REGLAS BÁSICAS

NOTAS DE DISEÑO, JULIO DE 2022

Las siguientes aclaraciones son un complemento para las reglas básicas 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.

1.1 FACCIONES, TOMOS DE BATALLA Y PACKS DE BATALLA

P: ¿Dónde puedo encontrar una lista de las facciones que puedo elegir y de las unidades incluidas en las mismas?
R: Cada facción tiene un conjunto de perfiles de Batalla Campal que incluye todas las unidades que forman parte de la misma. Puedes encontrar una lista de los perfiles de Batalla Campal en cada tomo de batalla de Warhammer Age of Sigmar. El libro *General's Handbook: Pitched Battle Profiles 2021 (Manual de Campo de Generales: Perfiles de batalla campal 2021)* incluye perfiles para cada facción en Warhammer Age of Sigmar.

1.2 MINIATURAS

P: ¿Es aceptable jugar con miniaturas "de reemplazo" que no tengo pero quiero utilizar en una batalla? Es decir, ¿podría usar, por ejemplo, un Sacerdote Carnicero y decir que representa a un Consagrasangres, o utilizar Forjados en la Tormenta pintados con el esquema de los Martillos de Sigmar pero utilizarlos para representar Forjados en la Tormenta de otra cámara?
R: Utilizar miniaturas "de reemplazo" 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, solo podrás utilizar reemplazos si tu oponente te ha dado permiso para ello antes de comenzar la partida.

1.4 EJÉRCITOS

P: Cuando elijo una unidad para ser parte de mi ejército, ¿puedo esperar hasta desplegarla antes de elegir las opciones de arma o las miniaturas de mando?
R: No. Debes decidir qué opciones elegirás para la unidad, y si está mermada o reforzada, cuando estés eligiendo tu ejército.

P: Cuando elijo mi ejército o (por ejemplo) elijo una unidad para recibir algo durante una batalla, ¿puedo mantener información en secreto de mi oponente?
R: No. A no ser que se especifique lo contrario, toda la información requerida para jugar una partida está disponible para ambos jugadores.

P: Si tengo más de un general, y cada uno permite que distintos tipos de unidad se consideren Línea de batalla, ¿cuentan todas esas unidades como Línea de batalla cuando elijo el resto de mi ejército?
R: Sí.

P: Si tengo más de un general y uno es eliminado pero los demás siguen en juego, ¿aún puedo sumar 2 a la tirada cuando use la acción heroica Liderazgo Heroico?
R: Sí.

1.4.1 HECHIZOS PERMANENTES, INVOCACIONES Y TERRENO DE FACCIÓN

P: 1.4.1 establece que un jugador puede incluir 1 hechizo permanente por cada **Mago** *en su ejército. Si le doy a un* **Héroe** *la mejora universal "Tomo Arcano" para convertirlo en un* **Mago**, *¿me permite esto incluir 1 hechizo permanente adicional en mi ejército?*
R: Sí.

1.5.1 MEDIR DISTANCIAS

P: Digamos que puedo desplegar una unidad completamente a 6" o menos del borde del campo de batalla y que hay un objetivo colocado a 12" del borde del campo de batalla. ¿Puedo desplegar mi unidad de forma que esté a 6" o menos del objetivo?
R: Sí.

1.5.5 MODIFICADORES DE TIRADA

P: El modificador positivo máximo para una tirada de salvación es +1. Imaginemos que tengo un modificador -3 por Perforar y mi oponente tiene un modificador +3 a su tirada de salvación. ¿Es el modificador final -2 (mi modificador -3 por Perforar menos su modificador limitado a +1) o es 0 (mi modificador por Perforar menos su modificador de salvación total)?
R: Es 0. Sumas todos los modificadores que aplican a una tirada (tanto a favor como en contra) para calcular el modificador final, y entonces aplicas los límites.

1.6 HABILIDADES Y EFECTOS

P: Algunas habilidades dicen que "puedes" hacer algo, como realizar una tirada. ¿Qué jugador decide?
R: Cualquier habilidad que diga "puedes" se refiere al jugador que posea la unidad con la habilidad en cuestión o el ejército con la habilidad de lealtad en cuestión.

P: Muchas habilidades ocurren "antes" o "después" de que pase algo. En estos casos, ¿debo utilizar la habilidad inmediatamente antes o después?
R: Sí, las palabras "antes" y "después" son sinónimo de "inmediatamente antes" e "inmediatamente después".

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: Si varias habilidades se utilizan de manera simultánea, ¿es posible que una anule el efecto de otra?
R: Es importante tener en cuenta que los efectos de habilidad nunca se aplican de manera "simultánea" en Warhammer Age of Sigmar. Si dos o más efectos se aplican al mismo tiempo, se aplican uno tras otro tal y como se describe en la secuencia de la sección 1.6.2 de las reglas básicas. Esto significa que aplicar el efecto de una habilidad podría cambiar las circunstancias de las habilidades que lo sucedieran. Por ejemplo, el efecto de una habilidad podría causar heridas mortales en una unidad, mientras que al mismo tiempo el efecto de otra habilidad podría permitir a dicha unidad luchar si está a 3" o menos del enemigo. Si el efecto que causa las heridas mortales se aplica primero, entonces la segunda habilidad solo puede aplicarse si la unidad sigue a 3" o menos del enemigo después de que todas las miniaturas eliminadas por dichas heridas mortales se hayan retirado del juego.

