

WARHAMMER UNDERWORLDS WINTERMAW



REGLAMENTO

INTRODUCCIÓN

Warhammer Underworlds es un juego de estrategia, combates vertiginosos y taimados ardides para dos jugadores. En él, cada participante elige una banda y la enfrenta a sus rivales en busca de gloria en los más remotos y ocultos campos de batalla de los Reinos Mortales. Se trata de un juego fácil de aprender, pero enseguida comprobarás que tiene profundidad de sobra para recompensar a los jugadores dedicados y experimentados.

OBJETIVO DEL JUEGO

Tu éxito en este juego se mide en puntos de gloria, que se otorgan por alcanzar objetivos y destruir al enemigo. Quien tenga más puntos de gloria al final de la partida, gana.

REGLAS ESTÁNDAR Y AVANZADAS

Las siguientes reglas se denominan reglas estándar. Detallan todo lo que necesitas para jugar una partida de Warhammer Underworlds. Las reglas avanzadas explican aspectos del juego con mayor detalle. No necesitarás usar las reglas avanzadas en todas las partidas, pero puedes consultarlas para saber cómo resolver algunas de las situaciones más complejas que pueden surgir mientras juegas.

ACLARACIONES

A veces verás cláusulas entre paréntesis (como estas). Su función es agilizar el juego con útiles aclaraciones, y no se consideran parte de las reglas del juego.

TERMINOLOGÍA

Si a lo largo de estas reglas encuentras algún término y no estás seguro de lo que significa, puedes consultar el Glosario (pág. 58). Si una palabra está en negrita, es una clave (pág. 21).

COMPONENTES DE LA CAJA BÁSICA

CARTAS



Cartas de guerrero Hermanos del Rayo



Mazo Rivales Hermanos del Rayo



Cartas de guerrero Desolladores



Mazo Rivales Desolladores

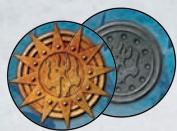


Mazo Rivales Mordedura de Sierpescarga



Mazo Rivales Parásito hambriento

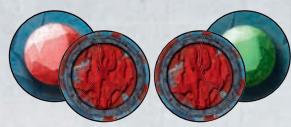
FICHAS Y MARCADORES



38 marcadores de puntos de gloria (disponible/gastado)



8 marcadores de activación (usada/sin usar)



24 fichas de herida/fichas genéricas



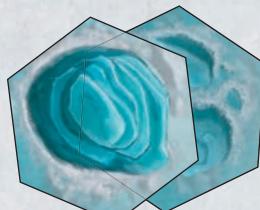
6 marcadores de Levantado



13 marcadores de Movimiento/Carga



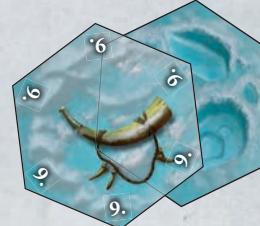
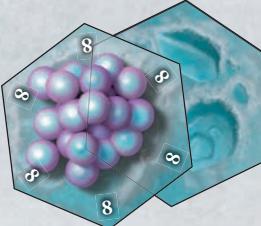
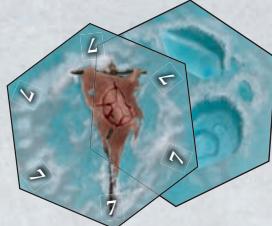
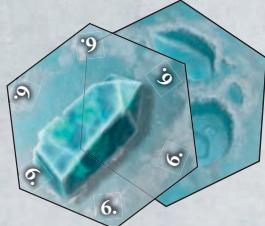
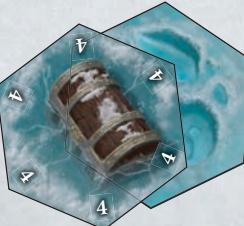
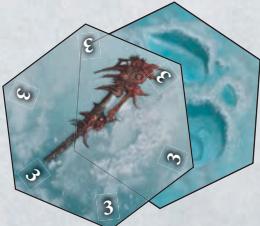
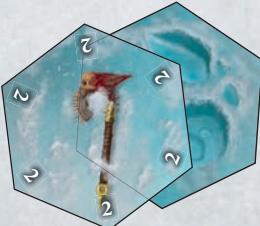
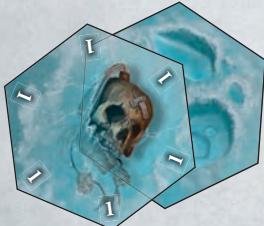
13 marcadores de Guardia/Tambalear



2 marcadores de rasgo a doble cara de bloqueado/cobertura



1 marcador de dispersión impreso a doble cara



9 marcadores de rasgo a doble cara de objetivo/cobertura, que representan el entorno helado de Faugélidas y los peligrosos artefactos congelados en su interior.

TABLEROS



2 tableros de juego impresos a doble cara que muestran algunas de las cavernas letales de Faugélidas. Consulta la pág. 63 para más información sobre cada entorno.

ANTES DE JUGAR

Esta sección explica las reglas que debes comprender y los componentes que debes reunir antes de jugar una partida de Warhammer Underworlds.

BANDAS

Al jugar una partida de Warhammer Underworlds, tu oponente y tú escogéis una banda. Cada una posee un carácter propio y unos guerreros concretos, identificados por sus cartas de guerrero (ver pág. contigua), y representados por miniaturas. Ambos jugadores podéis usar la misma banda si disponéis cada uno de un conjunto correspondiente de miniaturas y cartas de guerrero. Si jugáis con una copia de la caja básica, solo tenéis que decidir quién utilizará qué banda. Esta caja básica incluye dos: Hermanos del Rayo y Desolladores. También hay expansiones que te permiten añadir bandas adicionales a tus partidas de Warhammer Underworlds.



REGLAS AVANZADAS

BANDAS Y GUERREROS

En ocasiones una regla hace referencia a una banda. En tal caso, se refiere a todos los guerreros de esa banda y a todas las cartas usadas por el jugador de esa banda.

Si una regla se refiere a un “guerrero amigo” significa que se refiere a un guerrero de tu banda, mientras que un guerrero de otra banda es un “guerrero enemigo”

Un guerrero superviviente es todo aquel que está en el campo de batalla. Cuando un guerrero no está en el campo de batalla, ese guerrero está “fuera de combate” (pág. 36).



HERMANOS DEL RAYO



Soror Tazat

▲ Pater Filius

Friar Galvic

Scorched Yakob

Acolyte Arcus

DESOLLADORES



▲ Gristla Tenderhook

The Carnskyr

Seddrik the Chain

Young Master Kretch

Flensemster Pewdrig

CARTAS DE GUERRERO

La carta de un guerrero te indica sus atributos (lo rápido, resistente, y duro o evasivo que es), así como sus acciones de Ataque y cualquier otra habilidad que pueda tener.



Carta de guerreros



Carta de guerrero Inspirado

- 1 - Imagen de la miniatura del guerrero
- 2 - Nombre del guerrero
- 3 - Iconos que muestran la clase o clases a las que pertenece el guerrero (pág. 19)
- 4 - El atributo Movimiento del guerrero
- 5 - El atributo Defensa del guerrero

- 6 - El atributo Heridas del guerrero
- 7 - Acción o acciones de Ataque del guerrero (pág. 32)
- 8 - Aquí figuran las habilidades adicionales
- 9 - Condición de Inspiración (ver a continuación)
- 10 - Símbolo de la banda a la que pertenece el guerrero
- 11 - Símbolo de la Gran Alianza a la que pertenece el guerrero

INSPIRACIÓN

Todos los guerreros de Warhammer Underworlds tienen una fuerza oculta y en determinadas circunstancias pueden sacarle provecho en la batalla. Cuando se cumple la condición de Inspiración de una carta de guerrero, dicho guerrero pasará a estar Inspirado en el siguiente paso de inspiración. Un paso de inspiración tiene lugar tras cada paso de activación (pág. 30) y cada ciclo de poder (pág. 41).

Cuando un guerrero se Inspira, volteá su carta para revelar los atributos y habilidades del guerrero Inspirado.



REGLAS AVANZADAS INSPIRACIÓN

En cada paso de inspiración, empezando por el último jugador en efectuar una activación, cada jugador inspira a todos sus guerreros que hayan cumplido su condición de Inspiración.

Un guerrero Inspirado conserva todas sus mejoras, marcadores y fichas. Cuando un guerrero se Inspira, permanece así durante el resto de la partida, a menos que sea declarado no Inspirado (ver derecha).

Si un guerrero Inspirado se Inspira de nuevo, no ocurre nada.



REGLAS AVANZADAS PASAR A ESTAR NO INSPIRADO

La carta de un guerrero puede incluir una condición en el lado Inspirado que retire al guerrero esta condición. Las cartas de poder y las cartas de trama también pueden contemplar efectos similares.

Cuando una carta hace que un guerrero pase a estar no Inspirado, o cuando se cumple una condición de no Inspirado de un guerrero, este pasa a estar no Inspirado. Si un guerrero pasa a estar no Inspirado, volteá de nuevo su carta para ocultar la cara Inspirada. Un guerrero que pasa a estar no Inspirado conserva también todas sus mejoras, marcadores y fichas.

Si un guerrero no Inspirado pasa a estar no Inspirado de nuevo, no ocurre nada.

CLASES

Algunos guerreros comparten rasgos, representados en Warhammer Underworlds por reglas consistentes. Si un guerrero tiene algún rasgo tendrá uno o más iconos de rasgo en su carta de guerrero, y seguirá las reglas adicionales indicadas abajo. El arquetipo más común es líder, indicado con el símbolo  ; cada banda tiene un líder.

 **Bestia** – No se pueden asignar mejoras de acción de Ataque o de hechizo vinculados a este guerrero, y no puede controlar objetivos.

 **Volador** – Cuando este guerrero efectúa una acción de Movimiento, los hexágonos letales no pueden infingirle daño y puede moverse a través de hexágonos bloqueados y ocupados. Debe acabar su acción de Movimiento en un hexágono vacío.

 **Líder** – Cada banda tiene un líder. No hay reglas adicionales por ser el líder.

 **Mago** – Este guerrero puede lanzar hechizos, como se describe en la pág. 40. Un mago tendrá también un número junto a este símbolo, que corresponde a su atributo de nivel de mago.



REGLAS AVANZADAS

CLASES Y GUERREROS GRANDES

Si un guerrero obtiene o pierde una clase durante una partida, quiebra (pág. 27) todas las mejoras que tenga y que ya no podrían asignarse a ese guerrero.

Aunque “Grande” no sea una clase, funciona de forma similar. Mientras un guerrero tenga un atributo Heridas de 5 o más (incluidos todos los modificadores), se le considera un guerrero Grande. Si un guerrero se convierte en Grande durante una batalla, quiebra todas las mejoras que tenga asignadas que no puedan asignarse a un guerrero Grande.

MAZOS

Cada jugador emplea dos mazos de cartas: un mazo de objetivos con 12 cartas, y un mazo de poderes con 20 cartas, repartidas entre mejoras y gambitos. Hay maneras de personalizar tus mazos, que se describen en las págs. 52-53, pero la forma más sencilla de preparar tus mazos es, sencillamente, usar un mazo Rivales, que consta de un mazo de objetivos y un mazo de poderes pregenerados. Los mazos Rivales aportan a tu banda un conjunto temático de objetivos y modos de alcanzarlos.

Todas las bandas de Warhammer Underworlds salvo las más antiguas tienen un mazo Rivales. Este cuenta con un juego completo de 12 cartas de objetivo y un mazo de poderes compuesto por 20 cartas, exclusivas todas de esa banda y con el símbolo de la misma. Este juego incluye dos mazos Rivales, uno para Hermanos del Rayo y uno para Desolladores. Recomendamos para tu primera partida el uso de mazos Rivales.

Una vez te familiarices con las reglas, puedes experimentar con otros mazos Rivales: si bien una banda no puede usar el mazo Rivales de otra, existen diversos mazos Rivales “universales” a disposición de todas las bandas. Esta caja básica incluye dos mazos Rivales universales: Mordedura de Sierpescarcha y Parásito hambriento. El uso de uno de estos en vez del mazo Rivales propio de una banda te permitirá probar distintas estrategias en tus partidas.

Algunos mazos Rivales incorporan reglas nuevas a tus partidas de Warhammer Underworlds. Cuando este sea el caso, estas reglas vendrán indicadas en una carta de trama que se utiliza junto al mazo y que tanto tu oponente como tú podéis consultar mientras dure la partida.



Símbolo de la banda Hermanos del Rayo.



Símbolo de la banda Desolladores.



Símbolo del mazo Mordedura de Sierpescarcha.



Símbolo del mazo Parásito hambriento.

CARTAS DE OBJETIVO (PÁG. 50)

Las cartas de objetivo te recompensan con puntos de gloria cuando completas una o varias condiciones. La mayoría de las cartas de objetivo se juegan en el final de la fase, al concluir cada ronda (pág. 50).

- 1 - Símbolo de carta de objetivo
- 2 - Símbolo de facción
- 3 - Nombre de la carta
- 4 - Clave(s)
- 5 - Condición(es)
- 6 - Recompensa
- 7 - Símbolo de mazo Rivales (o, en cartas antiguas, símbolo que identifica la caja de procedencia)



CARTAS DE GAMBITO (PÁG. 41)

Las cartas de gambito tienen muchos usos. Pueden ser ardides o hechizos. Tendrás oportunidad de jugar estas cartas en el ciclo de poder que sigue a cada activación de un jugador (págs. 41-42). Algunos gambitos están restringidos: solo se pueden jugar si hay un determinado guerrero en el campo de batalla.

