



LAS REGLAS

FAQs oficiales, Versión 1.2

A pesar de que nos esforzamos para que nuestros reglamentos sean perfectos, a veces ocurren errores, o la intención de una regla no queda tan clara como debería. Estos documentos contienen correcciones a las reglas y proporcionan respuesta a las preguntas más frecuentes de los jugadores. Dado que se actualizan periódicamente, cada uno tiene un número de versión; cuando se hacen cambios se actualiza el número de la versión y los cambios respecto de la versión anterior se destacan en color **magenta**. Cuando aparezca una letra junto al número, por ejemplo 1.1a, implicará que tiene una actualización local, presente solo en ese idioma, para puntualizar alguna traducción u otra corrección menor.

ERRATA

Warscrolls, consejos (varias publicaciones),
Valores aleatorios

Cambia la última frase del último párrafo para que diga: “Al determinar el daño aleatorio en el paso cuatro de la secuencia de ataque, genera el valor de cada ataque exitoso del arma; el resultado será el daño de ese único ataque exitoso. Por ejemplo, una unidad de Ironjaw Brutes realiza 5 ataques exitosos con sus Rebanatripaz (atributo Damage 1D3); esto significa que tiras 5D3 para determinar el número de heridas infligidas por el ataque.

Balewind Vortex, warscroll

Nótese que los MONSTERS no pueden mover sobre el Balewind Vortex bajo ninguna circunstancia.

FAQs

PREGUNTAS GENERALES

P: ¿Se necesita recurrir a las FAQ cuando puedes ponerte de acuerdo con tu oponente antes de una partida?

R: Los jugadores siempre deberían poder ponerse de acuerdo sobre las reglas antes de una partida y cambiar cosas si ambos están de acuerdo en hacerlo, digan lo que digan las reglas y las FAQs. Las reglas y FAQs simplemente ofrecen un “entorno por defecto” para las partidas.

P: Si mi oponente y yo nos ponemos de acuerdo ¿podemos modificar las reglas de Warhammer Age of Sigmar?

R: Sí, podéis. Muchos jugadores modifican las reglas de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*, en lo que habitualmente se conoce como “reglas de la casa”.

Por ejemplo, una de las reglas de la casa más habituales es medir las distancias de peana a peana, ignorando los miembros y armas que salgan fuera de la peana de la miniatura. Esto cambia ligeramente la dinámica del combate y requiere un poco de sentido común para decidir el punto desde donde se debe medir una miniatura que no tiene peana o que está montada en una peana creada desde cero, pero puede evitar que una miniatura pintada y con una peana detallada sea dañada al montarla sobre otra.

Otras reglas de la casa pueden modificar cómo se eligen los ejércitos, cómo funciona la escenografía o cualquier otro aspecto que los jugadores quieran cambiar en sus partidas. En tu grupo de juego podéis decidir si vais a usar alguna regla de la casa, siempre que todo el mundo esté de acuerdo. Si estáis jugando una campaña os recomendamos que apliquéis las mismas reglas de la casa a todas las partidas.

P: ¿Existe el encaramiento en Warhammer Age of Sigmar?

R: No.

LOS EJÉRCITOS

P: ¿Cuán grandes deberían ser las partidas? ¿Qué cantidad de unidades o héroes debería haber por bando?

R: Las partidas pueden ser de cualquier tamaño, cuanto más grande sea la partida, más tiempo se tardará en jugarla. Lo mejor es que decidas el tamaño de la partida que quieres jugar hablándolo con tu oponente.

P: ¿Puedes incluir más de un personaje con nombre (especial) en tu ejército (del tipo Nagash o Archaon)?

R: Sí, a menos que esté especificado lo contrario. Si lo desean, los jugadores siempre se pueden poner de acuerdo en que sólo se pueda usar uno de cada “personaje con nombre” o de cualquier miniatura que represente a una unidad única en los Reinos Mortales.

P: ¿Una unidad debe acabar cualquier movimiento como un grupo único, incluyendo, por ejemplo, el movimiento de agrupar?

R: Sí.

P: ¿Puedo infligir heridas a una unidad de tal forma que al retirar las bajas sufridas, la unidad quede separada en dos o más grupos?

R: Sí.

P: Si las bajas separan una unidad en dos grupos, ¿están obligados a reunirse en la siguiente ocasión en que puedan hacer un movimiento?

R: No, la unidad puede elegir permanecer inmóvil. Sin embargo, si hace un movimiento, debe completar el movimiento como un único grupo. Si esto es imposible por cualquier motivo, no puede realizar el movimiento.

P: Si tu general es eliminado, ¿puedes elegir una nueva miniatura para que sea tu general?

R: No, a menos que se especifique que puedes hacerlo.

