



REGLAS BÁSICAS

Notas de diseño, Enero 2021

Las siguientes aclaraciones son un complemento para el *Reglamento básico* de Warhammer Age of Sigmar. Las presentamos como una serie de preguntas y respuestas; las preguntas se basan en las que nos hacéis los jugadores y las respuestas provienen directamente del equipo de diseño de reglas, quienes explican cómo deberían aplicarse las reglas de acuerdo con su intención. Estos comentarios ayudan a crear un “campo igualado” para las partidas, pero los jugadores siempre son libres de debatir las reglas antes de empezar la partida y de pactar cambios en las mismas si lo prefieren (lo que habitualmente se conoce como “reglas de la casa”).

Dado que estos comentarios se actualizan periódicamente, cuando se hacen cambios se destacan en color **magenta**. Cuando aparezca una nota junto a la fecha (p. ej. “Revisión 2”), implicará que tiene una actualización local, presente solo en ese idioma, para puntualizar alguna traducción u otra corrección menor.

LA REGLA MÁS IMPORTANTE

P. ¿Como deberían resolverse las discusiones y dudas que surgen durante una partida si no podemos encontrar la respuesta en las reglas ni en estos documentos?

R. En un juego tan detallado, extenso y profundo como lo es *Warhammer Age of Sigmar*, pueden darse situaciones en medio de una partida que no sepáis cómo resolver de acuerdo a las reglas. Si se da el caso, la mejor solución (y la más rápida) es comentarlo con tu oponente y aplicar la solución más satisfactoria para ambos (¡o la más divertida!). Si no llegáis a un acuerdo, tirad un dado cada uno y quien obtenga el resultado más alto elegirá cómo se resuelve la situación. De ese modo podréis seguir con la batalla.

PLANES DE BATALLA

P. Si utilizo algún tipo de miniatura (un árbol, altar, etc.) como marcador de objetivo, ¿se considera un elemento de escenografía o pieza de terreno? ¿Bloquea la línea de visión o afecta al movimiento de las unidades?

R. No a todas las preguntas. Un marcador de objetivo sólo sirve para indicar un punto del campo de batalla en el que hay un objetivo relevante. Si quieres mover una miniatura hasta ese punto, no hay problema en poner a un lado el marcador, siempre y cuando midas todas las distancias desde y hasta el punto en el que se hallaba.

P. ¿Puedo utilizar la miniatura de un hechizo permanente para controlar un objetivo?

R. No, con la excepción de las miniaturas de hechizo permanente que se combinan con otra miniatura de tu ejército, como la del Balewind Vortex.

P. Al final del turno de cada jugador, ¿quién comprueba primero que ha ganado el control de los objetivos?

A: El jugador del turno actual.

R. Can a model that is within 6" of an objective I already control and an objective I do not control be counted towards both objectives?

A: No.

EJÉRCITOS

P. ¿Es aceptable jugar con “proxies” de miniatura que no tengo pero quiero utilizar en una batalla? Es decir, ¿podría usar, por ejemplo, un Slaughterpriest y decir que representa a un Bloodseccrator, o utilizar Stormcast Eternals pintados con el esquema de los Hammers of Sigmar pero utilizarlos para representar Stormcast Eternals de otra chamber?

R. Utilizar “proxies” no está muy bien visto, ya que puede resultar confuso (tanto para tu oponente como para ti) y porque merma bastante el espectáculo estético de la batalla. Dicho esto, sólo podrás utilizar miniaturas como “proxy” de otras si tu oponente te ha dado permiso para ello antes de comenzar la partida.

P. ¿Puedes incluir en tu ejército más de un personaje único con nombre (como, por ejemplo, Nagash o Archaon)?

R. Sí, a menos que estés jugando una partida con las reglas de Batalla campá (donde sólo se permite una miniatura única con el mismo nombre en cada ejército). No obstante, es muy común que los jugadores pacten que sólo se pueda usar uno de cada “personaje con nombre” en partidas de juego abierto y narrativo, ya que lo contrario les parece menos realista y emocionante.

P. ¿Cuando elijo y organizo mi ejército para la batalla, puedo ocultarle información a mi oponente?

R. No, A menos que se especifique lo contrario.

HOJAS DE UNIDAD (WARSCROLLS)

P. Si dispongo de dos hojas de unidad diferentes para la misma unidad, ¿puedo elegir cuál de ellas utilizar, o debo usar la

versión más reciente? ¿Tengo que aplicar las erratas que se refieren a esa hoja de unidad?

R. Debes usar la versión más reciente y también la versión más reciente de las erratas a las que tu oponente y tú tengáis acceso. Las hojas de unidad en las que conste la fecha de publicación siempre se consideran más recientes que aquellas que no la tengan. Si dispones de dos versiones para una misma unidad y ninguna tiene la fecha de publicación, puedes elegir cuál utilizar.

P. Ciertas unidades pueden equiparse con diferentes armas, como lanzas o espadas. ¿Puedo montar la unidad con distintas armas, por ejemplo 8 espadas y 12 lanzas?

R. Depende de la descripción, si dice que la *unidad* está armada con un tipo de arma u otro, todas las miniaturas deben usar la misma arma. Si indica que las *miniaturas de la unidad* pueden estar armadas con distintas armas, cada una puede elegir una u otra opción.

P. Si en una hoja de unidad o en una serie de habilidades de lealtad hay alguna habilidad o regla que contradice a las reglas básicas, ¿puedo usarla? Por ejemplo, Lord Kroak cuenta con una regla que le permite intentar lanzar Retribución celestial hasta tres veces en la fase héroe, lo que contradice a la regla básica que especifica que sólo se puede intentar lanzar un hechizo una vez por turno.

R. Las hojas de unidad y las habilidades de lealtad siempre tienen prioridad sobre las reglas básicas, de este modo puedes hacer cosas que de otra manera no están permitidas. En el caso concreto de Lord Kroak, gracias a su regla puede intentar lanzar Retribución celestial hasta tres veces en la fase de héroe de un mismo turno.

P. ¿El líder de una unidad puede equiparse con armas especiales, como un gran martillo?

R. Sí.

P. Ciertas hojas de unidad tienen un perfil de arma que indica “ver abajo”, en lugar de mostrar un atributo Ataques. ¿Cuántos Ataques hacen esas armas cuando se utilizan?

R. Las armas de ese tipo pueden hacer un único ataque siguiendo las instrucciones descritas en las reglas especiales bajo los atributos del arma. Ten en cuenta que las reglas que modifican el atributo Ataques de un arma no afectan al número de ataques que puede hacer.

P. Muchos de los Battletomes más antiguos incluían hojas de reglas para los warscrolls, warscroll battalions y habilidades de lealtad. ¿Pasan a ser reemplazadas dichas páginas por las nuevas reglas básicas referentes a hojas de unidad, hojas de batallón y habilidades de lealtad?

R. Sí.

P. Algunas habilidades y hechizos requieren que realices un chequeo contra el atributo Coraje de otra unidad. Cuando sea el caso, ¿usas el atributo Coraje después de aplicar cualquier modificador en lugar del atributo sin modificar de la hoja de unidad?

R. Sí.

P. Muchas hojas de unidad permiten asignar opciones de

armas y otras mejoras a “1 de cada x” miniaturas. Por ejemplo, 1 de cada 10 miniaturas en una unidad de Blood Warriors puede reemplazar la opción de arma de la unidad por un espadón ensangrentado. ¿Qué ocurre si la unidad tiene menos de x miniaturas?

R. El arma o la mejora no puede asignarse. Por ejemplo, una unidad de Blood Warriors con menos de 10 miniaturas no podría tener espadones ensangrentados.

