un elemento de terreno arcano.
- Inspirador:** Suma 1 a Bravery de toda unidad que esté a 3" o menos de un elemento de terreno inspirador.
- Mortal:** Tira un dado por cualquier miniatura cuyo movimiento al cargar o correr atraviese, o finalice en, un elemento de terreno mortal. Con una tirada de 1 la miniatura muere.
- Místico:** Tira un dado en tu fase de héroe por cada una de tus unidades que esté a 3" o menos de un elemento de terreno místico. Con una tirada de 1 la unidad queda confundida y no puede lanzar hechizos, mover ni atacar hasta tu próxima fase de héroe. Con una tirada de 2-6 la unidad queda hechizada y puedes repetir sus tiradas para herir fallidas hasta tu próxima fase de héroe.
- Siniestro:** Cualquiera de tus unidades que esté a 3" o menos de este elemento de terreno en tu fase de héroe causa miedo. Resta 1 a Bravery de toda unidad enemiga a 3" o menos de una o más unidades que causen miedo.

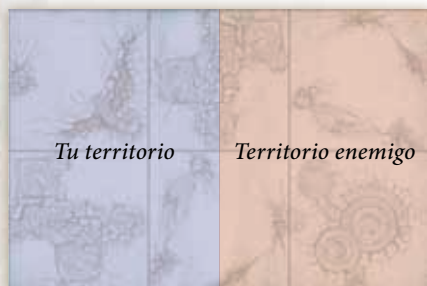
COMIENZA LA BATALLA

El trueno retumba a lo lejos mientras los ejércitos acuden a la guerra.

Ya estás preparado para que empiece la batalla, pero antes debes desplegar tu ejército para el inminente conflicto.

DESPLIEGUE

Antes de desplegar los ejércitos, ambos jugadores tiran un dado y repiten en caso de empate. Quien saque la tirada más alta divide el campo de batalla en dos mitades del mismo tamaño y a continuación su oponente elige una como su territorio. Aquí tienes algunos ejemplos.



Los jugadores alternan el despliegue de sus unidades, de una en una, empezando por el ganador de la tirada anterior. Las miniaturas se despliegan en su propio territorio, a más de 12" del territorio enemigo.

Sigue desplegando unidades hasta tener todas las que quieras usar en esta batalla o hasta que no te quede más espacio. Éste es tu ejército. Cuenta las miniaturas que tiene tu ejército, ya que saberlo puede resultar útil más tarde. Cualquier unidad restante se queda en la reserva y no participa en la lucha, a menos que el destino te eche una mano.

El jugador oponente puede seguir desplegando unidades. Cuando los dos hayáis acabado, se habrá completado el despliegue. El jugador que acabe el despliegue antes elige quién tendrá el primer turno en la primera ronda de la batalla.

EL GENERAL

Tras desplegar todas tus unidades, nombra general a una de las miniaturas que has desplegado. El general tiene una habilidad de mando, tal como describen las reglas de la fase de héroe, en la página siguiente.

VICTORIA GLORIOSA

Las batallas en los Reinos Mortales son brutales, despiadadas y se pelean hasta el final. Un bando sólo puede cantar victoria si ha destruido a su enemigo o no quedan guerreros enemigos sobre el campo de batalla. El vencedor puede reclamar de inmediato una **victoria mayor** con todos los honores y triunfos que ello conlleva, mientras que el vencido deberá volver a su cubil a lamerse las heridas mientras padece la vergüenza de la derrota.

Si no has podido disputar la batalla hasta el final o el resultado no está claro, puedes calcularlo comparando el número de miniaturas retiradas del juego con el de miniaturas desplegadas por cada ejército al principio de la partida, expresando dicho resultado en tanto por ciento. Estas victorias siempre son una **victoria menor**. Por ejemplo, si un jugador pierde el 75% de sus miniaturas iniciales y otro pierde el 50%, el jugador que perdió solo el 50% de sus miniaturas obtiene una **victoria menor**.