P: Si dos o más modificadores se aplican a una tirada o a un atributo, y algunos son positivos y otros negativos, ¿también se consideran contradictorios y por tanto se anulan uno a otro?
R: No. Los modificadores de tiradas y de atributos son acumulativos. Por ello, una tirada o un atributo puede verse afectado por diferentes habilidades a las que se apliquen diversos modificadores tanto positivos como negativos; estos no se contradirán y pueden usarse todos.

P: Si dos habilidades distintas duplican o dividen un valor, ¿el valor se duplica o se divide una o dos veces?
R: Dos veces.

P: Algunas 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.

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, incluso si hay más de 1 unidad con esa habilidad en tu ejército. Cuando una habilidad dice "esa miniatura" o "esa unidad", se refiere a una miniatura o unidad mencionada anteriormente en la misma habilidad.

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.

P: Algunas habilidades te dicen que traces 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.

P: Ciertas habilidades te dicen que elijas un cierto número de unidades a las que afectará la habilidad. ¿Tengo que elegir unidades distintas en estos casos, o puedo elegir a la misma varias veces?
R: Sí, 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: Si una habilidad permite a una unidad "luchar" o "combatir", ¿significa que puede agruparse y atacar, o solamente atacar?
R: Puede agruparse y atacar (Reglas básicas, 12.1.1).

P: Si un efecto permite que una unidad se agrupe pero no especifica que dicha unidad puede atacar, ¿puede la unidad atacar con todas sus armas de combate tras agruparse?
R: No.

P: Si una unidad se ve afectada por una habilidad que suma o resta a un atributo y luego por una habilidad que cambia un atributo a un valor concreto (por ejemplo, un Rey Akheliano que ha lanzado Arma llameante en la fase de héroe y luego usa la habilidad Jinetes de olas en la siguiente fase de carga), ¿se aplican ambos efectos?
R: Sí. Los modificadores se aplican después de los efectos que cambian un atributo a un valor específico. Por tanto, en el ejemplo, el Arma de asta de filo del Rey Akheliano pasa a tener un atributo Daño de 3 en la habilidad Jinetes de olas, el cual luego aumentaría a un 4 en la habilidad Arma llameante.

P: Si las reglas de escenografía de una Arboleda silvestre ya no pueden usarse, por ejemplo debido a Reducir a escombros, ¿dejan de funcionar algunas de las reglas que interactúan con ellas? Por ejemplo, "Lugares de poder" o "Desde las profundidades del bosque".
R: No.

3.1 RESERVAS Y UNIDADES INVOCADAS

P: ¿Las unidades que se ocultan en otras, como Fanátikoz y Asesinos, o las unidades Altos Señores Kharadron embarcadas cuentan como reservas?
R: Solo 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.

6.0 PUNTOS DE MANDO

P: A veces una miniatura recibe puntos de mando al principio de la primera ronda de batalla, o solo una vez en una ronda posterior. ¿Estos puntos de mando se pierden al final de la ronda de batalla?
R: Sí.

P: Si tengo más de un general y están todos sobre el campo de batalla al inicio de mi fase de héroe, ¿recibo 1 punto de mando por cada uno?
R: No, solo recibes 1 punto de mando.

6.1 UTILIZAR HABILIDADES DE MANDO

P: Algunas órdenes son recibidas por todas las unidades a un cierto alcance de la miniatura que la da. ¿Tal orden puede ser recibida por una unidad que ya haya recibido otra orden en la misma fase?
R: No.

P: Si una habilidad permite que una unidad reciba una orden sin que esta deba darse y sin que sea necesario gastar puntos de mando, ¿aún aplica la restricción que especifica que no puedes usar la misma habilidad de mando más de una vez en la misma fase?
R: Sí.

UTILIZAR HABILIDADES DE MANDO DE TOMOS DE BATALLA ANTERIORES

Las habilidades de mando incluidas en tomos de batalla de ediciones anteriores de Warhammer Age of Sigmar están redactadas con una formato distinto a las de los tomos de batalla más recientes. Las normas a continuación clarifican cómo utilizarlas en las partidas siguiendo la versión más reciente de las reglas básicas (consultar sección 6.1 de las reglas básicas).

