

WARSCROLLS DE ESCENOGRAFÍA

En esta sección encontrarás reglas de escenografía expandidas para las Azyrite Ruins incluidas en la caja Realm of Battle: Blasted Hollowheart. No necesitas usar estas reglas para disfrutar de una batalla usando las miniaturas, pero aportarán una nueva dimensión a tu campo de batalla y le infundirán vida.



AZYRITE RUINS

A lo largo y ancho de los Reinos Mortales yacen diseminadas las ruinas de edificios que fueron erigidos cientos, o incluso miles, de años antes de la llegada del Chaos.

DESCRIPCIÓN

Las Azyrite Ruins son un elemento de terreno que consta de una sola miniatura de Azyrite Ruins.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Barricada. Cuando una miniatura enemiga tome como objetivo a una unidad que esté completamente a 1" o menos de unas Azyrite Ruins, la unidad objetivo se beneficiará de cobertura si la miniatura Atacante está más cerca de las Azyrite Ruins que de la unidad objetivo.

KEYWORDS

SCENERY, RUIN, AZYRITE RUINS

INTRODUCCIÓN A LOS PLANES DE BATALLA

En las siguientes páginas encontrarás tres emocionantes planes de batalla que pueden usarse con los contenidos de **Realm of Battle: Blasted Hollowheart** y dos ejércitos cualesquiera.

Cada uno de los siguientes planes de batalla ha sido diseñado para jugarse entre dos ejércitos, en un campo de batalla creado con los contenidos **Realm of Battle: Blasted Hollowheart**. Las misiones pueden jugarse de forma individual o todas seguidas para formar una campaña donde el resultado de una partida afectará a la siguiente.

LA TIRADA MÁS ALTA

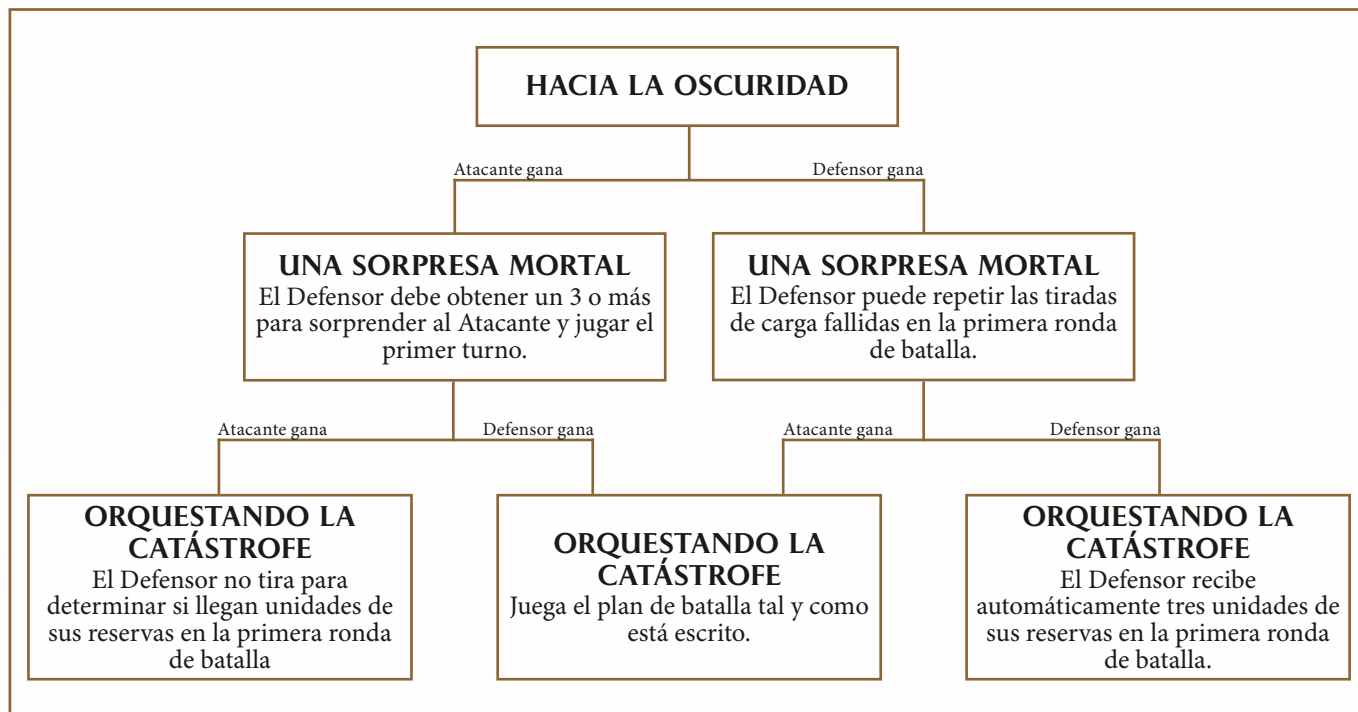
Los planes de batalla indican a los jugadores decidir “a la tirada más alta”. Para ello, cada jugador tira un dado y quien obtenga el resultado más alto, gana. En caso de empate, se vuelve a tirar.