Las miniaturas añadidas al ejército durante la partida (por ejemplo, mediante invocación, refuerzos, reencarnación, etc.) no cuentan para el número de miniaturas del ejército, pero sí para el de bajas sufridas.

VICTORIA POR MUERTE SÚBITA

A veces un jugador puede intentar vencer por muerte súbita. Si, un ejército supera al otro en un tercio de miniaturas o más, el jugador cuyo ejército está en inferioridad numérica puede elegir un objetivo de la tabla de muerte súbita después de nombrar a los generales. El jugador en inferioridad numérica gana de inmediato al lograr el objetivo, y eso es una **victoria mayor**.

TRIUNFOS

Una vez elegidos los objetivos de la tabla de muerte súbita, tira un dado y mira el resultado en la tabla de triunfo de la derecha si tu ejército obtuvo una victoria mayor en la batalla previa.

TABLA DE MUERTE SÚBITA

Asesinar: El jugador enemigo elige una unidad de su ejército que tenga la keyword **HERO**, **WIZARD**, **PRIEST** o **MONSTER**. Mata a esa unidad.

Diezmar: El jugador enemigo elige una unidad de su ejército que tenga cinco miniaturas o más. Aniquila a esa unidad.

Resistir: Al final de la sexta ronda de batalla, mantén en juego al menos una miniatura que haya empezado la partida sobre el campo de batalla.

Conquistar: Elige un elemento de terreno que se encuentre en territorio enemigo. Mantén al menos una miniatura amiga a 3" o menos de él al final de la cuarta ronda de batalla.

TABLA DE TRIUNFO

Res. Triunfo

- 1-2 Bendito:** Puedes cambiar el resultado de un único dado por el que tú quieras una sola vez por batalla.
- 3-4 Inspirado:** Puedes repetir todas las tiradas para golpear fallidas de una unidad de tu ejército en una fase de combate.
- 5-6 Fortalecido:** Suma 1 al atributo Wounds de tu general.

RONDAS DE BATALLA

Grandes ejércitos se baten entre salpicaduras de sangre y crepitar de magia.

Warhammer: Age of Sigmar se juega en una serie de rondas de batalla, cada una dividida en dos turnos, uno por jugador. Al inicio de cada ronda de batalla ambos jugadores tiran un dado y repiten en caso de empate. El que saque la tirada más alta decide quién tiene el primer turno en esa ronda de batalla. Cada turno consta de las siguientes fases:

1. Fase de Héroe

Lanza hechizos y usa habilidades heroicas.

2. Fase de Movimiento

Mueve unidades por el campo de batalla.

3. Fase de Disparo

Ataca con missile weapons (armas de proyectiles).

4. Fase de Carga

Carga al combate con tus unidades.

5. Fase de Combate

Agrúpate y ataca con melee weapons (armas de combate)

6. Fase de Acobardamiento

Comprueba la Bravery de las unidades.

Cuando el primer jugador acaba su turno, empieza el del segundo jugador. Cuando éste acaba, se termina la ronda de batalla y empieza una nueva.

HABILIDADES PREVIAS A LA BATALLA

Algunos warscrolls tienen habilidades “tras completar el despliegue”. Puedes usar dichas habilidades antes de la primera ronda de batalla. Si hay habilidades así en los dos ejércitos, ambos jugadores tiran un dado y repiten en caso de empate. Quien saque la tirada más alta usa sus habilidades primero y después lo hace su oponente.

FASE DE HÉROE

Mientras los ejércitos cierran distancias sus líderes recurren a la magia, hacen sacrificios a los dioses o vociferan órdenes a pleno pulmón.

Puedes lanzar hechizos con los wizards de tu ejército en tu fase de héroe (ver reglas de wizards en la última página).

Además, otras unidades de tu ejército pueden tener habilidades en sus warscrolls que se usan en la fase de héroe. Normalmente sólo se pueden usar en tu propia fase de héroe. Sin embargo, si la habilidad dice que se puede usar en todas las fases de héroe, podrás usarla en la fase de héroe de tu oponente así como en la tuya. Si ambos jugadores pueden usar habilidades en una misma fase de héroe, el jugador cuyo turno está en curso usa todas las suyas en primer lugar.

