

A.J.E.S.

Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

19º GRAN TORNEO ARGENTINO DE



Inicio del torneo: 05/03/06

Reglamento revisado al: 05/02/06

REGLAMENTO:

En estas páginas se describe el reglamento del **19º GRAN TORNEO ARGENTINO DE WARHAMMER (G.T.A.)**. Por cualquier duda puedes comunicarte a los siguientes teléfonos 4583-1235 ó 4902-3653., también puedes hacerlo al siguiente mail cofradiadelsur@fullzero.com.ar

De la organización:

El ente organizador del **19º GRAN TORNEO ARGENTINO DE WARHAMMER** es el club de rol, wargames y cardgames **La Cofradía del Sur**. Este torneo está avalado por la **A.J.E.S.** (Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación) La sede donde se realizará el evento es en el club La Cofradía del Sur, Acevedo 460 capital, Buenos Aires, Argentina.

De las batallas:

1. Se librarán a un **máximo de 1750 puntos**. **NO** se lo podrá exceder.
2. **NO** se emplearán **aliados** de ningún tipo.
3. **NO** se emplearán **personajes especiales**.
4. La mesa de juego y el terreno serán designados por los organizadores.
5. Se jugará la batalla correspondiente al **escenario 1**, "Nebelheim". Las formas de despliegue podrían diferirse según lo indique el árbitro del presente Torneo.

Del torneo:

1. Todas las batallas contarán con un director de juego, que será designado por **La Cofradía del Sur** y avalado por la **A.J.E.S.** y de este será la decisión final ante cualquier duda o inconveniente que surja durante una batalla o el torneo, esta decisión es inapelable y no crea necesariamente ningún precedente a futuro.
2. La ronda de clasificación se jugarán con hasta **3 listas** de ejército, el jugador elegirá cual de las tres listas usar antes de comenzar la partida y antes de saber con cual lista jugará su contrincante, avisándole al árbitro su decisión. Para las eliminatorias se hará una lista de ejército para cada batalla. **NO** se podrá cambiar de ejército durante todo el torneo.
3. Se utilizará el reglamento de **Warhammer Fantasy 6º edición**.
4. El jugador deberá hacer hasta 3 (tres) listas de ejército (podrá hacer menos si lo desea, pero deberá presentar al menos una lista de ejército) y una copia de cada una lo más prolijos posible; es recomendable

A.J.E.S.

Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

- sacarle **fotocopias** a las mismas, deben estar en castellano y legibles. Las copias deberán ser entregadas a los organizadores **10 días** antes del comienzo del torneo. Si un jugador entrega su lista de ejército 3 días antes del comienzo del torneo tendrá una penalización de -1 punto de comportamiento deportivo. Si lo entrega 2 días antes tendrá una penalización de -2 puntos y si entrega un día antes la penalización será de -3 puntos. **No se aceptarán listas de ejército hechas con el Army Builder, Devil Team o similares, ni en inglés**, estas tienen demasiados errores y no facilitan la labor de los árbitros; la entorpece.
5. Cada jugador deberá tener la copia de los armys que entregó a los organizadores antes de comenzar la batalla, debiendo ser estas copias fieles de las entregadas a los organizadores. **De no contar con estas copias del army no podrá jugar la batalla aunque los organizadores tengan las copias de control y por ende perderá la partida**. De no ser las copias iguales a las entregadas a los organizadores quedará **DESCALIFICADO**.
 6. Quedará terminantemente prohibido posponer una batalla y solo se podrá suspender o cambiar de fecha una o varias partidas por motivos de fuerza mayor y solo si se avisa como mínimo con 24 horas de anticipación y si el oponente y la organización del **G.T.A.** aceptan y si es posible posponer la partida por cuestiones de cronograma del Torneo; caso contrario perderá la partida.
 7. Se utilizarán los **libros de ejército** ya editados para aquellos ejércitos que los tengan. También se podrán usar las listas de ejércitos Imperiales de **Ostland** (se puede bajar de la página www.lacofradiadelsur.com.ar) y del **Culto a Ulric** (se puede sacar de la revista W.D.). De *Tormenta del Caos* se podrán usar los objetos mágicos designados a cada ejército y las siguientes listas de ejército: **Middenheim, No muerto de Silvania, Culto a Slaneesh y Orcos de Grimgor**. El jugador cuyo ejército todavía no haya sido publicado en español, usará el suplemento "**Hordas Invasoras**". Quien no lo tenga y lo necesite le será entregado al momento de inscribirse.
 8. El jugador deberá traer el libro de su ejército, de no traerlo será sancionado con -1 punto por comportamiento deportivo.

De los jugadores:

1. Un jugador podrá contar con hasta **2 ayudantes** (es bastante recomendable tenerlos), los cuales podrán asesorar o suplantar al titular durante el transcurso del Torneo. Estos ayudantes serán designados por el jugador titular notificando a los organizadores del torneo de sus nombres. Un jugador y/o ayudante podrá jugar solamente con un ejército y **NO** podrá ser ayudante de otro ejército / ni jugador.
2. Es obligación de los participantes **mantenerse informados** de las batallas, ya que las mismas pueden cambiar sin previo aviso. Para ello los jugadores deben suscribirse en la lista de correo de La Cofradía del Sur para estar informados de los acontecimientos e imprevistos que pudieran surgir durante el transcurso del Torneo; la dirección es: listacofradia@gruposyahoo.com.ar de esta manera la organización de los **G.T.A.** podrá comunicar rápidamente a los concursantes cualquier alteración o cambio que ocurra en el Torneo, lo único que se necesita

A.J.E.S.

Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

para suscribirse a la lista de correo es tener una dirección de correo electrónico de Yahoo. Cabe aclarar que la organización de los **G.T.A.** solamente usará este único medio para comunicar cambios o imprevistos en el transcurso del Torneo.

3. Si un participante interrumpe u opina en una batalla que no es la suya o consulta a un tercero que no participa de la batalla será sancionado por el árbitro como éste considere adecuado, pudiéndolo descalificar en caso de creerlo necesario.
4. Si un jugador nota alguna irregularidad en una partida en la que no participe deberá comunicarlo al árbitro más cercano. De ninguna manera podrá interrumpir la partida (ver punto anterior).
5. Si un jugador nota alguna irregularidad deberá comunicárselo al árbitro lo antes posible, ya que puede ser imposible aplicar alguna solución en forma retroactiva si pasa mucho tiempo.
6. Si un jugador es descalificado, las batallas que le resten se le darán por perdidas por **W.O.**

De la Puntuación de la batalla:

1. Se darán puntos de victoria según el reglamento de **Warhammer 6º ed.**

De la puntuación de torneo:

El Gran Torneo Argentino de Warhammer contará con **4 tipos diferentes de puntuación**, que sumados darán el total de puntos de torneo que cada jugador hizo en la batalla, decidiendo así quién será el ganador de la misma. Los 4 tipos de puntuación son las siguientes:

1º) Puntos por batalla: Serán asignados de la siguiente manera:

- ? Batalla empatada: **3 Puntos** para cada uno.
- ? Batalla ganada por Victoria Marginal (VM): **4 puntos** para el ganador, **2 puntos** al perdedor.
- ? Batalla ganada por Victoria Decisiva (VD): **5 puntos** para el ganador, **1 punto** para el perdedor.
- ? Batalla ganada por Masacre (M): **6 puntos** para el ganador, **0 punto** para el perdedor.

2º) Puntos por la correcta presentación del ejército: Cada jugador contará con **5 puntos de torneo** por la correcta presentación de su ejército. Por cada figura sin pintar que el jugador tenga en su ejército se le descontará **0.5 puntos de torneo**. Se considera figura pintada a aquella que esta totalmente pintada y tiene por lo menos tres colores distintos.

3º) Puntos por comportamiento deportivo: Cada jugador contará con **5 puntos de torneo** por este concepto, por cada llamada de atención el árbitro descontará tantos puntos como considere acorde a la falta. Además por cada 5 minutos de atraso respecto a la hora de inicio de la batalla se descontará **-1 punto de torneo**. Luego de los 30 minutos, perderá por **W.O.**

4º) Puntos por composición de ejército: Cada jugador comienza con **6 puntos de torneo** por composición de ejército que se podrán aumentar o

A.J.E.S.

Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

disminuir según la siguiente referencia. Estos puntos se otorgarán para premiar a los jugadores que no cometan abusos en el armado del ejército.