P: Muchas reglas de Age of Sigmar se refieren a unidades que estén "a X" o menos" de distancia de otra unidad o una localización, como por ejemplo un borde del tablero. ¿Qué significa "a X" o menos" en este contexto? Más concretamente, de estar toda la unidad dentro de la distancia indicada, o sólo la parte más cercana de la unidad?

R: En *Warhammer Age of Sigmar*, a menos que se especifique lo contrario, una unidad está "a X" o menos" de algo siempre y cuando la distancia más corta entre ambos objetos sea igual o menor que la distancia indicada. Así, por ejemplo, una unidad estará a 12" o menos de otra mientras cualquiera de sus miniaturas esté a 12" o menos de cualquier miniatura de la otra unidad. Nótese que, si el requisito es que una unidad esté "por completo" o "en su totalidad" a X" o menos de algo, entonces cada parte de todas las miniaturas de la unidad deben estar dentro de la distancia indicada.

P: ¿Una unidad está siempre dentro del alcance de sí misma?

R: Sí.

P: ¿Una sola miniatura puede ser una unidad?

R: Sí.

EL CAMPO DE BATALLA

P: ¿Cómo debe usarse la escenografía? ¿Sólo bloquea la línea de visión o también se tienen que usar las reglas de sus warscrolls?

R: Los elementos de escenografía de la gama Citadel que tienen warscrolls pueden, o bien usar las reglas de dichos warscrolls, o bien las reglas de escenografía que figuran en la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*. Los elementos de escenografía que no tienen warscroll usan las reglas de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*.

P: ¿Los elementos de terreno y los elementos o piezas de escenografía son lo mismo? ¿Un warscroll que se describa como escenografía otorga salvación por cobertura a las unidades que estén en su interior o sobre él?

R: Sí a ambas preguntas.

P: ¿Las unidades en una colina se benefician de cobertura?

R: No, las colinas no se consideran escenografía, se consideran parte del campo de batalla.

P: ¿Se aplica el +1 a la salvación de una unidad en cobertura al cuerpo a cuerpo?

R: Sí.

P: ¿Debe estar un 100% de la miniatura dentro de la escenografía para ganar cobertura?

R: Sí, toda la miniatura debe estar completamente sobre o dentro de escenografía para recibir el bonificador por cobertura. Ten en cuenta que todas las miniaturas de una unidad deben estar en cobertura para que la unidad reciba el bonificador por cobertura.

EMPIEZA LA BATALLA

P: ¿Qué es exactamente "despliegue"?

R: "Despliegue" es típicamente cuando una unidad se coloca en la mesa durante la fase de despliegue, pero también se puede referir a una unidad siendo colocada en una localización diferente al campo de batalla o siendo puesta en juego una vez la partida ha empezado (una unidad usando el Ataque relámpago de una Warrior Chamber de Stormcast Eternals, la Emboscada camaleón de los Chameleon Skinks o la habilidad de Senda espiritual de los Treelords, por ejemplo). Las miniaturas se pueden desplegar a 3" o menos del enemigo, incluso si son desplegadas en la fase de movimiento, a menos que se indique lo contrario en las reglas de la habilidad que les permite desplegar una vez la batalla ha empezado.

P: ¿Cómo despliegas las unidades de un battalion con reglas de despliegue especiales (p. ej., la Wanderer Host de los Wood Elves)?

R: Al desplegar cada unidad, indícale a tu oponente si estás usando alguna regla especial de despliegue.

P: ¿Las bajas que tu oponente inflige en las unidades invocadas cuentan en tu total de bajas?

R: Sí.

P: Si una unidad muere y vuelve a la vida (por ejemplo Skarr Bloodwrath), siguen contando como bajas a efectos de las reglas de Victoria Gloriosa?

R: No, no cuentan como bajas.

P: Si un plan de batalla dice "no uses ninguna de las condiciones de victoria de la hoja de reglas de Warhammer Age of Sigmar", ¿esto invalida también las reglas de muerte súbita?

R: Sí.

P: ¿Pueden las miniaturas que despliegan en algún otro lugar que no es el campo de batalla (el Reino Celestial, por ejemplo) usar habilidades o habilidades de mando para afectar a otras unidades?

R: No. Sólo las miniaturas desplegadas en el campo de batalla pueden usar habilidades o habilidades de mando.

P: ¿Puedo usar las habilidades de un warscroll battalion para invocar unidades durante la partida o deben ser colocadas todas en la fase de despliegue?

R: Debes desplegar todas las unidades de un warscroll battalion antes del despliegue; algunas pueden tener reglas que les permitan desplegar en otros lugares que no sean el campo de batalla, en cuyo caso puedes hacerlo y seguir usando las habilidades especiales del battalion. Sin embargo, las unidades que no hayas desplegado antes de la batalla y que quieras invocar usando hechizos durante la batalla no pueden formar parte de un warscroll battalion.