- 1a - Símbolo de carta de ardid
- 1b - Símbolo de carta de hechizo
- 2 - Símbolo de facción
- 3 - Nombre de la carta
- 4 - Clave(s)
- 5 - Efecto
- 6 - Restricciones
- 7 - Símbolo de mazo Rivales (o, en cartas antiguas, símbolo que identifica la caja de procedencia)



CARTAS DE MEJORA (PÁG. 42)

Las cartas de mejora se utilizan para mejorar de forma permanente a tus guerreros. Tendrás ocasión de jugar estas cartas en el ciclo de poder que sigue a cada una de las activaciones de un jugador (pág. 41-42) y en el final de la fase al concluir cada ronda (pág. 50). Algunas mejoras están restringidas para guerreros concretos.

- 1 - Símbolo de carta de mejora
- 2 - Símbolo de facción
- 3 - Nombre de la carta
- 4 - Clave(s)
- 5 - Efecto
- 6 - Restricciones
- 7 - Símbolo de mazo Rivales (o, en cartas antiguas, símbolo que identifica la caja de procedencia)



REGLAS AVANZADAS

REGLAS DE CARTAS

CLAVES

Algunas cartas tienen claves. Estas palabras aparecen en **negrita** y se utilizan de dos maneras: algunas de ellas sirven de referencia a una regla de este libreto, en cuyo caso puedes localizar la regla en cuestión consultando el Glosario, y otras aparecen en **negrita cursiva**, y las otras se utilizan simplemente para aplicar un descriptor a la carta de modo que otras cartas puedan interactuar con ella (p. ej., a un guerrero con la clave *fajador* le afectaría una habilidad que afectase a todos los *fajadores*). En algunas cartas antiguas, todas las claves están escritas en negrita.

“NO PUEDE”

Si dos o más reglas entran en conflicto, y una de ellas pone “no puede”, “no puedes”, “no se puede”, dicha regla tiene preferencia (p. ej., si un guerrero tiene una regla que indica que no puede ser empujado, otra carta que te permita empujar a un guerrero no funcionará con él).

“PERO EN MI CARTA PONE...”

Algunas cartas te permiten hacer cosas que normalmente no tendrías permitido hacer según este reglamento. Cuando una carta contradiga este reglamento, la carta tiene preferencia (incluso si la regla de este reglamento incluye la fórmula “no puede”, “no puedes” o “no se puede”).

HABILIDADES

Las reglas que aparecen en una carta de guerrero o de poder se denominan “habilidades”.

Un jugador solo puede usar una habilidad si puede seguir todas las instrucciones de la misma.

Por ejemplo, si una habilidad te insta a elegir dos guerreros amigos, y solo te queda un guerrero amigo superviviente, no puedes usar esa habilidad.

Algunas habilidades describen una condición adicional que debe cumplirse antes de poder usarlas (las reacciones son las más comunes, y se describen en las págs. 46-49). Un jugador solo puede usar esas habilidades si las condiciones se cumplen.



CAMPO DE BATALLA

Las partidas de Warhammer Underworlds se resuelven en un campo de batalla formado por dos tableros, como el ejemplo de abajo. Se divide en hexágonos. Al poner en el tablero un guerrero, marcador de rasgo (pág. 26) o marcador de dispersión (pág. 44) se dice que está colocado en él. Deben colocarse en un único hexágono. Un mismo hexágono no puede contener más de un guerrero.



HEXÁGONOS INICIALES

Algunos hexágonos contienen un icono blanco de Warhammer Underworlds ()); estos se utilizan al colocar a los guerreros, y se denominan hexágonos iniciales.

HEXÁGONOS BLOQUEADOS

Algunos hexágonos tienen un borde grueso blanco. Son hexágonos **bloqueados**. Los guerreros no pueden mover a, o a través de, esos hexágonos, que además bloquean la línea de visión a todo lo que haya más allá de ellos (pág. 32).

HEXÁGONOS INCOMPLETOS

Los hexágonos incompletos en el borde del campo de batalla no forman parte del campo de batalla ni parte del juego.

HEXÁGONOS DE BORDE

Un hexágono completo que está en la fila más exterior del campo de batalla es un hexágono de **borde**.

HEXÁGONOS OCUPADOS

Todo hexágono que contenga un guerrero es un hexágono **ocupado**.

HEXÁGONOS VACÍOS

Un hexágono no ocupado ni bloqueado es un hexágono **vacío**.

HEXÁGONOS DE PELIGRO

Los siguientes tres tipos de hexágono se conocen colectivamente como hexágonos de **peligro**: hexágonos letales, hexágonos de trampa y hexágonos de cobertura.

HEXÁGONOS LETALES

Algunos hexágonos tienen un borde rojo; estos se denominan hexágonos **letales**. Cuando un guerrero se mueve, se le coloca o empuja (pág. 31) a un hexágono letal, infinge a ese guerrero 1 de daño (pág. 35).

HEXÁGONOS DE COBERTURA

Algunos hexágonos tienen un borde delimitado por una línea discontinua blanca; estos son hexágonos de **cobertura**. Un guerrero en un hexágono de cobertura considera éxitos los resultados 6 de sus tiradas de defensa (pág. 33).

HEXÁGONOS DE TRAMPA

Algunos hexágonos tienen un borde delimitado por una línea discontinua roja; estos son hexágonos de **trampa**. Si un guerrero se mueve, se le coloca o empuja a un hexágono de trampa, o si un marcador de rasgo en el mismo hexágono que un guerrero se convierte en hexágono de trampa, dicho guerrero se tambalea (pág. 37).



REGLAS AVANZADAS

HEXÁGONOS

Si un hexágono no está adyacente a seis hexágonos, es un hexágono de borde (recuerda que los hexágonos incompletos no son hexágonos). Un hexágono puede ser un hexágono de borde además de cualquier otro tipo (p. ej., un hexágono de borde que es un hexágono letal es a la vez hexágono letal y de borde). Lo mismo ocurre con “ocupado” y “vacío”.

Un guerrero que esté en un hexágono letal puede permanecer en él sin recibir más daño de ese hexágono, y puede moverse (o ser empujado) fuera de él sin recibir más daño de ese hexágono.

Algunas reglas pueden cambiar el tipo de un hexágono: por ejemplo, algunas reglas pueden convertir en letal un hexágono. Si un guerrero está en un hexágono cuando se convierte en letal, no recibe daño de ese hexágono.

TERRITORIO DE JUGADOR

El territorio de un jugador consta de todos los hexágonos de su tablero de juego. Los hexágonos en el tablero de juego de cualquier otro jugador son territorio enemigo. Todo hexágono completado por la colocación de los tableros es territorio de nadie.



El hexágono situado en el centro de este diagrama se completó al juntar ambos tableros. Es territorio de nadie.



REGLAS AVANZADAS

DISTANCIAS Y DIRECCIONES

Estos diagramas muestran a qué se refieren las reglas cuando aluden a las distancias. Nótese que siempre se considera que un guerrero está a cero hexágonos de sí mismo, pero no se le considera adyacente a sí mismo. Al contar la distancia entre dos hexágonos, se recurre a la menor distancia posible (que puede ser una línea recta a través de hexágonos bloqueados).

En este diagrama:

B está a un hexágono o menos de A. B está a un hexágono de A. Estos hexágonos están adyacentes.

B está a dos hexágonos o menos de A. B está a dos hexágonos de A.

B está a cuatro hexágonos o menos de A. B está a cuatro hexágonos de A.

Cuando una regla insta a mover o empujar a un guerrero (o marcador) “alejándolo” o “más lejos” de un hexágono, guerrero o marcador, cada hexágono al que se mueva o se le empuje como parte de ese movimiento o empujón debe estar a mayor distancia de ese hexágono, guerrero o marcador que el hexágono que acabe de abandonar. Cuando una regla insta a mover o empujar a un guerrero (o marcador) “hacia”, “acercar” o “más cerca” de un hexágono, guerrero o marcador, cada hexágono al que se mueva o empuje como parte de ese movimiento o empujón debe estar a menor distancia de ese hexágono, guerrero o marcador que el hexágono que acabe de abandonar. Esta distancia se cuenta en hexágonos por el camino más corto, incluso si esto supone contar un hexágono bloqueado.

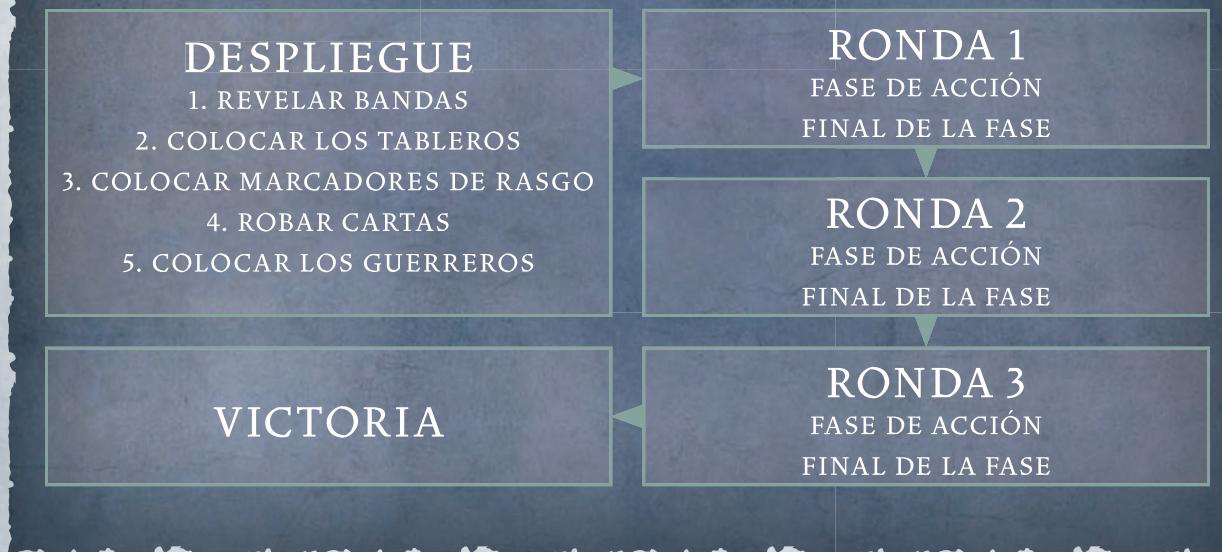


CÓMO SE JUEGA

Las siguientes reglas te indicarán cómo preparar y jugar una partida “normal” de Warhammer Underworlds. Hay formas adicionales de jugar a Warhammer Underworlds que usan variaciones de estas reglas. Encontrarás más información sobre esto en las págs. 52-53.

SECUENCIA DE JUEGO

Una partida de Warhammer Underworlds sigue la siguiente secuencia:



1. REVELAR BANDAS

Simultáneamente, cada uno de los jugadores revela la banda que ha elegido utilizar.

2. COLOCAR TABLEROS

Los jugadores desempatan (ver página contigua), y el ganador elige a un jugador. Dicho jugador elegirá tablero en primer lugar, lo que le dará cierta desventaja en la configuración del campo de batalla, pero a la vez le proporcionará cierta ventaja a la hora de colocar marcadores de rasgo (pág. 26).

El jugador elegido selecciona un tablero de su colección y decide qué cara usará como territorio propio. El otro jugador selecciona otro tablero y una de sus caras del mismo modo, y luego coloca ambos tableros como quiera, siempre que las caras elegidas queden boca arriba, y que haya al menos cuatro hexágonos completados al unir los tableros por sus extremos largos, o dos hexágonos completados al unir los dos tableros por sus extremos cortos.

Aquí figuran varios ejemplos de cómo podría crearse un campo de batalla.



DESEMPATAR

Cuando las reglas indiquen que hay que desempatar o hacer una tirada de desempate, cada jugador toma una combinación de cuatro dados de ataque o defensa y los tira. Los resultados se comparan del siguiente modo:

- Si un jugador ha obtenido más símbolos  que su oponente, ese jugador gana la tirada.
- De no ser así, si un jugador ha obtenido más símbolos  que su oponente, ese jugador gana la tirada.
- De no ser así, si un jugador ha obtenido más símbolos  que su oponente, ese jugador gana la tirada.
- Si nadie gana repetir el proceso de desempate.



REGLAS AVANZADAS

REPETIR TIRADAS

Cuando una regla te indique que **repitas** un dado, vuelve a tirarlo inmediatamente después de haber hecho la primera tirada. Si se te indica que repitas una tirada que implica múltiples dados, vuelve a tirarlos todos simultáneamente a menos que se especifique lo contrario. El resultado nuevo sustituye al anterior, incluso si es peor. A menos que se especifique lo contrario, no puedes repetir de nuevo un dado que ya se ha repetido.

Si tienes dos o más reglas que te permiten repetir un dado, por ejemplo en una tirada de ataque o defensa, si tiras más de un dado puedes repetir un dado por cada una de esas reglas. Como son habilidades diferentes, puedes tirar de nuevo esos dados uno a uno, pero aun así no puedes repetir un dado ya repetido.



REGLAS AVANZADAS

SECUENCIA

Si un jugador tiene dos o más habilidades que se resuelven al mismo tiempo (p. ej., al inicio de la fase de acción) elige en qué orden se resuelven.

Si dos jugadores tienen habilidades que se resuelven al mismo tiempo, y las reglas no especifican lo contrario, realizan un desempate (pág. 25). El ganador elige quién resuelve primero una habilidad y después el otro jugador resuelve una habilidad. Continúan resolviendo habilidades en el mismo orden hasta que se hayan resuelto todas las habilidades que quieran resolver. Algunas habilidades son opcionales (usan la palabra “puede”) y un jugador puede elegir no resolverla, pero si lo hace no puede resolver más habilidades opcionales en ese momento.