1. Por tener al menos una unidad especial **+1** punto (**no acumulativo**).
2. Por tener al menos una unidad singular **+1** punto (**no acumulativo**).
3. Por tener al menos 2 (dos) unidades de infantería con potencia 10 o más **+2** puntos (**no acumulativo**). No entran en esta categoría las unidades voladoras, caballerías, carros, monstruos, trolls, ogros, kroxigors, etc.
4. Por cada máquina de guerra por encima de 3 (tres) **-3** puntos (**acumulativo**).
5. Por cada miniatura por encima de la mitad del total de miniaturas del ejército que tenga arma de proyectil (las tripulaciones de las máquinas de guerra no se consideran proyectiles) **-1** punto; hasta la mitad del ejército, en cantidad de miniaturas, podrá tener disparo sin ser penalizado (**acumulativo**).
6. Si hay mayor cantidad de puntos en unidades especiales que básicas **-2** puntos (**no acumulativo**).
7. Si hay mayor cantidad de puntos en unidades singulares que básicas **-3** puntos (**no acumulativo**).
8. Si hay mayor cantidad de puntos en personajes que en básicas **-4** puntos (**no acumulativo**).
9. Se podrán poner hasta 2 personajes del mismo tipo (sin contravenir la lista de ejército) sin penalizaciones. Los ejércitos de Bretones, Altos Elfos, Reyes Funerarios y Hombres Bestia podrán poner hasta 3 personajes del mismo tipo sin penalización. El Portaestandarte de ejército no cuenta como del mismo tipo a efectos de composición. Por cada personaje que se repita por encima de esta regla se tendrá **-2** puntos (**acumulativo**).
10. Respecto a las unidades se podrá tener:
 - I. Hasta 2 unidades de infantería sin disparo del mismo tipo sin penalizaciones (por ejemplo 2 unidades de alabarderos). Por cada unidad que trasgreda esta norma se tendrá **-1** punto (**acumulativo**).
 - II. Hasta 2 unidades del mismo tipo, de infantería o caballería (que no sea caballería pesada) con disparos de hasta Fuerza 3 sin penalizaciones (por ejemplo 2 unidades de arqueros). Por cada unidad que trasgreda esta norma se tendrá **-1** punto (**acumulativo**).
 - III. Hasta 2 unidades del mismo tipo, de infantería o caballería (que no sea caballería pesada) con disparos de fuerza 4 ó más sin penalizaciones (por ejemplo 2 unidades de ballesteros). Por cada unidad que trasgreda esta norma se tendrá **-1** punto (**acumulativo**).
 - IV. Hasta 1 caballería pesada sin penalizaciones. Los bretones pueden tener hasta 2 caballerías pesadas. Por cada unidad que trasgreda esta norma se tendrá **-2** puntos (**acumulativo**).
 - V. Hasta 1 carro sin penalización. Por cada carro que trasgreda esta norma **-2** puntos (**acumulativo**).
 - VI. Hasta 2 caballerías ligeras (3 los bretones) sin penalizaciones. Por cada unidad que trasgreda esta norma se tendrá **-1** punto (**acumulativo**).
 - VII. Una unidad de voladores. Por cada unidad que trasgreda esta norma se tendrá **-1** punto (**acumulativo**).

A.J.E.S.

Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

- VIII. Se podrá tener hasta 4 (cuatro) niveles de magia sin penalización. Por cada nivel de magia por encima del indicado se tendrá **-2 puntos (acumulativo)**. Si en algún caso a efectos de composición algún personaje tiene medio nivel se le redondeará siempre hacia arriba.
11. Los organizadores del **G.T.A.** podrán sancionar cualquier lista que presente algún exceso no especificado en este reglamento.

Notas:

- A) Si un jugador **NO avisa** que no viene a jugar el oponente gana por **W.O.**. Tendrá **6 puntos** de torneo correspondientes a puntos por batalla, más los puntos que le correspondan por presentación de ejército, comportamiento deportivo y composición de ejército. El rival tendrá cero puntos en las 4 categorías, sumando así un total de cero puntos de torneo.
- B) Si en la situación que se describe en el punto anterior el jugador avisa que no puede jugar, su rival ganará de la misma forma que se describe en el punto A de estas notas pero el que avisó que no puede jugar tendrá cero punto por batalla perdida tal cual lo describe este reglamento y los puntos por comportamiento deportivo, presentación de ejército y composición de ejército que le correspondan.

Del Imperio:

1. El **capitán** puede montar en un caballo de guerra (+ 10 puntos), un pegaso (+ 50 puntos). Puede usar armadura ligera (+ 2 puntos), armadura pesada (+4 puntos) o armadura de placas (+ 8 puntos). Puede equiparse con escudo (+ 2 puntos).
2. Las **plegarias** de los sacerdotes solo afectan a una figura de personaje o un sargento de unidad y pueden ser tiradas en combate.
3. El jugador puede tirar uno de los tres cañones del **cañón de salvas** y luego ver si sigue tirando o no; no esta obligado a usar todos los tiros, pero todos los tiros que use deben ir dirigidos al mismo objetivo. Una vez que dejó de tirar, las heridas que causa se resuelven tubo por tubo; por ejemplo si la tirada fue: 4, 6 y 8 se tirará primero los 4 impactos y se resuelven (se tira para herir, para salvar, etc.); luego los 6 impactos y se resuelven; luego los 8 impactos y se resuelven. De manera que si queda un personaje en una unidad con menos de 5 miniaturas en alguna de estas tandas recibirá impactos de la forma habitual.
4. Los **herrueros** imperiales valen 19 puntos por miniatura.
5. El **Estandarte de Acero** suma a la carga 1D6 +2 cm.
6. Si un **ingeniero** utiliza su habilidad para repetir el dado de artillería, no podrá reaccionar a una carga aguantando y disparando.
7. El **ingeniero imperial** tiene HP 4.
8. Los **sacerdotes** (héroes) del ejército Imperial '**Culto a Ulric**' cuentan como magos de ½ nivel de magia a efectos de composición.
9. El **Sacerdote** comandante del ejército Imperial '**Culto a Ulric**' cuenta como mago nivel 1 a efectos de composición.
10. El **cañón** imperial tiene fuerza 10 y hace 1D6 heridas.
11. **Objetos de Albión:** El Imperio podrá usar los objetos ganados en Albion. Para comodidad de los jugadores se reproducen a continuación:

A.J.E.S.

Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

? **Bastón de Bruja:** 55 puntos (Objeto arcano) Solo Imperio.

Una vez por fase de magia propia, el hechicero puede utilizar el Bastón de Bruja para conseguir energía adicional. Cuando es utilizado, el bastón genera 1D3 dados de energía (efectúa la tirada cada fase de magia). Sin embargo, deben mantenerse estos dados aparte (lo mejor es utilizar dados de diferente color), ya que solo puede utilizarlos el hechicero que posee el Bastón de Bruja. Si al lanzar un hechizo obtienes un 1 en alguno de los dados de energía del bastón, el hechicero sufrirá automáticamente una disfunción mágica por cada resultado de 1 que haya obtenido en la tirada

| Unidades del Imperio | Tamaño de base | Potencia |
|--|----------------|----------|
| Personaje a pie | 20 x 20 | 1 |
| Personaje montado a Caballo | 25 x 50 | 2 |
| Personaje montado en Pegaso | 40 x40 | 3 + 1 |
| Personaje montado en Grifo | 50 x 50 | 4 + 1 |
| Alabardero, Arquero, Espadachín, Arcabucero, Ballestero, Lancero, Gran Espadero, Flagelante, Cía. Libre, Batidor, etc. | 20 x 20 | 1 |
| Caballería Lobo Blanco, Órdenes de caballería, Herreruelos. | 25 x 50 | 2 |
| Cañón, Mortero, Hellblaster | - | 3 |

De los Mercenarios:

1. Se podrá jugar con la lista de ejércitos de **Mercenarios**, pero ningún otro ejército podrá usar sus tropas.

| Unidades de Mercenarios | Tamaño de base | Potencia |
|---|----------------|----------|
| Personaje a pie | 20 x 20 | 1 |
| Personaje montado a Caballo | 25 x 50 | 2 |
| Personaje montado en Pegaso | 40 x40 | 3 + 1 |
| Piquero, Ballestero, Duelista. Enano, Halfling. Pagador y guardia, etc. | 20 x 20 | 1 |
| Caballería Pesada y Caballería ligera | 25 x 50 | 2 |
| Cañón y Olla Halfling | - | 3 |

De los Altos Elfos:

1. La habilidad de los Altos Elfos "**Maestro de la Espada**", es solo para personajes a pie. Le otorga al personaje una espada a dos manos, que no puede reemplazar por un arma mágica, además de la habilidad de golpe letal y la de atacar siempre utilizando su iniciativa (a menos que cargue, en ese caso ataca en primer lugar).
2. El **Incienso Sagrado** afecta al portador y a la unidad en la que se encuentra.

A.J.E.S.

Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

3. El **Estandarte de Protección Arcana** causa una herida a todas las miniaturas no-muertas o demonios en contacto peana con peana con la miniatura que porta el objeto, y no a toda la unidad.
4. La descripción del **Lanzavirotes** de repetición debe decir que: "1-2 Lanzavirotes de Repetición se consideran una única opción de unidad singular", en vez de especial como se indica. Además, la dotación va equipada con arma de mano y armadura ligera.
5. En la descripción del **águila gigante**, debe indicarse que "1-2 Águilas Gigantes se consideran una única opción de unidad singular", en vez de especial como se indica.
6. **Corona de Guerra de Saphery**. Los hechizos que tienen un alcance fijo, ahora tienen alcance ilimitado. Los hechizos que sólo afectan al mago, a las unidades que se encuentran a cierta distancia de él o pueden ser lanzados en cualquier parte de la mesa no son afectados. Además, se mantienen las exigencias normales de los hechizos (por ejemplo la línea de visión, en algunos casos).
7. **Libro de Hoeth** (Altos elfos) contra el **Anillo de Hotek** (Elfos oscuros). Si un mago que lleva el libro de Hoeth está afectado por el anillo de Hotek, cualquier hechizo lanzado con un doble en la tirada se tratará como si se hubiese lanzado con fuerza irresistible, pero inmediatamente después el mago efectuará una tirada en la tabla de disfunciones.
8. **Objetos de Albión**: Los Altos Elfos podrán usar los objetos ganados en Albion. Para comodidad de los jugadores se reproducen a continuación:
 - ? **Garra de Devastación**: 80 puntos (Arma mágica). Solo Altos Elfos.
El portador puede repetir las tiradas no superadas para herir en combate cuerpo a cuerpo. Ignora las tiradas de salvación por armadura.
 - ? **La Armadura de los Dioses**: 35 puntos (Armadura mágica). Solo Altos Elfos.
La Armadura de los Dioses solo pueden llevarla personajes a pie y no puede combinarse con ninguna otra armadura. Su portador obtiene una tirada de salvación por armadura de 3+ y, además, suma +1 al atributo de Fuerza.
 - ? **Fusil de conflagración**: 30 puntos (Arma mágica). Solo Altos Elfos.
El portador del fusil cuenta como si tuviese un ataque de aliento que impacta con Fuerza 3. Se trata de un ataque de fuego.