*P. En ocasiones se puede listar una clave en su forma singular en un sitio, y en su forma plural en otro. ¿Las personas singular y plural se consideran claves distintas? Por ejemplo, la clave **BLOODLETTER** y la clave **BLOODLETTERS** son claves distintas?*

R. No. Las personas singular y plural de una misma clave se consideran sinónimas a efectos de reglas.

P. Cuando se menciona un atributo (Coraje, por ejemplo), ¿se refiere al valor en la hoja de unidad o al valor en la hoja de unidad incluidos los modificadores?

R. Se refiere al valor incluido cualquier modificador.

P. ¿Los modificadores pueden reducir un atributo por debajo de 0?

R. Sí, a menos que se especifique lo contrario.

UNIDADES Y MINIATURAS

*P. ¿Un **HÉROE** o un **MONSTRUO** (es decir, una sola miniatura) se considera una unidad?*

R. Sí.

P. ¿Existe el encaramiento en Warhammer Age of Sigmar? ¿Las miniaturas sólo pueden disparar y/o moverse en la misma dirección en la que están mirando?

R. No a ambas preguntas.

P. Ciertas habilidades hablan de unidades “destruidas” o “aniquiladas”. ¿A qué se refieren exactamente?

R. Una unidad se considera destruida (o aniquilada) cuando su última unidad es eliminada (es decir, muere por ataques enemigos) o huye. Cuando midas la distancia desde y hasta una unidad destruida, toma como referencia la posición que ocupaba la última miniatura de la unidad que fuera eliminada o muerta.

P. ¿Puedo desplegar o mover una miniatura de manera que quede encima de otra miniatura o su peana se solape con la de otra miniatura?

R. No. El único caso en que una miniatura puede desplegarse encima de, situarse sobre, o solaparse con otra es si ésta última se trata de un elemento de escenografía que no tenga la habilidad Guarnecer.

P. Si una unidad sale del campo de batalla por algún motivo y después regresa a él, ¿pierde los bonificadores que tuviera a causa de habilidades y hechizos? Y además, si tienen una habilidad de “una vez por batalla/partida”, ¿se “reinicia”?

R. Si una unidad abandona el campo de batalla y luego regresa a él, no a ambas preguntas. Si, por el contrario, las miniaturas son eliminadas y se vuelven a desplegar como una unidad nueva, entonces sí a ambas preguntas.

P. Algunas habilidades me permiten mover las miniaturas de mi oponente. ¿Cuál sería el modo correcto de hacerlo?

R. Siempre debes pedir permiso a tu oponente antes de tocar o mover cualquiera de sus miniaturas. Si prefiere que no las toques, dile dónde quieres situar sus miniaturas y que las mueva por ti.

TIRADAS DE DADOS

P. Algunas habilidades me permiten repetir una tirada exitosa (o fallida). En dichos casos, ¿el éxito o fallo de la tirada se determina antes o después de aplicar modificadores?

R. Las repeticiones de tiradas tienen lugar antes de aplicar modificadores, de modo que el éxito o fallo siempre se basará en la tirada sin modificar. Como nota adicional, cuando una habilidad indica que puedes repetir una tirada fallida, puedes calcular el efecto que tendrán los modificadores sobre dicha tirada antes de decidir si quieres o no repetirla. Por ejemplo, si una tirada tiene éxito con 4+ y tienes un modificador de +1, probablemente no querrás repetir las tiradas “fallidas” de 3 ya que, tras aplicar el modificador, se convertirán en éxitos.

P. Ciertas habilidades dicen que “puedes” repetir una tirada. ¿Qué jugador decide si se repite o no?

R. Toda habilidad que diga “puedes” se refiere al jugador que está utilizando la habilidad de una hoja de unidad perteneciente a su ejército.

P. Ciertas habilidades hablan de sacar un “doble” en la tirada. ¿Qué es una tirada doble?

R. Se refiere a una tirada de 2D6 en la que ha salido el mismo resultado en ambos dados, antes de aplicarles cualquier modificador.

P. Ciertas habilidades te permiten elegir, cambiar o reemplazar el resultado de un dado por el resultado que prefieras. ¿Esto ocurre antes o después de las repeticiones y los modificadores?

R. Si la habilidad no especifica lo contrario, esto ocurre antes de repetir tirada y aplicar modificadores.

P. Algunas unidades, como Lord Kroak, Fateweaver y el Coven Throne tienen habilidades que permiten repetir la tirada de un único dado y efectos por el estilo. ¿Permiten repetir un único dado de una tirada de 2D6? Además, ¿sirven sólo para tus propias tiradas, o puedes obligar a tu oponente a repetir una de sus tiradas?

R. Sí, puedes usar una habilidad así para repetir un dado de una tirada de 2D6 (o 3D6, etc.). Si la habilidad en cuestión dice “un dado cualquiera” en lugar de “cualquiera de tus dados” puedes usarla para obligar a tu oponente a repetir la tirada (en cuyo caso, además, no podrá beneficiarse de una de sus habilidades para volver a repetirla).

P. Ciertas habilidades me permiten repetir una tirada exitosa (o fallida). En tal caso, ¿se determina el éxito o fallo de la tirada antes o después de aplicar los modificadores apropiados?

R. Las repeticiones tienen lugar antes de aplicar los modificadores, por lo que el éxito de la tirada depende del resultado sin modificar. Ten en cuenta que, cuando

una habilidad indica que puedes repetir una tirada fallida, quizás prefieras considerar el efecto que tendrán los modificadores antes de decidir si vuelves a tirar los dados. Por ejemplo, si una tirada tiene éxito con 4+ y tienes un modificador de +1, preferirás no repetir los “fallos” de 3, ya que serán éxitos al aplicar el modificador.

P. Un resultado sin modificar de 1 para impactar, herir o salvar es siempre un fallo. Si hay una habilidad que se activa cuando ese resultado es 6 o más, ¿se activará si los modificadores al resultado de 1 son suficiente como para elevarla a 6 o más?

R. No. La secuencia de ataque acaba cuando se falla una tirada para impactar, herir o salvar.

P. En ocasiones una tirada de dados activará un efecto. Por ejemplo, un arma puede tener una regla que diga que un resultado para impactar de 6 causará dos impactos en el blanco en lugar de 1. ¿Qué sucede si se aplica otro efecto a la misma tirada? Por ejemplo, el arma del ejemplo anterior podría tener una regla que dijera que inflige 1D6 heridas mortales con un resultado para impactar de 6 y la secuencia de ataque acaba. ¿Infligiría dos impactos y cada uno de ellos infligiría 1D6 heridas mortales?

R. Cuando un resultado de una tirada activa más de un efecto, cada efecto se activa una vez. En este ejemplo, esto implica que el resultado para impactar causaría dos impactos, pero sólo uno de ellos infligiría 1D6 heridas mortales (llevarías a cabo el resto de la secuencia de ataque para el otro impacto de forma normal).

P. Algunas habilidades antiguas hacen referencia a obtener un 6. ¿Qué significa exactamente?

R. Si una habilidad hace referencia a obtener un 6 (en lugar de un resultado de 6+ o un resultado de 6 o más), se refiere a obtener un 6 después de repetir tiradas pero antes de que se aplique ningún modificador.

DISTANCIAS

P. Ciertas reglas o habilidades especifican que una miniatura o unidad debe estar “completamente” o “en su totalidad” a cierta distancia. ¿Cómo se interpreta exactamente ese requisito?