FASE DE MOVIMIENTO

P: Diversas habilidades permiten a una unidad llevar a cabo un movimiento “como si fuera la fase de movimiento”. ¿Esto les permite usar habilidades o reglas especiales que normalmente sólo se aplicarían en la fase de movimiento? Por ejemplo, en la fase de héroe una unidad de Kurnoth Hunters de un Free Spirits Battalion puede moverse como si fuera la fase de movimiento, ¿eso le permitiría usar el rasgo de batalla Espíritus del bosque, gracias al cual una unidad puede ser transportada hasta el campo de batalla en la fase de movimiento?

R: No. Lo único que quiere decir esa frase es que el movimiento se lleva a cabo como si fuera la fase de movimiento, de modo que la distancia a la que se mueva la unidad estará basada en su atributo Move, que no podrá moverse a 3" o menos de una miniatura enemiga, que podrá correr y retirarse (pero en tal caso, durante el resto del turno se considerará que ha corrido o se ha retirado), etc.

Aparte de eso, las habilidades que especifiquen que sólo pueden ser usadas en una fase concreta sólo podrán ser usadas durante dicha fase y/o sus efectos sólo se aplicarán durante dicha fase. Por tanto, si una habilidad indica que puedes usarla en tu fase de movimiento sólo podrás usarla y aplicar sus efectos durante tu fase de movimiento, si indica que puede ser usada en tu fase de disparo sólo podrás usarla y aplicar sus efectos durante tu fase de disparo, y así sucesivamente.

P: ¿Cuál es la diferencia entre un movimiento que se realice en la fase de movimiento y un movimiento de carga o de agrupar?

R: En *Warhammer Age of Sigmar*, las unidades pueden moverse en la fase de movimiento, en la fase de carga y en la fase de combate. Los movimientos que se llevan a cabo en la fase de movimiento se consideran movimientos “normales”, mientras que los que se llevan a cabo en la fase de carga se consideran movimientos de carga y los que se llevan a cabo en la fase de combate son movimientos de agrupamiento. Además, cualquier circunstancia que permita a una unidad moverse “como si fuera la fase de movimiento” le permite llevar a cabo un movimiento normal.

La distancia a la que una miniatura puede moverse y las restricciones que se aplican a dicho movimiento varían según el tipo de movimiento que lleve a cabo, tal como muestra la siguiente tabla:

Tipo de movimiento	Distancia	Restricciones
Normal	Atributo Move	No puede acabar el movimiento a 3" o menos de una miniatura enemiga. Las unidades pueden correr o retirarse cuando llevan a cabo un movimiento normal.
Carga	Tirada de carga	La primera miniatura que cargue de la unidad debe acabar el movimiento a ½" o menos de una miniatura enemiga.
Agrupar	3"	Cada miniatura debe acabar el movimiento a menos distancia de la miniatura enemiga más cercana, de la distancia a la que estaba al inicio de dicho movimiento.

P: Por favor, podéis aclarar cuándo/si es necesario contar el movimiento vertical como parte de la distancia que una miniatura mueve, especialmente en lo que tiene que ver con trepar muros de escenografía. Si la altura de un muro excede el movimiento de una miniatura, ¿el muro no se puede trepar o puede ser trepado a lo largo de varios turnos? ¿Puede una miniatura correr trepando un muro?

R: La distancia vertical necesaria para trepar o descender un muro cuenta como parte de la distancia que una miniatura puede mover. Esto puede requerir que una miniatura pase varios turnos trepando un muro especialmente alto (necesitarás recordar hasta dónde ha trepado cada turno). Las miniaturas pueden correr mientras trepan un muro. Ten en cuenta que las miniaturas que pueden volar ignoran la escenografía (y a otras miniaturas) cuando se mueven y, por tanto, no se incluye la distancia vertical cuando se dilucida lo lejos que han movido.

P: Una miniatura no puede moverse a través de escenografía pero puede cruzarla o treparla (a menos que se indique lo contrario en el warscroll de escenografía, supongo). ¿Pueden mis Drakespawn Chariots trepar un Fortress Wall, o descender de una Witchfate Tor o una Fortified Manor?

R: Por simplicidad y facilidad de juego, las reglas permiten que cualquier miniatura trepe cualquier tipo de escenografía. Si lo deseas puedes decir que las miniaturas sólo pueden moverse a lugares que puedan alcanzar en “el mundo real”, pero deberás aplicar el sentido común para hacer que esa regla funcione.

P: ¿Las miniaturas/unidades pueden “trepar” a los árboles en las peanas de bosque?

R: Sí. Por simplicidad de juego, las miniaturas pueden trepar y descender por *cualquier* tipo de escenografía.

P: La cola de mi Magmadroth sobresale 1" de la peana. Si avanza y luego gira 90° a la derecha, ¿debo contar la distancia que la cola ha rotado para saber cuánto ha movido la miniatura?