| Unidades Alto Elfo | Tamaño de base | Potencia |
|---|----------------|----------|
| Personaje a pie | 20 x 20 | 1 |
| Personaje montado a Caballo | 25 x 50 | 2 |
| Personaje montado en Águila Gigante | 40 x 40 | 3 + 1 |
| Personaje montado en Grifo | 50 x 50 | 4 + 1 |
| Personaje montado en Dragón | 50 x 50 | 6 + 1 |
| Personaje sobre Carro | 50 x 100 | 4 + 1 |
| Arquero, Lancero, Sombrío, León Blanco, Maestro de la Espada, Guardia del Fénix, etc. | 20 x 20 | 1 |
| Yelmo Plateado, Príncipe Dragonero, Ellyrian | 25 x 50 | 2 |

A.J.E.S.

Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

| | | |
|--------------------|----------|---|
| Carro de Tyranoc * | 50 x 100 | 4 |
| Lanzavirotes | - | 2 |
| Águila Gigante | 40 x 40 | 3 |

*Si se le ponen 3 caballos: 75 x 100.

Si se le ponen 4 caballos 100 x 100.

De los Bretones:

1. La **Caballería Voladora** sigue las reglas de unidades de criaturas voladoras en vez de las de criaturas voladoras.
2. El **Señor Bretoniano** tiene que montar un caballo de guerra con barda (+21 puntos).
3. Los puntos del **Portaestandarte** del ejército Bretón únicamente a efectos de composición, no cuentan para los puntos de personajes para ver si hay más puntos de personajes que puntos en básicas. Si cuenta el equipo mágico que se le ponga.

| Unidades de Bretones | Tamaño de base | Potencia |
|--------------------------------|----------------|----------|
| Personaje montado a Caballo | 25 x 50 | 2 |
| Personaje montado en Pegaso | 40 x40 | 3 + 1 |
| Personaje montado en Hipogrifo | 50 x 50 | 4 + 1 |
| Arquero, Hombre de Armas, etc. | 20 x 20 | 1 |
| Caballerías | 25 x 50 | 2 |
| Catapulta | - | 4 |

De las Bestias del Caos:

1. El **Minotauro de la condenación** únicamente "puede elegir armas mágicas" y no equipo y armas mágicas.

| Unidades Hombres Bestia | Tamaño de base | Potencia |
|--|----------------|----------|
| Personaje a pie | 25 x 25 | 1 |
| Minotauro de la Condenación | 40 x40 | 3 |
| Personaje en Carro | 50 x 100 | 4 + 1 |
| Gor, Ungor, Bestigor | 25 x 25 | 1 |
| Carro | 50 x 100 | 4 |
| Centigors | 25 x 50 | 2 |
| Minotauro, Troll Ogro del Caos, Ogro Dragón. | 40 x 40 | 3 |
| Gigante del Caos, Dragón Ogro Shaggoth | 50 x 50 | 6 |

De los Dragones Sangrientos:

1. Los **personajes vampiros del clan Dragón Sangriento** de mayor liderazgo en la unidad, siempre deben declarar desafíos y siempre deben aceptarlos.
2. El coste de la **alabarda** del señor tumulario es de +4 puntos.

A.J.E.S.

Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

3. En el resumen de las **Leyes de la No Vida** las tropas no muertas no pueden marchar "a menos que sean personajes o estén a menos de 30 cm. del General".

| Unidades de Condes Vampiro | Tamaño de base | Potencia |
|--|----------------|----------|
| Personaje a pie | 20 x 20 | 1 |
| Personaje montado en Pesadilla | 25 x 50 | 2 |
| Personaje montado en Pesadilla Alada | 50 x 50 | 4 + 1 |
| Personaje montado en Dragón Zombie. | 50 x 50 | 6 + 1 |
| Ghoul, Esqueleto, Zombie, Banshee; Guardia de Túmulo, etc. | 20 x 20 | 1 |
| Lobo Espectral, Caballero Negro. | 25 x 50 | 2 |
| Enjambre de Murciélagos | 40 x 40 | 3 |
| Murciélago Gigante | 40 x 40 | 1 |
| Hueste Espectral | 40 x 40 | 3 |
| Carro Negro | 50 x 100 | 5 |

De los Enanos:

1. El **ingeniero** enano NO puede utilizar su HP para disparar con un lanzador de virotes; pero puede utilizar su habilidad para repetir la tirada para impactar del lanzador de virotes.
2. Si un **ingeniero** utiliza su habilidad para repetir el dado de artillería, no podrá reaccionar a una carga aguantando y disparando.
3. El Señor de las Runas cuenta con una tirada de salvación especial de 4+ contra cualquier tipo de proyectil. En vez de una tirada de salvación por armadura como se indica.
4. El Herrero Rúnico o El señor de las Runas equivalen a 1 nivel de magia a efectos de composición. El Señor de las Runas más el yunque equivale a 4 niveles de magia a efectos de composición.
5. **Objetos de Albión:** Los Enanos podrán usar los objetos ganados en Albion. Para comodidad de los jugadores se reproducen a continuación:
 - ? **Espada de la Muerte Resplandeciente:** 65 puntos (arma mágica). Solo Enanos.
El personaje ataca en combate cuerpo a cuerpo con Fuerza 5 e ignora las tiradas de salvación por armadura.

| Unidades de Enanos | Tamaño de base | Potencia |
|--|----------------|----------|
| Personaje a pie | 20 x 20 | 1 |
| Guerrero, Atronador, Minero, Montaraz, Martillador. Rompehierro. Matador, etc. | 20 x20 | 1 |
| Máquinas de Guerra (todas) | - | 3 |
| Girocoptero. | 40 x 40 | 1 |
| Yunque de la perdición | 60 x 60 | 3 |

A.J.E.S.

Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

De los Orcos:

1. El hechizo "**Mano de Gorko**" afecta a todas las clases de orcos, goblins, snotlings, carros y vagonetas de ataque. NO tiene efecto sobre trolls, gigantes o mercenarios que no sean piel verde. Lo mismo ocurre con el hechizo "Waagh".
2. Si un **fanático** impacta a un monstruo con jinete, una máquina de guerra o un objetivo similar los impactos se distribuirán como si fueran disparos.
3. El **gran jefe orco** ignora el pánico de los Goblins, no el de todos los pieles verdes.

| Unidades de Orcos Y Goblins | Tamaño de base | Potencia |
|--|-----------------------|-----------------|
| Personaje Goblin y Goblin Nocturno a pie | 20 x 20 | 1 |
| Personaje Orco, Orco Salvaje, Orco Negro | 25 x 25 | 1 |
| Personaje montado Lobo o Jabalí | 25 x 50 | 2 |
| Personaje Montado en Wyverna. | 50 x 50 | 5 + 1 |
| Personaje sobre carro | 50 x 100 | 4 + 1 |
| Goblins (todos) | 20 x 20 | 1 |
| Orcos (todos) | 25 x 25 | 1 |
| Goblins montados en Lobo | 25 x 50 | 2 |
| Orcos montados en Jabalí (todos) | 25 x 50 | 2 |
| Snotling | 40 x 40 | 3 |
| Carro Orco y Carro Goblin* | 50 x 100 | 4 |
| Máquinas de guerra (todas) | - | 3 |
| Troll | 40 x 40 | 3 |
| Vagoneta snotling | 50 x 50 | 4 |
| Gigante | 50 x 50 | 6 |

*Si se le ponen 3 lobos: 75 x 100.

Si se le ponen 4 lobos 100 x 100.

De los No Muertos:

1. Los **venenos** afectan a todos los No Muertos.
2. Las únicas limitaciones para el grito de la **Banshees** son la línea de visión y el alcance. Puede gritar a un combate cuerpo a cuerpo en el que no esté participando.
3. Las **Banshees** pueden marchar.
4. Las **criaturas etéreas** se ven afectadas por las reglas de obstáculos defendidos. Solo ignoran la penalización al movimiento.
5. Si un jugador empieza el Torneo jugando con Condes Vampiros y elige un determinado clan, no podrá cambiarlo durante el resto del Torneo.

De los Elfos Oscuros:

1. Una miniatura con las habilidades "**Caricia de la muerte**" y "**Armas envenenadas**", no podrá causar golpes letales con las heridas automáticas causadas por el veneno.
2. El tamaño de la unidad de **sombras** es de 5 a 15 miniaturas.

A.J.E.S.

Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

3. Solo a efectos de **composición** los Elfos Oscuros podrán pasar 150 puntos del total de unidades especiales a básicas sin penalización, bajando así el total de puntos de especiales y subiendo el total de puntos de unidades básicas. No aplicable al Culto de Slaneesh.
4. El "**Loto negro**" no reduce las heridas.
5. Ningún **asesino** puede utilizar los objetos mágicos que porte si se encuentra escondido en la unidad.
6. "**Odio eterno**": la guardia negra está compuesta por asesinos que odian a todo el mundo. Además, para ellos, el odio no solo tiene efecto en el primer turno de combate, sino en todos.
7. El Liderazgo de los **caballeros gélidos** y los caballeros siniestros pasa a ser L9, en vez de L8 como hasta ahora.
8. El **caldero de sangre** ha sufrido diversos cambios: sus poderes se extienden a 60 cm. y los disparos de proyectiles deben repartirse entre las guardianas y el caldero de la forma habitual (aunque este último sigue siendo totalmente inmune a los ataques).
9. El **despliegue oculto del asesino** ha ampliado sus posibilidades, ya que ahora también puede desplegar como un explorador.
10. El movimiento de bs **aprendices que guían la hidra** de guerra se ha incrementado a 15 cm., para poder mantener el ritmo de la criatura.
11. El efecto del hechizo **Palabra de Dolor** no es reducir en un punto la HA y la HP de la unidad afectada, sino reducir a 1 estos atributos.
12. El **Estandarte de la Sangre** suma +3D6 cm. al movimiento de carga.
13. El **Estandarte de Nagarythe** solo suma el +1 a las unidades amigas Elfas Oscuras.
14. El **portaestandarte de batalla** debe indicarse que no puede montar en un Pegaso negro.
15. El coste de los **guerreros elfos oscuros** ha pasado a ser de 7 puntos por miniatura.
16. Se pueden incluir 1-2 **carros de gélidos** como una única opción especial.
17. **Los verdugos** están equipados con armadura pesada, en vez de armadura ligera.
18. En la página 32, 1-2 **Lanzavirotos Destripador** se consideran una única opción singular, no especial como se indica en el libro.
19. **Anillo de Hotek** (Elfos oscuros) contra el **Libro de Hoeth** (Altos elfos). Si un mago que lleva el libro de Hoeth está afectado por el anillo de Hotek, cualquier hechizo lanzado con un doble en la tirada se tratará como si se hubiese lanzado con fuerza irresistible, pero inmediatamente después el mago efectuará una tirada en la tabla de disfunciones.
20. **Objetos de Albión**: Los Elfos Oscuros podrán usar los objetos de Albión. Para comodidad de los jugadores se describen a continuación:
 - ? **Guantelete de Poder**: 60 puntos (Arma mágica). Solo Elfos Oscuros.

El personaje pasa a tener Fuerza 8 y las miniaturas enemigas no pueden efectuar tiradas de salvación por armadura para evitar las heridas causadas con el guantelete. Un personaje armado con el Guantelete del Poder ataca siempre en último lugar (consulta la página 89 del reglamento de Warhammer).

A.J.E.S.

Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

- ? **Escudo místico de luz:** 40 puntos (Talismán). Solo Elfos Oscuros.
Otorga una tirada de salvación especial de 5+. Además, si se supera esta tirada de salvación cuando se trate de un ataque efectuado en combate cuerpo a cuerpo, la miniatura que atacó quedará aturdida, por lo que su Habilidad de Armas se reducirá a 1 hasta el final de la fase de combate.
- ? **Ojo Divino:** 20 puntos (Objeto Hechizado). Solo Elfos Oscuros.
Las unidades enemigas de exploradores no pueden desplegar a menos de 30 cm. del portador de este objeto (esto incluye a los exploradores con reglas especiales de despliegue, como los Eslizones Camaleón). Además, al inicio de cada uno de sus turnos, el personaje puede activar el Ojo Divino, que escudriñará todas las unidades que se encuentren a 30 cm. o menos del portador. El adversario debe revelar el número de objetos mágicos que portan todas las unidades afectadas por la mirada del Ojo Divino (aunque no ha de revelar cuáles son o quién los lleva).

| Unidades de Elfos Oscuros | Tamaño de base | Potencia |
|--|----------------|----------|
| Personaje a pie | 20 x 20 | 1 |
| Personaje montado en Gélido | 25 x 50 | 2 |
| Personaje montado Pegaso Oscuro | 40 x 40 | 3 + 1 |
| Personaje montado en Manticora | 50 x 50 | 4 + 1 |
| Personaje montado en Dragón | 50 x 50 | 6 + 1 |
| Personaje montado en Carro | 50 x 100 | 4 + 1 |
| Guerrero, Corsario, Ejecutor, Arpía, Guardia Negra, Elfa Bruja, Exploradores, etc. | 20 x 20 | 1 |
| Jinete Oscuro, Guerrero montado en Gélido | 25 x 50 | 2 |
| Carro de Gélidos | 50 x 100 | 4 |
| Hydra de guerra | 50 x 100 | 6 |
| Aprendiz que acompaña a la Hydra de guerra | 20 x 20 | 1 |

Del Caos:

1. Por el presente reglamento y únicamente a efectos de catalogar la “**composición del ejército**” cada marca de Khorne y de Tzeench que genere dados para dispersar o lanzar hechizos, cuenta por medio nivel de magia redondeando hacia arriba. Las que no generen dados no.
2. En la página 61, en el apartado armas y armaduras de los carros del Caos, la reducción al movimiento de los **corceles equipados con barda** es de -2, no de -3 como se indica.
3. El **Estandarte de los Dioses** que hace Tozudas las unidades no lo pueden llevar miniaturas demonios pero si lo pueden llevar Mortales y Hombres Bestia. No solo Mortales como lo indica el libro de ejército en castellano.
4. Los **incineradores de Tzeentch** debe especificar que las llamaradas se consideran armas arrojadas y cada llamarada afecta a un único objetivo (no una única miniatura).

A.J.E.S.

Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

5. Si se comienza con un **general de una marca de algún Dios** en particular deberá seguir con esa marca todo el Torneo. Si tiene la marca del Caos absoluto deberá tener esa marca por el resto del Torneo.
6. Solo a efectos de composición las unidades de elegidos contarán como unidades especiales, no básicas.

| Unidades del Caos | Tamaño de base | Potencia |
|--|----------------|----------|
| Personaje mortal a pie | 25 x 25 | 1 |
| Personaje montado en caballo del Caos | 25 x 50 | 2 |
| Personaje montado en Carro | 50 x 100 | 4 + 1 |
| Personaje sobre montura Demoníaca | 50 x 50 | 3 + 1 |
| Personaje montado en Dragón | 50 x 50 | 6 + 1 |
| Gran Demonio y Príncipe Demonio | 50 x 50 | 3 |
| Devorador de Almas | 50 x 50 | 7 |
| Guardián de los Secretos | 50 x 50 | 6 |
| La Gran Inmundicia | 50 x 50 | 10 |
| Señor de la Transformación | 50 x 100 | 6 |
| Guerrero del Caos, Bárbaro, Horror, Desangrador, Diablillas, Portadores de Plaga, Incinerador, Furia | 25 x 25 | 1 |
| Bárbaro montado, Caballero del Caos, Mastín de Khorne, Mastín del Caos | 25 x 50 | 2 |
| Carro | 25 x 50 | 4 |
| Aulladores de Tzeentch | 40 x 40 | 1 |
| Nurgeletes | 40 x 40 | 3 |
| Engendro del Caos | 40 x 40 | 3 |

De los Skaven:

1. El hechizo "**Rayo de disformidad**" hace 1D6 de fuerza 5 (cinco) o 2D6 de fuerza 5 (cinco).
2. Ningún **asesino** puede utilizar los objetos mágicos que porte si se encuentra escondido en la unidad.
3. Si muere el **vidente gris**, se puede seguir golpeando la campana.
4. En la página 45, en la descripción de las **ratas gigantes**, los **señores de las bestias** van siempre equipados con armadura ligera, arma de mano y látigo, sin ningún coste adicional.
5. En la página 47, en la descripción de las **ratas ogro**, los **señores de las bestias** van siempre equipados con armadura ligera, arma de mano y látigo, sin ningún coste adicional.
6. **El Estandarte de la Tormenta** (Skaven). 75 puntos. Se puede activar al inicio del turno de cualquier jugador. No se permite ningún movimiento de vuelo y todos los disparos sufren un -2 a impactar. Las máquinas de guerra que no utilizan la HP de sus dotaciones deben obtener un 4+ en 1d6 para poder disparar, tira una vez por cada máquina. Los proyectiles mágicos y otros hechizos similares no son afectados. Tira 1d6 al inicio del turno de cada uno de los jugadores, con un resultado de 1 ó 2 el poder del estandarte se consume y ya no tiene ningún efecto durante el resto de la batalla.
7. El **portaestandarte de batalla** Skaven NO puede ser el general del ejército.

A.J.E.S.

Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

- Un personaje equipado con el **Condensador de energía bruja mejorado** se considera que tiene ½ nivel más de magia a efectos de composición.
- Un personaje equipado con el **Acumulador de energía bruja sobrealimentado** se considera que tiene ½ nivel más de magia.

| Unidades Skaven | Tamaño de base | Potencia |
|--|----------------|----------|
| Personaje a pie | 20 x 20 | 1 |
| Vidente Gris sobre campana | 40 x 60 | 4 + 1 |
| Esclavos, Lanzadores de viento envenenado, Monje de Plaga, Guerreros, Corredores Nocturnos, etc. | 20 x 20 | 1 |
| Enjambre de ratas | 40 x 40 | 3 |
| Rata Ogro | 40 x 40 | 3 |
| Mosquete Jezzail | 25 x 50 | 2 |
| Amerratadora | 25 x 50 | 2 |
| Lanzallamas | 25 x 50 | 2 |
| Cañón de Disformidad | 50 x 100 | 3 |

De los Reyes Funerarios:

- A efectos del presente reglamento y con el único fin de catalogar la **"composición del ejército"**, a los personajes Reyes funerarios se los considera con los siguientes niveles de magia:
 - Sumo sacerdote: **Nivel 4** (cuatro).
 - Sacerdote funerario: **Nivel 2** (dos).
 - Rey funerario: **Nivel 1** (uno).
 - Príncipe funerario: **Nivel 0** (cero).
- Las reglas del **asalto implacable** del gigante de Hueso solo se aplica si el gigante carga, si no carga no se aplica.
- En la página 35, el último párrafo del **Cántico del Embate de Horekhah** y del **Cántico del Apremio de Mankara** debe decir: "Cada unidad solo puede verse afectada por este hechizo una vez por fase de magia, sea cual sea su origen".
- El **Estandarte de la Guardia Oculta** hace que la unidad aparezca en la fase de resto de movimientos, de la secuencia de la fase de movimiento.

| Unidades de los Reyes Funerarios | Tamaño de base | Potencia |
|---|----------------|----------|
| Personaje a pie | 20 x 20 | 1 |
| Personaje montado en Carro | 50 x 100 | 3 + 1 |
| Personaje montado en caballo esqueleto | 25 x 50 | 2 |
| Guerrero esqueleto, Guardián de Tumba, etc. | 20 x 20 | 1 |
| Caballería (todas) | 25 x 50 | 2 |
| Enjambre | 40 x 40 | 3 |
| Carro | 50 x 100 | 3 |
| Ushabti | 40 x 40 | 3 |
| Carroñero | 40 x 40 | 1 |
| Escorpión | 40 x 40 | 3 |

A.J.E.S.

Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

| | | |
|------------------|---------|---|
| Gigante de Hueso | 50 x 50 | 6 |
| Catapulta | - | 3 |

De los Hombres Lagarto:

1. El arco Gigante que lleva el Estegadón se considera un Lanzavirotes.
2. El Slann de segunda generación, solo a efectos de composición, será considerado un mago de nivel 5.

| Unidades de Hombres Lagarto | Tamaño de base | Potencia |
|--|----------------|----------|
| Slann | 50 x 50 | 5 |
| Personaje Saurio | 25 x 25 | 1 |
| Personaje Eslizón | 20 x 20 | 1 |
| Personaje montado en Gélido | 25 x 50 | 2 |
| Personaje montado en Carnosaurio | 50 x 50 | 5 + 1 |
| Guerrero Saurio, Guardianes del templo | 25 x 25 | 1 |
| Eslizón, Camaleón, etc. | 20 x 20 | 1 |
| Enjambre, Kroxigor, | 40 x 40 | 3 |
| Caballería de Saurio | 25 x 50 | 2 |
| Terradón | 40 x 40 | 1 |
| Estegadón | 50 x 100 | 8 |
| Salamandra | 40 x 40 | 3 |

De los Elfos Silavnos:

1. Quien desee utilizar esta lista de ejército no usará el Hordas Invasoras.
2. A efectos de composición podrá tener hasta un 65% de las miniaturas con armas de disparo sin penalización; si lo excede será penalizado.

| Unidades de Elfos Silvanos | Tamaño de base | Potencia |
|--|----------------|----------|
| Personaje a pie | 20 x 20 | 1 |
| Personaje montado en Unicornio | 40 x 40 | 3 + 1 |
| Personaje montado en caballo élfico | 25 x 50 | 2 |
| Personaje montado en Águila gigante | 40 x 40 | 3 + 1 |
| Personaje montado en Dragón | 50 x 50 | 6 + 1 |
| Arquero, Explorador, Bailarín guerrero, etc. | 20 x 20 | 1 |
| Caballería | 25 x 50 | 2 |
| Driadas | 25 x 25 | 1 |
| Águila Gigante | 40 x 40 | 3 |
| Jinetes de Halcón | 40 x 40 | 1 |
| Hombre Árbol | 50 x 50 | 5 |

Enanos del caos

1. Quien desee utilizar esta lista de ejército usará el Hordas Invasoras.

A.J.E.S.

Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

| Unidades de Enanos del Caos | Tamaño de base | Potencia |
|--|-----------------------|-----------------|
| Personaje Enano del Caos a pie | 20 x 20 | 1 |
| Personaje Hobgoblin a pie | 20 x 20 | 1 |
| Personaje Centauro Enano del Caos | 25 x 50 | 2 |
| Personaje montado en Gran Tauro | 50 x 50 | 5 + 1 |
| Personaje montado en Lammasu | 50 x 50 | 5 + 1 |
| Guerrero Enano del Caos, Hobgoblin, etc. | 20 x 20 | 1 |
| Hobgoblin montado, Centauro Enano del Caos | 25 x 50 | 2 |
| Orco (todos) | 25 x 25 | 1 |
| Lanzavirotes | - | 3 |
| Máquina de guerra (todas) | - | 3 |

Enjambres:

3. Todos los enjambres tienen potencia de unidad 3 (tres), a menos que la lista de ejército respectiva diga lo contrario.

Criaturas Voladoras:

1. Las criaturas voladoras pueden mover, si vuelan, hasta 50 cm.
2. Una criatura voladora que pueda ver a su objetivo podrá cargar sobrevolando a otras tropas u obstáculos.
3. Si declaran una carga a la que no llegan, moverán igual 50 cm.
4. Las unidades o miniaturas voladores que carguen a unidades o figuras dentro de una casa o similar (tendrían que ponerse de acuerdo los jugadores previamente si es o no una casa o similar) impactarán con 6 hasta que consigan ganar la resolución de combate. Si atacan a una unidad detrás de un muro no impactarán con 6; lo harán normalmente.

Hostigadores:

1. La distancia entre miniaturas de hostigadores es de 3 cm. no de 5cm.
2. Un personaje a pie, de tamaño aproximadamente humano, puede integrarse en una unidad de hostigadores y luchar junto a ella. Ningún otro personaje (a caballo, sobre un carro, etc.) puede integrarse en una unidad de hostigadores.

Movimiento:

1. hay dos tipos de terreno difícil; el lineal que se refiere a setos, muros, vallas, etc. y el de área que se refiere a bosques, pantanos, etc.
 - ? Lineal: Si se quiere pasar por encima de un terreno difícil lineal se debe invertir la mitad del movimiento se pase o no completamente por él. Mientras la unidad no termine de pasar totalmente por el obstáculo se podrá mover solo hasta la mitad del movimiento en esa fase de movimiento. Si a la unidad le faltara 1 cm. para terminar de pasar el obstáculo deberá invertir igual la mitad de su movimiento aunque le sobre para salir de él. En la siguiente fase de movimiento si no está sobre el terreno difícil moverá normalmente.
 - ? Área: Si se quiere pasar por encima de un terreno difícil de área, se invertirá la mitad del movimiento mientras se esté sobre él,

A.J.E.S.

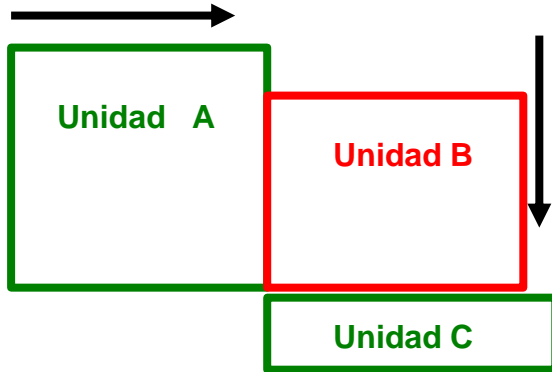
Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

cuando ya no se este encima se moverá normalmente. Si en una fase de movimiento se pasa 4 cm. por un bosque, se invertirán 8 cm. para pasar sobre el mismo y con el movimiento restante al salir del bosque se moverá normalmente en la misma fase de movimiento. Recuerda que no se puede marchar cuando se pasa sobre terreno difícil, por lo que siempre te moverás por tu atributo normal de movimiento.

Cargas y combates:

1. Sólo se puede redirigir una carga contra una unidad si no se hubiese podido declarar ni realizar una carga contra ella en primer lugar.
2. Cuando en un mismo combate cuerpo a cuerpo hay 2 unidades que cargaron se resuelven los ataques en el orden en el que se hayan hecho las cargas.

Ejemplo:



- 1) **A** y **C** son unidades orcas.
- 2) **B** es una unidad imperial.
- 3) **B** cargó a **C** como resultado de un arrasamiento.
- 4) En el próximo turno **A** carga contra **B**.
- 5) **B** recibirá los bonificadores por cargar contra **C** y lo atacará primero, pero no contra **A**.
- 6) Las miniaturas de **B** que deseen atacar a la unidad **A** deberán aguardar a que los guerreros de **A** efectúen sus propios ataques primero.