- La mayoría de habilidades de mando antiguas indican la unidad que se beneficia de la orden y otra unidad que debe estar a cierta distancia de la misma. En estos casos, la unidad hasta la que se mide la distancia es la unidad que recibe la orden, y la unidad desde la que se mide la distancia es la que da la orden. Además, las habilidades de mano más antiguas especifican la distancia a la que la orden puede darse. En estos casos, usa la distancia especificada en la habilidad de mando en vez de la distancia especificada en la sección 6.1 de las reglas. Por ejemplo, la habilidad de mando Señor de la cacería sangrienta en la hoja de unidad del Wrath of Khorne Bloodthirster dice:

  "Puedes usar esta habilidad de mando al inicio de la fase de combate. Si lo haces, elige 1 unidad **Daemon Khorne** *amiga completamente a 16" o menos de una miniatura amiga con esta habilidad de mando. Hasta el final de la fase puedes repetir las tiradas para impactar de los ataques realizados por esa unidad".*

  Esta orden es dada por una unidad amiga con esta habilidad de mando (si hay varias, puedes elegir cuál) y puede ser recibida por 1 unidad **Daemon Khorne** amiga que esté completamente a 16" o menos de la unidad que da la orden.

- Algunas habilidades de mando antiguas especifican que el efecto de la habilidad de mando se aplica a varias unidades a una distancia específica de la unidad que da la orden (por ejemplo, a todas las unidades amigas con una clave concreta). En ese caso, la orden es dada y recibida por la misma miniatura, aunque el efecto de la orden se aplique a las unidades especificadas a esa distancia. La miniatura que ha dado la orden no puede dar ni recibir otra orden en esa fase (dado que una miniatura no puede dar más de 1 orden en la misma fase y una unidad no puede recibir más de 1 orden en la misma fase), pero podría hacerlo en fases futuras aunque el efecto de la orden dure más que la fase en la que se da la orden. Las demás unidades que se benefician del efecto de la orden no se cuenta como que han recibido la orden (y por tanto pueden recibir una orden distinta en la misma fase). Por ejemplo, la habilidad de mando Vigor de la no muerte en la hoja de unidad de Mannfred von Carstein dice:

  "Puedes usar esta habilidad de mando una vez por turno en tu fase de héroe. Si lo haces, hasta tu siguiente fase de héroe suma 1 a las tiradas para impactar y herir de las unidades **Soulblight Gravelords** *amigas completamente a 12" o menos de esta miniatura".*

  Esta orden es dada y recibida por Mannfred von Carstein en tu fase de héroe, pero hasta tu siguiente fase de héroe, puedes sumar 1 a las tiradas para impactar y herir de las unidades **Soulblight Gravelords** amigas que estén completamente a 12" o menos de él. Mannfred no puede dar o recibir otra orden en esa fase de héroe, pero sí en fases futuras. Otras unidades que se benefician de la orden sí que pueden recibir una orden (por ejemplo, podrían recibir la orden Defensa total en la subsiguiente fase de combate y a la vez beneficiarse de Vigor de la no muerte).

- Algunas habilidades de mando antiguas solo afecta a una unidad en solitario, normalmente la que da la orden, o no afectan a ninguna otra unidad. En este caso, se entiende que la orden se ha dado y recibido por la unidad especificada en la habilidad de mando. Por ejemplo, la habilidad de mando Rugido resonante de la subfacción Unimanada en el *Tomo de batalla: Beasts of Chaos* dice:

  "Puedes usar esta habilidad de mando al inicio de tu fase de héroe si tu general está en el campo de batalla. Si lo haces, recibes 1 punto de Llamada primordial".

  Esta habilidad de mando es dada y recibida por tu general, si está en el campo de batalla.

- Algunas habilidades de mando anteriores que aparecen en la sección de habilidades de lealtad de un tomo de batalla dicen que pueden usarse por miniaturas "con esta habilidad de mando". En estos casos, la orden solo puede ser dada por **Héroes** de la facción (o subfacción) que puede usar las habilidades de lealtad en cuestión. No puede ser dada por campeones. Por ejemplo, la habilidad Por la Ciudadela de Bronce de la subfacción Tribu Craneodaemónico en el *Tomo de batalla: Blades of Khorne* dice:

  "Puedes usar esta habilidad de mando al inicio de la fase de combate. Si lo haces, elige 1 miniatura amiga con esta habilidad de mando. Hasta el final de la fase, puedes repetir las tiradas para impactar y herir de los ataques de las unidades **Khorgorath Tribu Craneodaemónico** *amigas que estén completamente a 10" o menos de esa miniatura".*

  Esta orden puede ser dada por **Héroes Tribu Craneodaemónico**.

- Algunas habilidades de mando antiguas dicen que o bien no puede usarse más de una vez por fase o que una unidad no puede beneficiarse de ellas más de una vez. Estas instrucciones pueden ignorarse porque las reglas básicas ya no permiten utilizar la misma habilidad de mando más de una vez en la misma fase.

- Algunas habilidades de mando antiguas no dicen cuándo pueden usarse. En tales casos, puedes usar la habilidad de mando en tu fase de héroe.

P: Si una habilidad me permite usar la misma orden más de una vez en la misma fase, ¿puedo dar la orden "Desatar un infierno" a varias unidades elegibles inmediatamente después de que 1 unidad enemiga haya cargado?
R: Sí.