Nota del diseñador: Estos planes de batalla funcionan mejor si no se usan miniaturas que puedan volar. Si quieres usarlas, es mejor no aplicar las reglas de Volar de la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*; ¡deberán combatir a pie, como todo el mundo!

CAMPAÑA BLASTED HALLOWHEART

Las campañas añaden nueva dimensión a tus partidas, otorgando un nuevo significado a cada victoria y derrota, y llevándote más allá de las partidas individuales.

Para completar una campaña deberás jugar los tres planes de batalla **Realm of Battle: Blasted Hollowheart** uno tras otro. El mismo jugador será el Atacante en las tres batallas y su oponente será el Defensor. Ganar una batalla afectará a la siguiente batalla que se juegue (consulta el diagrama que hay bajo estas líneas). Ganará la campaña quien venza en la tercera y última batalla.



PLAN DE BATALLA: HACIA LA OSCURIDAD

Una pequeña partida de guerreros tiene órdenes de transportar dos cofres hasta un lugar secreto en lo más profundo del territorio enemigo. Pero primero deben alcanzar la entrada a una red de túneles que les permitirán evitar el grueso del ejército enemigo.

LOS EJÉRCITOS

Los jugadores eligen sus ejércitos como se describe en la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*. Este plan de batalla está pensado para dos ejércitos pequeños, cuyos atributos Wounds sumados no superen las 35, y que no incluya **MONSTERS**. Una vez elegidos los ejércitos, los jugadores deciden a la tirada más alta quién será el Atacante y quién el Defensor.

EL CAMPO DE BATALLA

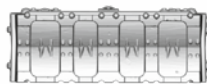
Disponed el campo de batalla y desplegad la escenografía según el mapa que hay a pie de página.

DESPLIEGUE

Empezando por quien ganó la tirada más alta para decidir quién es el Atacante y quién el Defensor, los jugadores despliegan, alternativamente, una unidad cada uno. Las unidades deben desplegarse completamente dentro de su territorio.

Si un jugador termina primero de desplegar su ejército, su oponente puede desplegar el resto de las unidades de su ejército una tras otra. Quien terminó primero de desplegar su ejército puede elegir quién tiene el primer turno de la primera ronda de batalla.

LOS COFRES



Tras el despliegue de los ejércitos, se eligen dos miniaturas del ejército Atacante para que empiecen la batalla acarreado un cofre cada una. Para indicar esto, sitúa el cofre en contacto con la miniatura que lo acarrea. Desde ese momento, el cofre permanece con la miniatura (muévelo con la

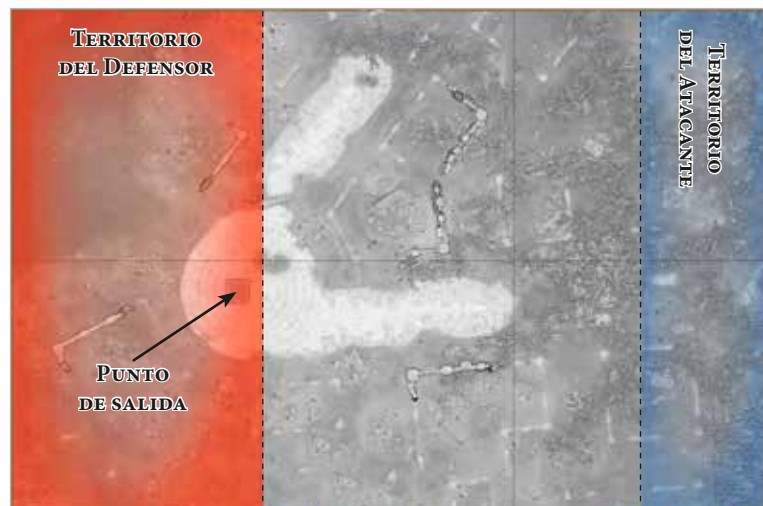
miniatura) hasta que ésta lo deje caer, lo que ocurrirá si la miniatura muere o huye. Si el cofre cae, otra miniatura puede acarrearlo si se pone en contacto de peana con él. Una miniatura que acarrea un cofre no puede volar, desplegar en otro lugar que no sea el campo de batalla, ni mover más de 9" en una sola fase, por ningún motivo.