HABILIDAD DE MANDO

Tu general puede usar una habilidad de mando en tu fase de héroe. Todo general tiene la habilidad de mando Presencia inspiradora, y puede tener más en su warscroll.

Presencia inspiradora: Elige una unidad de tu ejército a 12" o menos de tu general. La unidad elegida no tiene que efectuar chequeos de acobardamiento hasta tu próxima fase de héroe.

FASE DE MOVIMIENTO

El suelo tiembla al compás del paso de los ejércitos que toman posiciones.

Empieza tu fase de movimiento eligiendo una de tus unidades y moviendo cada miniatura de esa unidad, hasta que hayas movido todas las miniaturas que querías. A continuación puedes elegir otra unidad y moverla. Continúa hasta que hayas movido tantas unidades de tu ejército como desees. No puedes mover ninguna miniatura más de una vez por fase de movimiento.

MOVER

Puedes mover las miniaturas en cualquier dirección hasta tantas pulgadas como indique el atributo Move de su warscroll. Puedes moverlas en vertical para que trepen o rebasen escenografía, pero no puedes

moverlas a través de otras miniaturas. Ninguna parte de una miniatura puede mover más de lo que indica su atributo Move.

MINIATURAS ENEMIGAS

Al mover cualquier miniatura en la fase de movimiento, no puedes moverla a 3" o menos de ninguna miniatura enemiga. Las miniaturas de tu ejército son miniaturas amigas, mientras que las del ejército de tu oponente son miniaturas enemigas.

Las unidades que empiezan su fase de movimiento a 3" o menos de una unidad enemiga pueden quedarse inmóviles o retirarse. Si se retiran, deben acabar su movimiento a más de 3" de toda unidad enemiga. Si una unidad se retira, no puede disparar ni cargar posteriormente ese turno (ver más abajo).

CORRER

Al elegir una unidad para mover en la fase de movimiento, puedes declarar que corre. Tira un dado y suma el resultado al atributo Move de todas las miniaturas de la unidad durante esa fase de movimiento. Una unidad que corre no puede disparar ni cargar posteriormente ese turno.

VOLAR

Una miniatura cuyo warscroll diga que vuela puede pasar a través de miniaturas y escenografía como si no estuvieran allí, pero no puede acabar su movimiento a 3" o menos de un enemigo en la fase de movimiento, y si ya está a 3" o menos de un enemigo, sólo puede quedarse inmóvil o retirarse.

FASE DE DISPARO

Estalla una tormenta de muerte, llueven flechas y truenan las máquinas de guerra.

En tu fase de disparo, puedes disparar con miniaturas que tengan missile weapons.

Elige una de tus unidades. No puedes elegir una que haya corrido o se haya retirado este turno. Cada miniatura de la unidad ataca con todas las missile weapons con que está armada (ver Atacar). Después de que todas las miniaturas de la unidad hayan disparado, puedes elegir otra unidad con la que disparar, hasta que todas las unidades capaces de disparar lo hayan hecho.

FASE DE CARGA

Los guerreros profieren escalofriantes gritos de guerra y se lanzan al combate para matar con espadas, hachas y garras.

Cualquiera de tus unidades a 12" o menos del enemigo en tu fase de carga puede hacer un movimiento de carga. Elige una unidad y

tira dos dados. Cada miniatura de la unidad puede mover esas pulgadas. No puedes elegir una que haya corrido o se haya retirado este turno, ni que esté a 3" o menos del enemigo.

La primera miniatura que muevas debe acabar a ½" o menos de una miniatura enemiga. Si es imposible, la carga falla y ninguna miniatura de la unidad puede mover en esta fase. Después de mover todas las miniaturas de la unidad, puedes elegir otra unidad con la que cargar, hasta que todas las unidades capaces de cargar lo hayan hecho.

FASE DE COMBATE

La masacre toma el campo de batalla y los rivales se destrozan mutuamente.

