



# SPEARHEAD

## ACTUALIZACIÓN REGLAS (JULIO)

¡Gracias por descargar el Resumen de Reglas de Spearhead!

Este documento ha sido creado para ayudar a la comunidad de Warhammer Age of Sigmar a tener todos los cambios y actualizaciones de reglas del modo Spearhead reunidos en un solo lugar, de forma clara y condensada en pocas páginas.

### CÓMO USAR ESTE DOCUMENTO

Recomendamos imprimirlo a color y a doble cara para tenerlo siempre a mano durante tus partidas. Está pensado para ahorrarte tiempo y ayudarte a centrarte en lo importante: jugar.

Este recurso ha sido creado por el equipo de @ZonaSpearhead, como parte de nuestro compromiso por ofrecer herramientas útiles y accesibles para toda la comunidad que disfruta del modo Spearhead.

Puedes descargar más materiales en:  
[zonaspearhead.com/recursos](https://zonaspearhead.com/recursos)

– El equipo de Zona Spearhead

## FORJADOS DE LA TORMENTA

### HERMANDAD VIGILANTE

Añade la clave **INFANTERÍA** a la barra de claves en la hoja de unidad del Lord Inquisidor.

Cambia el momento de “Escudo de Azyr” a “Una vez por turno, Tu fase de héroe”.

### CABEZA DE LANZA DE YNDRASTA

Añade la clave **INFANTERÍA** a la barra de claves en la hoja de unidad de Yndrasta.

## SYLVANETH

### ARBOLEDA CORTEZAMARGA

Añade la siguiente frase al efecto de la habilidad “Semilla del renacer”: “Esta unidad no puede volver a usar esta habilidad durante el resto de la batalla”.

## CORTES COMECARNE

### VASALLOS CARROÑEROS

Añade la clave **REFUERZOS** a la barra de claves en la hoja de unidad de la Guardia de la Cripta.

## TIPEJOZ NOKTURNOZ

### PEÑALOKA DE LA LUNA MALVADA

Cambia el momento de “La mano de Gorko” a “Una vez por batalla (Ejército), Tu fase de movimiento”.

Añade lo siguiente a Rasgos de batalla: “Una de tus unidades de **Garrapatoz Zaltarinez** no se sitúan durante la fase de despliegue. En su lugar, a partir de la tercera ronda de batalla, puede usar la siguiente habilidad:

➤ Tu fase de movimiento

#### GARRAPATOVALANCHA

*¡Unas curiosas sacudidas arrítmicas y carcajadas endiabladas en la lejanía advierten de la llegada de una peña de Garrapatoz Zaltarinez!*

**Efecto:** Sitúa esta unidad completamente dentro de tu territorio, completamente a 3" o menos de un borde del campo de batalla y a más de 6" de toda unidad enemiga.

### GRUÑEMANADA DE CAZADORES

Cambia el momento de “Ezkirla robazolez” a “Una vez por batalla, Fase de movimiento enemiga”.

## ALTOS SEÑORES KHARADRON

### FUERZA ESPECIAL MARTILLO CELESTE

Añade la clave (e icono) **REFUERZOS** a las hojas de unidad Compañía Arkanauta y Guardianes Celestes.

En la habilidad “Bombas” de la Fragata Arkanauta, cambia el paso de declarar a: “Toma como blanco una unidad enemiga a la que esta unidad atravesó en esta fase” y el efecto a: “Inflige 1D3+1 daño mortal al blanco”.

## PROFUNDOS IDONETH

### CACERÍA ALMANCURSIÓN

En la hoja de unidad del Escudriñaalmas Isharanno, cambia el efecto del “Ritual de la Niebla insidiosa” a: “Con 3+, hasta el inicio de tu siguiente turno, resta 1 a las tiradas para herir de ataques que tomen como blanco esa unidad”.

Cambia el momento de “Depredadores del Mar Actérico” a “Una vez por turno (Ejército), Final de cualquier turno”.

## LUMINETH SOBERANOS

### FALANGE RESPLANDECIENTE

Quita la clave **FACETAS DE LA GUERRA** de “Reacciones relámpago”.

## CIUDADES DE SIGMAR

### COMPAÑÍA CASTELITA

Cambia el momento de “La orden del Oficario” a “Una vez por ronda de batalla, Inicio de la ronda de batalla”.

En la caja de composición de ejército, cambia “10 Yelmoférreos del Gremio Libre” a “5 Yelmoférreos del Gremio Libre, 5 Yelmoférreos del Gremio Libre” (es decir, dos unidades de 5 miniaturas, en lugar de una unidad de 10 miniaturas).

Añade la clave **REFUERZOS** a la barra de claves en la hoja de unidad de la Adalides del Gremio Libre.

