

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

BATALLAS DE ESCARAMUZAS

CÓMO USAR ESTAS REGLAS

Estas reglas son una expansión al reglamento de *Warhammer Age of Sigmar* y perfiles de Batallas campales que encontrarás en la última versión del Manual de campo del general. Necesitarás una copia de estos para jugar a batallas de Escaramuzas. El único cambio que necesitas hacer es que cuando una regla se refiera a tu ejército, ahora se referirá a tu banda en su lugar.

BANDAS DE GUERRA

Para pelear en una batalla de Escaramuzas, cada jugador necesita seleccionar su banda de luchadores. Cada banda es un grupo de guerreros sacados de una Gran alianza bajo el liderazgo de tu general, un héroe entre los de su clase que verá su voluntad cumplida o perecerá en el intento. Las reglas completas sobre cómo se seleccionan estas bandas de guerra de las hojas de unidad disponibles se describen más adelante.

CAMPEONES

Muchas unidades en *Warhammer Age of Sigmar* tienen líderes: *Liberator-Prime* de la hoja de unidad de los *Liberator*, *Kairic Adepts* de los *Kairic Acolytes*, *Brute Bosses* de los *Orruk Brutes*, etcétera. Estos se mencionan en estas reglas como campeones y ganan la palabra clave **CAMPEÓN**.

MEJORAS

Muchas unidades en *Warhammer Age of Sigmar* tienen una variedad de opciones de equipo disponibles. Estas incluyen armas, estandartes, instrumentos de guerra, y otros, opciones esotéricas. La mayoría de estas opciones son comunes para la unidad mientras otras están limitadas en número.

Donde una opción de una hoja de unidad se limita a un cierto número de miniaturas, aquí se le referencia como una actualización. Estas son aportaciones poderosas para tu banda, pero como todo poder en los

Reinos mortales, esto tiene un precio que hay que pagar más tarde.

También vale la pena señalar que algunas actualizaciones pueden tener poco o ningún efecto en batallas de Escaramuzas, así que tengo en cuenta a la hora de hacer tu elección.

ESCOGIENDO UNA BANDA

Para escoger los guerreros que incluyas en tu banda de Escaramuzas, sigue las reglas de continuación usando el calculador de renombre de más abajo de la para determinar el renombre total de tu banda de guerra. Luego simplemente encuentra a un compañero de juego con una banda propia y listo.

Primero, escoge de dónde vendrá tu Gran alianza: Caos, Muerte, Destrucción y Orden. Todas las miniaturas escogidas para tu banda deben provenir de la misma Gran alianza que hayas escogido.

Decide el tamaño de la batalla de Escaramuzas que deseas jugar. Una buena banda de tamaño inicial para una partida que lleve menos de una hora son 250 puntos de renombre, mientras que una partida de Escaramuzas de 500 puntos de renombre o más llevará mucho más tiempo. Ten en cuenta que si deseas jugar partidas equilibradas de Escaramuzas, hay un tamaño recomendado de banda más abajo.

Tu banda debe incluir al menos 3 miniaturas, una debe ser un **HÉROE** que será el general.

Ignora el tamaño mínimo de unidad requerido en las hojas de unidad, todas cuentan como si tuviera un tamaño mínimo de 1. Por ejemplo, puedes escoger 2 *Orruk Brutes* en lugar del mínimo de 5 de su hoja de unidad.

Puedes escoger cualquier combinación de de armas para las miniaturas de la misma hoja de unidad, incluyendo mejoras (aunque

estos costará más puntos cuando calcules el renombre de tu banda). Por ejemplo, puedes escoger un *Orruk Brute* armado con dos rebanadoras *Brute* tanto como un *Orruk Brute* armado con un *Zakatripaz a doz manoz*. Adicionalmente debes cumplir cualquier limitación de opciones de armamento establecido en la hoja de unidad. Por ejemplo, nada más que 1 de 5 *Orruk Brutes* en tu banda puede estar armado con una Rebanadora sangrienta sin importar la combinación de armas de las demás miniaturas de la misma hoja de unidad.