R. Una miniatura está completamente a cierta distancia o menos si toda su peana se encuentra a menos de la distancia marcada. Una unidad está completamente dentro de una cierta distancia si todas las peanas de todas las miniaturas de la unidad se encuentran a menos de la distancia marcada.

Por ejemplo, una miniatura estaría completamente a 12" o menos del borde del campo de batalla siempre que toda su peana se encontrara a 12" o menos del borde, mientras que una unidad estaría completamente a 12" o menos del borde del campo de batalla siempre que todas las peanas de todas las miniaturas de la unidad se encontraran a 12" o menos del borde.

P. En caso de que necesite medir la distancia hasta una miniatura eliminada o muerta, ¿cómo lo hago, si las miniaturas eliminadas se retiran del tablero y se dejan aparte?

R. Mide hasta el punto que ocupada la peana de la miniatura. En esta circunstancia es probable que quieras dejar la miniatura en su sitio hasta haber medido, o bien devolverla provisionalmente al lugar en el que estaba.

P. Algunos hechizos tienen un área de efecto (por ejemplo, afecta a todas las miniaturas de una unidad que estén a 18" o menos del lanzador, o todas las miniaturas a 3" o menos de un punto del campo de batalla a 24" o menos del lanzador). Si una habilidad aumenta el alcance de este hechizo, ¿aumenta su área de efecto esas mismas pulgadas?

R. Si el área de efecto se mide desde the lanzador, sí. Sí el área de efecto se mide desde un punto del campo de batalla, no; en tal caso la habilidad aumentará el alcance hasta el punto del campo de batalla desde el que se determina el área de efecto. Según los ejemplos planteados, si una habilidad aumenta el alcance del hechizo en 6", en el primer supuesto, pasaría a afectar a todas las miniaturas de una unidad que estén a 24" o menos del lanzador en vez de a 18", mientras que, en el segundo caso, el punto del campo de batalla podría estar hasta a 30" en lugar de 24", pero el hechizo sólo afectaría a las miniaturas a 3" o menos de ese punto. Así, si un área de efecto se mide desde un punto del campo de batalla y se indica que puede ser "cualquier punto del campo de batalla", aumentar el alcance de ese hechizo no tendrá ningún efecto sobre él.

RESERVAS

P. ¿Pueden las miniaturas que despliegan en reserva (en el Reino Celestial, por ejemplo) lanzar hechizos o usar habilidades o habilidades de mando?

R. No.

P. Ciertas habilidades permiten retirar una unidad del campo de batalla y, acto seguido, desplegarla. Suelen indicar que esto se considera su movimiento para esa fase de movimiento, u otra frase con un efecto similar. ¿Se considera que estas unidades han movido a efectos de otras reglas o habilidades?

R. No, esto solamente les impide mover más adelante.

P. ¿Las unidades que se ocultan en otras, como Fanatics y Assassins, o las unidades Kharadron Overlords embarcadas cuentan como reservas?

R. Sólo si la unidad que las alberga está en reserva. Una unidad en reserva es una unidad desplegada en cualquier parte que no sea el campo de batalla. Las unidades que despliegan en el campo de batalla no son reservas, aunque las miniaturas no estén físicamente allí.

RONDAS DE BATALLA

P. Quien acabe de desplegar su ejército primero decide quién tiene el primer turno de la primera rinda de batalla. ¿Esto es así siempre, o solamente si la tirada de dado es un empate?

R. Quien termine de desplegar su ejército primero siempre elige quién tiene el primer turno de la primera ronda de batalla, a menos que el plan de batalla que vayáis a jugar especifique otra cosa.

HABILIDADES DE MANDO

P. Muchas habilidades de mando de hojas de unidad antiguos no dicen en qué momento se utilizan. ¿Cuándo puedo usarlas?

R. Si no se especifica cuándo usar una habilidad de mando, ésta se usa siempre durante tu fase de héroe.

P. Cuando una habilidad de mando dice que la miniatura "usa" la habilidad de mando, ¿que significa exactamente?

R. Significa que cuando usas esa habilidad de mando, debes elegirla como la miniatura desde la que medir la habilidad de mando. En las reglas básicas, la miniatura desde la que se mide una habilidad de mando es la propia miniatura que está usando la habilidad de mando.

P. ¿Puedo gastar 2 o más puntos de mando para que una única miniatura use la misma habilidad de mando más de una vez durante una fase?

R. Sí, a menos que se especifique lo contrario.

P. ¿Cómo interactúa la habilidad de mando A paso ligero con la habilidad que te permite tirar 2D6 cuando una unidad corre (como la habilidad Velocidad mercurial de los Seekers of Slaanesh)?

R. No se tiran dados y se considera que la tirada de correr es 6.

MOVIMIENTO

P. ¿Puede una unidad mover a través de otra unidad amiga?

R. Las miniaturas se pueden mover a través de los huecos entre las miniaturas de otra unidad (si caben) pero no pueden moverse por encima de otras miniaturas a menos que puedan volar.

P. ¿Las miniaturas pueden trepar a los elementos de escenografía, como los muros de una fortaleza?

R. Para simplificar y facilitar el juego, las reglas permiten que cualquier miniatura trepe a cualquier pieza de escenografía. Si lo deseas, puedes permitir que únicamente las miniaturas se puedan mover a lugares a los que podrían acceder "en el mundo real", pero necesitarás un cierto sentido común para hacer funcionar esa regla casera.

P. Si la altura de un elemento de escenografía supera la capacidad de movimiento de una miniatura, ¿puede escalar a lo largo de varios turnos? ¿Las miniaturas pueden subir un elemento de escenografía corriendo?

R. Sí a ambas preguntas. Una miniatura puede verse obligada a pasar varios turnos trepando un elemento de escenografía particularmente alto, aunque deberás recordar a qué altura se encuentra cada turno y medir las distancias y la visibilidad desde y hasta dicha miniatura como si estuviese físicamente en ese punto.

P. Ciertas habilidades tienen como requisito que una miniatura que puede volar "atraviere" una miniatura de una unidad enemiga. ¿Cómo funciona esto exactamente?

R. Para que una miniatura "atraviere" a otra, una parte de la peana de la miniatura que mueve debe pasar a través de cualquier parte de la otra miniatura. Para comprobar si se cumple ese requisito, sigue el movimiento de

la miniatura voladora por el campo de batalla, comprobando si su peana ha pasado sobre cualquier parte de la peana de la otra miniatura. Esto implica que la miniatura que vuela puede mover hasta una miniatura enemiga para que sus peanas se superpongan y a continuación recular y se considerará que ha “atravesado” a la otra miniatura.

P. ¿Una miniatura voladora puede acabar un movimiento normal o de retirada a 3” o menos de una unidad enemiga?

R. No.

P. Ciertas habilidades reducen a la mitad el atributo Movimiento de una unidad, pero no indican si se redondea al alza o a la baja. ¿En ese caso, se tienen en cuenta los decimales? Por ejemplo, la mitad de un atributo Movimiento 7”, ¿sería 3.5”?

R. Sí a ambas preguntas.

P. Si una habilidad o hechizo evita que una unidad sea capaz de volar, ¿eso evita que esa unidad sea capaz de mover por completo?

R. No, sólo implica que no se aplican las reglas de Volar a esa unidad.

P. Algunas habilidades se usan después de que una miniatura haya movido. En esos casos, suponiendo que la miniatura con esa habilidad pueda llevar a cabo un movimiento, ¿podría dejarla en el sitio y aún así utilizar su habilidad?

R. Sí. En lo que a las reglas de Age of Sigmar concierne, si una miniatura está en disposición de mover, puedes decidir que “mueva” 0 pulgadas.