## HEDONITAS DE SLAANESH

### FILOS DEL SUEÑO VIVIDO

Añade la clave (e icono) **REFUERZOS** a la hoja de unidad Slaangors Sangriablos.

En “Tentaciones de Slaanesh”, reduce a 18+ el número de puntos de depravación necesarios para el efecto “Rencor sádico” y a 24+ para el efecto “Indulgencia inconsciente”.

## ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD

### LEGIÓN VIENTOSANGRE

Añade lo siguiente a Rasgos de batalla: “Tu unidad **Caballeros del Caos** no se sitúa durante la fase de despliegue. En su lugar, a partir de la segunda ronda de batalla en adelante, puede usar la siguiente habilidad:

➤ Tu fase de movimiento

#### LLEGADA PAVOROSA

*Al ritmo atronador de cascos llameantes y repiqueteante Armadura del Caos, los caballeros llegan para quebrar al enemigo*

**Efecto:** Sitúa esta unidad completamente dentro de tu territorio, a 1" o menos de un borde del campo de batalla y a más de 6" de toda unidad enemiga.

Además, en “Estandarte del Terror”, cambia el paso de declarar a “Designa una unidad **Guerreros del Caos** amiga”.

## MASCATRIBUS OGORS

### BRAMIDO EL TIRANO

Cambia el texto de “En el Mascamino” a: “Tu **Escupehierros, Manada Dientesmartirio** y 1 unidad de **Ogors Glotones** no se sitúan durante la fase de despliegue. En su lugar, a partir de la tercera ronda de batalla, puede usar la siguiente habilidad”.

## NECROSEÑORES PUDREALMAS

### CACERÍA DE SED DE SANGRE

Cambia el momento de la habilidad “Legión esquelética” de los Esqueletos Repicahuesos a “Tu fase de combate”.

### HUESTE SEPULCRAL REPICAHUESOS

Cambia el paso de declarar de “Señor de los huesos temblorosos” a: “**Declara:** Toma como blanco una unidad amiga completamente a 12" o menos de esta unidad”.

## DISCÍPULOS DE TZEENTCH

### CÓNCLAVE FILOFLUJO

Añade la clave **REFUERZOS** a la barra de claves en la hoja de unidad de los Acólitos Kaíricas.

## HIJAS DE KHAINE

### COMPAÑÍA DESOLLADORA DE CORAZONES

En la hoja de unidad de Melusai Escamahierro, cambia el efecto de “Masacre general” a: “Suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate del blanco durante el resto del turno”.

## ORRUK WARCLANS

### GRAN PEÑA PIÑOHIJERROZ

Cambia el paso de declarar de la habilidad “¡Alatake chikoz!” del Megajefe a: “Toma como blanco una unidad amiga completamente a 12" o menos de esta unidad”.

### CARTAS DE TÁCTICA

**Nueva** En “Monumento de hueso viviente”, cambia el efecto a: “El blanco también es un objetivo durante el resto del turno”.

### CARTAS DE GIRO

**Nueva** En el giro de Dolorum “Pena del superviviente”, reemplaza: Cada jugador obtiene 1 PV al final de su turno por cada unidad amiga que se elimine o que sea una unidad sustituta por:

Cada jugador obtiene 1 PV al final de su turno por cada unidad amiga de su Punta de Lanza que o bien haya sido eliminada o reemplazada en esta batalla, sin incluir unidades sustitutas.

### PLAN DE BATALLA: ARENA Y HUESO

**Nueva** En el paso 4 de la secuencia anterior a la batalla, reemplaza “Luego sitúa el terreno místico de ese reino de batalla como muestra el mapa de despliegue, si lo hubiese” por:

“Luego, si estás luchando en el reino de batalla Ósia, sitúa un elemento de terreno Cripta de Sangre en el centro del campo de batalla”.

### TERRENO

Añade lo siguiente:

**Nueva** Cuando una unidad es tomada como blanco de un ataque, si es imposible trazar una línea recta desde el punto más cercano de la peana de la miniatura atacante hasta el punto más cercano de una miniatura de la unidad blanco sin que dicha línea pase por encima de un elemento de terreno, se considera que la unidad blanco está detrás de un elemento de terreno para este ataque.

### PREGUNTAS FRECUENTES

*P: En el ejército Punta de lanza “Gran Peña Piñohierroz”, ¿los Brutoz Irakundoz se despliegan durante la fase de despliegue*

R: Sí. Los únicos que no se despliegan en el campo de batalla durante la fase de despliegue son los Brutoz. Los Brutoz Irakundoz son un tipo de unidad distinto, y por tanto se despliegan como de normal.