Cualquier unidad que haya cargado o tenga miniaturas a 3" o menos de una unidad enemiga puede atacar con sus melee weapons en la fase de combate.

El jugador cuyo turno está en curso elige una unidad y ataca con ella, a continuación el oponente ataca con una unidad, y así hasta que todas las unidades capaces de atacar de ambos bandos lo hayan hecho una vez. Si un bando completa todos sus ataques primero, el otro completa sus ataques restantes seguidos. No puedes atacar con ninguna unidad más de una vez por fase de combate. Cada ataque tiene dos pasos: primero la unidad se agrupa y luego ataca con sus miniaturas.

Paso 1: Al agruparse, puedes mover cada miniatura de la unidad hasta 3" hacia la miniatura enemiga más cercana. Así las miniaturas de la unidad se acercan al enemigo para atacarle.

Paso 2: Cada miniatura de la unidad ataca con todas las melee weapons con que está armada (ver Atacar).

FASE DE ACOBARDAMIENTO

Los horrores de la guerra pasan factura incluso al corazón más valiente.

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

Para hacer un chequeo de acobardamiento tira 1D6 y súmale el número de miniaturas de la unidad que han muerto ese turno. Por cada punto en que la tirada supere el atributo Bravery más alto de la unidad, una de sus miniaturas huye y se retira del juego. Suma 1 al atributo Bravery usado por cada 10 miniaturas que haya en la unidad al hacer el chequeo.

Tú eliges qué miniaturas de las unidades bajo tus órdenes huyen.

ATACAR

Los golpes machacan al enemigo, infligiéndole heridas cruentas.

Cuando una unidad ataca, primero elige las unidades que sean objetivo de los ataques de las miniaturas de la unidad, luego haz todos esos ataques y, por último, inflige a las unidades objetivo el daño resultante.

Las armas (weapons) con que está armada una miniatura determinan cuántos ataques puede hacer. El warscroll de una miniatura indica exactamente con qué está armada. Las missile weapons (armas de proyectiles) se usan en la fase de disparo y las melee weapons (armas de combate) se usan en la fase de combate. Una miniatura puede hacer tantos ataques como el atributo Attack de las armas que puede usar.

ELEGIR OBJETIVOS

Primero, elige las unidades objetivo de los ataques. Para atacar a una unidad enemiga debe haber una miniatura de esa unidad al alcance del arma atacante; es decir, a un máximo de tantas pulgadas como el atributo Range del arma cuyos ataques vas a resolver. Además, la unidad enemiga debe estar visible al atacante (si no estás seguro, agáchate y comprueba que el objetivo sea visible mirando desde detrás de la miniatura atacante). A efectos de determinar la visibilidad, el atacante siempre puede ver a través de otras miniaturas de su unidad.

Si una miniatura tiene más de un ataque, puedes repartirlos como prefieras entre varias unidades objetivo posibles. Si lo haces, resuelve todos los ataques contra una misma unidad antes de pasar a la siguiente.

HACER ATAQUES

Puedes hacer los ataques uno por uno, o en determinadas circunstancias puedes tirar a la vez todos los dados para atacar. Esta es la secuencia a seguir para hacer ataques uno por uno:

1. Golpear: Tira un dado. Si la tirada iguala o supera el atributo To Hit del arma atacante, has golpeado y puedes herir. Si no, el ataque falla y acaba la secuencia.

2. Herir: Tira un dado. Si la tirada iguala o supera el atributo To Wound del arma atacante, has herido y el jugador oponente debe salvar. Si no, el ataque falla y acaba la secuencia.

3. Salvar: El jugador oponente tira un dado y modifica la tirada con el atributo Rend del arma atacante. Por ejemplo, un arma con Rend -1 hace que reste 1 a la tirada de salvación. Si la tirada iguala o supera el atributo Save de las miniaturas de la unidad objetivo, ha salvado la herida y acaba la secuencia. Si no, el ataque es exitoso y debes determinar el daño que inflige a la unidad objetivo.