VICTORIA GLORIOSA

La batalla continúa hasta el final de la quinta ronda de batalla, o hasta que un jugador se quede sin unidades en el campo de batalla.

El Atacante obtiene una **victoria gloriosa** si aniquila totalmente al ejército del Defensor, o si las miniaturas de su ejército están acarreado ambos cofres y estos están a 3" o menos del punto de salida (mostrado en el mapa de despliegue) al final de la fase de movimiento del Atacante.

El Defensor logra una **victoria gloriosa** si aniquila totalmente al ejército del Atacante o si la batalla acaba y el Atacante no ha conseguido escapar con los cofres.



PLAN DE BATALLA: UNA SORPRESA MORTAL

La pequeña partida de guerreros ha logrado eludir al ejército enemigo y ahora cruza su territorio en dirección al lugar de su reunión secreta. De pronto, un enemigo oculto les ataca, ¡han caído en una emboscada!

LOS EJÉRCITOS

Los jugadores eligen sus ejércitos como se describe en la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*. Este plan de batalla está pensado para dos ejércitos pequeños, cuyos atributos Wounds sumados no superen las 35, y que no incluya **MONSTERS**. Una vez elegidos los ejércitos, los jugadores deciden a la tirada más alta quién será el Atacante y quién el Defensor.

EL CAMPO DE BATALLA

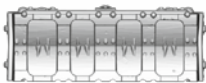
Disponed el campo de batalla y desplegado la escenografía según el mapa que hay más abajo.

DESPLIEGUE

El Atacante despliega su ejército primero. Debe desplegar todas sus miniaturas completamente dentro de las baldosas grises de la antigua calzada, como muestra el mapa de despliegue.

El Defensor despliega segundo. Para ello, elige una unidad de su ejército y tira un dado. La unidad debe desplegar completamente dentro del territorio que corresponda a la tirada del dado, como muestra el mapa de despliegue. Luego el Defensor tira por la siguiente unidad que desee desplegar y así hasta haber desplegado todo su ejército.

LOS COFRES



Tras el despliegue de los ejércitos, se eligen dos miniaturas del ejército Atacante para que empiecen la batalla acarreando un cofre cada una. Para indicar esto, sitúa el cofre en contacto con la miniatura que lo acarrea. Desde ese momento, el cofre permanece con la miniatura (muévelo con la miniatura) hasta que ésta lo deje caer, lo que ocurrirá si la miniatura muere o huye. Si el cofre cae, otra miniatura puede acarrearlo si se pone en contacto de peana con él. Una miniatura que acarrea un cofre no puede volar, desplegar en otro lugar que no sea el campo de batalla, ni mover más de 9" en una sola fase, por ningún motivo.

PRIMER TURNO

Tras haber desplegado ambos ejércitos y elegido las miniaturas que acarrearán los cofres, el Defensor tira un dado; con un 2 o más, su ejército lanza la emboscada con éxito y tiene el primer

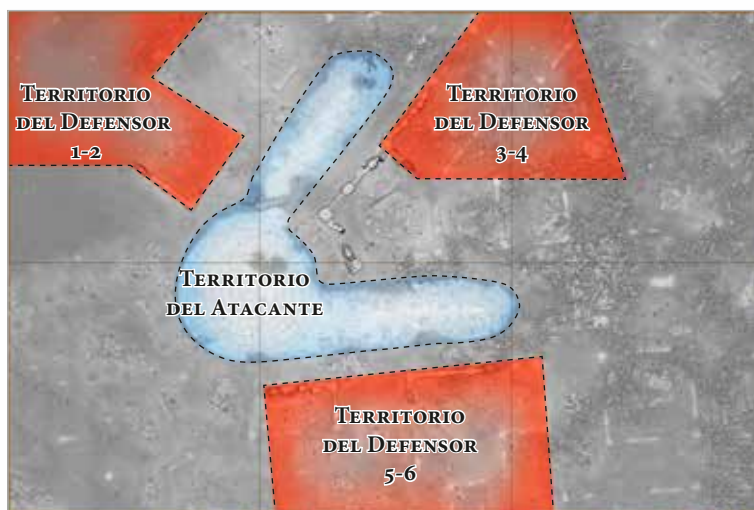
turno de la primera ronda de batalla. Con un 1, el ejército Atacante detecta la emboscada y tiene el primer turno de la primera ronda de batalla.

