

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

ESCENOGRAFÍA



**WARSCROLLS
COMPENDIUM**

INTRODUCCIÓN

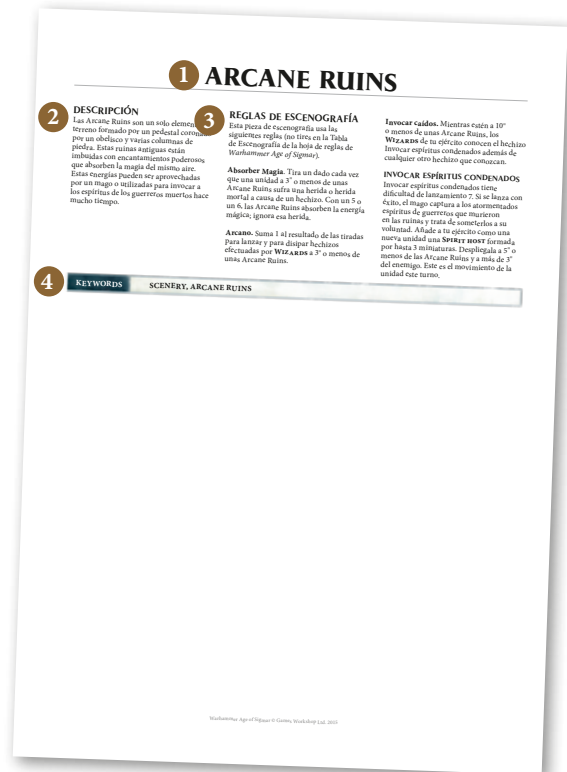
El dominio del Chaos se extiende a través de los reinos mortales. Las que antaño fueran orgullosas ciudades han quedado reducidas a ruinas embrujadas, en las que todo tipo de magias extrañas se enroscan como serpientes inquietas. Los castillos parecen vacíos y muertos, sobre campos de

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

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

PARTES DE UN WARSCROLL

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



ARCANE RUINS

DESCRIPCIÓN

Las Arcane Ruins son un solo elemento de terreno formado por un pedestal coronado por un obelisco y varias columnas de piedra. Estas ruinas antiguas están imbuidas con encantamientos poderosos que absorben la magia del mismo aire. Estas energías pueden ser aprovechadas por un mago o utilizadas para invocar a los espíritus de los guerreros muertos hace mucho tiempo.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Esta pieza de escenografía usa las siguientes reglas (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

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

Arcano. Suma 1 al resultado de las tiradas para lanzar y para disipar hechizos efectuadas por **WIZARDS** a 3" o menos de unas Arcane Ruins.

Invocar caídos. Mientras estén a 10" o menos de unas Arcane Ruins, los **WIZARDS** de tu ejército conocen el hechizo Invocar espíritus condenados además de cualquier otro hechizo que conozcan.

INVOCAR ESPÍRITUS CONDENADOS

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

KEYWORDS

SCENERY, ARCANE RUINS

CHAPEL

DESCRIPCIÓN

Una Chapel es un solo elemento de terreno formado por una única miniatura. Estas reliquias de una civilización anterior inspiran actos de gran valentía en los seguidores de Sigmar y permite a los sacerdotes hacer plegarias en pos de curas milagrosas.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Esta pieza de escenografía usa las siguientes reglas (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

Templo de Sigmar. Las unidades del **ORDER** guarneciendo una Chapel, o a 6" o menos de una, no efectúan chequeos de Acobardamiento.

Guarniciones. Una unidad puede guarnecer una Chapel si todas sus miniaturas están a 6" o menos de ella al inicio de su fase de Movimiento, o si han desplegado a 6" o menos de ella al inicio de la batalla. Retira del campo de batalla la unidad que la guarnecerá y déjala aparte.

La unidad que guarnece el edificio puede atacar y ser atacada del modo normal, salvo que el alcance y la visibilidad de las miniaturas en el edificio se miden desde el propio edificio. La guarnición se considera en cobertura si es atacada.

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

Una unidad que guarnece un edificio puede abandonarlo como si ese fuera su movimiento en una fase de Movimiento. Para ello, desplégala de modo que todas las miniaturas de la unidad estén a 6" del edificio y a más de 3" de cualquier unidad enemiga.