R: No, la intención de la regla es que ninguna parte de la miniatura se pueda alejar de su posición inicial más del atributo Move de la miniatura. En este ejemplo, para medir el movimiento del Magmadroth determina qué parte de la miniatura se ha movido más y luego mide la distancia entre donde estaba esa parte de la miniatura al principio del movimiento y donde está al final, añadiendo el “movimiento vertical” que se haya necesitado para superar la escenografía. Por ejemplo, el Magmadroth tiene un movimiento de 12" y quiere avanzar cruzando un muro bajo que tiene 2" de altura que está justo frente a él. El muro cuesta 4" de movimiento (2" para subir y 2" para bajar), así que un movimiento es “legal” siempre y cuando ninguna parte del Magmadroth acabe a más de 8" de donde estuviera al inicio del movimiento.

P: ¿Es posible hacer que una unidad/miniatura corra si se está retirando y/o volando?

R: Sí.

P: ¿Está permitido mover una unidad a través de otra unidad amiga que no está involucrada en combate?

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.

FASE DE DISPARO

P: ¿Puedo disparar al combate o a unidades visibles dentro de un bosque si mis unidades tienen al objetivo claramente visible?

R: Sí, en ambos casos.

P: Las reglas permiten que las unidades usen armas a distancia aunque la unidad atacante está en combate cuerpo a cuerpo.

¿Es correcto?

R: Sí. Una miniatura armada con un arma a distancia puede atacar con ella en la fase de disparo, incluso si la unidad enemiga está a 3" o menos de ella.

FASE DE CARGA

P: Cuando tires por un movimiento de carga, ¿debes declarar a quién quieres cargar primero?

R: No. Si tienes una unidad a 12" o menos de cualquier unidad enemiga, puedes declarar una carga de tu unidad. Luego tiras la distancia que la unidad puede cargar y ver que unidades enemigas, si es que hay alguna, están dentro del alcance. No tienes que llevar a cabo la carga ni siquiera si una unidad está dentro del alcance, a no ser que la unidad que cargue tenga una habilidad que especifique lo contrario.

FASE DE COMBATE

P: ¿Cómo se realiza un movimiento de agrupamiento?

R: Cuando una miniatura se agrupa debe acabar el movimiento más cerca de lo que estaba de la miniatura enemiga más cercana. Siempre que el movimiento de agruparse deje a la miniatura más cerca del enemigo más cercano, ésta puede mover alrededor de miniaturas amigas y obstáculos para agruparse.

P: Si una miniatura ya está en contacto con otra, ¿puede agruparse y mover alrededor de la unidad enemiga?

R: No.

P: Sigo sin entender claramente cómo interpretar “la miniatura enemiga más cercana”. ¿Es la miniatura más cercana al inicio del movimiento de agrupamiento incluso si resulta inaccesible por una miniatura amiga o es la miniatura enemiga más cercana y alcanzable que mi miniatura puede alcanzar al agruparse (y posiblemente moviéndose alrededor de miniaturas amigas)?

R: La miniatura más cercana se mide por distancia, no por accesibilidad.

P: ¿Puede una miniatura/unidad agruparse si no tiene línea de visión pero está a menos de 3"?

R: Sí.

P: Si una unidad ha cargado pero todas las miniaturas enemigas a 3" o menos de ella han sido eliminadas antes de que pueda luchar, puede igualmente agruparse aunque no pueda colocarse a 3" o menos de otra unidad enemiga?

R: Sí.

P: Si una unidad como un High Elf Prince en Griffon, tiene la habilidad de agruparse 6" en vez de las 3" normales ¿puede agruparse y atacar en la fase de combate si su unidad está a más de 3" del enemigo?

R: No, a menos que se especifique lo contrario.

P: Algunas habilidades permiten a una unidad agruparse y atacar dos veces, mientras que otras le permiten agruparse de inmediato y atacar por segunda vez. ¿Cuál es la diferencia entre ambas?

R: La primera te permite elegir dos veces durante la fase de combate a una misma unidad para que se agrupe y ataque, en lugar de una, mientras que la segunda permite a la unidad agruparse y atacar dos veces sucesivamente. La primera versión, por tanto, permite a tu oponente elegir una unidad con la que agruparse y atacar antes de que tú puedas agrupar y atacar por segunda vez con tu unidad, mientras que la segunda versión no lo permite.

P: ¿Qué sucede cuando se agrupa una unidad que se ha dividido en dos bloques debido a las bajas?

R: La unidad debe acabar el movimiento de agrupamiento como un único conjunto de miniaturas. Si eso es imposible por cualquier motivo, ninguna miniatura de la unidad puede agruparse.