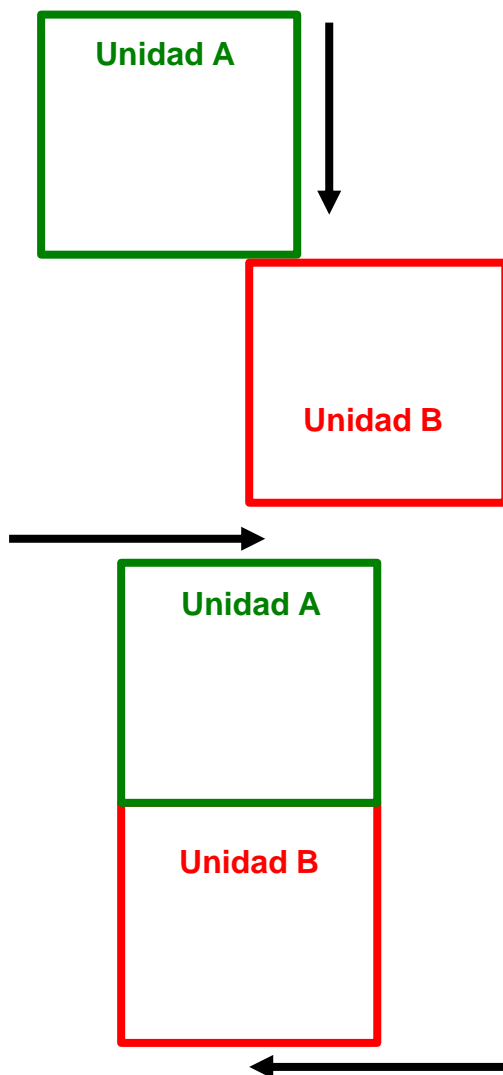
3. Las resoluciones de los combates y los movimientos resultantes son simultáneos; por lo tanto las unidades que se encuentren a 30 cm. del general o portaestandarte de batalla al final del combate podrán utilizar su liderazgo o repetir en el caso del portaestandarte de batalla, independientemente de si estos han fallado su propio chequeo de desmoralización.
4. Una unidad que haya resultado victoriosa en un combate cuerpo a cuerpo puede envolver al enemigo aunque éste se encuentre en su flanco o inclusive en su retaguardia. Para poder envolverlo necesitará miniaturas en la última fila que no estén trabadas en combate, en el caso del flanco; o deberá tener miniaturas en el frente que no estén trabadas en el caso que este el enemigo en su retaguardia.
5. Si al inicio de cualquier fase a una unidad le queda solo una miniatura con menos de 5 heridas, su aniquilación no causará pánico a las unidades amigas que estén a 15 cm. o menos.
6. Una unidad que carga podrá pivotar una vez en cualquier parte de su movimiento; no únicamente al comienzo.

A.J.E.S.

Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

7. En la descripción de las armas de mano, debe especificarse que: "A menos que se especifique lo contrario, todas las miniaturas están armadas con un arma de mano de algún tipo."
8. El portaestandarte de batalla no puede ser el General del ejército (salvo especificación en contrario). Si el portaestandarte de batalla está huyendo no se lo puede utilizar para ningún chequeo.
9. El apéndice dedicado a las cargas accidentales debe ser ignorado debido a que creaba situaciones extrañas en el juego.
10. Luego de terminar la fase de combate si dos o más unidades están en contacto, pero no con todas las miniaturas, al finalizar la fase acomodarán las miniaturas de forma tal que todas estén en contacto dentro de lo posible; para ello ambas unidades se moverán en partes iguales la distancia que reste mover para ello. La unidad no deberá moverse si con ello se pone sobre terreno difícil o intransitable, o sale de una cobertura que este defendiendo. Puede darse el caso que una unidad no pueda moverse pero la otra si; en ese caso lo hará aquella unidad que pueda.

Ejemplo:



1) La **unidad A** carga a la **unidad B**, pero por falta de movimiento (puede ser por cualquier otro motivo), no puede poner todas las miniaturas en contacto con el enemigo y quedan solo algunas pocas en contacto como muestra el dibujo.

2) Al final de la fase de combate, si las unidades siguen trabadas en combate cuerpo a cuerpo, deberán desplazarse hacia los costados en partes iguales para que todas las miniaturas de ambas unidades estén en contacto, tal cual muestra el dibujo.

A.J.E.S.

Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

11. Cuando una unidad carga a una unidad enemiga, deberá poner la mayor cantidad de miniaturas en contacto; tanto propias como del enemigo, que sea posible.
12. Si queda una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo por delante y por detrás con dos unidades enemigas; y debido a las bajas del combate tiene que sacar tantas miniaturas de la parte de atrás que deje de estar en contacto con la unidad que estaba atrás, se considerará destrabada del combate con esa unidad, en el siguiente turno. Pero en ese turno se considera trabada; por lo tanto la unidad de atrás podrá atacar a la unidad que atacó por la retaguardia, ya que al principio de la fase de combate estaban en contacto.
13. Las miniaturas del grupo de mando deben ser las últimas miniaturas de tropas que se retiren de la unidad; si el jugador tiene que sacar alguna de estas figuras, él decidirá cual de las tres saca; según la cantidad de bajas que haya sufrido. Sea músico estandarte o paladín de la unidad.
14. Las unidades que salgan de la mesa por haber perseguido entrarán en la mesa en su próximo turno en la fase de movimiento, en la sub fase de resto de movimientos, por lo que no podrán cargar cuando entren.
15. Si la unidad no puede pasar para realizar la carga entonces no lo podrá hacer o declarar.
16. Si no se puede acomodar por haber otras miniaturas no podrá declarar la carga.
17. Si al acomodarse queda sobre terreno impasable no podrá declarar la carga.
18. Si al contactarse con la unidad objetivo de la carga no queda en línea recta, es decir, en la misma línea que la unidad que carga con al menos una miniatura en contacto, debe acomodarse la unidad objetivo de la carga; de no poder hacerlo no se realizará la carga. Las miniaturas deben quedar paralelas entre si para que la carga sea posible.
19. Para anular filas una unidad que cargue, o ya este trabada por el flanco o retaguardia deberá tener potencia de unidad 5 ó más al finalizar el combate, si tiene menos no anulará filas ni reclamará los bonus por flanco o retaguardia.

Psicología:

1. Si una unidad resulta aniquilada por proyectiles o por magia, cualquier unidad amiga a 10 cm. o menos de ella debe efectuar un chequeo de pánico al final de la fase; a no ser que la unidad aniquilada fuese una unidad de una sola miniatura con un atributo de Heridas menor de 5 en su perfil de atributos original.
2. El "Odio", debe aclararse que la posibilidad de repetir las tiradas para impactar falladas deben aplicarse en el primer turno de cada combate.

Máquinas de guerra:

1. Cuando un cañón use metralla lo podrá hacer contra cualquier unidad que este a 20 centímetros o menos de la máquina de guerra. Tirará un dado de artillería en pulgadas y el número que salga será la cantidad de impactos de fuerza 4, con un menos 2 a la tirada de salvación, que recibirá la unidad objetivo. De salir un resultado de fallo se tirará en la

A.J.E.S.

Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

- tabla de fallos de la máquina de guerra y se aplicará el resultado normalmente.
2. Un rebote de bala de cañón no podrá subir una colina si el primer impacto lo hace antes de la colina; si quiere pegarle a un objetivo que este en una colina deberá pegar el primer impacto sobre la colina para que el rebote sea posible.
 3. Si una bala de cañón rebota en un bosque la distancia del rebote será la mitad de lo que indique el dado de artillería.
 4. Los impactos de cañón no rebotarán si impactan contra obstrucciones sólidas como un muro o una casa; aunque a la casa si la podrá dañar.
 5. Una bala de cañón no rebotará en el agua bajo ninguna circunstancia, si el primer impacto cae en el agua este se perderá.
 6. Un cañón solo podrá impactar a una miniatura por fila o columna, dependiendo por donde entre la bala.
 7. En el caso de un lanzavirote también impacta a una miniatura por fila o columna, pero recuerda que debes herir a la miniatura para poder pasar a la siguiente fila o columna. Si la hieres pero no la matas el virote igual seguirá su trayectoria; solo si no hieres detendrá su trayectoria.
 8. Una máquina de guerra abandonada no influye en el movimiento de modo alguno.
 9. Una máquina de guerra no puede ser atacada en combate cuerpo a cuerpo si aún tiene parte de su dotación. Si la dotación de una máquina es eliminada o huye de un combate se supone que los atacantes sabotean la máquina si se quedan en contacto con ella: siempre que no persigan ni arrasen.
 10. Si una máquina de guerra es abandonada será destruida automáticamente al ser cargada, pero no se determina ningún resultado para ese combate, no se requieren chequeos de Psicología, no se realizan arrasamientos, etc.
 11. Si la tripulación de una máquina de guerra resulta victoriosa en un combate cuerpo a cuerpo y su enemigo huye deberá efectuar un chequeo de liderazgo para intentar NO perseguirlo.
 12. La potencia de unidad de las máquinas de guerra es igual a la cantidad de tripulación que tenga en el momento de hacer el chequeo.
 13. Cualquier medición para ver si se alcanza en una carga, magia o en disparo a una máquina de guerra se hará desde la misma máquina, no desde sus tripulantes. De igual forma, si los tripulantes de una máquina de guerra huyen, la distancia se medirá desde el centro de la máquina.
 14. Los tripulantes de la máquina de guerra deben estar a no más de 3 cm. de la misma, en lo posible, salvo que el terreno lo impida.