Solo puedes incluir una vez cada hoja de unidad por banda.

Solo puedes escoger un **CAMPEÓN** por hoja de unidad.

Tu banda no puede incorporar hojas de batallones, incluso si tu banda cumple los requisitos de organización del batallón.

FORMACIÓN DE ESCARAMUZA

En batallas de Escaramuzas, todas las miniaturas de tu banda de guerra pelean de manera individual en lugar de grupos cohesionados.

Cada miniatura es tratada como una unidad individual y no tiene que seguir la regla de estar a 1" de otra miniatura de su hoja de unidad.

En batallas de Escaramuzas, las habilidades de mejoras que pueden afectar a una unidad (como una miniatura portando un estandarte o un instrumento) afectan a las miniaturas amigas de la misma hoja de unidad mientras se encuentren a 6" de cualquier miniatura amiga equipada con la mejora.

HABILIDADES DE ALIANZA

Cada guerrero en los Reinos mortales debe lealtad a una de las cuatro Grandes alianzas: Caos, Muerte, Destrucción u Orden. En batallas de Escaramuzas debes

seleccionar guerreros para tu banda pertenecientes a una sola Gran alianza, lo que permite usar la habilidad de alianza adecuada enumerada a continuación. Ten en cuenta que estas son las únicas habilidades disponibles para usar en batallas de Escaramuzas.

CAOS

Ofrendas sangrientas: lanza un dado cuando una miniatura **CAOS** amiga de tu banda sea eliminada a 3" de una miniatura enemiga antes de retirarla de la partida. Con un 6 la miniatura puede hacer un movimiento de agruparse y atacar con todas las armas de combate de que disponga. Luego quita la miniatura de manera habitual.

MUERTE

Vigor mortal: Lanza un dado cada vez que una miniatura **MUERTE** amiga sufra una herida o herida mortal, con un 6 la herida se ignora

DESTRUCCIÓN

Juerga de matanza salvaje: Lanza un dado al finalizar la fase de combate. Con un 5+ puedes escoger una miniatura **DESTRUCCIÓN** amiga que se encuentre a 2" de una miniatura enemiga, esa miniatura puede hacer un movimiento de agruparse y atacar con todas las armas de combate de que disponga.

ORDEN

Voluntad inquebrantable: puedes repetir los chequeos de acobardamiento fallados de tu banda de guerra.

¿PUEDO ESCOGER A NAGASH?

Los lectores más avisados pueden haber notado que no hay restricciones para escoger miniaturas más grandes y más poderosas como *Alarille the Everqueen* o un *Lord-Celestan* montado en *Stardrake* en batallas de Escaramuzas. Esto se hace a propósito. Una vez que se haya calculado el valor de renombre de estas miniaturas, probablemente te encuentre que muchas de ellas están fuera de la media de una batalla de Escaramuzas. En partidas equilibradas darás con reglas que

regulen el tamaño de las partidas, pero en abierto o equilibrado es tu decisión. Esto significa que podrías jugar una partida narrativa donde se envíe una banda de guerra que intente asesinar a uno de los mortarcas de *Nagash* o ¡al propio Gran nigromante!. Sin embargo te deseamos suerte en tu esfuerzo, ¡tus bandas de guerra lo necesitarán!.

EL GENERAL

Cada banda es llevada a la batalla por un general, un individuo heroico que exige respeto y ordena con autoridad dentro de un grupo de guerreros.

Cada general puede tomar un rasgo de mando y un artefacto de poder de la siguiente tabla. Esta lista es la única forma disponible de escoger un artefacto de poder o rasgo de mando para tu general en batallas de Escaramuzas.

RASGO DE MANDO

Cada general en batallas de Escaramuzas reconoce que se requiere un estilo diferente de liderazgo entre los dispares guerreros que conforman la banda, la de liderar un grupo de luchadores hacia la victoria a través del valor personal (y en algunos casos, asesinando sangrientamente o con letal astucia). Puedes lanzar un dado en la siguiente tabla y escoger un rasgo de mando que se ajuste mejor a la personalidad de tu general.