ATACAR

P: Digamos que estás intentando mantener a una unidad de 20 Dryads en cobertura en un Sylvaneth Wyldwood con dos peanas Citadel Wood. ¿Las Dryads no se consideran en cobertura si cualquier porción de alguna de sus peanas se extiende más allá de cualquier peana Citadel Wood? Como ejemplo, si hay un espacio de 0'3" entre las dos peanas Citadel Wood, y una peana de Dryad se extiende sobre dicho espacio, tocando ambas peanas Citadel Wood, dicho espacio de 0'3" niega la cobertura?

R: Sí. A fin de beneficiarse de la cobertura, todas las miniaturas de la unidad deben estar *completamente* en o sobre un elemento de terreno. Nótese que, en este ejemplo, mientras las peanas de todas las miniaturas de la unidad de Dryad estén completamente sobre *cualquiera* de las dos peanas Citadel Wood, la unidad se beneficiará de la cobertura, incluso si algunas de sus miniaturas están completamente sobre una de las peanas Citadel Wood y algunas están completamente sobre la otra. Por supuesto, si tanto tú como tu oponente os ponéis de acuerdo podéis ser flexibles en casos como el sugieres y simplemente utilizar el sentido común para determinar si las Dryads del ejemplo se pueden beneficiar de la cobertura.

P: ¿Cómo interactúan con los modificadores las habilidades que se activan "con una tirada de 6"? Por ejemplo, si una habilidad indica que tiene efecto "con una tirada para herir de 6" y la miniatura tiene un modificador que suma 1 a sus tiradas para herir, ¿una tirada de 6 natural activaría la habilidad?

R: Sí. Las reglas de *Warhammer Age of Sigmar* que indican "una tirada de 6" equivalen a "una tirada de 6 o más".

P: ¿Qué sucede si tengo dos armas iguales? ¿Doblo la cantidad de ataques hechos por el arma?

R: Si una miniatura está armada con armas idénticas no duplica la cantidad de ataques, sino que, habitualmente, consigue una habilidad adicional.

P: ¿Cuando una miniatura va armada con dos copias de una misma arma que le otorga una habilidad que afecta a sus tiradas para golpear, se aplica a las tiradas para golpear de todos sus ataques, o sólo a los ataques que efectúe con ese par de armas?

R: Sólo las que efectúe con ese par de armas.

P: ¿Puedo elegir no atacar con una miniatura o no usar una o más armas de la miniatura al atacar?

R: Sí.

P: ¿Tengo que elegir los objetivos de todos los ataques de una unidad antes de realizar cualquier tirada (para golpear, etc...)?

R: Sí.

P: Si un arma tiene un atributo de Attacks mayor que 1, ¿puedo dividir sus ataques entre varias unidades objetivo?

R: Sí.

P: ¿Podéis aclarar la intención de la mecánica de asignación de daño? ¿Se supone que debemos asignar el daño de una unidad a una única miniatura hasta que muera y luego seguir con otra o podemos elegir un objetivo diferente en cada ronda de ataque (o incluso para cada ataque de un arma diferente)?

R: Asigna heridas a una miniatura hasta que muera (incluyendo el daño de ataques subsiguientes).

Al atacar a una unidad con múltiples miniaturas, las heridas se asignan en primer lugar a una única miniatura hasta que sea eliminada (o hasta que ya no queden más heridas que asignar) antes de asignar las heridas restantes a otra miniatura. Esto incluye las heridas causadas por todos los ataques subsiguientes contra la unidad, ya que la intención es que una unidad nunca haya más de una miniatura herida.

P: Si un grupo de 20 miniaturas ataca, pero sólo 5 de ellas tienen objetivos dentro del alcance de sus armas ¿sólo tiras por esas 5 armas que están dentro de alcance?

R: Sí.

P: ¿Es posible que los modificadores hagan que se tenga éxito automático en una tirada para golpear, herir o salvar? Por ejemplo, una tirada de salvación de 3 o más con un modificador de +2.

R: Sí. En este ejemplo la tirada de salvación se superaría automáticamente.

P: En el caso de máquinas de guerra y su dotación ¿cómo se reparten las heridas?

R: La máquina de guerra y la dotación son dos unidades separadas y deben elegirse como objetivo por separado.

P: Si una miniatura tiene varios personajes con diferentes atributos en una única peana (como un Empire Knight, o los espíritus que rodean a Nagash) eso otorga diferentes tipos de ataques, ¿tengo que elegir qué arma uso o puedo atacar con todos los ataques listados?

R: Cualquier miniatura, incluyendo aquellas con múltiples personajes, puede atacar con todas las armas especificadas en su warscroll. Por ejemplo, en el caso del Empire Knight tanto el jinete, con su lanza y espada o martillo de caballería, como su montura con sus pezuñas de acero pueden atacar.

P: ¿Una unidad con un atributo Save de "-" consigue una salvación al estar en cobertura o de la habilidad que da +1?