P: Si una unidad recibe la orden "A paso ligero", ¿se siguen aplicando las reglas que afecten a las tiradas para correr?
R: No.

7.0 FASE DE HÉROE

P: La sección 7.0 especifica: "Además, en tu fase de héroe, puedes usar **Magos** *amigos para intentar lanzar hechizos… y ambos para intentar dispersar hechizos permanentes"; pero la sección 19.3.2 especifica: "Al inicio de la fase de héroe, cada jugador puede intentar dispersar 1 hechizo permanente…". ¿Podéis aclarar cuál tiene prioridad?*
R: La sección 19.3.2 tiene prioridad sobre la 7.0.

8.0 FASE DE MOVIMIENTO

P: Algunas habilidades permiten que la unidad se despliegue "al final de la fase de movimiento". ¿Puede la unidad mover tras haber sido desplegada
R: No. Lo que pasa al final de la fase sucede después de todas las actividades normales de la fase; en el caso de la fase de movimiento significa que suceden cuando todos los movimientos se han realizado.

P: Algunas habilidades permiten que una unidad se despliegue "en vez de realizar un movimiento normal". ¿Una unidad desplegada con tal habilidad cuenta como que ya se ha movido?
R: No, excepto si la habilidad especifica lo contrario.

P: Si una unidad que recibe una orden de Redespliegue también recibe la orden Desatar un infierno en el mismo turno, ¿dicha unidad puede disparar?
R: No.

P: ¿Puede una unidad terminar un movimiento en la mitad del muro de un elemento de escenografía?
R: Sí.

P: ¿Puede una unidad bajar saltando de un elemento de escenografía si la distancia al campo de batalla es mayor que la atributo Movimiento de dicha unidad?
R: No.

9.0 MOVIMIENTO

P: Si una habilidad divide por la mitad el atributo Mover de una unidad pero no dice que se redondea al alza o a la baja, ¿se retienen las fracciones?
R: Sí.

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. Sin embargo, si lo haces, la unidad no puede beneficiarse además de una habilidad que le requiera mantener la posición.

P: Algunas habilidades permiten utilizarse "en vez de realizar un movimiento normal". ¿Puedo usarlas si a la unidad no se le permite mover con normalidad (p. ej. cuando está a 3" o menos de una unidad enemiga)?
R: No.

9.3 TERRENO

P: ¿Por qué se permite que las miniaturas trepen cualquier elemento de terreno?
R: Por sencillez y facilidad a la hora de jugar, las reglas permiten que cualquier miniatura trepe cualquier elemento de terreno. Si lo deseas, puedes permitir que las miniaturas solo lleguen a los sitios que podrían alcanzar "en la vida real", pero necesitarás mucho sentido común para que una regla de la casa como esa funcione.

P: ¿Puede un elemento de terreno treparse a lo largo de varios turnos? ¿Puede una miniatura correr o cargar por un elemento?
R: Sí. Una miniatura puede pasarse varios turnos trepando por un elemento de terreno especialmente alto (deberás recordar cuánto ha trepado en cada turno y medir las distancias y la visibilidad de la miniatura como si estuviera en esa ubicación).

P: ¿Puede una miniatura cargar trepando o descendiendo un elemento de terreno?
R: Sí. Como ya se ha dicho, por sencillez y facilidad de juego, se entiende que las miniaturas pueden trepar elementos de terreno y terminar el movimiento en cualquier momento cuando lo hagan.

9.4 VOLAR

P: Si una habilidad impide 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.

10.0 FASE DE DISPARO

P: Si una unidad que recibe una orden de Redespliegue también recibe la orden Desatar un infierno en el mismo turno, ¿dicha unidad puede disparar?
R: No.

P: La sección 10.0 indica que "realizas ataques a distancia con cada miniatura en la unidad hasta que has disparado con todas las miniaturas que quieres". Sin embargo, la sección 13.1 indica que: " Cuando disparas o combates con una unidad, antes de realizar cualquier ataque, debes elegir la unidad (o unidades) blanco para ***todos los ataques que realizarán las miniaturas de la unidad****". ¿Podéis aclarar cuál tiene prioridad?*
R: La sección 13.1 tiene prioridad sobre la sección 10.0.

12.2 AGRUPAMIENTOS

P: ¿Puede la unidad enemiga más cercana al inicio de un agrupamiento ser una inaccesible o no visible para las miniaturas amigas?
R: Sí. La unidad más cercana se mide estrictamente por distancia, no por accesibilidad ni visibilidad.

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: 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 y que luche dos veces en la fase de combate, en vez de solo 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 lucha por segunda vez, lo 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: Una unidad debe finalizar cualquier tipo de movimiento que realice como único grupo de miniaturas o no podrá mover. Si le es imposible mover por la razón que sea, ninguna de ellas podrá mover.

P: ¿Puede una miniatura que tenga una habilidad que le permita agruparse y atacar y que haya sido 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: ¿Qué pasa si la miniatura que realiza el movimiento de agruparse está a la misma distancia de 2 unidades enemigas distintas al principio del movimiento?
R: Debe terminar el movimiento de agruparse a la misma distancia a la que estaba al principio del movimiento, y no más, de las unidades enemigas.