P. Si una habilidad detiene volar a una miniatura con la capacidad de volar, ¿puede moverse de alguna otra forma?

R. Sí, sencillamente no podrá utilizar la regla Volar cuando se mueva.

FASE DE MOVIMIENTO

P. Ciertas habilidades permiten desplegar una unidad “al final de la fase de movimiento”. ¿Puede hacer un movimiento normal tras desplegar de este modo?

R. No. Cualquier cosa que suceda “al final de” una fase ocurre después de todas las acciones normales de dicha fase; en el caso de la fase de movimiento quiere decir que tienen lugar después de que todas las unidades hayan hecho su movimiento normal.

P. Ciertas habilidades dicen que una miniatura o unidad hace un “movimiento normal”. ¿Esto incluye movimientos normales en los que la miniatura o la unidad corre o se retira?

R. Sí.

P. ¿Puede una unidad mover a través de otra unidad amiga?

R. Las miniaturas se pueden mover a través de los huecos entre las miniaturas de otra unidad (si caben) pero no pueden moverse por encima de otras miniaturas a menos que puedan volar.

P. Ciertas habilidades permiten que una miniatura haga un movimiento fuera de la secuencia normal (durante la fase de

héroe, por ejemplo), o bien un tipo de movimiento específico (como “un movimiento de retirada de 6”). ¿Las unidades pueden correr al llevar a cabo estos movimientos?

R. Sólo pueden correr si la habilidad habla de llevar a cabo un “movimiento normal” (lo que incluye cualquier movimiento que se realice “como si fuera la fase de movimiento”) y no especifica la distancia que mueve la unidad. Ten en cuenta que las restricciones que se apliquen a los movimientos normales (como no pasar a 3” o menos del enemigo, o retirarse si comienzan el movimiento a 3” o menos del enemigo) también se aplican a los movimientos normales que se realicen en cualquier otra fase. Sin embargo, dichas restricciones no se aplican a movimientos de otro tipo. Ten en cuenta que el aumento al atributo Movimiento de la unidad para correr sólo se aplica a ese movimiento.

Por ejemplo, si una habilidad dice “Esta unidad puede llevar a cabo un movimiento normal”, la unidad podría correr y no podría mover a 3” o menos del enemigo a menos que sea para retroceder. Por el contrario, si dijese “Esta unidad puede mover 1D6””, entonces no podría correr, pero sí podría mover a 3” o menos del enemigo.

FASE DE CARGA

P. Si una de mis miniaturas carga a través de un elemento de terreno y no hay suficiente espacio para que quepa la miniatura, ¿puede llevar a cabo e movimiento de carga?

R. Sí. Como se ha mencionado anteriormente, para favorecer la sencillez y la jugabilidad, suponemos que las miniaturas son capaces de trepar por cualquier elemento de escenografía y que pueden finalizar su movimiento en cualquier punto mientras lo están haciendo (aunque necesitarás señalar hasta dónde ha llegado y todas las distancias y visibilidad se determinan como si la miniatura estuviera en ese punto).

FASE DE COMBATE

P. Al comenzar un movimiento de agruparse, ¿se puede considerar la miniatura enemiga más cercana una que no sea visible ni accesible para las miniaturas amigas, o la miniatura más cercana tiene que ser una enemiga visible y accesible?

R. El primer supuesto es el correcto; la miniatura más cercana se determina sólo por la distancia, sin tener en cuenta la visibilidad ni la accesibilidad.

P. Si una habilidad permite que una unidad se agrupe más de las 3” normales, ¿puede agruparse y atacar en la fase de combate aunque esté a más de 3” del enemigo?

R. No, a menos que la habilidad especifique lo contrario.

P. Ciertas habilidades permiten o requieren que una unidad luche al inicio de la fase de combate o al final de la misma. ¿Cómo se resuelve esto exactamente? ¿Y qué ocurre si dos o más unidades están obligadas a luchar el inicio o al final de la fase?

R. Las unidades obligadas a luchar al inicio o al final de la fase de combate se agrupan y atacan con sus armas de combate (melee weapons) antes de que los jugadores

empiecen a elegir unidades con las que luchar en esa fase, o bien después de que ya lo hayan hecho todas las demás unidades. Así pues, primero se agrupan las unidades obligadas a luchar al inicio de la fase; luego los jugadores se alternan para elegir unidades con las que luchar, empezando por el jugador cuyo turno está en curso y por último se agrupan y atacan las unidades obligadas a luchar al final de la fase de combate. Si hay varias unidades obligadas a luchar al inicio o al final de la fase, primero lo hacen todas las unidades del jugador cuyo turno está en curso, en el orden que prefiera, y después su oponente hace lo mismo con sus unidades. Hay que tener en cuenta que las habilidades utilizadas al inicio o al final de una fase siguen contando como utilizadas en la fase en cuestión.

Por ejemplo, el rasgo de mando de Flesh-eater Courts Golpe salvaje permite a un general luchar al inicio de la fase de combate, mientras que la habilidad Canalización aetérica del Sequitor de los Stormcast Eternals se utiliza también al inicio de la fase de combate. En el turno de los Flesh-eater Courts, el rasgo de mando Golpe salvaje tendrá efecto antes de la habilidad Canalización aetérica del Sequitor. En el turno de los Stormcast Eternals, la habilidad Canalización aetérica del Sequitor tendrá efecto antes que el rasgo de mando Golpe salvaje.

P: Algunas habilidades indican que una unidad o miniatura "lucha al inicio de la fase de combate, antes de que los jugadores puedan elegir otras miniaturas para luchar en esa fase de combate". Cuando este sea el caso, la frase "antes de que los jugadores puedan elegir otras miniaturas para luchar en esa fase de combate" significa que lucharán después de resolver las habilidades que tienen lugar al inicio de la fase?

R: No. La unidad o miniatura en cuestión luchará al inicio de la fase. Las palabras adicionales tras la coma sirven simplemente para dejar claro que esto ocurrirá al inicio de la fase y, por lo tanto, antes de que luche cualquier otra unidad.

P: Hay habilidades que permiten a una unidad agruparse y atacar dos veces y también las hay que permiten agruparse y atacar de inmediato por segunda vez. ¿En qué se diferencian?

R: Las primeras te dejan elegir una unidad para que luche dos veces a lo largo de la fase de combate, en vez de solamente una. Las segundas te dejan luchar con la unidad dos veces seguidas. En el primer caso tu oponente tendrá la oportunidad de elegir una unidad con la que luchar antes de que tu unidad luche por segunda vez, cosa que no ocurre en el segundo caso.

P: ¿Qué ocurre cuando una unidad que ha quedado dividida en dos grupos debido a las bajas se agrupa en el combate?

R: Toda unidad debe finalizar cualquier tipo de movimiento que realice como único grupo de miniaturas o no podrá mover. Esto también incluye el movimiento de agruparse en la fase de combate, por lo que, cuando llegue el momento de que esa unidad se agrupe, si le es imposible mover de modo que todas sus miniaturas acaben formando un solo grupo, ninguna de ellas podrá mover.

P: Una de mis miniaturas está a 1" o menos de la miniatura enemiga más cercana de una unidad. Cuando mi miniatura se agrupa, ¿tiene que acabar el movimiento tan cerca como estaba o más cerca de esa misma miniatura o puedo acabar el movimiento a 1" o menos de una miniatura enemiga distinta?

R: Debes finalizar el movimiento tan cerca como, o más cerca de, esa miniatura enemiga en concreto.