R: No. Echa un vistazo al apartado "Salvación de '-' " en la sección de Consejos de los warscrolls.

P: Cuando una miniatura/unidad tiene una salvación especial que depende de una habilidad que puede ser usada cuando sufren una herida o una herida mortal ¿se hace después de las salvaciones normales pero antes de que se determine el daño (por ejemplo entre los pasos 3 y 4 de la secuencia de ataque)?

R: No, estas tiradas de salvación especial se hacen después de que se determine el daño y cada herida individual sea asignada a una miniatura que tenga esta salvación (ver “Infligir daño” en la hoja de reglas). Por ejemplo, una unidad de Phoenix Guard es atacada por un Cannon. Este golpea y hiere con éxito, mientras que la unidad falla sus tiradas de salvación. El Cannon tira para infligir daño, 1D6 heridas, en el paso 4 de la secuencia de ataque. La tirada es un 4, así que inflige 4 heridas a la Phoenix Guard. La secuencia de ataque acaba y las heridas van a ser asignadas a la unidad de Phoenix Guard, que perdería 4 miniaturas. Sin embargo, la habilidad Testigo del destino implica que cada Phoenix Guard ignora una herida o herida mortal con un resultado de 4 o más, así que al asignar cada herida se tira un dado y con un 4 o más, la herida se ignora.

P: ¿Qué sucede cuando una miniatura con un arma que no sigue el proceso habitual de ataque consigue +1 ataque? Por ejemplo, una Maza almastral (que hace 1D3 heridas mortales sin tiradas para golpear o herir) haría 2D3 heridas mortales?

R: Depende del modificador en cuestión. Si el modificador permite que la miniatura ataque de nuevo, podría usar el arma en cuestión una segunda vez. Si el modificador se aplica al atributo de Attacks del arma, entonces el modificador no tiene efecto en armas que no usan o tienen atributo de Attacks. En el ejemplo dado, la Maza almastral no tiene atributo de Attacks ni ataca en el sentido normal, es una habilidad que se puede usar una vez por fase de combate, de forma que no se vería afectada por ningún tipo de modificador.

P: ¿Cuando una miniatura en una montura muere, se muere el conjunto de jinete y montura o puedes usar el jinete a pie (si tienes una miniatura para él)?

R: Muere toda la miniatura.

P: Algunas miniaturas muy pequeñas, como los Goblins, no pueden atacar a las miniaturas con peanas de volador, ya que la distancia entre ambas excede el alcance del arma de la miniatura pequeña. ¿Hay alguna forma de que la miniatura pequeña ataque en esta situación?

R: No, deberá encontrar un elemento de escenografía al que subirse para alcanzar a la miniatura voladora. De igual modo, la miniatura voladora sería incapaz de atacar a las miniaturas pequeñas que no puedan alcanzarla, en caso de que su arma de combate no tenga el alcance necesario.

P: ¿Puede un ataque con un atributo Damage de más de 1 matar a más de un enemigo?

R: Sí, siempre que todas las miniaturas enemigas pertenezcan a la misma unidad.

MAGOS

P: Si tengo varios magos ¿puedo lanzar Escudo místico varias veces sobre la misma unidad?

R: Sí.

P: ¿Pueden los hechizos de invocaciones de ciertos warscrolls ser usados por el lanzador apropiado aunque mi ejército no incluya ninguna de las miniaturas del warscroll?

R: Sí.

P: Si invoco un mago, ¿ese mago puede usar sus habilidades mágicas en la misma fase de héroe?

R: Sí, en tu fase de héroe puedes lanzar hechizos y usar habilidades que tengan tus miniaturas, en cualquier orden que tú elijas. Por tanto, un mago recién invocado puede lanzar hechizos.

P: Cuando una miniatura muere y es retirada de juego, ¿puede ser devuelta al juego como una nueva miniatura usando habilidades o hechizos que permiten invocar nuevas miniaturas?

R: Sí.

P: Los magos que pueden lanzar múltiples hechizos incluyen el texto “pueden intentar lanzar X hechizos diferentes por turno”. ¿Esto implica que no pueden lanzar el mismo hechizo más de una vez cada turno?

R: Sí.

P: ¿Puedes seguir invocando miniaturas muertas (si los dados acompañan) una y otra vez?

R: Sí.

MONSTRUOS

P: Si un monstruo se cura heridas, ¿siguen contando esas heridas a efectos de debilitar sus ataques y habilidades?

R: No. Usas la línea que corresponda a la cantidad actual de heridas, de forma que un monstruo podrá mejorar sus habilidades y ataques si puede curarse heridas.