Disparos:

1. Las filas que se encuentran detrás de la primera; no solamente la segunda, sino todas las filas pueden disparar contra objetivos grandes que estén en su línea de visión.
2. Si un monstruo marcha no podrá utilizar el arma de aliento y si declara una carga y resulta fallida tampoco podrá utilizarla.
3. Si por algún motivo un arma o hechizo que use plantilla u otro sistema impacta en una unidad (**A**) trabada en combate cuerpo a cuerpo con otra unidad (**B**), solo repartirá los impactos con la otra unidad trabada (**B**) si

A.J.E.S.

Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

el área de efecto contacta a la primera fila de la unidad impactada (**A**), si no llega a la primera fila (o la fila que este trabada en el combate) no repartirá los impactos con la otra unidad (**B**).

Magia:

1. A menos que un objeto o habilidad lo especifique claramente no puede dispersarse un hechizo lanzado con fuerza irresistible.
2. Los hechiceros puede intentar lanzar cada uno de sus hechizos una sola vez por fase; salvo aclaración en contrario.
3. No pueden combinarse armas o escudos mágicos con sus contrapartes mundanas para obtener la bonificación a la salvación por armadura en combate cuerpo a cuerpo.
4. Los hechiceros sólo pueden lanzar un hechizo contra una unidad que se encuentra trabada en combate cuerpo a cuerpo si el hechizo afecta únicamente al lanzador o si la descripción del hechizo lo especifica.
5. Si un mago esta montado sobre un monstruo, carro, campana skaven o algo similar y sufre el resultado 3 (tres) en la tabla de disfunción mágica, debe tomarse como un resultado de 2 (dos). Si el mago está montado sobre una miniatura de caballería se aplica el resultado de 3 (tres) normalmente.
6. En el resultado 2 (dos) de la tabla de disfunción mágica, si el mago esta montado en un monstruo, carro o similar, la montura también recibirá el impacto de fuerza 10 que allí hace mención.
7. A menos que se aclare específicamente en la descripción de un hechizo u objeto, la repetición de una tirada de dados NO podrá evitar una disfunción ni causar fuerza irresistible.
8. Si un personaje no tiene la opción de utilizar armaduras normales, no puede ser equipado con armaduras mágicas; a menos que el objeto mágico diga lo contrario.
9. **“Corcel de Sombras”** (Steed of Shadows) sólo puede lanzarse sobre el mago o un personaje independiente amigo que se encuentre a 30cm de él. El hechizo sólo puede lanzarse sobre una miniatura con Potencia de Unidad 1 (no funcionará sobre un personaje montado, por ejemplo).
10. En la descripción del hechizo **"Maldición del Acero Forjado"**, debe indicarse que: "Las unidades afectadas atacan con sus garras o puños, por lo que no podrán beneficiarse de las reglas de utilizar dos armas de mano o un arma de mano y escudo."
11. En la descripción del hechizo **"Muro de Fuego"**, debe especificarse que la línea que se forma delante de la unidad afectada tiene una anchura de 3cm.
12. Los hechizos de los cielos de proyectiles que no necesiten línea de visión para ser lanzados, si deberán respetar las demás reglas referentes a los disparos para determinar el objetivo, etc.
13. Se utilizarán los saberes de magia revisados según se detalla en este reglamento:

A.J.E.S.

Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

? SABER DE LOS CIELOS

SEGUNDO SELLO DE AMUL Dificultad 6+

Este hechizo permite al jugador repetir las tiradas de dados por el resto de su turno.

Si se logra lanzar, el jugador tira 1D3 para determinar el número de repeticiones que puede efectuar. Cada repetición permite al jugador repetir la tirada de 1D6 (incluido uno de los pertenecientes a una tirada múltiple de 2D6, 3D6, etc., pero no dados de artillería). Puede repetir la tirada de cualquier dado, pero no puede repetir una tirada de dado ya repetida... sólo tiene una oportunidad para engañar al destino.

Cualquier repetición no utilizada al final del turno se pierde.

EL PORTENTO DE FAR Dificultad 6+

Puede lanzarse sobre una unidad amiga a 30 cm o menos del hechicero y que esté trabada en combate cuerpo a cuerpo.

Si se lanza, pueden repetirse todos los resultados de 1 para impactar o para herir de esa unidad en ese turno. Los nuevos 1 se deben aceptar: no se puede repetir una repetición.

RAYO MÚLTIPLE Dificultad 7+

Este hechizo puede lanzarse sobre cualquier unidad enemiga a menos de 60 cm del mago. Si se lanza, la unidad es impactada por un rayo que causa 1D6 impactos de Fuerza 4. Estos impactos se distribuyen exactamente del mismo modo que los impactos causados por disparos.

EL RAYO ATRONADOR DE URANÓN Dificultad 9+

Puede lanzarse contra una unidad enemiga que no esté en combate y que se encuentre a menos de 60 cm del mago. Si se lanza, la unidad recibe un rayo que causa 1D6 impactos de Fuerza 4 que no pueden evitarse con la tirada de salvación por armadura. Estos impactos se distribuyen del mismo modo que los impactos causados por disparos.

TORMENTA DE CRONOS Dificultad 9+

Puede lanzarse contra todas las unidades enemigas visibles para el mago y a 30 cm o menos de él. Si se lanza, todas las unidades enemigas visibles y dentro de ese alcance son impactadas por un rayo que causa 1D6 impactos de Fuerza 4 que se distribuyen como los impactos causados por disparos.

EL COMETA DE CASANDORA Dificultad 11+

Se puede lanzar contra cualquier punto fijo de la mesa. Si se lanza, se coloca un marcador apropiado en el punto exacto. Lo mejor para ello es una moneda pequeña.

Una vez lanzado, el jugador tira 1D6 al inicio de cada turno (es decir al inicio de su turno y de su oponente). Un resultado de 1 a 3, no ocurre nada, solo que se coloca otro marcador sobre el primero. Con un resultado de 4 a 6, un cometa se estrella sobre ese punto. Todas las unidades de ambos bandos a una distancia igual a 2D6 cm multiplicada por el número de marcadores situados en el punto de impacto del cometa serán impactadas. Cada unidad impactada por

A.J.E.S.

Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

el cometa sufre 2D6 impactos de Fuerza 4. Por ejemplo, si hay dos marcadores en el punto designado y el resultado de la tirada es un 10, todas las unidades a $10 \times 2 = 20$ cm o menos son impactadas. El Cometa de Casandora no es un hechizo de tipo permanece en juego como tal, pero se puede dispersar mientras esté en juego, lo que provoca que deban retirarse todos los marcadores. Un hechicero no puede tener más de un Cometa de Casandora en juego a la vez.

? SABER DE LA VIDA:

SEÑORA DEL RÍO Dificultad 6+

Este hechizo puede lanzarse contra cualquier unidad que esté a 30 cm o menos de un río, un arroyo, o cualquier otro elemento de escenografía acuático que haya sido identificado como tal antes del comienzo de la batalla. Se puede lanzar contra cualquier unidad a 30 cm del mago. No puede lanzarse contra una unidad trabada en combate. Si se lanza, el suelo bajo la unidad objetivo se convierte en un pantano y la unidad se moverá a la mitad de su movimiento hasta el inicio de la próxima fase de magia del mago. Si la unidad se ve obligada a huir, lo hará a la mitad de su movimiento (8d6 o 5d6 dividido entre dos). Este conjuro no tiene efecto sobre criaturas voladoras o etéreas.

PADRE DE LAS ESPINAS Dificultad 7+

Puede lanzarse contra una unidad enemiga a 60 cm del mago que no esté trabada en combate. Si se lanza, del suelo se disparan ramas y espinas que se enredan en las piernas del enemigo y desgarran su carne. El hechizo causa 2D6 impactos de Fuerza 3.

VIENTO AULLANTE Permanece en juego. Dificultad 7+

Puede lanzarse sobre el propio mago. Si se lanza, no pueden efectuarse disparos de Fuerza 4 o menor contra las unidades a 30 cm o menos del mago, incluso si algunas de sus miniaturas están a más de 30 cm. Esto no impide que se dispare normalmente desde el área afectada, a través de ella o contra los objetivos que se encuentren más allá. Además todas las unidades enemigas a menos de 30 cm del hechicero se mueven a la mitad de su movimiento debido al fuerte viento. Esta penalización sólo se aplica cuando se encuentren dentro de la zona afectada, que se considera terreno difícil para los enemigos. Una vez que ha sido lanzado, el hechizo permanece activo hasta que el mago intente lanzar otro hechizo; hasta que el hechizo sea anulado por el propio mago (lo cual puede hacer cuando quiera) o sea dispersado; o hasta que el mago muera.

SEÑOR DEL BOSQUE Dificultad 7+

Puede lanzarse contra una unidad enemiga que se encuentre a menos de 30 cm de un bosque, un grupo de árboles o cualquier otro elemento de escenografía boscoso que haya sido identificado como tal antes del inicio de la partida. Si no hay uno a esa distancia, puede lanzarse contra cualquier unidad a 30 cm o menos del hechicero. No puede lanzarse contra una unidad trabada en combate. Si se lanza, el objetivo se ve atacado por ramas, si está dentro de un bosque o por raíces que surgen del suelo si no es el caso. Esto causa 1D6 impactos de Fuerza 5, más 1D6 impactos de Fuerza 5 adicionales si está

A.J.E.S.

Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

parcial o totalmente dentro del bosque. No afecta ni a los hombres árbol ni a las dríades.