*P: Si una regla requiere más miniaturas amigas que enemigas disputándose un elemento de terreno (p. ej., el giro de Ghyran “Tomar la tierra” o la táctica de batalla “Mantener la posición”), ¿debería usar la puntuación de control de mis unidades que están disputando ese elemento de terreno*

R: Sí. Los únicos que no se despliegan en el campo de batalla durante la fase de despliegue son los Brutoz. Los Brutoz Irakundoz son un tipo de unidad distinto, y por tanto se despliegan como de normal.

## FORJADOS DE LA TORMENTA

### HERMANDAD VIGILANTE

Añade la clave **INFANTERÍA** a la barra de claves en la hoja de unidad del Lord Inquisidor.

Cambia el momento de “Escudo de Azyr” a “Una vez por turno, Tu fase de héroe”.

### CABEZA DE LANZA DE YNDRASTA

Añade la clave **INFANTERÍA** a la barra de claves en la hoja de unidad de Yndrasta.

## SYLVANETH

### ARBOLEDA CORTEZAMARGA

Añade la siguiente frase al efecto de la habilidad “Semilla del renacer”: “Esta unidad no puede volver a usar esta habilidad durante el resto de la batalla”.

## CORTES COMECARNE

### VASALLOS CARROÑEROS

Añade la clave **REFUERZOS** a la barra de claves en la hoja de unidad de la Guardia de la Cripta.

## TIPEJOZ NOKTURNOZ

### PEÑALOKA DE LA LUNA MALVADA

Cambia el momento de “La mano de Gorko” a “Una vez por batalla (Ejército), Tu fase de movimiento”.

Añade lo siguiente a Rasgos de batalla: “Una de tus unidades de **Garrapatoz Zaltarinez** no se sitúan durante la fase de despliegue. En su lugar, a partir de la tercera ronda de batalla, puede usar la siguiente habilidad:

☀ Tu fase de movimiento

#### GARRAPATOVALANCHA

*¡Unas curiosas sacudidas arrítmicas y carcajadas endiabladas en la lejanía advierten de la llegada de una peña de Garrapatoz Zaltarinez!*

**Efecto:** Sitúa esta unidad completamente dentro de tu territorio, completamente a 3" o menos de un borde del campo de batalla y a más de 6" de toda unidad enemiga.

### GRUÑEMANADA DE CAZADORES

Cambia el momento de “Ezkirla robazolez” a “Una vez por batalla, Fase de movimiento enemiga”.

## ALTOS SEÑORES KHARADRON

### FUERZA ESPECIAL MARTILLO CELESTE

Añade la clave (e icono) **REFUERZOS** a las hojas de unidad Compañía Arkanauta y Guardianes Celestes.

En la habilidad “Bombas” de la Fragata Arkanauta, cambia el paso de declarar a: “Toma como blanco una unidad enemiga a la que esta unidad atravesó en esta fase” y el efecto a: “Inflige 1D3+1 daño mortal al blanco”.

## PROFUNDOS IDONETH

### CACERÍA ALMANCURSIÓN

En la hoja de unidad del Escudriñaalmas Isharanno, cambia el efecto del “Ritual de la Niebla insidiosa” a: “Con 3+, hasta el inicio de tu siguiente turno, resta 1 a las tiradas para herir de ataques que tomen como blanco esa unidad”.

Cambia el momento de “Depredadores del Mar Actérico” a “Una vez por turno (Ejército), Final de cualquier turno”.

## LUMINETH SOBERANOS

### FALANGE RESPLANDECIENTE

Quita la clave **FACETAS DE LA GUERRA** de “Reacciones relámpago”.

## CIUDADES DE SIGMAR

### COMPAÑÍA CASTELITA

Cambia el momento de “La orden del Oficario” a “Una vez por ronda de batalla, Inicio de la ronda de batalla”.

En la caja de composición de ejército, cambia “10 Yelmoférreos del Gremio Libre” a “5 Yelmoférreos del Gremio Libre, 5 Yelmoférreos del Gremio Libre” (es decir, dos unidades de 5 miniaturas, en lugar de una unidad de 10 miniaturas).

Añade la clave **REFUERZOS** a la barra de claves en la hoja de unidad de la Adalides del Gremio Libre.

## HEDONITAS DE SLAANESH

### FILOS DEL SUEÑO VIVIDO

Añade la clave (e icono) **REFUERZOS** a la hoja de unidad Slaangors Sangriablos.

En “Tentaciones de Slaanesh”, reduce a 18+ el número de puntos de depravación necesarios para el efecto “Rencor sádico” y a 24+ para el efecto “Indulgencia inconsciente”.

## ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD

### LEGIÓN VIENTOSANGRE

Añade lo siguiente a Rasgos de batalla: “Tu unidad **Caballeros del Caos** no se sitúa durante la fase de despliegue. En su lugar, a partir de la segunda ronda de batalla en adelante, puede usar la siguiente habilidad:

☀ Tu fase de movimiento

#### LLEGADA PAVOROSA

*Al ritmo atronador de cascos llameantes y repiqueteante Armadura del Caos, los caballeros llegan para quebrar al enemigo*

**Efecto:** Sitúa esta unidad completamente dentro de tu territorio, a 1" o menos de un borde del campo de batalla y a más de 6" de toda unidad enemiga.

Además, en “Estandarte del Terror”, cambia el paso de declarar a “Designa una unidad **Guerreros del Caos** amiga”.

## MASCATRIBUS OGORS

### BRAMIDO EL TIRANO

Cambia el texto de “En el Mascamino” a: “Tu **Escupehierros, Manada Dientesmartirio** y 1 unidad de **Ogors Glotones** no se sitúan durante la fase de despliegue. En su lugar, a partir de la tercera ronda de batalla, puede usar la siguiente habilidad”.

## NECROSEÑORES PUDREALMAS

### CACERÍA DE SED DE SANGRE

Cambia el momento de la habilidad “Legión esquelética” de los Esqueletos Repicahuesos a “Tu fase de combate”.

### HUESTE SEPULCRAL REPICAHUESOS

Cambia el paso de declarar de “Señor de los huesos temblorosos” a: “**Declara:** Toma como blanco una unidad amiga completamente a 12" o menos de esta unidad”.

## DISCÍPULOS DE TZEENTCH

### CÓNCLAVE FILOFLUJO

Añade la clave **REFUERZOS** a la barra de claves en la hoja de unidad de los Acólitos Kaíricas.

## HIJAS DE KHAINE

### COMPAÑÍA DESOLLADORA DE CORAZONES

En la hoja de unidad de Melusai Escamahierro, cambia el efecto de “Masacre general” a: “Suma 1 al atributo Ataques de las armas de combate del blanco durante el resto del turno”.

## ORRUK WARCLANS

### GRAN PEÑA PIÑOHIJERROZ

Cambia el paso de declarar de la habilidad “¡Alatake chikoz!” del Megajefe a: “Toma como blanco una unidad amiga completamente a 12" o menos de esta unidad”.

### CARTAS DE TÁCTICA

**Nueva** En “Monumento de hueso viviente”, cambia el efecto a: “El blanco también es un objetivo durante el resto del turno”.

### CARTAS DE GIRO

**Nueva** En el giro de Dolorum “Pena del superviviente”, reemplaza: Cada jugador obtiene 1 PV al final de su turno por cada unidad amiga que se elimine o que sea una unidad sustituta por:

Cada jugador obtiene 1 PV al final de su turno por cada unidad amiga de su Punta de Lanza que o bien haya sido eliminada o reemplazada en esta batalla, sin incluir unidades sustitutas.

### PLAN DE BATALLA: ARENA Y HUESO

**Nueva** En el paso 4 de la secuencia anterior a la batalla, reemplaza “Luego sitúa el terreno místico de ese reino de batalla como muestra el mapa de despliegue, si lo hubiese” por:

“Luego, si estás luchando en el reino de batalla Ósia, sitúa un elemento de terreno Cripta de Sangre en el centro del campo de batalla”.

### TERRENO

Añade lo siguiente:

**Nueva** Cuando una unidad es tomada como blanco de un ataque, si es imposible trazar una línea recta desde el punto más cercano de la peana de la miniatura atacante hasta el punto más cercano de una miniatura de la unidad blanco sin que dicha línea pase por encima de un elemento de terreno, se considera que la unidad blanco está detrás de un elemento de terreno para este ataque.

### PREGUNTAS FRECUENTES

*P: En el ejército Punta de lanza “Gran Peña Piñohierroz”, ¿los Brutoz Irakundoz se despliegan durante la fase de despliegue*

R: Sí. Los únicos que no se despliegan en el campo de batalla durante la fase de despliegue son los Brutoz. Los Brutoz Irakundoz son un tipo de unidad distinto, y por tanto se despliegan como de normal.

*P: Si una regla requiere más miniaturas amigas que enemigas disputándose un elemento de terreno (p. ej., el giro de Ghyran “Tomar la tierra” o la táctica de batalla “Mantener la posición”), ¿debería usar la puntuación de control de mis unidades que están disputando ese elemento de terreno*

R: Sí. Los únicos que no se despliegan en el campo de batalla durante la fase de despliegue son los Brutoz. Los Brutoz Irakundoz son un tipo de unidad distinto, y por tanto se despliegan como de normal.