P: Cuando una de mis miniaturas se agrupa, si está igual de cerca de dos miniaturas enemigas, ¿estoy obligado a acabar el movimiento igual de cerca o más de ambas miniaturas? Por ejemplo, si mi miniatura está en contacto de peana con dos miniaturas enemigas, ¿tiene que acabar su movimiento de agruparse en contacto de peana con ambas?

R: Sí a ambas preguntas; si esto no fuese posible, la miniatura no podrá moverse.

P: Algunas habilidades dicen que una unidad lucha al inicio de la fase de combate. ¿Qué ocurre si dicha unidad no está a 3" o menos del enemigo, pero más tarde durante esa misma fase una unidad enemiga se agrupa y se sitúa a 3" o menos de ella?

R: Una unidad que puede luchar al inicio de la fase de combate, pero no lo hace, puede luchar de manera normal durante la fase de combate si una unidad enemiga se mueve a 3" o menos de ella.

P: Algunas habilidades pueden usarse cuando una miniatura o unidad ha "luchado por primera vez" para permitirle luchar otra vez. ¿Esto se aplica sólo si la unidad ha luchado por primera vez durante la fase, o se aplica también si ha luchado por primera vez al inicio o al final de la fase, o si tiene permitido luchar cuando es eliminada?

R: Se aplica siempre, incluso si la primera vez que ha luchado ha sido al inicio o al final de la fase o cuando ha sido eliminada. Ten en cuenta que si varias habilidades permiten a una unidad luchar de nuevo tras haber luchado por primera vez, todas esas habilidades deben resolverse una tras otra, de una en una. Eso significa que sólo la primera de dichas habilidades se considera que ha sido utilizada después de que la unidad luche por primera vez, ya que en cuanto se usa la primera habilidad, la unidad ya habrá luchado una vez. Por tanto, no podrán usarse el resto de las habilidades.

P: ¿Puede una miniatura que tenga una habilidad que le permita agruparse y atacar cuando es eliminada seguir usando la habilidad si la unidad de la que forma parte tiene que luchar al final de la fase de combate?

R: Sí.

P: Digamos que se ha hecho que la Unidad A luche al final de la fase de combate. Si cuando la Unidad A lucha al final de la fase de combate su resultado de agruparse implica que la Unidad B es elegible para luchar cuando antes no lo era, porque la Unidad B estaba a más de 3", ¿puede ahora la Unidad B agruparse y atacar?

R: Si la Unidad A pertenece al ejército del jugador cuyo turno está teniendo lugar, la Unidad B podrá luchar (si esa oportunidad de combatir llega después de la de la Unidad A y es elegible para luchar porque se encuentre a 3" o menos del enemigo). Si, por otro lado, la Unidad

A forma parte del ejército que pertenece al jugador cuyo turno no está teniendo lugar, la Unidad B no será elegible para luchar (ya que su oportunidad para luchar fue antes de la de la Unidad A, cuando no se encontraba a 3" o menos del enemigo).

P: ¿Hay una diferencia entre habilidades que se aplican “en esa fase de combate” y aquellas que se aplican “hasta el final de la fase de combate”?

R: No, las frases son sinónimas.

P: Tengo una unidad trabada en combate con una unidad enemiga que no puede luchar hasta el final de la fase de combate. Mi oponente ha activado todas sus demás unidades y yo he activado todas las mías, pero tengo una habilidad de mando que permite que una unidad amiga se agrupe y ataque otra vez. ¿Puedo usar la habilidad de mando antes de que la unidad enemiga luche?

R: Sí. La parte principal de la fase de combate sólo termina cuando ambos jugadores pasan consecutivamente (ver la pág. 5 del folleto de Reglas básicas/pág. 230 de las Reglas básicas).

ATACAR

P: ¿Puedo elegir no atacar con una miniatura o no usar una o más armas de una miniatura cuando ésta ataque?

R: Puedes elegir no atacar con una unidad o un arma de una unidad en la fase de disparo. En la fase de combate tienes que elegir una unidad con la que luchar si hay alguna apta para ello y las miniaturas de la unidad elegida deben atacar con todas las armas que puedan utilizar y que tengan a la unidad enemiga a su alcance.

P: Los 6 sin modificar en tiradas para impactar y herir siempre son éxitos, pero parece que no ocurre lo mismo con las tiradas de salvación, ¿es correcto?

R: Sí. Las tiradas de salvación fallan automáticamente con un resultado de 1 sin modificar, pero no tienen éxito automáticamente con un 6 sin modificar.

P: Algunas habilidades permiten a una unidad efectuar “un ataque adicional” o “1 ataque adicional” con un arma. ¿Esto equivale a sumar 1 al atributo Ataques del arma y por tanto llevar a cabo una serie de tiradas para impactar/herir/salvar?

R: Sí.

P: Si aplico la regla Ataques múltiples para hacer varias tiradas para impactar/herir/de salvación simultáneamente, ¿se consideran una sola tirada a efectos de las habilidades que permiten repetir una tirada para impactar/herir/de salvación? Por ejemplo, si tengo una unidad de 10 miniaturas y puedo repetir 1 tirada para impactar cuando ataque, ¿podría volver a lanzar los 10 dados o solamente 1?

R: Sólo puedes repetir 1 de los dados para impactar/herir/de salvación. La regla Ataques múltiples solo te permite lanzar todos los dados al mismo tiempo, pero siguen siendo tiradas separadas, solo que las haces simultáneamente.

HERIDAS Y DAÑO

P: ¿Es posible eliminar a más de una miniatura con un ataque

que tenga un atributo Daño superior a 1?

R: Sí, siempre y cuando todas las miniaturas sean de la misma unidad.

P: Ciertas habilidades hablan de una unidad que “sufrir” una herida, mientras que otras hablan de miniaturas o unidades que “infligen” una herida, ¿estas habilidades se aplican a heridas que hayan sido salvadas, curadas o ignoradas?

R: No. Cuando las reglas de Warhammer Age of Sigmar hablan de heridas “sufridas” o “infligidas” se refieren a heridas que hayan sido asignadas a miniaturas y que no hayan sido ignoradas ni curadas.

P: ¿Una herida o herida mortal que haya sido ignorada se considera asignada a una miniatura? Ciertas habilidades hablan de heridas asignadas a una miniatura, ¿esto incluiría las heridas que hayan sido ignoradas?

R: No a ambas preguntas. Siempre que una regla hable de heridas asignadas a una miniatura, las que hayan sido ignoradas o curadas no cuentan.

P: Si una habilidad me permite repetir una tirada de daño, ¿puedo repetir para determinar el número de heridas mortales causadas por una habilidad o hechizo?

R: No, una “tirada de daño” quiere decir exclusivamente la tirada para determinar un atributo Daño aleatorio.

P: Si una miniatura muere pero luego regresa a su unidad en el mismo turno, ¿cuenta como muerta para los chequeos de desmoralización? Si muere, regresa y vuelve a morir, contará como muerta dos veces?

R: Sí a ambas preguntas.

P: ¿Cómo funciona una habilidad que niega las heridas en exceso (p.ej., cuando una miniatura es eliminada pero aún quedan heridas por asignar)? Deberían irse haciendo las tiradas de manera consecutiva hasta que el héroe sea eliminado y entonces parar? Por ejemplo, Auric Hearthguard tiene la habilidad Protectores jurados, que puede negar una herida sufrida por un HÉROE amigo y transferirla a la Hearthguard. ¿Podría dejar de tirar para negar y transferir heridas tan pronto como el HÉROE resulte eliminado?

R: Sí tanto a la pregunta como al ejemplo. Las heridas y las heridas mortales se asignan de una en una hasta que una miniatura es eliminada. Si la última miniatura de una unidad es eliminada, no pueden asignarse las heridas o heridas mortales restantes y se ignoran.