12.4 EFECTOS DE ATACAR PRIMERO Y DE ATACAR ÚLTIMO

P: Si el efecto de atacar último se aplica a una unidad y, después de combatir, esa unidad está ahora a 3" de una unidad enemiga que aún no ha combatido en esa fase, ¿esa unidad enemiga puede ahora luchar?
R: Sí.

14.0 HERIDAS

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: ¿Una herida o herida mortal que haya sido negada sigue contando como asignada a la miniatura?
R: No.

P: Si una miniatura es retirada del juego y tiene heridas asignadas, pero no es eliminada, ¿significa que ya no puedo asignar heridas a dicha miniatura y por tanto a su unidad?
R: No. Las heridas asignadas a dicha miniatura no tienen más efecto y debes seguir asignando las heridas restantes a su unidad.

P. Cuando una regla menciona el atributo Heridas de una unidad, ¿a qué se refiere?
R: Se refiere al valor escrito junto a "Heridas" en la hoja de unidad de una unidad. Ten en cuenta que este valor no se multiplica por el número de miniaturas de la unidad ni se modifica por las heridas asignadas a esa unidad. Además, si una miniatura específica de una unidad tiene un atributo Heridas diferente al del resto de miniaturas de la unidad, el atributo Heridas de la unidad sigue siendo el valor escrito junto a "Heridas", incluso si todas las demás miniaturas de la unidad han muerto.

14.2.1 DEVOLVER MINIATURAS ELIMINADAS

P: Cuando devuelves una miniatura eliminada a una unidad, ¿tiene esta que proceder de la unidad a la que regresa?
R: Sí.

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: Las restricciones que eran de aplicación cuando elegí una unidad para mi ejército, ¿siguen vigentes cuando devuelvo una miniatura eliminada a esa unidad?
R: No. Por ejemplo, si un arma solo la puede llevar 1 de cada 5 miniaturas, puedes devolver una miniatura eliminada con esa arma a una unidad que tenga menos de 4 miniaturas.

14.3 SALVAGUARDAS

P: Si un jugador tira con éxito para negar una herida o herida mortal, y esto desencadena un efecto que fuerza la asignación de una herida o herida mortal a una unidad distinta (como por ejemplo, "Protectores jurados" en Tomo de batalla: Fyreslayers *o "La Armadura de Morkar" en* Tomo de batalla: Slaves to Darkness*), ¿se puede intentar negar dicha herida o herida mortal adicional si un efecto permite que el jugador así lo haga?*
R: No. Las heridas y las heridas mortales asignadas con este proceso no pueden negarse.

P: Algunas habilidades permiten hacer una tirada para negar una herida o herida mortal, pero dicha tirada podría tener un efecto distinto dependiendo del resultado (como por ejemplo, la habilidad "Guardianes almaforjados" de la hoja unidad de los Pretores). ¿Son estas habilidades salvaguardas, y es la tirada una tirada de salvaguarda?
R: Sí.

17.0 TERRENO

P: ¿Un elemento de terreno se considera parte del campo de batalla?
R: Sí.

*P: Algunas facciones pueden añadir elementos de terreno a su ejército después del inicio de la batalla. ¿Los términos "**terreno de facción**" (17.0.3) y "**elemento de terreno de facción**" (23.0) se refieren a todos los elementos de terreno con una **hoja de terreno de facción**, incluso aquellos que añades a tu ejército?*
R: Sí.

17.2 GUARNICIONES

P: ¿Puede una unidad desplegada una vez ha empezado la batalla desplegarse como guarnición?
R: No.

P: ¿Puedo desplegar una unidad en un elemento de terreno defendible si no es parte de la guarnición?
R: No.

P: A veces es imposible desplegar 1 o más miniaturas de una unidad. Por ejemplo, la regla 17.2.3 indica que: "Si un elemento de terreno defendible está guarnecido cuando es demolido… Las miniaturas supervivientes de la guarnición deben desplegarse a 6" o menos del elemento de terreno y a más de 3" de todas las unidades enemigas". ¿Qué pasa si una miniatura no puede desplegarse con tales restricciones?
R: La miniatura se retira del juego y no cuenta como eliminada.

18.0 OBJETIVOS

P: Si utilizo una miniatura como marcador de objetivo, ¿se considera una 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 indica 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, invocación o terreno de facción para controlar un objetivo?
R: No.

P: La sección 18.1 indica que: "Si un objetivo se sitúa en el borde entre dos territorios, se considera que está ***dentro*** *de ambos". ¿Significa esto que se considera que ambos objetivos están* ***completamente dentro*** *de ambos?*
R: No.

P: La sección 18.1.2 indica que: "Si una unidad amiga tiene miniaturas a 6" o menos de dos o más objetivos, elige 1 de dichos objetivos para que las miniaturas de esa unidad lo disputen". ¿Puedo elegir miniaturas distintas de la misma unidad para disputar objetivos distintos?
R: No.