Plegaria sagrada. Si un **PRIEST** de tu ejército está guarneciendo una Chapel o está a 6" o menos de una en tu fase de Héroe, puede ofrecer una plegaria curativa. Si lo hace, elige una miniatura amiga 3" o menos de él y tira un dado; con un 2 o más, la miniatura se cura 1D3 heridas sufridas.

KEYWORDS

SCENERY, CHAPEL

DEATHKNELL WATCH

DESCRIPCIÓN

Una Deathknell Watch es un solo elemento de terreno formado por un único edificio. Tiene un dispositivo de señalización elaborado que permite dirigir los disparos de proyectil sobre las formaciones enemigas.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Esta pieza de escenografía usa las siguientes reglas (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

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

Guarniciones. Una unidad puede guarnecer una Deathknell Watch si todas sus miniaturas están a 6" o menos de ella al inicio de su fase de Movimiento, o si han desplegado a 6" o menos de ella al inicio de la batalla. Retira del campo de batalla la unidad que la guarnecerá y déjala aparte.

La unidad que guarnece el edificio puede atacar y ser atacada del modo normal, salvo que el alcance y la visibilidad de las miniaturas en el edificio se miden desde el propio edificio. La guarnición se considera en cobertura si es atacada.

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

Una unidad que guarnece un edificio puede abandonarlo como si ese fuera su movimiento en una fase de Movimiento. Para ello, desplégala de modo que todas las miniaturas de la unidad estén a 6" del edificio y a más de 3" de cualquier unidad enemiga.

Almenas. Las miniaturas que guarnecen la Deathknell Watch pueden situarse en sus almenas. Simplemente sitúa cualesquiera miniaturas de la guarnición en las almenas si lo deseas; son parte de la guarnición a todos los efectos. Es útil para mostrar qué unidad ocupa el edificio y quién lo controla. Esto no impide que las miniaturas enemigas carguen contra las almenas (siempre y cuando haya espacio para colocarlas).

KEYWORDS

SCENERY, DEATHKNELL WATCH

DREADFIRE PORTAL

DESCRIPCIÓN

Un Dreadfire Portal es un solo elemento de terreno formado por una única miniatura, una escalera estrecha que conduce a un gran estrado, sobre el que se elevan dos columnas mágicas que arden con llamas místicas. Del Dreadfire Portal emana un aura de temor sombrío, y sólo los caudillos con poder suficiente son capaces de aprovechar y absorber este poder. Los magos que alcanzan la cima de un Dreadfire Portal también pueden lanzar rayos llameantes.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Esta pieza de escenografía usa las siguientes reglas (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

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

Fuego siniestro. Un **WIZARD** de tu ejército que esté sobre la plataforma de un Dreadfire Portal conoce el hechizo Fuego terrorífico además de cualquier otro hechizo que conozca.

FUEGO TERRORÍFICO

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

KEYWORDS

SCENERY, DREADFIRE PORTAL

DREADSTONE BLIGHT

DESCRIPCIÓN

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

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Esta pieza de escenografía usa las siguientes reglas (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

Arcano. Suma 1 al resultado de las tiradas para lanzar y para disipar hechizos efectuadas por **WIZARDS** a 3" o menos de una Dreadstone Blight.

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

Rayo maldito. Si un **WIZARD** de tu ejército lanza Proyectil mágico estando a 3" o menos de una Dreadstone Blight y el resultado del lanzamiento es 7 o más, el hechizo inflige 1D6 heridas mortales en vez de 1D3. Si el resultado del lanzamiento es 9 o más, el hechizo inflige 6 heridas mortales en vez de 1D3.

KEYWORDS

SCENERY, DREADSTONE BLIGHT

ETERNITY STAIR

DESCRIPCIÓN

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

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Esta pieza de escenografía usa las siguientes reglas (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

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

con 5 o más, esa unidad sucumbe al dolor y el sufrimiento; tu oponente repite las tiradas de 6 para golpear de esa unidad durante el resto de la batalla.

Mística. Tira un dado en tu fase de Héroe por cada una de tus unidades a 3" o menos de este elemento de terreno. Con un 1, la unidad queda aturdida y no puede lanzar hechizos, moverse ni atacar hasta tu siguiente fase de Héroe. Con un resultado de 2 a 6 la unidad está hechizada, y puedes repetir sus tiradas para herir fallidas hasta tu próxima fase de Héroe.