SÍMBOLOS DE DADO

Las siguientes claves muestran los diferentes símbolos que aparecen en cada dado de Warhammer Underworlds. La mayoría de las reglas solo muestran el símbolo, pero cada símbolo tiene además un nombre, y son útiles para comentar tus tiradas con tu oponente.

DADOS DE ATAQUE

- | | |
|---|----------------|
|  | Éxito crítico |
|  | Ataque – Golpe |
|  | Ataque – Furia |
|  | Apoyo – Único |
|  | Apoyo – Doble |

DADOS DE DEFENSA

- | | |
|---|-------------------|
|  | Éxito crítico |
|  | Defensa – Bloqueo |
|  | Defensa – Esquiva |
|  | Apoyo – Único |
|  | Apoyo – Doble |

DADOS DE MAGIA

- | | |
|---|-------------------------|
|  | Éxito crítico – Crítico |
|  | Magia – Canalizar |
|  | Magia – Foco |

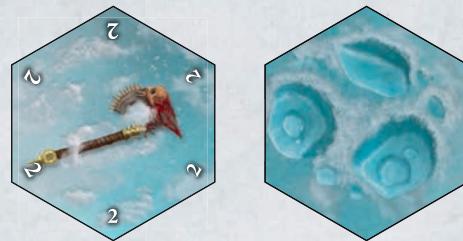
3. COLOCAR MARCADORES DE RASGO

Una partida para dos jugadores de Warhammer Underworlds utiliza siete marcadores de rasgo con un hexágono de cobertura en una cara; cinco marcadores de rasgo están numerados del 1 al 5 en la otra cara, y los otros dos muestran un hexágono bloqueado en la otra cara.

Mezcla los cinco marcadores numerados con la cara de cobertura boca arriba. Reparte tres al jugador que eligió el primer tablero de juego y dos al otro jugador. Ocultando los lados numerados, los jugadores se van turnando para colocar esos marcadores en el campo de batalla, empezando por el jugador que eligió el primer tablero de juego. Cuando le toca, un jugador coloca el marcador con la cara de cobertura boca arriba en cualquier hexágono del campo de batalla, con las siguientes excepciones: no puede ser un hexágono inicial, bloqueado, de peligro ni de borde (pág. 22), y no puede estar a dos hexágonos o menos de ningún otro marcador. Si un marcador no puede colocarse debido a estas restricciones, puede colocarse en un hexágono de borde. Una vez colocados todos los marcadores, volteadlos. Con la cara numerada boca arriba, estos marcadores se denominan marcadores de objetivo.

Los marcadores de objetivo indican zonas importantes del campo de batalla que las bandas luchan por controlar. Se considera que un guerrero (y su banda) controla un objetivo si está situado en el mismo hexágono que el marcador de objetivo.

Los otros dos marcadores de rasgo no se colocan en este paso. Esos marcadores, y cualquier marcador de rasgo retirado del campo de batalla durante el juego, se denominan “marcadores de rasgo disponibles” mientras no estén en el campo de batalla. Hay cartas que interactúan con esos marcadores de rasgo.



Marcadores de rasgo (marcador de objetivo/hexágono de cobertura)



REGLAS AVANZADAS

MARCADORES DE RASGO

Con la cara numerada boca arriba, un marcador de rasgo se denomina marcador de objetivo. Cada marcador de objetivo tiene un valor equivalente al número impreso en el mismo. Ese valor es importante para algunas cartas y puede ayudar a determinar el ganador de la partida (pág. 51). Con la cara de hexágono de cobertura boca arriba, un marcador de rasgo se denomina marcador de hexágono de cobertura. Con la cara de hexágono bloqueado boca arriba, un marcador de rasgo se denomina marcador de hexágono bloqueado.

En ocasiones se voltean un marcador de rasgo durante la partida. Un marcador de objetivo volteado de este modo se convierte en un marcador de hexágono de cobertura. Si se le vuelve a dar la vuelta, se convierte una vez más en un marcador de objetivo. Del mismo modo, voltear un marcador de hexágono bloqueado lo convierte en un marcador de hexágono de cobertura, y si se le vuelve a dar la vuelta, se convierte una vez más en un marcador de hexágono bloqueado. No se le puede dar la vuelta a un marcador para convertirlo en un marcador de hexágono bloqueado si hay un guerrero sobre él.

A veces un marcador de rasgo se mueve o coloca durante la partida: no se podrá mover o colocar sobre un hexágono bloqueado, un hexágono de peligro o un hexágono que contenga otro marcador de rasgo.

Cuando se insta a un jugador a colocar un marcador de rasgo durante una ronda, ese jugador puede decidir qué cara del marcador de rasgo poner boca arriba.

Un hexágono que contiene un marcador de bloqueado es un hexágono bloqueado además de otros tipos de hexágono.

Un hexágono que contiene un marcador de cobertura es un hexágono de cobertura además de otros tipos de hexágono.

4. ROBAR CARTAS

Cada jugador baraja por separado sus mazos de objetivos y poderes y los coloca boca abajo junto al campo de batalla. Cada jugador roba tres cartas de objetivo y cinco de poder. **Robar** una carta significa tomar la carta superior del mazo en cuestión.

Una vez que un jugador ha robado sus cartas, si no le gustan puede “robar de nuevo”. Esto le da la oportunidad de intentar conseguir una mano inicial mejor. Para ello:

- Primero descarta todas sus cartas de poder, o todas sus cartas de objetivo, o todas sus cartas.
- Luego roba reemplazos de las cartas descartadas; una carta de objetivo por una carta de objetivo, y una carta de poder por una carta de poder.
- Luego baraja las cartas descartadas de vuelta en sus barajas respectivas.

El jugador que haya elegido el primer tablero es el primero en decidir si roba de nuevo o no. Tras decidir no robar de nuevo, o tras realizar el proceso de robar de nuevo, le toca al otro jugador decidir si roba de nuevo o no.

Las cartas que un jugador ha robado pero aún no ha jugado se denominan su “mano”, y no se muestran al oponente.

DESCARTAR

Cuando un jugador **descarta** una carta, la coloca boca arriba en una pila junto al mazo al que pertenece esa carta. Es decir, tendrás una pila de descarte para las cartas de objetivo y otra para las cartas de poder. Las cartas de objetivo puntuadas se conservan en una pila aparte de objetivos puntuados y no se consideran descartadas. Las reglas en las cartas que estén en pilas de descarte no tienen efecto en el juego, a menos que se especifique lo contrario. Los jugadores pueden consultar en todo momento las cartas de cualquier pila de descarte.

REGLAS AVANZADAS

QUEDARTE SIN CARTAS

Si un jugador se dispone a robar una carta, pero el mazo en cuestión se ha agotado, no puede robarla: las cartas descartadas no se “rebarajan” para volver a formar el mazo.

REGLAS AVANZADAS

QUEBRAZO

A veces una regla te insta a **quebrar** una mejora, o que una mejora se quiebra. Esto solo afecta a mejoras asignadas a un guerrero, por lo que no se puede quebrar una mejora de tu mano. Cuando se quiebra una mejora, se coloca boca arriba en la pila de descarte de poderes del dueño de la carta.

5. COLOCAR GUERREROS

Los jugadores vuelven a desempatar. El ganador escoge a un jugador. Dicho jugador coloca a uno de sus guerreros en un hexágono inicial vacío de su territorio (págs. 22-23). Luego los jugadores se turnan para colocar a sus guerreros de uno en uno del mismo modo, hasta desplegar a todos los guerreros de las bandas participantes. Si un jugador se queda sin guerreros que colocar, el otro continuará colocando sus guerreros hasta desplegarlos a todos.

FASE DE ACCIÓN

¡Ya estás listo para la batalla! Cada partida se compone de tres rondas, y cada ronda consta de una fase de acción y un final de la fase.

Al inicio de cada fase de acción, los jugadores desempatan. Esto tiene lugar antes que cualquier otra cosa que deba ocurrir al inicio de una fase de acción. En la primera ronda, el jugador que haya sido el primero en terminar de desplegar a su banda añade un  a su tirada. El ganador de la tirada decide qué jugador será el primero en jugar su turno en esa fase de acción.

PASOS DE UN TURNO

El turno de un jugador consta de dos pasos principales:

- **Paso de activación**
- **Ciclo de poder**

En el paso de activación, el jugador efectúa una activación, lo que suele implicar activar un guerrero para que efectúe una acción como mover o atacar. Ten en cuenta que, si bien la mayoría de las activaciones permiten a un guerrero efectuar una acción, las activaciones y acciones son cosas distintas!

En el ciclo de poder, ambos jugadores pueden jugar cartas de poder e indagar (pág. 42). Tras el ciclo de poder, es el turno del otro jugador.

Cuando ambos jugadores han jugado cuatro turnos, termina la fase de acción y empieza el final de la fase.

El turno de cada jugador también incluye varios pasos secundarios:

- **Pasos de reacción**
- **Pasos de inspiración**
- **Pasos de auge**

Estos se denominan pasos secundarios porque a menudo ninguno de los jugadores hará nada en ellos, y suceden sin mencionarlos siquiera. Cada paso secundario se describe en otra parte del libro: el paso de reacción en la pág. 46, el paso de inspiración en la pág. 18, y el paso de auge en la pág. 50.

ACCIONES DE JUGADOR

Mientras que la mayoría de las activaciones comportarán activar un guerrero para efectuar una acción, a veces activar a un guerrero puede no ser posible (este será el caso si todos tus guerreros están fuera de combate, pág. 36) o quizás quieras esperar hasta una activación posterior para hacerlo. En casos como estos, en su lugar puedes usar una activación para efectuar una acción de jugador.

Las acciones de jugador permiten que un jugador haga otra cosa distinta a activar a un guerrero, lo cual compromete una de tus cuatro activaciones de la fase. Encontrarás las acciones de jugador en la pág. 30.



PASOS DE UN TURNO

Este diagrama describe cuándo suceden los pasos durante el turno de un jugador.

El turno empieza con una serie de pasos secundarios (que no suelen usarse, salvo en el caso de algunas bandas concretas).

PASO DE REACCIÓN (◆)

PASO DE INSPIRACIÓN

PASO DE AUGE

PASO DE ACTIVACIÓN

PASO DE REACCIÓN (◆)

PASO DE INSPIRACIÓN

PASO DE AUGE

CICLO DE PODER

PASO DE REACCIÓN (◆)

PASO DE INSPIRACIÓN

PASO DE AUGE



REGLAS AVANZADAS

PASOS DE REACCIÓN ADICIONALES

El paso de activación y el ciclo de poder pueden contener varios pasos de reacción que no se representan en el diagrama anterior. Esos pasos suceden tras ciertos sucesos del juego, como tras un paso de la secuencia de combate (pág. 33) o tras jugar una carta de poder (pág. 41). Cómo jugar esos pasos se describe con más detalle en la pág. 49, pero en las siguientes reglas, el símbolo de paso de reacción (◆) se usa tras una regla para indicar que tras resolver esa regla hay un paso de reacción.

PASO DE ACTIVACIÓN

Usarás la mayoría de tus pasos de activación para activar a tus guerreros. Cuando activas un guerrero, este efectúa una acción. Eso consume una de tus cuatro activaciones de esa fase. Las acciones comunes a todos los guerreros son las siguientes:

- **Mover** (ver abajo)
- **Atacar** (pág. 32-33)
- **Cargar** (pág. 39)

Todos los guerreros pueden realizar también las siguientes acciones poco comunes (se usan raramente):

- **Ponerse en guardia** (pág. 39)
- **Aturdir** (pág. 38)
- **Placar** (pág. 38)

Las cartas de guerrero y de mejora pueden incluir otras acciones que los guerreros puedan efectuar.

También puedes usar activaciones para efectuar acciones de jugador. Estas acciones no implican a tus guerreros, sino que te permiten hacer algo a ti. Eso consume una de tus cuatro activaciones de la fase. Las acciones de jugador son las siguientes:

- **Aventurarse:** Roba 1 carta de poder y añádela a tu mano.
- **Planear:** Roba 1 carta de objetivo y añádela a tu mano; después, descártate de 1 carta de objetivo.
- **Pasar:** Renuncia a tu activación.



En el fragor del combate puede ser fácil perder la cuenta de cuántas activaciones has gastado. Para ayudarte, el juego incluye cuatro marcadores de activación por jugador. Cada vez que uses una activación, volteá uno de los marcadores.

ACCIÓN DE MOVIMIENTO

Cuando uno de tus guerreros efectúa una **acción de Movimiento**, puedes moverlo a un hexágono vacío adyacente un número de veces igual o inferior a su atributo Movimiento, el cual figura en su carta de guerrero (pág. 18). Puede moverse en cualquier dirección. Cuando un guerrero completa una acción de Movimiento, asignale un marcador de Movimiento (ver pág. contigua).



Un guerrero que tenga asignado uno o más marcadores de Movimiento no puede efectuar una superación de Carga.

En este diagrama, el guerrero A deberá tener al menos un atributo Movimiento de 2 para moverse al hexágono A, al menos de 3 para moverse a B, y al menos de 4 para moverse a C.



REGLAS AVANZADAS

ACCIÓN DE MOVIMIENTO

Un guerrero que efectúa una **acción de Movimiento** no puede terminarla en el mismo hexágono en el que la inició.

Cuando un guerrero efectúa una acción de Movimiento, a menos que sea parte de una acción de Carga (pág. 39), asignale un marcador de Movimiento, incluso si el guerrero no ha sido activado para efectuar esa acción de Movimiento.

En ocasiones, la posición de un guerrero en el campo de batalla puede cambiar sin que efectúe una acción de Movimiento (por ejemplo, si es empujado; ver pág. contigua). Cuando esto ocurra, no asigne un marcador de Movimiento a dicho guerrero.

MARCADORES Y FICHAS

Algunas reglas te instan a **asignar** un marcador a un guerrero. Asignar un marcador a un guerrero es situarlo junto a él.