VICTORIA GLORIOSA

La batalla continúa hasta el final de la quinta ronda de batalla, o hasta que un jugador se quede sin unidades en el campo de batalla.

El Atacante logra una **victoria gloriosa** si aniquila totalmente al ejército del Defensor, o si las miniaturas del ejército Atacante están acarreando ambos cofres al final de la batalla. El Atacante logra una **victoria menor** si las miniaturas de su ejército sólo están acarreando uno de los cofres al final de la batalla.

El Defensor logra una **victoria gloriosa** si aniquila totalmente al ejército del Atacante o una **victoria menor** si las miniaturas del ejército Atacante no están acarreando ningún cofre al final de la batalla.



PLAN DE BATALLA: ORQUESTANDO LA CATÁSTROFE

La partida ha alcanzado el centro del territorio enemigo con ambos cofres. Si los sitúan en ciertos lugares y los abren simultáneamente, los artefactos de su interior provocarán una catástrofe que destrozará la nación enemiga.

LOS EJÉRCITOS

Los jugadores eligen sus ejércitos como se describe en la hoja de reglas de *Warhammer Age of Sigmar*. Este plan de batalla está pensado para dos ejércitos pequeños, cuyos atributos Wounds sumados no superen las 35, y que no incluya **MONSTERS**. Una vez elegidos los ejércitos, los jugadores deciden a la tirada más alta quién será el Atacante y quién el Defensor.

EL CAMPO DE BATALLA

Disponed el campo de batalla y desplegad la escenografía según el mapa que hay a pie de página.

DESPLIEGUE

El Atacante despliega su ejército primero. Todas sus unidades deben desplegarse completamente dentro de su territorio, como muestra el mapa de despliegue.

El Defensor despliega segundo. Para ello, elige dos unidades de su ejército y las despliega completamente dentro de su territorio, de modo que una quede completamente a 3" o menos de uno de los objetivos del Atacante y la otra quede completamente a 3" o menos del otro objetivo del Atacante. Todas las unidades restantes del ejército Defensor están en la reserva y llegan como se describe más adelante (no pueden desplegar en ningún otro lugar ni llegar de ningún otro modo).

LOS COFRES



Tras el despliegue de los ejércitos, se eligen dos miniaturas del ejército Atacante para que empiecen la batalla acarreando un cofre cada una. Para indicar esto, sitúa el cofre en contacto con la miniatura que lo acarrea. Desde ese momento, el cofre permanece con la miniatura (muévelo con la miniatura) hasta que ésta lo deje caer, lo que ocurrirá si la miniatura muere o huye. Si el cofre cae, otra miniatura puede acarrearlo si se pone en contacto de peana con él. Una miniatura que acarrea un cofre no puede volar, desplegar en otro lugar que no sea el campo de batalla, ni mover más de 9" en una sola fase, por ningún motivo.

PRIMER TURNO

Tras haber desplegado ambos ejércitos y elegido las miniaturas que acarrearán los cofres, el Atacante tira un dado; con un 2 o más, pilla al Defensor desprevenido y tiene el primer turno de la primera ronda de batalla. Con un 1, su ejército ha sido avistado y el Defensor tiene el primer turno de la primera ronda de batalla.

RESERVAS

Al inicio de la fase de héroe del Defensor, éste tira 1D3. El resultado es el número de unidades que pueden llegar de sus reservas este turno. El Defensor puede elegir cuáles. Cada una debe desplegar completamente dentro del territorio del Defensor, a más de 3" del enemigo y a más de 18" de otras unidades que hayan llegado de la reserva ese mismo turno. Esto se considerará su movimiento en la siguiente fase de movimiento.

VICTORIA GLORIOSA

La batalla continúa hasta el final de la quinta ronda de batalla, o hasta que un jugador se quede sin unidades en el campo de batalla.

El Atacante logra una **victoria gloriosa** si, al inicio de su fase de héroe, las miniaturas de su ejército están acarreando ambos cofres y estos están dentro del límite de sendos objetivos del Atacante.

El Defensor logra una **victoria gloriosa** si aniquila totalmente al ejército del Atacante, o si la batalla acaba antes de que gane el Atacante.