SEÑOR DE LA PIEDRA Dificultad 8+

Puede lanzarse contra una unidad enemiga a menos de 30 cm de una colina, un grupo de rocas, ruinas o cualquier otro elemento de escenografía similar que haya sido identificado como tal antes del inicio de la partida. Si no hay uno a esa distancia, puede lanzarse contra cualquier unidad a 30 cm o menos del mago. No puede lanzarse contra una unidad trabada en combate. Si se lanza, esquirlas de piedra saldrán volando hacia la unidad objetivo.

El hechizo causa 2D6 impactos de Fuerza 4 en la unidad, más 1D6 impactos de Fuerza 4 adicionales si la unidad está parcial o totalmente dentro del elemento de escenografía.

SEÑOR DE LA LLUVIA Dificultad 10+

Puede lanzarse contra una unidad visible para el mago que esté a menos de 75 cm de él y que no esté trabada en combate. Si se lanza, la unidad objetivo quedará empapada por una repentina lluvia. La unidad sufrirá un modificador de -1 en las tiradas para impactar de la fase de disparo. Si la unidad no dispara utilizando su HP, sólo podrá disparar si el jugador obtiene 4, 5 ó 6 en 1D6 cada turno.

Este hechizo no permanece en juego, pero las unidades que hayan quedado empapadas sufrirán los efectos de la lluvia durante el resto de la batalla. Las unidades no sufren efectos adicionales por ser empapadas más de una vez.

? **SABER DE LAS BESTIAS**

EL TORO SE FORTALECE Dificultad 5+

Este hechizo puede lanzarse sobre cualquier unidad amiga en el campo de batalla que esté huyendo. Si se logra lanzar, la unidad se reagrupa inmediatamente.

EL GRITO DEL ÁGUILA Dificultad 6+

Este hechizo puede lanzarse sobre estas unidades enemigas: caballería, enjambre, carro o un monstruo con o sin jinete que se encuentre a 60 cm o menos del hechicero y que no esté trabada en combate. Si se logra lanzar, la criatura o criaturas quedan momentáneamente fuera de control.

La unidad afectada debe efectuar al momento un chequeo de liderazgo. Si lo supera, sólo sufre una penalización a su atributo de Movimiento de -3 cm durante su siguiente fase de movimiento (-5 cm si efectúa un movimiento de marcha o de carga). El movimiento de las criaturas voladoras se reduce a 30 cm. Si no supera el chequeo, la unidad o monstruo efectuará inmediatamente un movimiento obligatorio de 5D6 cm directamente hacia su propio borde de la mesa, pero se detendrá si tal movimiento la pone en contacto con una unidad amiga o con terreno impasable o si pasa a 3 cm del enemigo. Si la unidad sale de la mesa, se considera que huyo de la batalla.

LA FURIA DEL OSO Permanece en juego. Dificultad 6+

Este hechizo puede lanzarse sobre el hechicero u otra criatura humanoide del mismo tamaño, que vaya a pie y que se encuentre en su misma unidad

A.J.E.S.

Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

mientras están trabados en combate. El objetivo se convierte en un ser tan poderoso y salvaje como un oso: suma +3 a los Ataques, +2 a la Fuerza y +1 a la Resistencia. No puede blandir ningún arma mientras esté bajo los efectos de este hechizo.

Una vez lanzado, continúa activo hasta que sea dispersado, hasta que el hechicero decida anularlo (lo que puede hacer en cualquier momento), intente lanzar otro hechizo o hasta que la miniatura afectada muera.

EL FESTÍN DEL CUERVO Dificultad 7+

Corvos, el Festín del Cuervo, es un proyectil mágico con un alcance de hasta 60 cm. Si se logra lanzar, una bandada de cuervos ataca al objetivo del hechizo y le causa 2D6 impactos de Fuerza 3.

LA BESTIA SE ACOBARDA Dificultad 7+

Este hechizo puede lanzarse contra una de las siguientes unidades enemigas: cualquier caballería, carro, monstruo con o sin jinete como también un enjambre. El objetivo del hechizo debe encontrarse en la mesa de juego y debe estar trabado en combate cuerpo a cuerpo.

Si se lanza, cualquier criatura en la unidad (pero no su jinete) se acobardará y necesitará resultados de 6 para impactar en la fase de combate de ese turno. Si era necesario obtener resultados de 6, entonces la criatura no podrá atacar.

EL LOBO AL ACECHO Dificultad 9+

Este hechizo puede lanzarse sobre una de las siguientes unidades propias: cualquier caballería, carro, monstruo (tanto con jinete como sin jinete) o enjambre. El objetivo debe encontrarse a 60 cm o menos del hechicero y no puede estar trabado en combate.

Si se lanza el hechizo, la unidad avanzará 5D6 cm hacia el hechicero o hacia una unidad enemiga que vea. Si no hay enemigo visible, no se moverá. Si la distancia es suficiente para alcanzar al enemigo, se considerará que la unidad ha cargado y se aplicarán todas las reglas normales de la carga, pero el enemigo sólo podrá mantener la posición. No puede haber otra reacción a la carga debido a la velocidad proporcionada por el hechizo.

Personajes y campeones:

1. Los campeones cuentan como un miembro regular de la unidad a la hora de contar el mínimo de cinco miniaturas para efectuar tiradas de ¡Cuidado, señor! y para la regla de "Disparos contra personajes independientes".
2. Los campeones no pueden moverse como los personajes cuando la unidad es atacada por un sector en el que ellos no pueden combatir. Siempre permanece con el grupo de mando en la fila delantera.
3. Los impactos que reciba un campeón por sobre sus heridas no se pasarán a la unidad.
4. Si una unidad tiene una sola fila la única forma de que un personaje pueda rechazar un desafío es si logra colocarse en una posición dentro de esa fila en donde no pueda combatir; es decir que no este en contacto con la unidad enemiga. Si puede combatir, no puede rechazar el desafío (su oponente lo cazará como un perro cobarde).

A.J.E.S.

Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

5. A menos que esté expresamente prohibido un personaje puede unirse a cualquier unidad independientemente de su montura.
6. Una unidad siempre se mueve a la velocidad de su miembro más lento.
7. Un personaje sólo se beneficia de la regla de ¡Cuidado, señor! si forma parte de una unidad de miniaturas de tamaño similar. Lo mismo se aplica al intentar disparar contra personajes que se encuentran a 12cm de una unidad. Esto no cambia si se encuentran dentro de la unidad. Un personaje a caballo que forma parte de una unidad de infantería puede ser seleccionado como objetivo.
8. Un personaje en base de monstruo (40mm o más) es más grande que la caballería.
9. Un personaje en carro puede unirse sólo a unidades de carros. Sólo los personajes en carro pueden unirse a otro carro o unidad de carros.
10. Un personaje ocupa en la unidad un número de plazas de guerreros regulares equivalente al espacio que ocupa su base. Por ejemplo, una miniatura a caballo ocupará un espacio en la primera fila y uno en la segunda fila de una unidad de infantería. Estas filas siguen contando como completas si al menos tienen cuatro "espacios" de ancho o más, no importa si los ocupa la peana del personaje o guerreros normales de la unidad.

Monstruos y sus cuidadores.

1. No cuentan como hostigadores aunque tengan una formación abierta.
2. Para determinar qué puede cargar la unidad o sus flancos/retaguardia, utiliza un ángulo de 90° tomado de la base del monstruo.
3. Cuando la unidad está en combate cuerpo a cuerpo se forma siguiendo las reglas de hostigadores.
4. Las miniaturas de la unidad pueden mover según su propio Índice de Movimiento siempre que permanezcan a 3cm o menos de otra miniatura de la unidad.
5. Si un personaje se une a la unidad cuenta como si fuese el jinete del monstruo a efectos de cualquier regla aplicable, recuerda que no lo puede montar.
6. Si un monstruo marcha NO podrá utilizar armas de aliento.
7. Los monstruos como cualquier otra montura solo pueden ser montados por un único personaje o miniatura; salvo aclaración en contrario

Caballería rápida:

1. La caballería rápida puede disparar si marcha o si se reforma, pero sufre la penalización de -1 por mover, salvo aclaración en contrario.
2. Si huye como reacción a una carga y efectúa con éxito el chequeo de liderazgo para reagruparse, podrá mover normalmente.

Múltiples ataques y múltiples heridas:

1. Al enfrentarse a una unidad formada por miniaturas con múltiples heridas utilizando otra unidad cuyas armas causan múltiples heridas, utiliza el mismo procedimiento que seguirías con tropas normales. Tira para impactar, tira para herir y efectúa cualquier tirada de salvación por armadura. Luego tira por cada herida causada para determinar cuanto daño inflige en realidad. La máxima cantidad de heridas que puede

A.J.E.S.

Asociación de Juegos de Estrategia y Simulación.

causar cada impacto es el número de Heridas que tienen las miniaturas enemigas. Por ejemplo, si estuvieses luchando contra Murciélagos Vampiros (que tienen 2 heridas cada uno) con una espada que causa 1d3 heridas, deberás contar cualquier resultado de 3 como 2 heridas. Una vez que has determinado el número total de heridas, súmalas y retira miniaturas completas de la forma usual. Siguiendo con el ejemplo anterior, si obtuviste resultados de 1, 2 y 3 para determinar la cantidad de heridas causadas por tres ataques exitosos, causarás sólo 5 heridas. Tu oponente deberá retirar 2 Murciélagos mientras que otro Murciélago Vampiro sufrirá una herida.

El Emperador

4583-1235 / 4902-3653