19.0 MAGOS

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.

19.3 HECHIZOS PERMANENTES

P: ¿Los elementos que incrementan el alcance los hechizos de un invocador también aplican a la distancia a la cual un invocador puede desplegar un hechizo permanente?
R: Sí.

19.4 UNIDADES DE MAGOS

P: Algunas habilidades hacen que un **Mago** *sufra heridas mortales (por ejemplo, cuando un* **Mago** *lanza un hechizo). ¿Qué pasa si ese* **Mago** *es parte de una unidad que tiene más de 1 miniatura?*
R: Las heridas mortales se asignan a la unidad y no es obligatorio asignarlos a la miniatura que ha conjurado el hechizo.

P: Algunos efectos infligen daño que solo puede asignarse a **Magos.** *¿Podéis explicar cómo se asigna tal daño a una unidad que no es un* **Mago** *pero incluye miniaturas que lo son, como por ejemplo un High Warden de una unidad de Vanari Auralan Wardens?*
R: Las heridas se asignan a la unidad como heridas normales (Reglas básicas, 14.1).

20.0 SACERDOTES

P: ¿Puede un **Sacerdote** *entonar más de 1 plegaria por tuno?*
R: No, excepto si se especifica lo contrario.

P: Cuando un **Sacerdote** *intenta invocar una invocación, ¿esta cuenta a propósito del número de plegarias que un* **Sacerdote** *puede entonar?*
R: Sí.

21.0 MONSTRUOS

P: La sección 21.1 indica que: "Al final de la fase de carga, cada jugador puede realizar una embestida monstruosa de la tabla siguiente con cada **Monstruo** *amigo". Si tengo una unidad que es un* **Monstruo** *y tiene más de 1 miniatura, puedo usar una embestida monstruosa con cada una de las miniaturas de la unidad?*
R: Sí.

22.0 HOJAS DE UNIDAD

P: ¿Cuándo elijo miniaturas de mando y opciones de equipo para una unidad?
R: Cuando la añades a tu hoja de ejército.

P: ¿El campeón 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", pero no indican un atributo Ataques. ¿Cuántos Ataques hacen esas armas cuando se utilizan?
R: Las armas de ese tipo pueden hacer 1 único ataque siguiendo las reglas bajo los atributos del arma.

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: Cuando se menciona un atributo (Coraje, por ejemplo), ¿se refiere al valor escrito en la hoja de unidad, o al valor en la hoja de unidad incluyendo los modificadores?
R: Se refiere al valor incluyendo cualquier modificador.

P: Algunas habilidades mencionan el atributo "Movimiento", "Heridas", "Salvación" o "Coraje" de una unidad. ¿Qué es esto?
R: Es el atributo "Movimiento", "Heridas", "Salvación" y "Coraje" de las miniaturas que forman parte de dicha unidad.

22.6 CLAVES

P: Muchas reglas indican que una miniatura "se convierte en **<Clave>**, *o "es un* **<Clave>**", *donde* **<Clave>** *es "***Monstruo***", "***Héroe***", "***Mago***" o "***Sacerdote***". ¿Las miniaturas para las que dichas reglas son de aplicación obtienen la clave relevante en su hoja de unidad?*
R: Sí. Sin embargo, si una regla permite que 1 miniatura de una unidad sea un **<Clave>**, solo esa miniatura en toda la unidad obtiene la clave en cuestión.

23.0 ELEMENTO DE TERRENO DE FACCIÓN

*P: Algunos elementos de terreno tienen el término "***INTRANSITABLE***" en su hoja de unidad. ¿Esta es una regla de escenografía a propósito de la embestida monstruosa "Demoler"?*
R: No.

*P: Algunos elementos de terreno tienen el término "***ARBOLEDA SILVESTRE***" en su hoja de unidad. ¿Esta es una regla de escenografía a propósito de la embestida monstruosa "Demoler"?*
R: No.

25.0 PERFILES DE BATALLA CAMPAL

P: Algunos tomos de batalla tienen un tamaño máximo y mínimo de unidad. ¿Cómo funcionan?
R: Usa el tamaño mínimo de unidad para el tamaño de unidad. Si el tamaño máximo es 1, entonces se considera que tiene la clave

"Singular" en la columna de notas.

P: La barra lateral que acompaña la sección 25.3 TAMAÑO DE UNIDAD indica un "tamaño máximo de unidad", pero esto no se define en las Reglas básicas. ¿Podéis aclarar qué quiere decir "tamaño máximo de unidad"?
R: El "tamaño máximo" de una unidad es el número máximo de miniaturas que pueden incluirse en dicha unidad. Cambia dependiendo de si una unidad puede reforzarse, y se determina en cada situación.

26.0 BATALLONES

P: ¿Puedo tomar el mismo batallón básico más de una vez en mi ejército?
R: Sí.