4. Dañar: Una vez resueltos todos los ataques de una unidad, cada ataque exitoso inflige tantas heridas como el atributo Damage del arma. La mayoría de armas tienen Damage 1, pero algunas infligen 2 o más heridas, así que pueden herir gravemente a enemigos poderosos o matar a más de un oponente de solo un golpe.

Para poder hacer varios ataques de una vez, todos los ataques deben tener los mismos atributos To Hit, To Wound, Rend y Damage, y deben dirigirse contra la misma unidad enemiga. Si ese es el caso, haz simultáneamente todas las tiradas de cada paso de la secuencia y calcula el total de heridas infligidas.

INFLIGIR DAÑO

Después de resolver todos los ataques que hace una unidad, el jugador que controla la unidad objetivo asigna como quiera cualquier herida infligida a sus miniaturas (las miniaturas no tienen que estar dentro de alcance ni ser visibles a la unidad atacante). Si asignas una herida a una miniatura al infligir daño, debes seguir asignándole heridas a esa misma miniatura hasta que muera o no queden heridas que asignar.

Cuando una miniatura ha sufrido tantas heridas como su atributo Wounds, muere. Aparta esa miniatura, retírala del juego. Algunos warscrolls incluyen habilidades que curan heridas. Una herida curada no tiene efecto. No se pueden curar heridas a miniaturas muertas.

HERIDAS MORTALES

Ciertos ataques infligen heridas mortales. No tires para golpear, herir ni salvar heridas mortales, sólo asígnalas a miniaturas de la unidad objetivo como se ha descrito antes.

COBERTURA

Puedes sumar 1 a todas las tiradas de salvación de una unidad si todas sus miniaturas están sobre, o dentro de, un elemento de terreno, lo cual representa la cobertura que proporciona. No apliques este modificador en la fase de combate si la unidad por la que salvas ha hecho una carga ese mismo turno.

WIZARDS (MAGOS)

Los reinos rebosan magia, una fuente de poder hirviente para quienes saben cómo aprovecharlo.

El warscroll de algunas miniaturas indica mediante la keyword wizard que son magos. Estas miniaturas pueden lanzar hechizos en tu fase de héroe y puede disipar hechizos en la fase de héroe de tu oponente. El warscroll especifica cuántos hechizos puede intentar lanzar o disipar el wizard cada turno.

LANZAR HECHIZOS

Todo wizard puede usar los hechizos descritos a continuación, además de cualquier otro indicado en su warscroll. Un wizard sólo puede intentar lanzar cada hechizo una vez por turno.

Para lanzar un hechizo tira 2D6. Si el total es igual o mayor que la dificultad de lanzamiento del hechizo, éste se lanza con éxito.

Cuando se lanza un hechizo, el jugador oponente puede elegir uno de sus wizards a 18" o menos del lanzador y que pueda verlo para intentar disipar el hechizo antes de aplicar sus efectos. Para disipar un hechizo tira 2D6. Si esta tirada supera la tirada para lanzar el hechizo, anula sus efectos. Sólo se puede hacer un intento de disipar el hechizo.

PROYECTIL MÁGICO

Proyectil mágico tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, elige una unidad enemiga a 18" o menos del lanzador y que sea visible para él. La unidad elegida sufre 1D3 heridas mortales.

ESCUDO MÍSTICO

Escudo místico tiene dificultad de lanzamiento 6. Si se lanza con éxito, elige al lanzador o una unidad amiga a 18" o menos del lanzador y que sea visible para él. Puedes sumar 1 a todas las tiradas de salvación de la unidad elegida hasta el inicio de tu próxima fase de héroe.

LA REGLA MÁS IMPORTANTE

En un juego tan detallado y variopinto como *Warhammer: Age of Sigmar*, habrá ocasiones en la que no sepas con certeza cómo resolver una situación. Cuando pase esto, habla con tu oponente y aplica la solución más lógica para ambos (o más divertida). Si no os ponéis de acuerdo, tirad un dado cada uno y quien saque la tirada más alta decide qué hacer. Así podéis continuar la batalla.