HABILIDADES

P: Cuando se utilizan como criterio de una habilidad las palabras “cualquiera” o “algún”, ¿significa que la habilidad se aplica sólo una vez, o que se aplica cada vez que dicho criterio se cumple? Por ejemplo, si una habilidad dice “Suma 1 a las tiradas para golpear de las miniaturas a 6” o menos de cualquier miniatura que tenga esta habilidad”, ¿se sumaría 1 a las tiradas para golpear de una miniatura que estuviera a 6” o menos de tres miniaturas con esa habilidad, o se sumaría 3?

R: La habilidad se aplica sólo una vez, sin importar cuántas veces se cumpla el criterio. En las reglas de Warhammer Age of Sigmar “cualquiera” y “algún” se consideran sinónimos de “una o más”. En el ejemplo, esto significa que se sumaría 1 a las tiradas para golpear, no 3.

P: Si varias unidades pueden usar la misma habilidad a la vez, ¿debes indicar cuántas miniaturas la usarán, antes de resolverla? ¿O puedes resolver la habilidad con una de las unidades y esperar a ver el resultado antes de decidir si la siguiente unidad también usará la habilidad? Por ejemplo, los Shadowblade Assassins ocultos se revelan al inicio de la fase de combate y entonces se agrupan y atacan. ¿Podría hacerlo con un Assassin antes de decidir si revelar a otro y atacar con él?

R: La segunda opción. Resuelves la habilidad con una unidad cada la vez y puedes esperar a ver el resultado antes de pasar a la siguiente. Esto significa que, en el ejemplo, podrías revelar a un Assassin y atacar con él antes de decidir si quieres hacerlo con otros Assassins.

P: ¿Se pueden juntar los efectos de múltiples hechizos y habilidades duplicados contra un objetivo?

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

P: ¿Las habilidades que tienen efecto con una tirada de 6 o más se ven afectan los modificadores positivos y negativos?

R: Sí. Una tirada en la que obtengas un 6 con un modificador de -1 se convertiría en un 5, por ejemplo.

P: ¿Qué sucede cuando dos habilidades afectan a una misma tirada? Por ejemplo, si una unidad que inflige una herida mortal por cada tirada de 6 para golpear ataca a una unidad de Screamers of Tzeentch que a 3" o menos algún Daemon Hero de Tzeentch considera todas las tiradas enemigas para golpear de 6 como tiradas de 1.

R: Aplica siempre en primer lugar las habilidades que modifican las tiradas y luego las habilidades que tienen efecto a causa de una tirada concreta (ya modificada). Por ejemplo un Retributor al que afecte una habilidad enemiga que le impone un modificador de -1 a las tiradas para golpear tendrá que aplicar el modificador antes de comprobar si puede usar la habilidad Convertir en Cenizas. Si sigue habiendo confusión, el jugador cuyo turno está en curso aplica primero sus habilidades. La sección Warscrolls de los libros incluye el apartado "Cuándo usar habilidades" bajo el epígrafe Consejos.

P: Si una habilidad dobla el atributo Damage de un arma que causa daño aleatorio, o suma +1 a su daño, ¿el modificador se aplica al número de dados tirado o al resultado de la tirada? Por ejemplo, si se dobla 1D3 de daño, ¿serían 2D3 o 1D3x2? Y si se suma 1 a 1D3 de daño, ¿serían 2D3 o 1D3+1? De manera similar, si una habilidad reduce a la mitad el atributo Damage de un arma, se divide a la mitad el número de dados tirados o el resultado de la tirada?

R: Se modifica el resultado de la tirada, no el número de dados tirados. Así, en estos ejemplos, el daño sería 1D3x2 y 1D3+1 respectivamente.

P: Si añado un modificador (por ejemplo, +1) a un atributo que además está siendo multiplicado (por ejemplo, x2), aplico el modificador antes o después del multiplicador?

R: En *Warhammer Age of Sigmar*, los modificadores se aplican después de los multiplicadores. Nótese que esto significa que una habilidad que multiplique el atributo Move de una unidad lo hará antes de aplicar modificadores por correr.

P: Algunas habilidades se refieren a una unidad que sufra una herida o herida no salvada. ¿Se pueden aplicar si la unidad recibe heridas y estas son salvadas, negadas o ignoradas?

R: No. En las reglas de *Warhammer Age of Sigmar*, "sufrir una herida" se refiere a que la herida se ha asignado a una miniatura y no se ha invalidado por ningún medio.

P: Mi miniatura cuenta con dos reglas que le permiten ignorar las heridas y heridas mortales que sufra. ¿Tiro dos veces para evitar la herida, dado que hay dos reglas que me lo permiten o solamente una, puesto que ambas tienen efecto al mismo tiempo?

R: Dos veces, una por cada habilidad.

P: Si una unidad abandona el campo de batalla por cualquier motivo y después regresa, ¿pierden los bonificadores que hubieran ganado a causa de hechizos y habilidades? Además, si tenían alguna habilidad de "una vez por partida", ¿se "reinicia" y vuelve a tenerla disponible?