En cambio, algunas reglas te instan a usar una ficha, ya sea para asignarla a un guerrero o ponerla sobre una carta de poder. Las más comunes son las fichas de herida. Para asignarle una ficha a un guerrero, colócalas sobre su carta de guerrero. El reverso de una ficha de herida puede usarse para representar cualquier tipo de ficha.



Marcador de Movimiento/Carga



Marcador de Guardia/Tambalear



Fichas de herida/genéricas



REGLAS AVANZADAS

MARCADORES Y FICHAS

Cuando asignas un marcador a un guerrero, se dice que el guerrero en cuestión “tiene” ese marcador, y siempre que la posición del guerrero en el campo de batalla varíe, los marcadores que tenga lo acompañarán.

Cuando asignas una ficha a un guerrero, o colocas una ficha sobre la mejora de un guerrero, se dice que el guerrero en cuestión “tiene” esa ficha.

Quizá las reglas pongan nombre a las fichas; los nombres se usan para etiquetar las fichas de la misma forma que las claves (pág. 21). Las reglas te explicarán cómo usar las fichas o qué significan.

Algunas reglas te instan a **retirar** un marcador o ficha. Esto significa que debes quitar ese marcador situado junto al guerrero o esa ficha de la carta donde se encuentre. Si el guerrero o su carta no tiene el marcador o la ficha en cuestión, no puedes retirarla.

EMPUJAR

Cuando una regla te insta a empujar a un guerrero, mueve su miniatura a un hexágono adyacente tantas veces como especifique la regla, en cualquier dirección cada vez (a menos que se especifique lo contrario). Un guerrero empujado no puede finalizar el empujón en el mismo hexágono donde se inició dicho empujón.



ACCIÓN DE ATAQUE

La mayoría de los guerreros cuentan al menos con una **acción de Ataque** en su carta.

Estas acciones incluyen la información siguiente:

- 1 - **Nombre.** Algunas acciones de Ataque muestran el símbolo de hechizo (⊗) junto a su nombre. Si lo hacen, son **acciones de Ataque de Hechizo**.
- 2 - **Atributo Alcance.** Un guerrero que efectúe una acción de Ataque puede elegir como blanco a un guerrero visible (ver abajo) situado a tantos hexágonos o menos que el atributo Alcance de dicha acción de Ataque (esto significa que una acción de Ataque con Alcance 1 solo puede elegir como blanco a enemigos a 1 hexágono de distancia del guerrero que efectúa esa acción de Ataque).
- 3 - **Atributo Dados.** Este atributo consta de un número y un símbolo. El número indica cuántos dados de ataque hay que tirar al efectuarla. Cuantos más dados tires, mayores posibilidades de éxito. El símbolo indica qué debes obtener (⊗, X o ⊗) en los dados de ataque para lograr un éxito. Las acciones de Ataque de Hechizo utilizan dados de magia en su lugar, y tienen símbolos diferentes que debes obtener para lograr un éxito (⊗, ⊗ o ⊗). Las acciones de Ataque de Hechizo también pueden tener un guion en vez de un número; cuando ese sea el caso, tira tantos dados de magia como el nivel del mago (pág. 19).



REGLAS AVANZADAS

ACCIONES DE ATAQUE

Los guerreros pueden obtener acciones de Ataque adicionales al recibir una mejora de acción de Ataque (pág. 42), o, en ciertos casos, cuando están Inspirados (pág. 18). Incluso pueden obtener acciones de Ataque temporales gracias a determinados gambitos (pág. 41).

Para poder efectuar una acción de Ataque, un guerrero debe tener un blanco que esté dentro del alcance y sea visible (ver columna derecha).

La distancia hasta el blanco no afecta al atributo Alcance (p. ej., una acción de Ataque con Alcance 3 que tenga como blanco a un guerrero adyacente sigue siendo una acción de Ataque con Alcance 3). Algunas cartas aluden a, p. ej., "acciones de Ataque con Alcance 3+": eso incluye toda acción de Ataque con un atributo Alcance de ese valor o superior.

Si una acción de Ataque tiene texto adicional de reglas, o si la carta de un guerrero incluye una habilidad con el mismo nombre que una de sus acciones de Ataque, esas reglas solo afectan a esa acción de Ataque a menos que se especifique lo contrario.

- 4 - **Atributo Daño.** Indica cuánto daño le infinge el atacante al blanco si la acción de Ataque tiene éxito.
- 5 - Algunas acciones de Ataque tienen texto de reglas adicional que podría referirse a habilidades comunes, como Romper y Rechazar (págs. 37-38) o podrían incluir otras reglas que cambien cómo funciona la acción de Ataque.



LÍNEA DE VISIÓN

La línea de visión determina qué otros guerreros son **visibles** para un guerrero, y se suele usar para comprobar si un guerrero puede atacar a otro. Los guerreros tienen línea de visión en todas direcciones, no importa hacia dónde esté encarada la miniatura.

Para comprobar si un guerrero tiene línea de visión hasta otro hexágono, traza una línea imaginaria desde el centro del hexágono donde está situado hasta el centro del hexágono en cuestión. Si esa línea atraviesa o toca algún hexágono bloqueado, o sale por un borde del tablero, el guerrero no tiene línea de visión a ese hexágono. De otro modo, el guerrero sí tiene línea de visión hasta ese hexágono, y todo lo que haya en él es visible para ese guerrero. Guerreros y hexágonos ocupados no bloquean la línea de visión, y puedes trazar la línea de visión por el borde de un hexágono incompleto (pero no atravesarlo).



En este diagrama, el guerrero A tiene línea de visión a todos los hexágonos con una A, pero no la tiene hasta los hexágonos con una B.

SECUENCIA DE COMBATE

Cuando escojas a uno de tus guerreros para efectuar una acción de Ataque, sigue la secuencia de combate detallada a continuación. Un guerrero que efectúa una acción de Ataque es denominado atacante mientras se resuelve la acción, y al jugador de ese guerrero se le denomina jugador atacante.

1 - Declarar acción de Ataque: Escoge una acción de Ataque de tu guerrero, y un blanco dentro del atributo Alcance de la acción de Ataque y visible para el atacante. (♦)

2 - Tirada de ataque: Tira un número de dados de ataque igual al atributo Dados de la acción de Ataque (o dados de magia si la acción de Ataque es un hechizo; pág. 40). (♦)

3 - Tirada de defensa: El jugador del blanco tira un número de dados de defensa igual al atributo Defensa del blanco. El atributo Defensa del blanco muestra también qué símbolo (¶ o ¶) debe obtenerse para tener éxito. (♦)

4 - Determinar éxitos: Resuelve este paso de la siguiente forma:

Atrapado: Primero, comprueba si el blanco está **atrapado**. El blanco está atrapado si no hay ningún hexágono vacío adyacente al blanco que esté alejado del atacante. Si el blanco está atrapado y has obtenido uno o más éxitos (incluidos los símbolos ¶), suma un éxito al número de éxitos obtenidos.

Contar éxitos críticos: Luego cuenta los símbolos ¶ obtenidos en la tirada de ataque y de defensa.

- Si has obtenido más que tu oponente, has logrado lo que se llama un “golpe crítico”. La acción de Ataque ha tenido éxito; ve al paso 5. (♦)
- Si tu oponente ha obtenido más que tú, ha logrado lo que se denomina una “defensa crítica”. La acción de Ataque fracasa; ve al paso 8. (♦)
- En cualquier otro caso, cuenta los éxitos (ver columna derecha).

Contar éxitos: Luego cuenta los éxitos obtenidos en la tirada de ataque y de defensa. Los resultados de ¶ siempre son éxitos. Además, los símbolos de apoyo pueden ser también éxitos (pág. 34).

• Si has obtenido más éxitos que tu oponente, y al menos un símbolo ¶, has logrado lo que se llama un “golpe crítico”. La acción de Ataque ha tenido éxito; ve al paso 5. (♦)

• Si has obtenido más éxitos que tu oponente, pero no has obtenido ningún símbolo ¶, has logrado un “impacto”. La acción de Ataque ha tenido éxito; ve al paso 5. (♦)

• Si has obtenido el mismo número de éxitos que tu oponente, y has obtenido por lo menos un éxito, eso se denomina “empate”. La acción de ataque fracasa; ve al paso 7. (♦)

• En cualquier otro caso eso se denomina “fallo”. La acción de Ataque fracasa; ve al paso 8. (♦)

5 - Infligir daño: El atacante infinge un daño al blanco igual al atributo Daño de la acción de Ataque (pág. 35). (♦)

6 - Comprobar si el blanco queda fuera de combate: Si el blanco tiene una cantidad de fichas de herida igual o mayor que su atributo Heridas, queda fuera de combate (pág. 36); ve al paso 8. (♦)

7 - Presionar: Si el blanco no está atrapado, puede ser presionado: el jugador atacante puede elegir empujarlo un hexágono alejándolo del atacante. Si el atacante elige no hacerlo, el blanco no es presionado. (♦)

8 - Terminar secuencia: La acción de Ataque finaliza y se entiende que se ha resuelto. (♦)



REGLAS AVANZADAS

SECUENCIA DE COMBATE

Cuando tu guerrero efectúa una acción de Ataque, no puedes elegir como blanco a un guerrero amigo.

Si, al inicio de cualquiera de los pasos 2 al 5 de la secuencia de combate, el blanco ya no es visible y/o no está dentro del alcance, la acción de Ataque fracasa; ve al paso 8. (♦)

Un guerrero que no pueda ser empujado o presionado (por ejemplo, un guerrero que esté en Guardia, pág. 39) no puede quedar atrapado.

Ten en cuenta que los guerreros no reciben ningún marcador por efectuar una acción de Ataque; un único guerrero puede efectuar múltiples acciones de Ataque en la misma ronda.

Un golpe crítico o defensa crítica no tienen ventajas inherentes sobre un impacto o un fallo “normales”; sin embargo, algunos guerreros tienen habilidades críticas, como Doloroso, que se activan cuando su acción de Ataque es un golpe crítico o al lograr una defensa crítica en su tirada de defensa (pág. 33).

PRESIONADO

Si el blanco de una acción de Ataque puede verse presionado, el jugador atacante puede elegir empujarlo un hexágono en cualquier dirección que implique alejarlo del atacante.

Cuando el Guerrero A presiona al Guerrero B, puede empujarlo a uno de los tres hexágonos etiquetados con una A en este diagrama.



APOYO

En combate, los guerreros rara vez disfrutan del lujo de poder enfrentarse a sus enemigos de uno en uno, pues los aliados de cada guerrero intentarán ayudarlo y estorbar al enemigo.

- El atacante recibe un apoyo por cada guerrero amigo que esté adyacente a su blanco. Se dice que esos guerreros amigos **apoyan** a ese atacante.
- El blanco recibe un apoyo por cada guerrero amigo que esté adyacente al atacante. Se dice que esos guerreros amigos **apoyan** al blanco.

Si un guerrero cuenta con un apoyo, considerará como éxitos los resultados que obtenga en su tirada de ataque o defensa. Si un guerrero cuenta con dos o más apoyos, considerará los resultados y como éxitos en su tirada de ataque o defensa.

No se puede apoyar a un atacante que efectúa una acción de Ataque de Hechizo.



En este ejemplo:

- *Si el Guerrero A atacase al Guerrero D, o si el Guerrero D atacase al Guerrero A, el Guerrero A contaría con un apoyo (Guerrero B).*
- *Si el Guerrero B atacase al Guerrero D, o si el Guerrero D atacase al Guerrero B, cada uno contaría con un apoyo (el Guerrero A apoya al Guerrero B y el Guerrero C apoya al Guerrero D).*
- *Si el Guerrero E atacase al Guerrero B, o si el Guerrero B atacase al Guerrero E, el Guerrero E contaría con dos apoyos (el Guerrero C y el Guerrero D).*



REGLAS AVANZADAS

HABILIDADES CRÍTICAS

Algunas acciones de Ataque, guerreros y cartas de poder tienen habilidades críticas. Una habilidad crítica en una carta de guerrero o de poder incluirá el símbolo en su nombre. La más habitual de estas es Doloroso (pág. 37).

Las habilidades críticas se usan tras el paso 4 de la secuencia de combate. El jugador atacante puede usar las habilidades críticas de su guerrero si la acción de Ataque ha logrado un golpe crítico, y el jugador del blanco puede usar las habilidades críticas de su guerrero si la acción de Ataque ha resultado en una defensa crítica.

DAÑO

Cuando se **infinge** daño a un guerrero, toma tantas fichas de herida como la cantidad de daño infligida, que a menudo será el atributo Daño de una acción de Ataque que lo haya elegido como blanco y haya sido exitosa, y asignaselas a ese guerrero colocándolas en su carta de guerrero. (♦) Después comprueba si ese guerrero ha quedado fuera de combate (pág. 36).



REGLAS AVANZADAS

¿QUIÉN HA INFILGIDO DAÑO?

En ocasiones es necesario saber qué o quién ha infligido daño a un guerrero:

- Si el daño lo infinge la acción de Ataque o la mejora de un guerrero, se dice que el daño ha sido infligido por dicho guerrero y, si es relevante, que dicho guerrero ha dejado fuera de combate al blanco.
- Si el daño lo infinge un hechizo gámbito o contragolpe (pág. 40), se dice que el daño ha sido infligido por el mago que ha lanzado el hechizo y, si es relevante, que el mago es quien ha dejado al guerrero fuera de combate.
- Si el daño lo infinge otra carta, se dice que el daño ha sido infligido por la banda del jugador que ha jugado dicha carta y, si es relevante, que esa banda ha dejado fuera de combate a ese guerrero.
- Si el daño lo infinge un hexágono letal, se dice que el daño ha sido infligido por ese hexágono letal y, si es relevante, que el hexágono ha dejado fuera de combate a ese guerrero. Esto es así aunque un guerrero sea empujado a un hexágono letal durante una acción de Ataque.