27.0 HABILIDADES DE LEALTAD

P: Si añado unidades a mi ejército después de empezar la batalla y mi ejército tiene una habilidad de lealtad que añade una clave a sus unidades, ¿esa clave es otorgada a las unidades que puedan obtenerla y que yo añada cuando ya haya empezado la batalla? Igualmente, si una habilidad de lealtad tiene un saber de hechizo que concede un hechizo a los **Magos** *de un ejército, ¿los* **Magos** *que yo añada al ejército y que tengan la habilidad de lealtad necesaria aprenderán el hechizo?*
R: Sí en ambos casos.

27.1 UNIDADES ALIADAS

P: ¿Puedo incluir hechizos permanentes, invocaciones y elementos de terreno de facción de una facción aliada o de una facción que puedo añadir en coalición a mi ejército?
R: No, excepto si se especifica lo contrario.

P: ¿Puedo incluir hechizos permanentes, invocaciones y elementos de terreno en mi ejército incluso si no se explicita que puedo en las instrucciones de un pack de batalla?
R: Sí (Reglas básicas, 1.4.1).

P: ¿Pueden las unidades aliadas o en coalición incluirse en un batallón básico?
R: Sí, excepto si se especifica lo contrario.

27.2.1 SUBFACCIONES

P: ¿Puedo tomar más de una subfacción del mismo ejército?
R: No.

27.3 MEJORAS

P: Si se me permite tomar una mejora adicional, ¿puedo tomar la misma mejora más de una vez?
R: Sí, excepto si se especifica lo contrario.

P: *Si una mejora permite que una unidad combata una vez adicional, ¿también pueden sus monturas?*
R: Sí. La mejora permite que la unidad combata una vez adicional; no afecta a los ataques que realiza.

P: ¿Puede el hechizo "Arma llameante" de la sección 27.5.3 "Saber de hechizos universal" usarse eligiendo el arma de combate de una montura?
R: Sí.

P: ¿Las unidades Únicas pueden tomar hechizos del saber de hechizos universal o plegarias del libro de plegarias universal?
R: No.

P: Si asigno a un **Héroe** *el artefacto de poder universal Tomo arcano, al tomar una mejora de saber de hechizos, ¿puedo elegir un hechizo de un saber de hechizos disponible (como el de las habilidades de lealtad de mi ejército) para que lo conozca?*
R: Sí que puedes.

27.4 HABILIDADES DE LEALTAD DE SUBFACCIÓN

P: A propósito de la sección 27.4 (Habilidades de lealtad de subfacción), ¿qué rasgos de batalla son los que te permiten elegir una subfacción para tu ejército?
R: Los tomos de batallas más recientes indican claramente si un rasgo de batalla te permite elegir una subfacción para tu ejército (p. ej., el rasgo de batalla "Huestormenta" en el *Tomo de batalla: Stormcast Eternals*). En el caso de tomos de batalla más antiguo, consideramos que los siguientes rasgos de batalla son los que te permiten elegir una subfacción:
Tomo de batalla: Beasts of Chaos – Grangreys
Tomo de batalla: Blades of Khorne – Hueste de masacre
Tomo de batalla: Daughters of Khaine – Templos de Khaine
Tomo de batalla: Disciples of Tzeentch – Cónclaves del Cambio
Tomo de batalla: Flesh-eater Courts – Grandes Cortes
Tomo de batalla: Fyreslayers – Logias
Tomo de batalla: Idoneth Deepkin – Enclaves
Tomo de batalla: Kharadron Overlords – puertos celestes
Tomo de batalla: Lumineth Realm-lords – Grandes Naciones Lumineth
Tomo de batalla: Ogor Mawtribes – Mawtribes
Tomo de batalla: Ossiarch Bonereapers – Legiones Ossiarch Bonereaper
Tomo de batalla: Seraphon – Constelaciones Materializadas, Constelaciones Nacidos de las estrellas
Tomo de batalla: Sylvaneth – Claros
Wrath of the Everchosen – Huestes del Caos
Broken Realms: Be'lakor – La Hueste Esmeralda, Condenados de Reikenor
Broken Realms: Kragnos – Fauces de Mork, Megapeña de Glogg, Tribus Askabullidos

SENDERO A LA GLORIA (LIBRO BÁSICO)

P: En Sendero a la Gloria, si una unidad de mi orden de batalla incluye una miniatura que es un **Mago** *pero el resto de miniaturas en dicha unidad no son* **Magos** *(por ejemplo, el Maestro Jinete en una unidad de Jinetes del Alba Vanari de 3 o más miniaturas), ¿esa unidad contribuye al límite de unidades* **Mago** *de mi orden de batalla?*
R: No.

P: Si un cambio a las reglas afecta a mi ejército Sendero a la Gloria (por ejemplo, si se publica una nueva edición del tomo de batalla de mi ejército o si cambian los valores en puntos de las unidades incluidas en mi orden de batalla), ¿debo actualizar mi hoja de Sendero a la Gloria?
R: Sí. Por ejemplo, si tienes un ejército Sendero a la Gloria de Agusanados de Nurgle, para alinearlo con el nuevo tomo de batalla, deberás eliminar todas las unidades **Daemon** de tu orden de batalla que no sean **Héroes**, actualizar los valores en puntos de las unidades restantes, reemplazar toda mejora que haya sido eliminada o de la que una unidad ya no pueda beneficiarse, y reemplazar todos los batallones de facción que ya no existan por los nuevos.