KEYWORDS

SCENERY, ETERNITY STAIR

GARDEN OF MORR

DESCRIPCIÓN

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

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Esta pieza de escenografía usa las siguientes reglas (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

Despertar letal. Mientras estén a 3" o menos de un Garden of Morr, los **WIZARDS** de tu ejército conocen el hechizo Levantar a los muertos (ver derecha) además de cualquier otro hechizo que conozcan.

Dominio de los muertos. En tu fase de Héroe, cada miniatura **DEATH** de tu ejército a 3" o menos de un Garden of Morr recupera 1 herida sufrida.

Monumento a Shyish. Suma 1 al resultado de las tiradas para lanzar y para disipar hechizos efectuadas por **DEATH WIZARDS** a 3" o menos de la estatua del Garden of Morr.

LEVANTAR A LOS MUERTOS

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

KEYWORDS

SCENERY, GARDEN OF MORR

TEMPLE OF SKULLS

DESCRIPCIÓN

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

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Esta pieza de escenografía usa las siguientes reglas (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

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

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

Templo del Caos. Si un **CHAOS HERO** de tu ejército está en lo alto de un Temple of Skulls, donde disfrutan de la mirada atenta de sus dioses patronos, puede repetir sus tiradas para golpear fallidas. Además de esto, si un **CHAOS WIZARD** de tu ejército está en lo alto de un Temple of Skulls puede repetir una tirada de lanzamiento o de dispersión en cada fase de Héroe.

KEYWORDS

SCENERY, TEMPLE OF SKULLS

WALLS AND FENCES

DESCRIPCIÓN

Este conjunto de escenografía está formado por cuatro muros, cinco vallas y un par de postes indicadores. Pueden desplegarse en el campo de batalla como un solo elemento de terreno o pueden dividirse para representar varias piezas de escenografía, si se prefiere. Este tipo de construcciones pueden encontrarse dondequiera que haya asentamientos de los mortales ya que pueden usarse como barricadas durante una batalla.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Esta pieza de escenografía usa las siguientes reglas (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

Barricada. Si todas las miniaturas de una unidad están a 3" o menos y en el mismo lado de un muro o una valla, la unidad se considera en cobertura frente a los ataques efectuados por miniaturas situadas en el lado opuesto del muro o valla.

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

KEYWORDS

SCENERY, WALLS AND FENCES

WATCHTOWER

DESCRIPCIÓN

Una Watchtower es un solo elemento de terreno formado por un único edificio. Es un bastión firme frente a los ataques enemigos y un punto de mando ideal para organizar un contraataque.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Esta pieza de escenografía usa las siguientes reglas (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

Almenas. Las miniaturas que guarnecen la Watchtower pueden situarse en sus almenas. Simplemente sitúa cualesquiera miniaturas de la guarnición en las almenas si lo deseas; son parte de la guarnición a todos los efectos. Es útil para mostrar qué unidad ocupa el edificio y quién lo controla. Esto no impide que las

miniaturas enemigas carguen contra las almenas (siempre y cuando haya espacio para colocarlas).

Guarniciones. Una unidad puede guarnecer una Watchtower si todas sus miniaturas están a 6" o menos de ella al inicio de su fase de Movimiento, o si han desplegado a 6" o menos de ella al inicio de la batalla. Retira del campo de batalla la unidad que la guarnecerá y déjala aparte.

La unidad que guarnece el edificio puede atacar y ser atacada del modo normal, salvo que el alcance y la visibilidad de las miniaturas en el edificio se miden desde el propio edificio. La guarnición se considera en cobertura si es atacada.

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

Una unidad que guarnece un edificio puede abandonarlo como si ese fuera su movimiento en una fase de Movimiento. Para ello, desplégala de modo que todas las miniaturas de la unidad estén a 6" del edificio y a más de 3" de cualquier unidad enemiga.

Torre de mando. Si un **HERO** de tu ejército está guarneciendo una Watchtower, puedes sumar 6" al alcance de sus habilidades de mando. Además, al inicio de tu fase de carga, puede dar la señal de contraataque; durante el resto de la fase, puedes repetir las tiradas para cargar de las unidades a 18" o menos de la Watchtower.