D6 Rasgo de mando

1 Cruzado impetuoso: Este guerrero siempre están en la vanguardia de la batalla, liderando la carga y contra el enemigo

Puedes repetir las tiradas de carga para este general mientras esté a 6" de otra miniatura amiga.

2 Luchador ambicioso: Este líder busca mayor gloria y luchará más duro para asegurar que nadie lo supera en el campo de batalla.

Añade 1 a la tirada para herir para los ataques hechos por este general mientras esté a 6" de otra miniatura amiga.

3 Inspirador: Cuando todo está

perdido y el coraje flaquea alrededor, los verdaderos comandantes resisten y se convierten en un faro de esperanza y determinación.

Añade 2 a la característica de Coraje de este general cuando hagas un chequeo de acobardamiento mientras esté a 6" de otra miniatura amiga.

4 Voluntad indomable: Tal es su desprecio por la brujería que los hechizos a menudo se desvanecen en nada ante el alma inconquistable de este general.

Este general puede dispersar un hechizo en la fase de héroe del enemigo como si fuera un **MAGO** mientras esté a 6" de otra miniatura amiga.

5 Comandante dotado: Específicamente escogido para liderar esta banda, ya sea por afinidad natural o respeto mutuo, los guerreros simplemente funcionan mejor bajo el liderazgo de este general.

Si este general está a 6" de otra miniatura amiga al comienzo de tu fase de héroe, lanza un dado. Con un 5+ recibes 1 punto de mando extra.

6 Conquistador implacable: Para este líder el fracaso es impensable y agotará cruelmente la vida de sus hombres para alcanzar sus metas. Sacrificios rituales, empujando a un compañero hacia el arma enemiga para distraerlos, nada es poco para este general si resulta victorioso.

Al comienzo de cada fase de combate puedes escoger sacrificar otra miniatura para obtener esta ventaja. Si lo haces escoge a otra miniatura amiga a 3" entre el general y una o más miniaturas enemigas. Esta miniatura amiga sufre D3 heridas mortales pero puedes repetir las tiradas de 1 para impactar y herir para ataques hechos por este general hasta el final de la fase de combate.

ARTEFACTOS DE PODER

Muy pocos son los líderes que van a la guerra con armas o artefactos increíbles hechos por artífices arcanos y herreros. Otros lo hacen

robando a los muertos o son lo suficientemente mortales para prescindir de ellos. Puedes lanzar un dado en la siguiente tabla o escoger un artefacto que mejor se ajuste a la miniatura o temperamento de tu general.

D6 Artefacto de poder

- 1 **Amuleto bendito:** *Rebosante de poder, el portador de este amuleto está mágicamente fortalecido contra el daño.*

Añade 1 a la característica de Heridas del portador.

- 2 **Tomo maldito:** *Este manuscrito malvado describe verdades poderosas, pero asquerosas e incómodas sobre la naturaleza de la magia solo para el portador.*

Añade 1 a los lanzamientos de hechizos para el portador. Además si el lanzamiento es un doble 1, esta miniatura sobre 1 herida mortal después de resolver el hechizo. Si este general no es un **MAGO**, el portador puede intentar lanzar un hechizo en su fase de héroe como si pueda un **MAGO**. Ellos conocerán Proyectoil mágico y Escudo místico.

- 3 **Máscara horrenda:** *Esta máscara en blanco cambia cuando otros están cerca, mostrándoles sus propios rostros atrapados esclavizados de sus mayores miedos, desechos, paralizados y débiles o esclavos de los Dioses oscuros.*

Resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques hechos por armas de combate realizados contra el portador.

- 4 **Hiende armaduras:** *creada sobre un yunque hecho de placas de armadura rotas, esta arma rompe los escudos y corta las corazas como si estuvieran hechas de pergamino.*

Escoge una de las armas de combate del portador. Mejora la característica Perforar de este arma en 1.