CONTIENDA DE GENERALES (LIBRO BÁSICO)

P: Si añado unidades a un ejército Contienda de generales después de empezar la batalla, ¿puedo superar los límites que se aplican? Por ejemplo, ¿puedo invocar Colosales adicionales si mi ejército ya tiene el número máximo?

R: Los límites al número de Líderes, Artillería y Colosales solo aplican cuando eliges a tu ejército, así que puedes ignorar los límites cuando añadas este tipo de unidades a tu ejército. Sin embargo, el límite para las unidades Únicas sí es de aplicación: nunca puedes tener más de 1 unidad Única del mismo tipo en tu ejército.

FE DE ERRATAS, JULIO DE 2022

La siguiente fe de erratas corrige errores de las reglas básicas de Warhammer Age of Sigmar. Dado que 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.

7.1: Héroes y acciones Heroicas
Cambia la regla "Recuperación Heroica" por:
"Elige 1 **Héroe** amigo a 3" o más de toda unidad enemiga y haz una tirada de recuperación Heroica tirando 2D6. Si el resultado es inferior a su atributo Coraje, puedes curar hasta 1D3 heridas asignadas a ese **Héroe**".

11.2: Habilidades de mando de la fase de carga
Cambia la regla "Desatar un infierno" por:
"Puedes usar esta habilidad de mando después de que una unidad enemiga termine un movimiento de carga. La unidad que recibe esta orden debe estar a 6" o menos de esa unidad enemiga y a más de 3" de toda otra unidad enemiga. Las miniaturas de la unidad que reciben la orden y que estén a 6" o menos de la unidad elegida como blanco pueden disparar en esa fase, pero cuando lo hagan debes restar 1 a las tiradas para impactar de sus ataques y solo puedes elegir como blanco a la unidad que hace el movimiento de carga".

14.3: Salvaguardas
Reemplaza el párrafo con lo siguiente:
"Ciertas habilidades te permiten tirar un dado para negar una herida o una herida mortal. Este tipo de habilidades se denominan **salvaguardas**, y a la tirada de dado la llamamos **tirada de salvaguarda**. A no ser que se explicite lo contrario, la tirada de salvaguarda se hace antes de que la herida se asigne a la miniatura en cuestión. Puede hacerse hasta 1 tirada de salvaguarda por cada herida o herida mortal. Si la tirada es un éxito, la herida o herida mortal se niega y no afecta a la miniatura".

15.0: Fase de acobardamiento
Añade la siguiente nota de aclaración al lateral:
"Las miniaturas retiradas del juego como resultado de la separación de su unidad han huido. Las miniaturas que han huido se considera que han muerto a efectos de reglas, a no ser que se especifique lo contrario".

17.0.2: Terreno de facción
Cambia el título por:
"17.0.3 TERRENO DE FACCIÓN"

18.1.1 Control del marcador de Objetivo
Cambia la primera frase a:
'Una vez terminado el despliegue, pero antes del inicio de la primera ronda de batalla, después de que se hayan resuelto todas las habilidades usadas antes de que empiece la primera ronda de batalla, cada jugador obtiene el control de todos los objetivos a 6" o menos de cualquier miniatura amiga y a más de 6" de todas las miniaturas enemigas.

27.3.3: Artefactos de Poder
Añade:
"Un ejército no puede incluir duplicados del mismo artefacto de poder".

27.3: Mejoras
Añade la siguiente regla:
27.3.8 RASGOS DE MONTURA
Algunos conjuntos de habilidades de lealtad incluyen **rasgos de montura**. Cada vez que tomes una mejora de rasgo de montura, puedes elegir un rasgo de montura y asignárselo al **Héroe** de tu ejército que cumpla los requisitos. Un **Héroe** no puede tener más de un rasgo de montura y un ejército no puede poseer rasgos de montura repetidos.

27.5.2: Artefactos de poder universales
Cambia la regla "Amuleto del destino" a:
"El portador tiene salvaguarda 6+".

Libro básico, pág. 322 – Tabla de territorios
Cambia la regla "Gran ciudad" a:
"Reduce en 2 (hasta un mínimo de 1) el coste en puntos de gloria para añadir una unidad que no sea un **Héroe**".
[Mejora 5PG] Muralla de la ciudad: Reduce el coste en puntos de gloria en 3 en lugar de 2".

Libro básico, pág. 331 – Plan de batalla: La trampa
Cambia el párrafo de los puntos de victoria a:
"Al final de cada ronda de batalla, el invasor obtiene tantos puntos de victoria como el número de unidades de su ejército que estén completamente en territorio enemigo. Cada vez que una unidad del ejército del invasor es eliminada, el emboscador obtiene 2 puntos de victoria".