VISIBILIDAD

P: Muchos ataques, hechizos y habilidades requieren que una unidad sea visible para poder usarlas. ¿En esos casos es necesario que toda la unidad sea visible?

R: No, únicamente es necesario que sea visible al menos una miniatura de la unidad.

MAGOS Y HECHIZOS

P: Ciertas habilidades permiten a una unidad ignorar los efectos de un hechizo. ¿Qué quiere decir esto, exactamente?

R: Quiere decir que los efectos que explican las reglas de un hechizo que haya sido lanzado con éxito y no haya sido disipado no se aplican a esa unidad. Las demás

unidades se verán afectadas del modo usual.

P. Las reglas dicen que los ataques adicionales que se ganen al usar una habilidad no pueden generar más ataques (así, si una tirada de 6 para impactar genera un ataque adicional, sacar un 6 en este ataque no genera un nuevo ataque). ¿Esto también se aplica en el caso de hechizos?

R. Sí.

P. Algunas habilidades permiten a ciertas miniaturas disipar un hechizo. ¿También les permiten disipar hechizos permanentes?

R. No. Sí que permiten intentar disipar un hechizo permanente cuando se lanza, pero no tienen ningún efecto en hechizos permanentes que ya estén sobre el campo de batalla (salvo que se especifique lo contrario).

P. Las habilidades que otorgan protección frente a los efectos de hechizos o contra las heridas infligidas por hechizos, ¿también protegen contra los efectos y heridas infligidas por hechizos permanentes?

R. Sí.

P. Si un hechizo aparece en dos hojas de unidad diferentes y en ambas tiene exactamente el mismo nombre, ¿puedo usar los dos en el mismo turno?

R. No.

P. En ocasiones una habilidad te permite ignorar los efectos de un hechizo. ¿Pueden ignorarse los efectos de un hechizo enemigo que no elijan como blanco a mi unidad sino que sea un hechizo lanzado por el oponente sobre una de sus propias unidades para potenciarla?

R. No. El hechizo debe afectar directamente a tu unidad.

P. Siguiendo con la duda anterior, en el caso de los hechizos/hechizos permanentes con efectos persistentes o múltiples, ¿cuántas veces se tira para ignorar dichos efectos? ¿Se tira sólo una vez cuando el hechizo se lanza o se despliega el hechizo permanente?

R. No, tiras cada vez que el hechizo o hechizo permanente afecta directamente a tu unidad, para esa resolución específica del efecto.

P. Algunas habilidades, como el rasgo de mando “Portador de la estrella de hierro” de los Kharadron Overlords y el artefacto de poder “Plumas incandescentes” de los Seraphon, permiten que una miniatura que debería de morir pueda curar de las heridas asignadas e ignorar las que aún no se hayan asignado. ¿Estas habilidades también ignoran las heridas mortal que aún no se han asignado?

R. Sí.

ESCENOGRAFÍA

P. ¿Puede una unidad que despliega una vez la batalla está en marca desplegar como guarnición?

R. No, sólo las unidades que despliegan antes de la batalla pueden desplegar como guarnición a menos que se especifique lo contrario.

HABILIDADES

P. Si dos habilidades afectan a un valor determinado, una que suma (o resta) un modificador y otra que multiplica o divide ese valor, ¿qué se aplica primero, los modificadores o las multiplicaciones y divisiones?

R. Aplica los modificadores tras haber multiplicado o dividido el valor.

P. Las habilidades `revias a la batalla se resuelven antes de que comience la primera ronda de batalla. ¿Pueden utilizarse antes durante o después del despliegue de los ejércitos?

R. Salvo que se especifique lo contrario, se usan después de que desplieguen los ejércitos y se elija a los generales.

P. Ciertas habilidades se usan al inicio de una ronda de batalla. Cuando sea el caso, ¿se usan antes de que los jugadores tiren para determinar quién tiene el primer turno?

R. Sí.

P. Ciertas habilidades se usan al inicio del turno de un jugador. Cuando sea el caso, se usan antes de que empiece la fase de héroe del jugador?

R. Sí.

P. Si varias habilidades tienen lugar al mismo tiempo (digamos al inicio de una fase de héroe), ¿cómo se determina el orden en el que se resuelven?

R. Si varias habilidades se pueden usar al mismo tiempo, el jugador cuyo turno está en curso utiliza sus habilidades primero, una tras otra, en el orden en que desee y, después, su oponente usa sus habilidades una tras otra, en el orden en que desee. Lo mismo se aplica a cualquier otra situación en la que varios efectos puedan usarse simultáneamente (como es el caso de rasgos de mando, o artefactos de poder). Hay que tener en cuenta que las habilidades utilizadas al inicio o al final de una fase siguen contando como utilizadas en la fase en cuestión.

Por ejemplo, el rasgo de mando de Flesh-eater Courts Golpe salvaje permite a un general luchar al inicio de la fase de combate, mientras que la habilidad Canalización aetérica del Sequitor de los Stormcast Eternals se utiliza también al inicio de la fase de combate. En el turno de los Flesh-eater Courts, el rasgo de mando Golpe salvaje tendrá efecto antes de la habilidad Canalización aetérica del Sequitor. En el turno de los Stormcast Eternals, la habilidad Canalización aetérica del Sequitor tendrá efecto antes que el rasgo de mando Golpe salvaje.

P. Si se deben aplicar dos habilidades a una unidad a la vez que son contradictorias, ¿cómo se determina qué habilidad se aplica?

R. Si dos habilidades que se aplican a una unidad son contradictorias y no se pueden usar ambas, la habilidad que se estaba aplicando en segundo lugar tiene preferencia. Por ejemplo, el rasgo de batalla “Foco de distracción” fuerza a una unidad a combatir al final de la fase de combate y se usa al final de la fase de carga, mientras que el rasgo de batalla Ironjawz “Aplastar y golpear” permite a una unidad combatir

inmediatamente y se usa en la fase de combate. Si ambas habilidades se aplican a una unidad **IRONJAWZ** a la vez, como el rasgo de batalla “Aplastar y golpear” se aplicarían en segundo lugar, la unidad **IRONJAWZ** combatiría inmediatamente en lugar de al final de la fase de combate.

Ten en cuenta que esto sucede cuando es imposible usar ambas habilidades. Por ejemplo, si una habilidad da a una unidad un modificador al impactar de +1 y otra habilidad da a la misma unidad un modificador al impactar de -1, se aplicarían ambos (y se cancelarían entre sí).

P. Si uso una habilidad que permite a una unidad hacer algo en la fase de héroe como si fuera una fase diferente, ¿puedo usar habilidades que afectarían en esa fase en la fase de héroe? Por ejemplo, si pudiera realizar un ataque de disparo con una unidad en mi fase de héroe como si estuviera en la fase de disparo, ¿podría aplicar una habilidad que me permitiera realizar un ataque adicional con esa unidad en mi fase de disparo?

R. No a ambas preguntas. Las habilidades que indican que sólo se pueden usar o sólo se pueden aplicar en ciertas fases sólo se pueden usar en esa fase y/o sus efectos sólo se aplican en esa fase. Así pues, si una habilidad dice que puedes usarla en tu fase de movimiento, sólo se puede usar en tu fase de movimiento o si una habilidad dice que se aplica en tu fase de disparo, sólo puedes aplicar sus efectos en tu fase de disparo, etc...