- 5 **Amuleto del olvido:** *Dotado por un señor supremo al portador, este amuleto se asegura que, en caso de que estos guerreros caigan por espadas enemigas, su muerte no habrá sido en vano.*

Si el portador es eliminado, lanza un dado por cada miniatura enemiga a 3" antes de retirarla del campo de batalla, por cada resultado de 4+ la miniatura sufre 1 herida mortal.

- 6 **Escudo céfiro:** *Este amuleto provoca un breve viento alrededor del portador, derribando los proyectiles aparte de enturbiar al objetivo de los enemigos que le atacuen.*

Resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques realizados con armas de proyectiles que tomen como objetivos al portador.

HABILIDADES DE MANDO Y PUNTOS DE MANDO

Las mayoría de habilidades se utilizan de habitualmente acorde a las reglas. Los puntos de mando son generados de forma normal.

HABILIDADES DE MANDO Y ACOBARDAMIENTO

Las habilidades de mando que afecten a los chequeos de acobardamiento no se usan en batallas de Escaramuzas.

ACOBARDAMIENTO

No uses las reglas habituales para la fase de acobardamiento. En su lugar, en cada fase de acobardamiento, se debe realizar un chequeo para toda tu banda si alguna miniatura de tu banda ha sido asesinado durante ese turno.

Para realizar el chequeo lanza un dado y suma el número de miniaturas de tu banda que hayan sido eliminadas. Si el resultado modificado es mayor que la característica Coraje de tu general, el chequeo falla. Por cada punto que exceda al Coraje del general una miniaturas que escojas de tu banda huye, eliminala de la partida y cuéntala como baja. Si tu general fue eliminado, tu banda tendrá un Coraje de 5 para estos chequeos.

UNIDADES INVOCADAS

Cualquier hechizo, habilidad o rasgo que te permita añadir miniaturas a unidades o añadir una nueva unidad a tu banda una vez que la batalla

haya empezado, no se podrán utilizar en batallas de Escaramuzas.

REGLAS DE LOS REINOS

Las reglas de los reinos no podrán ser utilizados en batallas de Escaramuzas.

HECHIZOS DE LOS REINOS

Los hechizos de los reinos (incluyendo los de *Malign Sorcery*) no podrán ser utilizados en batallas de Escaramuzas.

HECHIZOS PERMANENTES

Las bandas no podrán incluir hechizos permanentes.

PLANES DE BATALLA

En las páginas siguientes podrás encontrar siete planes de batallas de Escaramuzas. Los mapas incluidos asumen que el campo de batalla será un rectángulo de 30" por 40". Si utilizas un campo de batalla de tamaño o forma diferente, necesitarás ajustar las distancias, la localización del terreno, objetivos, características del terreno para el campo de batalla.

ESCARAMUZAS EN JUEGO EQUILIBRADO

Las partidas de juego equilibrado usa las mismas reglas que otras partidas de *Warhammer Age of Sigmar: Escaramuzas*, con las siguientes modificaciones.

TAMAÑO DEL JUEGO EQUILIBRADO

Recomendamos limitar a 250 puntos de renombre para Escaramuzas. Este es el tamaño óptimo de banda para que una partida termine en menos de una hora.

PLANES DE BATALLA PARA JUEGO EQUILIBRADO

El juego equilibrado permite a dos jugadores escoger bandas de poder similar y tener una selección de planes que están diseñados para proporcionar un juego tácticamente desafiante en el que cada bando tiene una probabilidad más o menos idéntica de ganar.

Abajo hay tres planes de batalla ideales para partidas equilibradas. Los jugadores pueden escoger

cualquiera o lanzar un dado en la siguiente tabla:

D6 Plan de batalla

- 1 - 2 Lucha al amanecer
- 3 - 4 La caza del tesoro
- 5 - 6 Mantener el centro

Puedes además usar cualquier plan de batalla de las batallas campales del Libro de campo del general, simplemente cambiando el tamaño del área de 30" - 36" por 40" - 48" y ajustando la distancia entre objetivos apropiadamente.