CURAR

Si una carta te indica que **Cura** (X), donde X es un número, significa que retiras esa cantidad de fichas de herida del guerrero o guerreros que describa la carta (si no hay suficientes fichas de herida que retirar, simplemente retíralas todas). Solo se puede curar a un guerrero si tiene al menos una ficha de herida de su carta de guerrero.



REGLAS AVANZADAS

VULNERABLE

Un guerrero que tiene tantas fichas de herida como su atributo Heridas menos uno (es decir, que quedaría fuera de combate si se le infligiera 1 de daño) es **vulnerable**. Esto no tiene efecto de por sí, pero algunas cartas hacen referencia a esta clave. Un guerrero con un atributo Heridas de 1 no puede ser vulnerable.

FUERA DE COMBATE

Cuando un guerrero tiene en su carta de guerrero tantas o más fichas de herida como su atributo Heridas, queda fuera de combate. Retíralo del campo de batalla; ya no participa más en la partida. (♦)

RECOMPENSA

Cuando un guerrero enemigo queda fuera de combate, obtienes 1 punto de gloria. La suma de puntos de gloria que obtienes de esta forma se denomina recompensa. Los guerreros enemigos Grandes otorgan 1 punto de gloria adicional.



REGLAS AVANZADAS

SAQUEAR

Cualquier jugador puede usar la siguiente reacción.

SAQUEAR

Reacción: Úsala durante la **acción de Ataque** de un guerrero amigo que deje fuera de combate al blanco, tras comprobar si queda fuera de combate. Coloca un marcador de rasgo disponible en el hexágono en el que estaba el blanco.



REGLAS AVANZADAS

FUERA DE COMBATE

Cuando un guerrero queda fuera de combate, quita todas las fichas y marcadores que tuviese, tanto en el campo de batalla como en su carta de guerrero o en sus cartas de mejora. Ten en cuenta que no se considera que estos marcadores y fichas se “retiran” (así que, p. ej., el guerrero no ha sido curado; ver pág. 35). No quiebre las mejoras asignadas al guerrero.

Un guerrero que está fuera de combate no puede hacer nada: sus habilidades no hacen nada, no puede ser activado, ni Inspirarse, ni efectuar acciones o reacciones, ni pueden usarse las habilidades de sus mejoras, etc. Sin embargo, se siguen aplicando las clases o claves que tenga el guerrero. A menos que se especifique lo contrario, los guerreros que estén fuera de combate no cuentan a efectos de satisfacer la/s condición/es de las cartas de objetivo.

Algunas bandas o cartas de poder tienen la capacidad de devolver al campo de batalla a guerreros que han quedado fuera de combate. Ten en cuenta que, dado que has quitado todas las fichas y marcadores que tuviera el guerrero al retirarlo del campo de batalla, un guerrero devuelto de esta forma no “conserva” sus marcadores de Movimiento, Carga, Guardia o Tambalear o sus fichas de herida.



CLAVES DE ACCIÓN DE ATAQUE

ROMPER

Si una acción de Ataque tiene la clave **Romper**, los resultados de **¶** no pueden ser éxitos en la tirada de defensa.

APRESAR

Si una acción de Ataque tiene la clave **Apresar**, los resultados de **¶** no pueden ser éxitos en la tirada de defensa.

DOLOROSO

Si una acción de Ataque tiene la clave **Doloroso X**, siendo X un número, tiene la siguiente habilidad crítica.

Doloroso X: +X Daño a esta **acción de Ataque**, hasta que se resuelva, donde X es el número en el nombre de la habilidad.



REGLAS AVANZADAS

DOLOROSO

Algunas cartas antiguas indican simplemente Doloroso o Doloroso 1, o que la acción de Ataque tiene +1 Daño con un golpe crítico; eso es lo mismo que **Doloroso 1**.

Si una acción de Ataque tiene dos o más reglas que le confieran **Doloroso**, haz la suma de los números para obtener el total (p. ej., si dos reglas confieren **Doloroso 1**, tiene **Doloroso 2**).

SEGAR

Cuando un guerrero efectúa una acción de Ataque con la clave **Segar**, el guerrero efectúa esa acción de Ataque una vez por cada guerrero enemigo adyacente. Cada una de estas acciones de Ataque debe tener como blanco a un guerrero enemigo distinto.



REGLAS AVANZADAS

SEGAR

El número de acciones de Ataque efectuadas como parte de una acción de Ataque con Segar, y los blancos de las mismas, se determinan al inicio de la acción. Si el número de acciones de Ataque es superior a uno, la acción de Ataque se resuelve como una superacción (ver derecha).

El jugador atacante resuelve las acciones de Ataque en el orden que prefiera. Dado que cada una se resuelve por su cuenta, si hay en juego una regla que afecte a la siguiente acción de Ataque, solo afectará a la primera de las acciones de Ataque resueltas de este modo, no a la superacción completa. Además, cada acción de Ataque tiene sus propios pasos de reacción (♦) del mismo modo que otras acciones de Ataque.

TAMBALEAR

Si una acción de Ataque tiene la clave **Tambalear**, después de esa acción de Ataque, si tiene éxito, asigna al blanco un marcador de Tambalear. Eso ocurre antes del paso de reacción tras esa acción de Ataque. Si una carta te insta a **tambalear** a un guerrero, asigna a ese guerrero un marcador de Tambalear.

Cuando un guerrero recibe uno o más marcadores de Tambalear, retira sus marcadores de Guardia. Un guerrero con uno o más marcadores de Tambalear se **tambalea**: cuando ese guerrero sea el blanco de una acción de Ataque, el jugador atacante puede repetir un dado de la tirada de ataque o de hechizo.



REGLAS AVANZADAS

SUPERACCIONES

Las superacciones permiten a los guerreros efectuar dos o más acciones en una activación, a menudo a cambio de algo. Cuando un guerrero efectúa una superacción, cada acción enmarcada dentro de esa superacción sigue las reglas habituales para efectuar una acción de ese tipo. Hay un paso de reacción (♦) tras cada acción dentro de una superacción (pág. 46).

Las superacciones no son acciones, ni acciones de jugador.

RECHAZAR

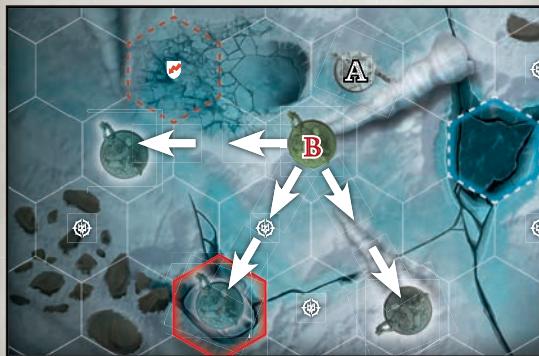
Si una acción de Ataque tiene la clave **Rechazar** X, siendo X un número, en el paso de presionar de una acción de Ataque con éxito, el jugador atacante puede presionar al blanco un número adicional de hexágonos de hasta X.



REGLAS AVANZADAS RECHAZAR

Cuando Rechazar hace que se presione al blanco de una acción de Ataque más de 1 hexágono, la dirección en la que se le empuja debe ser siempre la misma. Si no es posible empujar más al blanco en esa dirección, no se le empuja más.

Si una acción de Ataque tiene dos o más reglas que otorguen Rechazar, suma los números para obtener un total (p. ej., si dos reglas otorgan Rechazar 1 a una acción de Ataque, tiene Rechazar 2).



En este diagrama, el Guerrero 1 ataca al Guerrero 2 con una acción de Ataque exitosa que tiene Rechazar 1. El jugador atacante puede escoger uno de esos tres hexágonos al que presionar al Guerrero 2 debido a la acción de Ataque con éxito, y las flechas muestran cómo continua el movimiento como consecuencia de Rechazar.

ACCIÓN DE ATURDIMIENTO

Cuando uno de tus guerreros efectúa una **acción de Aturdimiento**, elige un enemigo sin marcadores de Tambalear adyacente a ese guerrero. Tambalea el guerrero elegido.

SUPERACCIÓN DE PLACAJE

Cuando tu guerrero efectúa una **superacción de Placaje**, ese guerrero efectúa una acción de Movimiento, seguida por una acción de Aturdimiento. Luego, tambalea a tu guerrero. En cuanto el guerrero que efectúa la acción de Placaje se ha tambaleado, la superacción de Placaje termina.



REGLAS AVANZADAS SUPERACCIONES DE PLACAJE

La acción de Movimiento y la acción de Aturdimiento de una superacción de Placaje se resuelven de igual forma que una acción normal de ese tipo, con todos los mismos pasos de reacción. Si alguna de las condiciones para efectuar la acción de Movimiento o la acción de Aturdimiento de una superacción de Placaje no se cumplen (por ejemplo, si un guerrero no puede tambalearse), el guerrero no puede efectuar una superacción de Placaje.



SUPERACCIÓN DE CARGA

Cuando tu guerrero efectúa una **superacción de Carga**, primero retira los marcadores de Guardia que tenga (ver derecha). Recuerda que un guerrero con algún marcador de Movimiento no puede efectuar una superacción de Carga.

Luego ese guerrero efectúa una acción de Movimiento, y después una acción de Ataque. Asigna al guerrero un marcador de Carga (en lugar de uno de Movimiento) tras la acción de Movimiento. Una vez cumplidas las reglas de ambas acciones, la superacción de Carga termina.

Un guerrero con uno o más marcadores de Carga no puede ser activado a menos que cada guerrero amigo superviviente tenga uno o más marcadores de Carga. Cuando se activa a un guerrero con uno o más marcadores de Carga, no puede efectuar una acción de Movimiento ni una superacción (pág. 37).



REGLAS AVANZADAS SUPERACCIÓN DE CARGA

La acción de Movimiento y la acción de Ataque de una acción de Carga se resuelven de la misma forma que una acción normal de ese tipo, con todos los mismos pasos de reacción. Si alguna de las condiciones para efectuar la acción de Movimiento o la acción de Ataque de una acción de Carga no se cumplen, el guerrero no puede efectuar una acción de Carga.

Cuando un guerrero efectúa una acción de Carga, asígnale un marcador de Carga tras la acción de Movimiento, incluso si el guerrero no está efectuando la acción de Carga como activación, e incluso si tras la acción de Movimiento el guerrero es incapaz de efectuar la acción de Ataque (por ejemplo, debido a una reacción que ha hecho que ya no tenga un blanco válido).

ACCIÓN DE GUARDIA

Cuando uno de tus guerreros efectúa una **acción de Guardia**, asígnale un marcador de Guardia. Cuando un guerrero recibe uno o más marcadores de Guardia, retira los marcadores de Tambalear de ese guerrero.

Un guerrero con uno o más marcadores de Guardia está en Guardia, lo que significa que en sus tiradas de defensa considera éxitos los símbolos y . Además, no se le puede presionar a menos que la acción de Ataque tenga Rechazar.



REGLAS AVANZADAS EN GUARDIA

Un guerrero que está en Guardia no puede efectuar una acción de Guardia.



HECHIZOS

En Warhammer Underworlds los hechizos aparecen de tres formas:

1 - Como cartas de gambito, tal como se describe en la pág. 41.

Solo pueden jugarse **hechizos gambito** cuando haya un mago amigo en el campo de batalla. Cada vez que juegues un hechizo gambito, debes elegir un mago amigo para que intente lanzar el hechizo tal como se describe en la columna derecha. La dificultad de lanzamiento de un hechizo gambito se indica mediante un número de símbolos, por ejemplo: **Hechizo gambito** (¶¶).

2 - En cartas de guerrero y mejora, como acciones o reacciones que puede efectuar tu guerrero.

Un mago con una acción o reacción de hechizo puede intentar lanzar el hechizo tal como se describe a la derecha. La dificultad de lanzamiento de una acción o reacción de hechizo se indica mediante un número de símbolos, por ejemplo: **Acción de hechizo** (◎).

3 - En cartas de guerrero y mejora, como acciones de Ataque

Un guerrero puede efectuar una acción de Ataque de Hechizo del mismo modo que otras acciones de Ataque. Abajo encontrarás los detalles sobre cómo se lanzan dichos hechizos.



REGLAS AVANZADAS

LANZAR HECHIZOS

Algunos hechizos requieren que elijas uno o más guerreros, marcadores de objetivo o hexágonos. En esos casos, el mago debe tener línea de visión (pág. 32) hasta lo que sea que elijas (el mago siempre tiene línea de visión hasta sí mismo). De lo contrario, el mago no puede intentar lanzar ese hechizo (y, en el caso de un hechizo gambito, no puedes jugar esa carta).

LANZAR HECHIZOS

Cuando un guerrero intenta lanzar un hechizo que no sea una acción de Ataque de hechizo, sigue esta secuencia de lanzamiento.

1 - Tira un número de dados de magia igual al nivel de mago del lanzador. Esto se denomina la tirada de hechizo. (♦)

2 - Si obtienes dos o más ☀ en la tirada de hechizo tendrá lugar un contragolpe, y se infinge 1 de daño al mago (pág. 35). (♦) Si este daño lo deja fuera de combate, el hechizo fracasa; ve al paso 5. Si el mago sobrevive al daño de contragolpe, o si no se produce un contragolpe, ve al paso 3.

3 - Compara la dificultad de lanzamiento del hechizo con el resultado de la tirada de hechizo.

- Si la tirada de hechizo incluye un símbolo igual a cada símbolo de la dificultad de lanzamiento, el hechizo se lanza: ve al paso 4. Cada símbolo ☀ de una tirada de hechizo puede usarse para que coincida con un símbolo de cualquier tipo en la dificultad de lanzamiento.