R: Si se trata de la misma unidad, la respuesta es no a ambas preguntas. Si las miniaturas han muerto y se están usando para representar una unidad diferente del mismo tipo, entonces sí a ambas preguntas.

P: Hay habilidades que tienen efecto cuando se obtiene más de un 6 en una tirada (por ejemplo, el Lord-Castellant cura una herida por cada salvación de 7 o más que saque una unidad de Stormcast Eternals). ¿Cómo se consigue esto?

R: En *Warhammer Age of Sigmar* sólo puedes obtener un 7 más con un dado si se modifica la tirada. Una tirada de 6 con un modificador de +1 se convierte en un 7. Si no se le aplican modificadores no puedes obtener un 7 o más.

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. ¿Están restringidas a tus propias tiradas, o puedes obligar a tu oponente a repetir una de sus tiradas?

R: Si la habilidad en cuestión dice "cualquier dado" 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: 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 un 4 o más y tienes un modificador de +1, probablemente no querrás repetir una tirada “fallida” de 3 ya que, tras aplicar el modificador, se convertirá en exitosa.

P: Algunas habilidades permiten repetir tiradas de “6 o más”. Dado que las repeticiones tienen lugar antes de aplicar los modificadores, cómo puede llegar a ser de “o más” la tirada?

R: No puede. En tales casos, ignora las palabras “o más”.

P: Si una habilidad o hechizo permite a una miniatura ser colocada en cualquier punto del campo de batalla, y la miniatura se encuentra originalmente a 3" o menos de un enemigo, ¿cuenta como si hiciera un movimiento de retirada?

R: No, a menos que se especifique lo contrario.

WARSCROLLS Y WARSCROLL BATTALIONS

P: ¿Seguirán disponibles los warscrolls de las miniaturas que sean descatalogadas?

R: Sí. Pueden encontrarse en la sección “Reglas de Warhammer Age of Sigmar” del menú Aquí te ayudamos, al pie de la página web de games-workshop.com.

P: Si dispongo de dos warscrolls diferentes para la misma unidad, ¿puedo elegir cuál de ellos utilizar, o debo usar la versión de publicación más reciente?

R: Puedes elegir cuál de ellos usarás, pero quizás sea más práctico que utilices la versión más reciente del warscroll para evitar confusiones con tu oponente, sobre todo si la versión más antigua ya no está disponible.

P: ¿Cómo se determina qué miniaturas y unidades componen un warscroll battalion? ¿En qué caso se basa en una keyword y cuándo en el nombre de unidad?

R: Cuando un warscroll battalion se refiere a una keyword, el texto aparece en **NEGRITA DE KEYWORD**. En cualquier otro caso, se refiere al nombre de unidad.

P: ¿Puede una única unidad “ocupar el puesto” de varias de las entradas indicadas en la composición de un warscroll battalion?

R: No.

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 indica que la unidad está armada con lanzas o con espadas, todas las miniaturas tendrán que usar la misma arma. Si indica que la unidad puede usar lanzas y espadas, cada una de sus miniaturas podrá estar armada indistintamente con una u otra.

P: ¿Cómo funcionan las miniaturas tipo portaestandarte y músico? ¿Pierden las armas que llevarán o ganan los beneficios de las mejoras sin ningún tipo de penalización?

R: Simplemente ganan los beneficios indicados, salvo que se especifique lo contrario. La miniatura conserva todas las armas que tenía antes de elegir la mejora, incluso si no están representadas en la miniatura.

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

R: Sí.

P: Si tengo 3 Razordons y 1 Skink Handler, ¿se benefician los 3 Razordons de la habilidad Azuzada a la furia y pueden repetir los 1 para golpear en la fase de disparo si están a 3" o menos del Skink Handler?

R: Sí.

P: A la hora de seleccionar unidades para warscroll battalions con ciertas keywords obligatorias, ¿sirven las unidades que ganan dichas keywords durante el despliegue para cubrir ese requisito (p.ej. Chaos Lords y Daemon Princes)?

R: Sí, pero deben elegir la keyword requerida.

P: Si tu ejército cumple los requisitos de varios warscroll battalions simultáneamente, ¿ganas las habilidades de todos ellos?

R: Cada unidad sólo puede pertenecer a un único warscroll battalion, a menos que el batallón del que forma parte esté incluido en un warscroll battalion que a su vez esté formado por una lista de varios “sub-batallones”.

BATALLAS CAMPALES

P: Si invoco un Balewind Vortex, lo desinvoco y luego lo vuelvo a invocar, ¿tengo que pagar puntos de refuerzos cada vez?

R: Sí.

P: Si una habilidad me permite reemplazar una miniatura por otra miniatura distinta, ¿la nueva miniatura me cuesta puntos de refuerzos en una Batalla equilibrada?

R: Sí.