Todos estos planes han sido diseñados para presentar a los jugadores objetivos y territorios semejantes, así como una variedad de decisiones tácticas.

TORNEOS

Para partidas de torneo recomendamos bandas de 250 puntos de renombre. Partiendo de ahí, hay muchas opciones abiertas para los organizadores del torneo. Puedes incrementar el valor del renombre de las bandas después de cada partida cierta cantidad para permitir a los jugadores mejorar sus bandas usando la sección 'Between Games' de la sección de Campaña.

En un periodo de ocho horas es posible jugar cinco o incluso seis partidas de Escaramuzas, permitiendo un ritmo relajado y tiempo para comer, así como la opción de jugar unos planes de batallas para mantener las cosas frescas y emocionantes.

Para determinar un ganador, puedes escoger al jugador que ganó más renombre ese día o asignar un valor al resultado de un jugador por cada plan de batalla como se muestra abajo.

Victoria mayor	30
Victoria menor	20
Empate	10
Perdido	0

Para dividir aún más a tus jugadores y evitar puestos empatados, también puedes contabilizar el valor de renombre de las miniaturas eliminadas por la banda de un

jugador y usar ese total para determinar qué jugadores se destacan triunfantes al final del día.

REGLAS DE LA CASA

Casi no hay límites en la forma que puedes personalizar tus batallas de Escaramuzas. Puedes exigir que al comienzo todas las bandas incluyan al menos un **MAGO**, o poner restricciones sobre cierto tipo de miniaturas que solo ellos pueden el papel de líder y así sucesivamente. Cada uno de estos ajustes puede proporcionar un desafío táctico interesante para los jugadores y añadir una mayor variedad a las partidas de *Warhammer Age of Sigmar*: Escaramuzas.

WARHAMMER AGE OF SIGMAR ESCARAMUZAS CALCULADOR DE RENOMBRE

Lo siguiente es un simple cálculo que permite convertir tus miniaturas preferidas de *Warhammer Age of Sigmar* en individuos que puedes seleccionar para partidas de escaramuzas. Para empezar hay una guía paso a paso y después hay modificaciones para las miniaturas más poderosas como un *Liberator-Prime* o un *Orruk Brute* armado con una enorme Rebanadora sangrienta.

Paso 1: Escoge una unidad de la cual desees tomar una miniatura para tu banda.

Paso 2: Mira el coste en puntos de la unidad de la versión más reciente del Manual de campo del general.

Paso 3: Coge el coste en puntos y divídelo por el tamaño mínimo de la unidad para obtener el valor individual de la miniatura.

Paso 4: si hay un resto, simplemente redondeando hacia abajo, en otras palabras, elimina cualquier fracción después del paso 3. Así que 10,2 se convertiría en 10 por ejemplo. Este es el renombre de la miniatura.

CAMPEONES Y MEJORAS

La miniatura que escojas puede tener cualquier opción de arma que tenga disponible para todas las miniaturas de la unidad sin coste adicional.

Si prefieres que la miniaturas escogida tenga una mejora opcional disponible limitada en número en la hoja de unidad, añade 5 al coste de la miniatura. Recuerda que debes cumplir cualquier limitación en las

mejoras como se describe anteriormente.

Si deseas que tu miniatura sea un **CAMPEÓN** de unidad, añade 5 al coste de la miniatura. Recuerda que cada **CAMPEÓN** solo puede ser escogido una vez por hoja de unidad.

Este documento es una obra derivada realizada por aficionados sin ningún ánimo de lucro. La traducción pertenece a la revista *White Dwarf* de enero del 2019. Recomendamos su adquisición para disponer de los planes de batalla, no alojados en este documento.

Traducción: Álvaro Mora

Esta obra se distribuye bajo una licencia *Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported* (CC BY-NC-ND 3.0) y siempre citando la autoría correspondiente.

White Dwarf, *Warhammer Age of Sigmar* y todos sus nombres derivados son propiedad de *Games Workshop*.