KEYWORDS

SCENERY, WATCHTOWER

WITCHFATE TOR

DESCRIPCIÓN

Una Witchfate Tor es un solo elemento de terreno formado por una única miniatura. Esta torre de hechicería abandonada aún está llena de artefactos que un hechicero astuto bien podría usar en beneficio propio.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Esta pieza de escenografía usa las siguientes reglas (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

Almenas. Las miniaturas que guarnecen la Witchfate Tor pueden situarse en sus almenas. Simplemente sitúa cualesquiera miniaturas de la guarnición en las almenas si lo deseas; son parte de la guarnición a todos los efectos. Es útil para mostrar qué unidad ocupa el edificio y quién lo controla. Esto no impide que las miniaturas enemigas carguen contra las almenas (siempre y cuando haya espacio para colocarlas).

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

Guarniciones. Una unidad puede guarnecer una Witchfate Tor si todas sus miniaturas están a 6" o menos de ella al inicio de su fase de Movimiento, o si han desplegado a 6" o menos de ella al inicio de la batalla. Retira del campo de batalla la unidad que la guarnecerá y déjala aparte.

La unidad que guarnece el edificio puede atacar y ser atacada del modo normal, salvo que el alcance y la visibilidad de las miniaturas en el edificio se miden desde el propio edificio. La guarnición se considera en cobertura si es atacada.

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

Una unidad que guarnece un edificio puede abandonarlo como si ese fuera su movimiento en una fase de Movimiento. Para ello, desplégala de modo que todas las miniaturas de la unidad estén a 6" del edificio y a más de 3" de cualquier unidad enemiga.

KEYWORDS

SCENERY, WITCHFATE TOR

SKULLVANE MANSE, LAIR OF THE ASTROMANSE

DESCRIPCIÓN

Una Skullvane Manse es un solo elemento de terreno formado por una única miniatura. Es una aglomeración de madera y piedra, construida originalmente para albergar a un poderoso astromante y modificada una y otra vez a lo largo de los siglos. Mientras que algunas Skullvane Manses retienen sus observatorios astrales (repositorios de equipo arcano muy buscados por adivinos y astrólogos), otras se han convertido en edificios militares protegidos con almenas. Ya sea debido al punto de vista privilegiado del campo de batalla o mediante algún tipo de conocimiento místico del futuro otorgado por la antigua magia, los generales consiguen un incisivo conocimiento estratégico mientras se encuentran entre los muros de una Skullvane Manse.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Esta pieza de escenografía usa las siguientes reglas (no tires en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*).

Almenas. Las miniaturas que guarnecen la Skullvane Manse pueden situarse en sus almenas. Simplemente sitúa cualesquiera miniaturas de la guarnición en las almenas si lo deseas; son parte de la guarnición a todos los efectos. Es útil para mostrar qué unidad ocupa el edificio y quién lo controla. Esto no impide que las miniaturas enemigas carguen contra las almenas (siempre y cuando haya espacio para colocarlas).

Destino astral. Un **WIZARD** que esté guarneciendo una Skullvane Manse conoce el hechizo Destino astral (ver a la derecha) además de cualquier otro hechizo que conozca.

Guarniciones. Una unidad puede guarnecer una Skullvane Manse si todas sus miniaturas están a 6" o menos de ella al inicio de su fase de Movimiento, o si han desplegado a 6" o menos de ella al inicio de la batalla. Retira del campo de batalla la unidad que la guarnecerá y déjala aparte.

La unidad que guarnece el edificio puede atacar y ser atacada del modo normal, salvo que el alcance y la visibilidad de las miniaturas en el edificio se miden desde el propio edificio. La guarnición se considera en cobertura si es atacada.

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

Una unidad que guarnece un edificio puede abandonarlo como si ese fuera su movimiento en una fase de Movimiento. Para ello, desplégala de modo que todas las miniaturas de la unidad estén a 6" del edificio y a más de 3" de cualquier unidad enemiga.

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

Punto de observación estratégico privilegiado. Si tu general está en las almenas de una Skullvane Manse cuando los jugadores deciden quién tendrá el primer turno de una ronda de batalla, puedes sumar 1 a tu tirada.

Roca escarpada. Si una unidad que está guarneciendo una Skullvane Manse es atacada en la fase de combate, resta 1 a las tiradas para impactar de la unidad atacante a menos que se trate de un **MONSTER** o de una unidad que vuela.

DESTINO ASTRAL

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