- Si no obtienes suficientes símbolos que coincidan, el hechizo fracasa; ve al paso 5.

4 - Resuelve el hechizo siguiendo el texto en la carta.

5 - Esta secuencia termina, y si el hechizo era un gambito, se descarta. (♦)

Por ejemplo, si un mago de nivel 2 intenta lanzar un Hechizo gambito (¶¶), el jugador de ese guerrero tirará dos dados de magia. Si el resultado de la tirada es ¶¶, ¶¶ o ☀ ☀, el hechizo se lanza (aunque con el resultado ☀ ☀ eso solo ocurrirá si el mago sobrevive al daño del contragolpe!). Cualquier otro resultado implica que el hechizo fracasa.

LANZAMIENTO Y ACCIONES DE ATAQUE DE HECHIZO

A diferencia de otros hechizos, las **acciones de Ataque de Hechizo** no tienen dificultad de lanzamiento; si la acción de Ataque tiene éxito se lanzan, de lo contrario no se lanzan y fracasan. Si obtienes dos o más ☀ en la tirada de ataque cuando un mago efectúa una acción de Ataque de Hechizo, ese mago sufre contragolpe. Si este daño deja fuera de combate al mago, el hechizo (y la acción de Ataque) fracasa.

CICLO DE PODER

Durante el ciclo de poder puedes jugar cartas de gambito y de mejora para frustrar los planes del oponente y cumplir los tuyos.

Tras el paso de activación de un jugador, es el momento del ciclo de poder de ese jugador. En un ciclo de poder, ambos jugadores se van turnando para hacer una de estas cosas, empezando por el jugador cuyo ciclo de poder está en curso:

- Jugar una carta de poder
- Reciclar una carta
- Indagar en un marcador de rasgo
- Pasar

Los jugadores se van turnando hasta que ambos pasen de forma consecutiva. Cuando eso ocurre, el ciclo de poder finaliza y empieza el siguiente turno.

Cada vez que un jugador elige una opción, puede elegir la misma que antes o una distinta.

A continuación se detallan esas opciones.

JUGAR CARTA DE PODER

Para jugar una carta de poder, un jugador simplemente revela la carta de su mano que desea jugar y sigue las instrucciones de la misma si se trata de un gambito, o asigna la mejora a un guerrero amigo si se trata de una carta de mejora. En las secciones siguientes encontrarás más detalles al respecto.

CARTAS DE GAMBITO

Las cartas de gambito pueden ser ardides o hechizos.

Para jugar una carta de ardido, revélala. (♦) Despues aplica lo que indique el texto de la carta. Tras esto, la carta se considera resuelta y se descarta. (♦)

Para jugar un hechizo gambito, revélalo. (♦) Luego sigue las reglas de lanzar hechizos (pág. 40).



REGLAS AVANZADAS

JUGAR UNA CARTA DE PODER

Recuerda, un jugador solo puede jugar una carta de poder si puede cumplir todas las instrucciones de la misma; ver Habilidades (pág. 21).



REGLAS AVANZADAS

CARTAS DE GAMBITO

Algunas cartas de gambito enumeran una o varias restricciones que pueden ser un guerrero específico, una clase o una clave que podría tener un guerrero. Si una carta de gambito tiene ese tipo de restricciones, solo se puede jugar si hay algún guerrero identificado por esas restricciones en el campo de batalla.

Algunas cartas de gambito se refieren al siguiente evento de algún tipo: la siguiente activación, acción de Ataque, etc. Una vez jugadas, deja esas cartas de gambito boca arriba frente a ti en lugar de descartarlas. Hay un paso de reacción (♦) una vez las has jugado. Permanecerán ahí hasta el final de la siguiente activación, o hasta el final de la ronda, o hasta que su efecto se aplique, lo que ocurra antes. Una vez llegado a ese punto, las cartas de gambito boca arriba de este tipo pendientes de resolver se descartan sin efecto.

Algunas cartas de gambito indican que **persisten**, lo que significa que tienen un efecto continuado. Una vez

jugadas, deja esas cartas de gambito boca arriba frente a ti en lugar de descartarlas. Sigue habiendo un paso de reacción (♦) después de que las juegues. No serán descartadas hasta que en ellas, o en otra carta, se especifique que deben serlo. Si una carta que persiste especifica más de un supuesto para ser descartada, seguirá persistiendo hasta que se cumpla alguno de esos supuestos (p. ej., si una carta indica que “persiste hasta la siguiente acción de Ataque o hasta el final de la ronda”, persistirá hasta que suceda uno de esos dos supuestos).

Algunas cartas de gambito permiten a tus guerreros efectuar acciones adicionales sin ser activados. Cuando uno de dichos gambitos especifique una acción o acciones concretas, un guerrero podrá efectuar dichas acciones incluso si las reglas del juego no se lo permitirían normalmente. Por ejemplo, si un gambito indica que un guerrero puede efectuar una acción de Carga, podrá hacerlo incluso si tiene ya un marcador de Movimiento.

CARTAS DE MEJORA

Las cartas de mejora proporcionan habilidades o modificadores de atributo permanentes a los guerreros de un jugador.

Para jugar una carta de mejora, revélala. (♦) Luego, gasta uno de tus puntos de gloria disponibles volteándolo para dejar boca arriba la cara que indica que se ha gastado. Una vez hecho esto, declara a qué guerrero le asignas la mejora, y colócala adyacente a su carta de guerrero. (♦) El guerrero tendrá asignada esa mejora durante el resto de la partida.



Marcador de punto de gloria disponible/gastado

INDAGAR

En vez de jugar una carta de poder, un jugador puede **indagar** y voltear un marcador de rasgo que tenga un guerrero amigo que no esté tambaleándose sobre él. Al hacerlo, ese guerrero se tambalea. Cada jugador solo puede indagar cada marcador de rasgo una vez por ciclo de poder.

RECICLAR CARTAS

Si tienes en la mano una carta de poder con restricciones, y todos los guerreros a los que está restringida esa carta están fuera de combate, en tu turno, en el ciclo de poder, puedes descartar esa carta de poder y robar otra.

Si tu banda contiene algún mago amigo, y todos los magos amigos están fuera de combate, en tu turno, en el ciclo de poder, puedes descartar un hechizo gambito y robar una carta de poder.



REGLAS AVANZADAS

CARTAS DE MEJORA

Algunas cartas de mejora enumeran una o varias restricciones, que pueden ser un guerrero específico, una clase o una clave que podría tener un guerrero. Una carta de mejora con ese tipo de restricciones solo puede asignarse a algún guerrero identificado por esas restricciones.

Puede asignarse más de una mejora a un mismo guerrero. No puede asignarse una mejora a un guerrero si no está en el campo de batalla o si está fuera de combate (aunque cuando queda fuera de combate sus mejoras no se quiebran).

Si un guerrero tiene asignada una mejora que incluye un modificador, dicho modificador se aplica al atributo relevante del propio guerrero (pág. 43). Si un guerrero tiene asignada una mejora que incluye una acción, dicho guerrero podrá efectuar la acción en cuestión al activarse o cuando otra habilidad le conceda una acción de ese tipo o una acción no especificada. Si una mejora incluye una reacción, se indicará cuándo puede usarse. Una mejora que incluya una acción de Ataque se denomina **mejora de acción de Ataque**.

MODIFICADORES

Varios efectos aplican cambios a los valores impresos en las cartas o a las tiradas de dados. A estos cambios se les denomina modificadores. La mayoría de los modificadores aparecen en cartas de poder.

MODIFICAR ATRIBUTOS

Cuando un modificador cambia un atributo, se usa el valor modificado de dicho atributo. Por ejemplo, si un guerrero con un atributo Movimiento de 3 recibe un modificador de +1 Movimiento, su atributo Movimiento pasa a ser 4.

Los modificadores son acumulativos, de modo que si a un único atributo o tirada de dado le afecta más de un modificador, se le aplican todos.

Los modificadores numéricos que afectan a los atributos Dados y Defensa cambian el número de dados que tiras en una tirada de ataque o defensa. Por ejemplo, +1 Dados supone aumentar en 1 el número del atributo Dados de una acción de Ataque (y, por tanto, tirar un dado adicional en esa acción de Ataque).



REGLAS AVANZADAS

MODIFICAR ATRIBUTOS

Los modificadores que multiplican o dividen se aplican antes que los modificadores que suman o restan, incluso si los que multiplican o dividen figuran en cartas jugadas después de las que incluyen modificadores que suman o restan.

Los atributos no pueden quedar reducidos por debajo de 1, a excepción de Movimiento, que no puede quedar reducido por debajo de 0.

FIJAR ATRIBUTOS

Algunos modificadores cambian un atributo por un nuevo valor, en lugar de modificar su actual valor. Aplica estos modificadores antes que cualquier otro. Por ejemplo, si un guerrero tiene una mejora que fija su atributo Movimiento a 5, y también tiene una mejora que le da +1 Movimiento, primero fijas su atributo Movimiento a 5 y después le sumas 1 para obtener un total de 6.

Los modificadores pueden fijar el símbolo de un atributo Dados o Defensa. Por ejemplo, un ardid que haga que la siguiente acción de Ataque tenga un atributo **X** significa que las tiradas de **X** (en vez del símbolo en la acción de Ataque) serán éxitos para la tirada de ataque de esa acción de Ataque.



REGLAS AVANZADAS

FIJAR ATRIBUTOS

Si dos o más modificadores que fijan afectan al mismo atributo o a la misma tirada (p. ej., el atributo Movimiento de un guerrero se fija a 1 por una carta y a 3 por otra), la última de estas reglas en entrar en juego decidirá en qué valor quedan fijados hasta que su efecto expire (o hasta que se juegue otra carta que vuelva a fijar su valor).

Por ejemplo, si un guerrero tiene una mejora que fija su atributo Movimiento a 5 y un jugador juega un ardid que fija a 1 todos los atributos Movimiento para la siguiente activación, el ardid tiene preferencia: el Movimiento del guerrero pasa a ser 1 para la siguiente activación y después, cuando el ardid ya no esté en juego, revierte a 5. Si la mejora se juega después del ardid, el Movimiento del guerrero sería 5 (sin importar que el ardid estuviera en juego).

SÍMBOLOS INNATOS

Los símbolos **innatos** pueden aparecer en cartas de guerrero, en cartas de mejora y en cartas de gambito; p. ej., **Innato** (¶) o **Innato** (✗). Estos símbolos son modificadores y se añaden a las tiradas de ataque, tiradas de defensa y tiradas de hechizo. Por ejemplo, si un guerrero tiene **Innato** (✗), cuando hagas una tirada de ataque para él añadirás un símbolo ✗ al resultado total que hayas obtenido.

Los modificadores de dados también se aplican a cualquier repetición de dichos dados (pág. 25). Por ejemplo, al tirar para ver quién elige el primer jugador en jugar una activación en la primera ronda, el jugador que ha terminado de colocar a sus guerreros en primer lugar añade un ☀ a su tirada. Si se repite esta tirada, añade también un ☀ a esa repetición (y a cualquier repetición subsiguiente).



REGLAS AVANZADAS SÍMBOLOS INNATOS

A diferencia de otros modificadores, los símbolos innatos no se acumulan; sin importar cuántos de estos símbolos tenga un guerrero, solo podrá aplicar uno a la tirada. Por ejemplo, si un guerrero tiene **Innato** (¶ ✗), podrías elegir añadir, o bien ¶, o bien ✗ cuando efectúe la acción de Ataque, y si un guerrero tiene **Innato** (¶) gracias a dos o más fuentes, solo podrías añadir un único ¶ cuando intente lanzar un hechizo. Si debes elegir entre dos o más símbolos innatos, hazlo antes de resolver la tirada.



REGLAS AVANZADAS DISPERSIÓN

Algunas cartas o acciones incluyen la clave **Dispersión** X, donde X es un número. Dispersión se utiliza para representar la naturaleza aleatoria de los confusos inframundos. Cuando resuelvas una carta o acción con Dispersión X crearás una **cadena** aleatoria de hexágonos adyacentes que determinará cómo resolver esa carta o acción.

La carta o acción te indicará cuál es el llamado “hexágono de origen” desde el que crearás la cadena. Para ello, coloca el marcador de dispersión en el campo de batalla. Puedes elegir cómo orientar dicho marcador y en qué hexágono colocarlo. (◆) A continuación tira tantos dados de ataque como el número de Dispersión (así, para Dispersión 1 tirarías un único dado, para Dispersión 2 tirarías dos dados, etc.). Los símbolos de los dados de ataque corresponden a direcciones en el marcador de dispersión, por lo que cada dado que se tire indicará una dirección que puedes utilizar para crear la cadena (ver abajo). Una vez hayas tirado los dados, no puedes cambiar la orientación del marcador de dispersión.

Cuando la cadena se haya completado, retira el marcador de dispersión del campo de batalla. La carta o acción que estás resolviendo te indicará cómo usar esta cadena, o qué ocurre en los hexágonos por los que pasa la cadena o en el hexágono final. Si la cadena fuera a extenderse más allá del borde del campo de batalla, finalizará en el último hexágono al que ha llegado. Una cadena que termina de este modo se denomina interrumpida. Si la cadena no se ha extendido más allá del hexágono de origen, no se creará ninguna cadena, lo que generalmente significa que la carta o acción no tiene efecto.