P. Cuando las restricciones de una habilidad usan los términos “cualquiera” o “alguna”, ¿cuántas veces se aplica el efecto de la habilidad si la condición se cumple más de una vez? Por ejemplo, si una habilidad dice “Suma 1 a las tiradas para impactar de las miniaturas a 6” o menos de cualquier miniatura con esta habilidad”, ¿sumaría 1 a las tiradas para impactar de una miniatura que esté a 6” o menos de tres miniaturas que tengan esa habilidad, o sumaría 3 a las tiradas para impactar?

R. Los términos “cualquiera” y “alguna” se usan como sinónimos de “una o más”. En este ejemplo implicaría que se suma 1 a las tiradas para impactar, y no 3.

P. Algunas veces las habilidades hablan de “esta miniatura” o “esta unidad”, mientras que otras hablan de “esa miniatura” o “esa unidad”. ¿Hay alguna diferencia?

R. Sí. Cuando una habilidad dice “esta miniatura” o “esta unidad”, se refiere a la miniatura o unidad a la que se esté aplicando la habilidad. Cuando una habilidad dice “esa miniatura” o “esa unidad”, se refiere a una miniatura o una unidad que ya habrá sido mencionada anteriormente en esa misma habilidad. Así, por ejemplo, la habilidad de la hoja de unidad de una miniatura podría decir: “Elige una unidad enemiga a 12” o menos de esta miniatura. Esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.” Esto significaría que eliges una unidad enemiga a 12” o menos de la miniatura que tiene esta habilidad y la habilidad inflige 1D3 heridas mortales a la unidad que hayas elegido.

P. Algunas habilidades hablan de una miniatura amiga a cierta distancia o menos de “esta miniatura” (o de “el portador” o “el lanzador”, etc.). En estos casos, ¿tienen que ser las dos miniaturas del mismo ejército?

R. Sí. Ese uso de “miniatura amiga” quiere decir “una miniatura del mismo ejército que”.

P. Algunas habilidades te dicen que trases una línea recta desde una miniatura y que toda miniatura a la toque esa línea se ve afectada por la habilidad. ¿La habilidad afecta también a la miniatura desde la que se traza la línea?

R. No. La línea comienza en el borde de la peana de la miniatura, por lo que la línea no llega a tocarla.

P. Ciertas habilidades te dicen que elijas un cierto número de unidades a las que afectará la habilidad. Por ejemplo, puedes elegir 1D6 unidades y tirar un dado por cada una para ver si sufre alguna herida mortal. ¿Tengo que elegir unidades distintas en estos casos, o puedo elegir a la misma varias veces?

R. Tienen que ser unidades diferentes a menos que la propia habilidad especifique lo contrario.

P. Si una habilidad indica que niega o ignora una herida, ¿también sirve para negar o ignorar heridas mortales?

R. No, salvo que la habilidad especifique que puede ignorar heridas mortales. Análogamente, una habilidad que sólo ignore heridas mortales no ignorará heridas.

P. Ciertas habilidades dicen que una miniatura eliminada no se retira del juego y, en su lugar, se cura o recupera 1 o más heridas asignadas. Si aún quedan heridas por asignarle a la miniatura muerta, o a su unidad, ¿se ignoran?

R. No, salvo que la habilidad especifique que las heridas o heridas mortales restantes se ignoran.

P. Si una habilidad permite a una unidad “luchar”, ¿significa que puede agruparse y atacar, o solamente atacar?

R. Puede agruparse y atacar.

P. Algunas habilidades permiten repetir una tirada. ¿Puedo usarlas para repetir las tiradas de desempate?

R. No.

P. Ciertas habilidades y hechizos devuelven miniaturas eliminadas a las unidades. ¿Podéis detallar cómo se deben desplegar esas miniaturas?

R. Despliega las miniaturas de una en una a 1” o menos de una miniatura de la unidad a la que regresan. Puede ser una miniatura que haya vuelto a esa unidad antes durante esa misma fase. Las miniaturas eliminadas que vuelven sólo pueden desplegar a 3” o menos de una unidad enemiga si una o más miniaturas de la unidad a la que vuelven ya está a 3” o menos de la unidad enemiga.

P. Algunas habilidades dicen que pueden usarse “al inicio de la fase de héroe” en lugar de “al principio de tu fase de héroe”. ¿Estas habilidades pueden utilizarse durante la fase de héroe enemiga?

R. Sí.

P. Algunas habilidades no se aplican sobre la miniatura

específica que las tiene, sino que permiten hacer algo al jugador cuyo ejército contenga esa unidad. Por ejemplo, el Gnawhole tiene la habilidad Túneles a través de la realidad, que te permite mover a 1 unidad amiga SKAVENTIDE a través de un Gnawhole, mientras que la Infernal Enraptureess te permite recibir 1 punto de depravación adicional por cada Infernal Enraptureess en el campo de batalla. Si tengo más de una de estas miniaturas, ¿puedo usar la habilidad una vez por cada una?

R: No, las habilidades así te permiten usar la habilidad sólo una vez a menos que se especifique lo contrario.

P. ej., si tuvieras 3 Gnawholes, podrías transportar 1 unidad SKAVENTIDE, no 3. De igual forma, si tuvieras 3 Infernal Enraptureesses recibirías 3 puntos de depravación adicionales, no 9.

P: ¿Una habilidad que indique que tiene lugar “inmediatamente después” de que algo ocurra sucede antes de una habilidad que especifique que sucede “después” de que ocurra esa cosa?

R: No, ambas tienen lugar al mismo tiempo.

P: Si un SACERDOTE conoce más de una plegaria, ¿puede intentar entonar cada una de ellas?

R: Sí, siempre que no se apliquen otras restricciones.

P: ¿Son plegarias las habilidades que permiten a un SACERDOTE invocar una miniatura al campo de batalla, como las invocaciones mágicas o Juicio de Khorne?

R: No.

HABILIDADES DE ALIANZA/LEALTAD

P. La lealtad de un ejército se elige al organizarlo, pero ¿tengo que determinar los rasgos de mando, hechizos y artefactos de poder de mi ejército al mismo tiempo?

R. Sí. Ten en cuenta que si una habilidad de lealtad, como un rasgo de mando o artefacto de poder te dice que “elijas un arma”, debes hacerlo al organizar tu ejército, a menos que se especifique lo contrario.

P. Algunos hechizos y habilidades de lealtad, como los rezos, dicen que pueden usarlas los MAGOS y SACERDOTES del ejército. ¿Incluye a los MAGOS y SACERDOTES aliados?

R. No. Las miniaturas aliadas no pueden usar ni beneficiarse de las habilidades de lealtad/de alianza.

P. ¿Se consideran aliadas todas las unidades de un ejército que no compartan la clave correspondiente a la lealtad del ejército?

R. Sí, exceptuando los elementos de escenografía y los hechizos permanentes.

P. ¿Los HÉROES aliados pueden recibir artefactos de poder? ¿Y los MAGOS aliados conocer hechizos de un saber determinado?

R. No a ambas preguntas.

P. Según las reglas, una hoja de batallón puede incluir aliados y no contarán para el número de aliados del ejército. ¿Esto se aplica a los batallones con la misma lealtad que el ejército, pero que incluya unidades de dos facciones diferentes (por ejemplo, un batallón de un ejército de Daughters of Khaine que incluya unidades de Daughters of Khaine y de Stormcast Eternal)?

R. Sí. La facción a la que pertenece una hoja de batallón se indica en el propio hoja de unidad, sobre el nombre del batallón. Además, se considera que este pertenece a la Grand Alliance de que forme parte su facción.