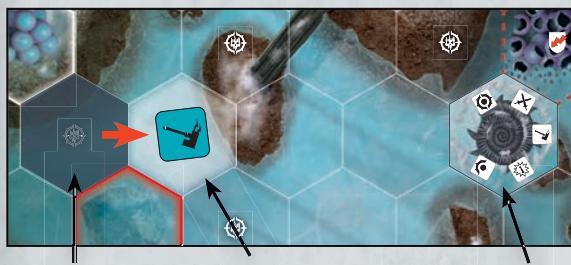
Por ejemplo, si una carta dice “Dispersión 3 desde el hexágono de este guerrero. Infinge 1 de daño a cualquier guerrero en el hexágono final”, colocarás el marcador de dispersión en el campo de batalla, eligiendo su orientación al hacerlo. A continuación tiras tres dados de ataque, eliges el orden en el que utilizarlos y los colocas en una cadena tal como indiquen las direcciones del marcador de dispersión. El efecto de la carta infligiría 1 daño a cualquier guerrero en el último hexágono de la cadena (el hexágono final). En el ejemplo de abajo, se han obtenido dos ¶ y un ✗ en la tirada. Una vez que el jugador haya creado una cadena usando los tres resultados en el orden que quiera, cualquier guerrero en el hexágono final sufre daño.



Marcador de dispersión

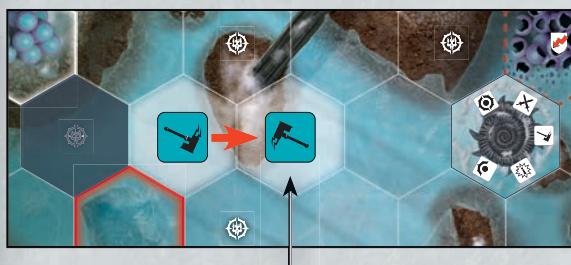
CREAR LA CADENA

Tirada

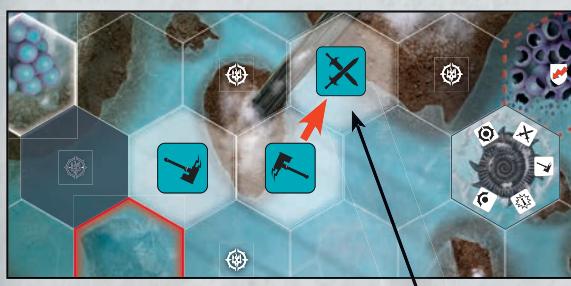
Hexágono de origen 1.er hexágono de la cadena Marcador de dispersión

Tirada

2.º hexágono de la cadena

Tirada

3.er hexágono de la cadena (el hexágono final, en este ejemplo)

1. Elige uno de los dados que has tirado y colócalo en el hexágono adyacente al de origen en la dirección indicada por dicho dado. Ese es el primer hexágono de la cadena. Piensa que la orientación del marcador de dispersión es fija; no puedes cambiarla una vez que hayas tirado los dados.

2. A continuación elige otro de los dados (si hay más de uno) y colócalo en el hexágono adyacente al hexágono previo de la cadena, en la dirección indicada por ese segundo dado. Recuerda que la orientación del marcador de dispersión sigue siendo la misma.

3. Repite este proceso para los dados restantes. La cadena puede volver a pasar por el mismo hexágono más de una vez, incluso por el de origen, pero cada hexágono de la cadena deberá estar adyacente como mínimo a otro hexágono de la cadena. El último en el que coloques un dado será el hexágono final.

REACCIONES

Cada paso de reacción te permite usar una única reacción. Las reacciones aparecen en cartas de guerrero, de mejora y de gambito. Usar una reacción no gasta una activación. Ten en cuenta que algunas reacciones son hechizos; para usarlas debe lanzarlas un mago amigo, tal como se describe en la pág. 40.

Cada reacción describe un paso de reacción (♦) en el que puede usarse, y puede también indicar una o dos condiciones que deben cumplirse en ese paso de reacción. Cuando surge esta situación, puedes usar la reacción declarando que vas a hacerlo y, en el caso de un gambito, revelando la carta de tu mano. (♦) Después, resuelve la reacción como se describe en la carta, y si era un gambito, descártala. (♦) Luego el juego continúa desde el punto en que fue interrumpido.



REGLAS AVANZADAS

DETENER EL JUEGO

A menudo, un jugador puede efectuar una reacción durante una acción o cuando se juega un gambito, antes de que esa acción o gambito se resuelva. Cuando esto ocurre, la partida se detiene hasta que la reacción haya sido resuelta, tras lo cual se reemprende la acción o el gambito que se había interrumpido.

Si la reacción ha hecho esto imposible (p. ej., si la posición de un guerrero ha cambiado de modo que ya no está a la distancia necesaria para completar una acción de Ataque), la acción termina o el gambito se descarta sin seguir resolviéndose.

Si una reacción tiene lugar durante la acción de un guerrero, se sigue considerando que dicho guerrero ha efectuado esa acción, incluso si no se ha podido terminar de resolverla.



LÍMITES A LAS REACCIONES Y CADENAS

En algunas situaciones se puede usar más de una reacción en el mismo paso de reacción; a menudo, esto ocurre después de una acción o paso de activación. Sin embargo, cada jugador solo puede jugar una reacción en cada paso de reacción.

Si más de un jugador quiere jugar una reacción en el mismo paso, se turnan para ello, empezando por el jugador cuyo turno esté en curso. Esto se conoce como cadena de reacciones.

TRAS UNA ACCIÓN/PASO DE ACTIVACIÓN

Muchas reacciones usan pasos de reacción que tienen lugar tras una acción o un paso de activación. Esos pasos de reacción suelen ser el mismo, dado que el final de la última acción de un guerrero o jugador en un paso de activación sucede a la vez que el final de ese paso de activación. Esto significa que los jugadores no pueden usar una reacción “tras una acción” para la última acción de un paso de activación y también una reacción “tras un paso de activación”.

CADENAS DE REACCIONES

Cuando un jugador usa una reacción, inicia una cadena de reacciones. En ese momento, el otro jugador puede pasar (diciendo “paso”), o puede añadir una reacción a la cadena, siempre que tenga el mismo paso de reacción que la reacción inicial. Por ejemplo, si al acabar una activación un jugador juega una reacción “tras una activación”, el otro jugador podría jugar una reacción “tras una activación”, o incluso una reacción “tras una acción” siempre que sea una reacción a la última acción de esa activación (ver columna derecha). Esas reacciones formarían una cadena.

En cuanto cada jugador ha añadido una reacción a la cadena o ha pasado, la cadena se resuelve en el orden en que se formó. La segunda reacción de la cadena solo puede resolverse si el estado de la partida sigue permitiéndolo; un guerrero que ha quedado fuera de combate o ha sido empujado fuera de alcance no puede efectuar una reacción de acción de Ataque, por ejemplo. Las reacciones gambito que no pueden resolverse se descartan, y si una mejora se habría quebrado en caso de que su reacción se resolviese, se sigue quebrando.



REGLAS AVANZADAS

LÍMITES A LAS REACCIONES Y CADENAS

Algunas reacciones pueden compartir un paso de reacción incluso aunque su condición sea diferente: p. ej., una reacción que pueda jugarse tras una acción de Ataque y una reacción que pueda jugarse tras una acción de Ataque que fracase; en ambos casos, la ventana de oportunidad se abre tras una acción de Ataque.

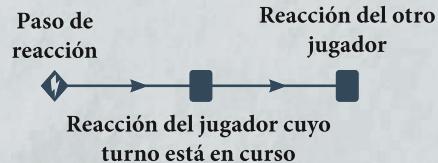
Si más de un jugador quiere jugar una reacción en el mismo paso, se turnan para ello, creando una cadena de reacciones (ver izquierda). El jugador cuyo turno esté en curso va primero. Si la reacción tiene lugar fuera del turno de un jugador concreto, desempatad y el ganador elige quién va primero.

REACCIONAR A UNA REACCIÓN

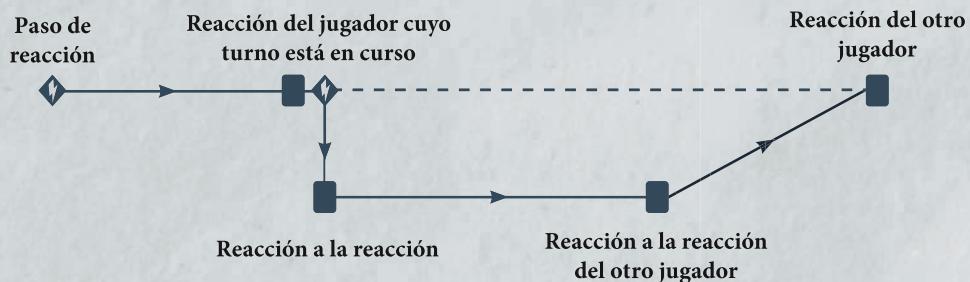
Algunas reacciones pueden jugarse como reacción a una reacción. En vez de sumarse a una cadena de reacciones, estas reacciones inician una cadena secundaria. Esta se construye y resuelve de igual modo inmediatamente tras jugarse o resolverse la reacción que dio pie el paso de reacción de esta cadena secundaria (siguiendo el texto de la reacción). Esto puede interrumpir otra cadena de reacciones.

RESOLVER CADENAS DE REACCIONES

RESOLVER UNA CADENA DE REACCIONES



RESOLVER UNA CADENA DE REACCIÓN SECUNDARIA



Estos diagramas ilustran cómo se generan y resuelven las cadenas de reacciones.

En el primer diagrama, cada jugador juega una reacción, empezando por el jugador cuyo turno está en curso, creando una cadena de reacciones. Después, las reacciones se resuelven en el mismo orden.

En el segundo diagrama, cada jugador juega una reacción de la misma forma, empezando por el jugador cuyo turno está en curso, creando una cadena de reacciones. Sin embargo, después de que se resuelva la primera reacción, cada jugador juega una reacción a esa reacción, empezando por el jugador cuyo turno está en curso. Esto inicia una segunda cadena de reacciones, que se resuelve en el mismo turno: primero el jugador cuyo turno está en curso resuelve su reacción, después el otro jugador resuelve su reacción. Finalmente, ese jugador resuelve la reacción final de la cadena de reacciones original.



REGLAS AVANZADAS

REACCIONES

Los siguientes diagramas muestran cada uno de los pasos de reacción, las oportunidades en las que los jugadores podrán usar reacciones. Cada símbolo ♦ representa un paso de reacción, y los encontrarás por todo este libreto para indicar que ahí hay un paso de reacción.

PASOS DE REACCIÓN...

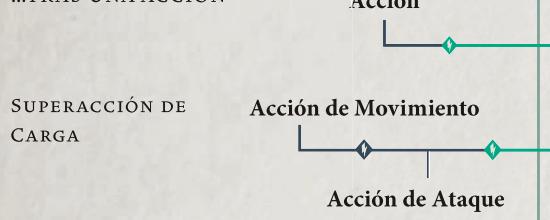
...DURANTE UNA ACCIÓN DE ATAQUE



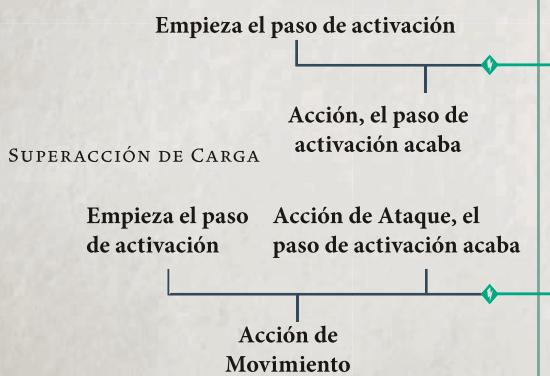
...CUANDO SE INFILIGE DAÑO A UN GUERRERO

Estos pasos de reacción existen cuando, por la razón que sea, se infilga daño a un guerrero (normalmente tras los pasos 5 y 6 de una acción de Ataque). Si se infilga daño a un guerrero en cualquier otro momento durante una acción o al jugarse una carta de poder, estos pasos de reacción ocurren antes de que se consideren resueltas la acción o carta, y antes de cualquier otro paso de reacción.

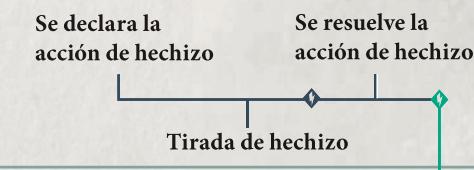
...TRAS UNA ACCIÓN



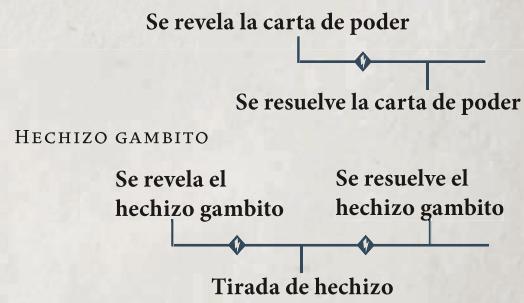
...TRAS UN PASO DE ACTIVACIÓN



...AL EFECTUAR UNA ACCIÓN DE HECHIZO (QUE NO SEA UNA ACCIÓN DE ATAQUE)



...AL JUGAR UNA CARTA DE PODER



PASOS DE REACCIÓN SIMULTÁNEOS

El final de la última acción de un paso de activación y el final de ese paso de activación son simultáneos y comparten el mismo paso de reacción.

Estos ejemplos usan superacciones de Carga para mostrar cómo funcionan estos pasos de reacción de las superacciones.

FINAL DE LA FASE

Una vez ambos jugadores han jugado todos sus turnos, comienza el final de la fase.

En el final de la fase tienes ocasión de puntuar cartas de objetivo, asignar mejoras a tus guerreros, descartar cartas y robar hasta llenar la mano. Turnaos a la hora de llevar a cabo la siguiente secuencia; el jugador que ha jugado el primer turno en la fase de acción lleva a cabo esta secuencia en primer lugar, y a continuación lo hace su oponente.