Los hojas de batallón que compartan la misma lealtad que un ejército siempre pueden elegirse como parte de ese ejército y, si incluyen unidades aliadas, éstas no contarán para el número límite de aliados que puede tener el ejército (o el máximo de puntos que se pueden gastar en aliados en partidas de Juego equilibrado).

Un ejército puede incluir una hoja de batallón con una lealtad diferente a la del resto del ejército, aunque en ese caso las unidades que incluya sí contarán para el límite de unidades aliadas que puede tener el ejército (o, en partidas de Juego equilibrado, el coste en puntos del batallón y sus unidades contará para el máximo de puntos que se pueden gastar en aliados).

P. Si añado unidades a mi ejército después de que haya empezado la batalla y este tiene una habilidad de lealtad que le confiere una clave a sus unidades, reciben dicha clave las unidades añadidas a mi ejército tras el comienzo de la batalla si cumplen los requisitos para ello? Por ejemplo, si tengo un ejército de Stormcast Eternal y uso la regla Huestes de la tormenta para que todas las unidades Stormcast Eternal del ejército obtengan la clave HAMMERS OF SIGMAR, ¿tendrán esta clave las unidades Stormcast Eternal unidades que añada a mi ejército durante la batalla? Del mismo modo, si una habilidad de lealtad hace que los MAGOS de un ejército conozcan un hechizo determinado, ¿los MAGOS que añada después al ejército, conocen ese hechizo si tienen la lealtad adecuada?

R. Sí a todas las preguntas.

P. Un Sylvaneth Gnarlroot Wargrove puede incluir un MAGO del ORDEN y un Sylvaneth Winterleaf Wargrove puede incluir una unidad ORDEN. ¿Se trata de unidades aliadas?

R. Sí, lo son. Sin embargo, y dado que son parte de una hoja de batallón Sylvaneth, no cuentan para el máximo de unidades aliadas que puedes incluir en un ejército Sylvaneth y su coste en puntos no cuenta para los puntos gastados en aliados de un ejército Sylvaneth para una Batalla Campal. Ten en cuenta que aunque no se tengan en cuenta para esos límites, a todos los demás efectos de reglas sí que se las trata como unidades aliadas, así que no pueden recibir artefactos de poder, conocer hechizos de otros saberes, etc.

P. Las hojas de batallón (warscroll battalions) de algunos Tomos de Batalla (Battletomes) no indican a qué facción pertenecen bajo el título. ¿Cómo averiguo su facción para las habilidades de lealtad?

R. El batallón pertenece a todas las facciones del Tomo de batalla. Por ejemplo, las hojas de batallón del Tomo de Batalla: Stormcast Eternal forman parte de la facción Stormcast Eternal.

P. ¿Se asume que un personaje con nombre tiene un artefacto de poder por algún propósito de reglas?

R. No.

P. Ciertos ejércitos tienen “subfacciones” como las Huestormentas del Tomo de Batalla: Stormcast Eternals y los Enclaves del Battletome: Idoneth Deepkin. Éstas suelen requerir que el general elija un rasgo de mando en particular. ¿Qué sucede si el general no puede tener rasgos de mando, caso, por ejemplo de los personajes con nombre propio?

R. Si el general no puede tener rasgos de mando no ocurre nada, salvo que no puede usar el rasgo de mando de esa subfacción.

P. Ciertos rasgos de mando deben asignarse al general del ejército. ¿Qué ocurre si el general es un personaje con nombre al que se puede asignar un rasgo de mando?

R. El rasgo de mando no puede asignarse y por lo tanto no se utiliza.

P. ¿La montura, el acompañante o dotación de una miniatura puede beneficiarse de algún artefacto de poder que se haya otorgado a la miniatura?

R. No.

JUEGO EQUILIBRADO

P. Algunas unidades y batallones tienen hoja de unidad, pero dicha hoja no aparece listada en los perfiles de Juego equilibrado. ¿Puedo usar dichas unidades o batallones en partidas de Juego equilibrado?

R. No. Esas unidades y batallones están pensadas para partidas de juego abierto o narrativo.

P. Algunos elementos de escenografía tienen un perfil de juego equilibrado. ¿Significa que puedo incluirlas en mi hoja de ejército cuando organice mi ejército?

R. No, dichos perfiles se incluyen para casos en los que puedes desplegar un elemento de terreno, ya sea debido a un hechizo o una habilidad.

P. Si una vez empezada la partida se incorporan unidades a un ejército en Juego equilibrado, ¿pueden superar los límites usuales para ese ejército? Por ejemplo, ¿podría invocar Behemots si ya he incluido en mi ejército el máximo de unidades con ese rol en batalla?

R. Los límites impuestos al número de Líderes, unidades de Artillería y Behemots que puedes incluir en un ejército para Juego equilibrado únicamente se aplican cuando estás organizando el ejército, antes de que empiece la batalla, así que puedes ignorarlos cuando se incorporen más unidades a tu ejército durante la partida. En el caso de las miniaturas Únicas (héroe con nombre propio, personajes especiales, etc.), por el contrario, sólo puede haber una de cada por ejército.

P. En una batalla equilibrada recibes 1 punto de mando adicional por cada 50 puntos que no hayas gastado en unidades. ¿Los puntos gastados en hojas de batallón, hechizos permanentes y escenografía se consideran puntos gastados en unidades a efectos de esta regla?

R. Sí.

P. ¿Incluir hechizos permanentes en un ejército para Batalla Campal afecta a la lealtad del ejército? ¿Cuenta para el total de puntos gastados en aliados?

R. No a ambas preguntas.

P. Tengo un Stormcast Eternals Errant-Questor de Warhammer World. La hoja de unidad de la miniatura incluye un perfil para Batalla Campal, aunque no aparece en el Manual de Campo para Generales 2021 ni en ninguna de las aplicaciones oficiales. ¿Puedo usarlo en una partida de Batalla Campal?

R. Sí.

P. Ciertas unidades tienen el rol en batalla de Línea de batalla si forman parte de un ejército leal a una facción específica, como por ejemplo, los Judicators en un ejército de Stormcast Eternals. Digamos que organizo un ejército que puede ser leal a una facción (por ejemplo, los Stormcast Eternals), ¿puedo usar las habilidades de lealtad de Grand Alliance relevantes para mi ejército (en este caso, Orden) y que esas unidades sigan siendo unidades de Línea de batalla?

R. No.

P. Las reglas básicas/Juego equilibrado dicen que los aliados no pueden usar o beneficiarse de las habilidades de lealtad. Parece que hay bastantes situaciones en las que se plantea la cuestión de qué significa “beneficiarse de”. ¿Podría ampliar este concepto?

A: Claro. Significa que los rasgos de batalla no se aplican a, ni pueden usarlos, las unidades aliadas. Además, significa que las unidades aliadas no pueden recibir habilidades de lealtad que elijas (o determinas al azar) para ciertos tipos de unidades de tu ejército, tales como rasgos de mando, artefactos de poder o hechizos de saberes de hechizos. Piensa que, en el segundo caso, las unidades aliadas pueden verse afectadas por tales habilidades de lealtad cuando se usen (o se apliquen) durante la batalla, siempre que no se apliquen otras restricciones. Por ejemplo, no puedes elegir que un **MAGO** aliado conozca un hechizo de un saber de hechizos, pero una unidad aliada podría verse afectada por el hechizo si se lanzara. Además, cualquier regla de escenografía para elementos de terreno propios de una facción se aplica a las unidades aliadas durante la batalla.

P. En una batalla campal, si una unidad que es un Behemoth se puede elegir como Línea de batalla ¿esa unidad sigue contando en el total de Behemoths que puede elegir el ejército?

R. No.