- 1 - Comprueba tus cartas de objetivo: Si has cumplido las condiciones de cualquiera de ellas, puedes puntuarla. Para hacerlo revela dicha carta de objetivo, toma el número de puntos de gloria que se indican en ella, y luego colócala boca arriba en tu pila de objetivos puntuados, adyacente a tu mazo de cartas de objetivo. Repite este proceso con las demás cartas que quieras puntuar en esta ronda.
- 2 - Puedes descartar cualesquiera de tus cartas de objetivo restantes.
- 3 - Puedes jugar cartas de mejora, tal como se describe en la pág. 42.
- 4 - Puedes descartar cualesquiera de tus cartas de poder restantes.
- 5 - Si tienes menos de tres cartas de objetivo en la mano, roba cartas de objetivo hasta tener tres en la mano, o hasta que tu mazo de objetivos quede vacío (lo que ocurría antes).

- 6 - Si tienes menos de cinco cartas de poder en la mano, roba cartas de poder hasta tener cinco en la mano o hasta que tu mazo de poder esté vacío (lo que suceda antes).

Cuando ambos jugadores han completado esta secuencia, quita del campo de batalla todos los marcadores de Movimiento, Carga, Guardia y Tambalear, y volteas tus cuatro marcadores de activación; a continuación, empieza una nueva ronda.



REGLAS AVANZADAS

FINAL DE LA FASE

Los jugadores no pueden usar gambitos en el final de la fase, y no hay pasos de reacción, pasos de Inspiración o pasos de auge en el final de la fase.

Los marcadores que quitas al final de la fase no se consideran retirados.

TIPOS DE CARTAS DE OBJETIVO

CARTAS DE OBJETIVO DE AUGE Y EL PASO DE AUGE

La mayoría de las cartas de objetivo se puntuán en el final de la fase tal como se ha descrito arriba. No obstante, algunas cartas de objetivo se puntuán “de inmediato” (por ejemplo, tras una acción o gabinete) siempre y cuando se cumplan las condiciones en la carta de objetivo. Estas cartas de objetivo se denominan cartas de objetivo **de auge**, y tienen la clave **auge**. Cuando se cumple la condición en una carta de objetivo de auge, el jugador la revela. Puntuará esa carta en el siguiente paso de auge.

Antes de cada activación (pág. 30), y tras cada activación y ciclo de poder (pág. 41), hay un paso de auge. Empezando por el jugador que tuvo la última activación, cada jugador puntuará todos sus objetivos de auge revelados.

Cuando un jugador puntuá una carta de objetivo de auge, puede robar inmediatamente otra carta de objetivo. Ten en cuenta que no puedes puntuar ninguna carta de objetivo de auge robada de este modo hasta el siguiente paso de auge.

CARTAS DE OBJETIVO HÍBRIDAS

Algunas cartas de objetivo tienen dos condiciones distintas (separadas por la palabra “o”), y cumplir cualquiera de las dos te permite puntuar la carta. Estas cartas se denominan cartas de objetivo **híbridas**, y tienen la clave **híbrida**. Cuando cumples cualquiera de las dos condiciones de una carta de objetivo híbrida, o ambas, puedes puntuarla. Las cartas de objetivo híbridas también pueden ser cartas de objetivo de auge.

CARTAS DE OBJETIVO DUALES

Algunas cartas de objetivo tienen dos condiciones distintas (separadas por la palabra “y”), y debes cumplir ambas para puntuar la carta. Estas cartas se denominan cartas de objetivo **duales**, y tienen la clave **dual**. Cuando cumples ambas condiciones de una carta de objetivo dual, puedes puntuarla. Las cartas de objetivo duales también pueden ser cartas de objetivo de auge.

SEGUIR JUGANDO

RONDAS 2 Y 3

La ronda 2 se resuelve igual que la ronda 1: simplemente vuelve a la página 26 y juega otra fase de acción y otro final de la fase.

La fase de acción de la ronda 3 se resuelve igual que en las rondas 1 y 2, pero cuando se alcanza el final de la fase de la ronda 3, cada jugador solo juega el primer paso de dicho final de la fase, puntuando cualquier carta de objetivo cuyas condiciones se cumplan, del mismo modo que en los otros finales de la fase. No podéis descartar, jugar mejoras ni robar más cartas. Entonces la tercera ronda finaliza, y con ella termina la partida.

VICTORIA

Al final de la partida, el jugador que tenga el mayor número de puntos de gloria (sin importar si los ha gastado o están disponibles) es el ganador. Si los jugadores tienen el mismo número de puntos, pero solo uno de ellos tiene guerreros supervivientes, ese jugador es el ganador. Si más de un jugador tiene guerreros supervivientes, quien controle objetivos cuya suma de valores sea más elevada es el ganador. Si el empate persiste, la partida termina en empate.

NO HAY ENEMIGOS A LA VISTA

Quizá llame la atención que dejar fuera de combate a todos los guerreros enemigos no implique una victoria automática (aunque es probable que se consiga igualmente). Esto es deliberado, ¡significa que no puedes permitirte perder de vista las cartas de objetivo!

También supone que, si una banda queda totalmente fuera de combate en las rondas 1 o 2, aún tendrás que jugar las fases restantes para que ningún jugador pierda ocasión de puntuar cartas de objetivo.

MODOS DE JUEGO

Las reglas que has leído te brindan todo lo necesario para jugar a Warhammer Underworlds en el formato Rivales. Sin embargo, si quieres explorar más allá de ese formato, hay un puñado de opciones disponibles que se detallan aquí. Encontrarás la versión más actualizada de cada uno de estos formatos en warhammerunderworlds.com.

RIVALES

El formato Rivales es la forma más rápida de lanzarse a Warhammer Underworlds. Es estupendo para jugadores nuevos al poner a prueba su nueva banda o jugar partidas casuales. Al no haber construcción de mazo en absoluto, ¡elige una banda y un mazo Rivales y Abre, baraja y juega!

NÉMESIS

El formato Némesis es el formato más jugado en Warhammer Underworlds, y el que se utiliza en la mayoría de los eventos, desde los de tu tienda de juego habitual a los torneos más fieramente disputados.

Némesis usa todas las reglas básicas y añade reglas de construcción de mazos que puedes usar para personalizar los mazos que usa tu banda. Usarás una combinación de las cartas de tu banda y cartas de un mazo Rivales “universal” para construir un mazo propio, para una experiencia única.

CONSTRUCCIÓN DE MAZOS

Para construir los mazos de tu banda para el formato Némesis, sigue estas instrucciones:

- Elige una banda y su mazo Rivales.
- Elige otro mazo Rivales. Las cartas en el mazo Rivales que has elegido deben tener el símbolo universal.

Algunas bandas antiguas no tienen mazo Rivales y deben utilizar un mazo Rivales universal de formato Rivales. En el formato Némesis, puedes utilizar las cartas de objetivo y las cartas de poder que tengan el mismo símbolo que las cartas de guerrero de tu banda y, a efectos de construcción de mazos Némesis, estas cartas se denominan el mazo Rivales de esa banda.

Ahora puedes empezar a construir tu mazo siguiendo estas instrucciones:

- Elige 12 o más cartas de objetivo del mazo Rivales de tu banda y del otro mazo Rivales que has escogido. No más de 6 de esas cartas pueden ser objetivos de auge (pág. 50). Este es tu mazo de objetivos.
- Elige 20 o más cartas de poder del mazo Rivales de tu banda y del mazo Rivales que has escogido. No más de la mitad de estas cartas pueden ser gambitos. Este es tu mazo de poder.



Este es el símbolo de cartas universales, que pueden incluirse en los mazos de cualquier banda.

RELIC

El formato Relic es el formato más amplio para Warhammer Underworlds, y permite a los jugadores usar sus colecciones completas y construir mazos completamente personalizados.

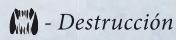
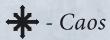
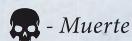
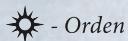
Relic usa todas las reglas básicas y añade reglas de construcción de mazos que puedes usar para crear mazos completamente únicos usando una combinación de las cartas de tu banda, las cartas de Gran Alianza de tu banda y cartas universales. No hay un formato más abierto para expresar tu creatividad y astucia.

CONSTRUCCIÓN DE MAZOS

Para construir los mazos de tu banda para el formato Relic, sigue estas instrucciones:

- Elige 12 o más cartas de objetivo. No más de 6 de esas cartas pueden ser objetivos de auge (pág. 50). Este es tu mazo de objetivos.
- Elige 20 o más cartas de poder. No más de la mitad de estas cartas pueden ser gambitos. Este es tu mazo de poder.
- Ninguno de los mazos puede incluir más de una carta con el mismo nombre: cada carta en ambos mazos debe ser única.
- Solo puedes incluir cartas con el mismo símbolo de banda que las cartas de guerrero de tu banda, el mismo símbolo de Gran Alianza que las cartas de guerrero de tu banda, o el símbolo universal. Algunas cartas de guerrero más antiguas no tienen un símbolo de Gran Alianza. Para descubrir a qué Gran Alianza pertenecen esos guerreros, visita warhammerunderworlds.com.
- Solo puedes usar una carta de trama, con excepción de la carta de trama de tu banda. Esto significa que solo puedes usar un mazo Rivales que use una carta de trama (y cualquier número de mazos Rivales que no usen cartas de tramas) al construir tu mazo.

Estos son los símbolos de cada Gran Alianza.



CHAMPIONSHIP

El formato Championship es una variante del formato Relic que usa cartas y tableros de las temporadas de Warhammer Underworlds más recientes para ofrecer un formato muy equilibrado, altamente competitivo y en continuo cambio.

Championship usa todas las reglas Relic pero limita aún más qué cartas puedes usar para construir tus mazos. Puedes encontrar la versión más actualizada del formato Championship en warhammerunderworlds.com.



PARTIDAS MULTIJUGADOR

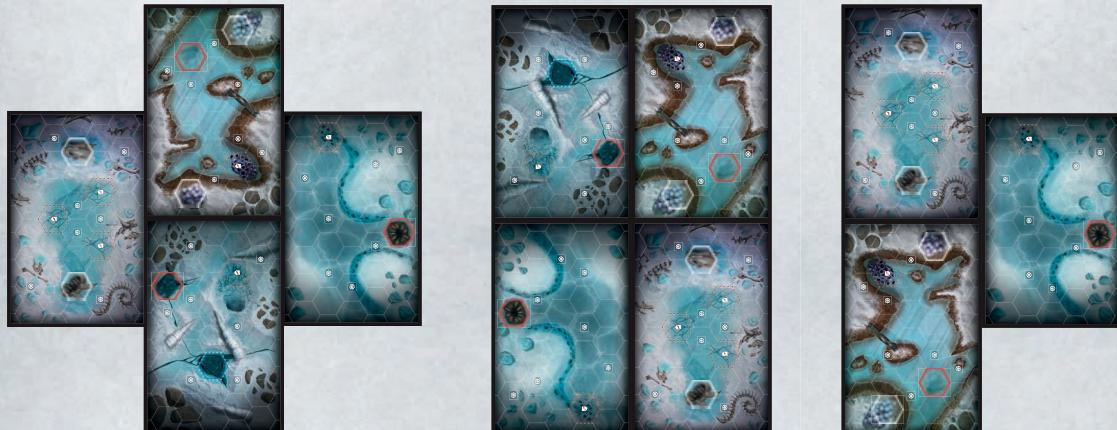
Si tienes acceso a dos cajas básicas, puedes jugar a Warhammer Underworlds con tres o cuatro jugadores. Seguirás la mayor parte de reglas para partidas de dos jugadores, pero hay algunos cambios significativos que se detallan a continuación.

COLOCAR LOS TABLEROS

Los jugadores desempatan. Quien pierda (ver abajo) elige qué tablero y qué lado de este usar. Puede ser cualquier tablero de su colección. Los jugadores restantes vuelven a desempatar, y el perdedor elige un tablero y un lado y lo coloca adyacente al primer tablero, en una de las posiciones mostradas abajo. Si quedan dos jugadores, desempatan de nuevo y quien pierda hace lo mismo, colocando su tablero adyacente a, al menos, uno de los tableros ya colocados y siguiendo las mismas restricciones. Después, el último jugador hace lo mismo. El campo de batalla resultante se parecerá a uno de estos ejemplos.

¿NO HAY SITIO PARA TU TABLERO?

Ten en cuenta que cuando colocas tu tablero, puedes antes girar los tableros ya colocados (aunque debes respetar la posición que tenían unos respecto a otros). Esto significa que puedes colocar tu tablero exactamente donde quieras que esté. Una vez colocados todos, los jugadores podrían querer cambiarse de lugar para tener más a mano su tablero y, por tanto, a sus guerreros.



DESEMPATES EN PARTIDAS MULTIJUGADOR

Es posible que en una partida multijugador deba determinarse el perdedor de un desempate. En tal caso, al comparar resultados:

- El perdedor es el jugador que haya obtenido menos símbolos que el resto. Los demás jugadores ganan.
- Si hay un empate, el jugador empachado que haya obtenido menos símbolos que ningún otro jugador empachado es el perdedor. Los demás jugadores ganan.
- Si sigue habiendo un empate, el jugador empachado que haya obtenido menos símbolos que el resto es el perdedor. Los demás jugadores ganan.
- Si persiste el empate, los jugadores empachados vuelven a desempatar. Los demás jugadores ganan.

ORDEN DE JUEGO

En una partida multijugador de Warhammer Underworlds, al determinar el orden de juego (de quién es el turno de hacer algo), el siguiente jugador en tener un turno será el situado a la izquierda del jugador cuyo turno está en curso.

COLOCAR MARCADORES DE RASGO

Una partida de Warhammer Underworlds de tres o cuatro jugadores usa hasta trece marcadores de rasgo, todos con hexágonos de cobertura en una cara. En nueve de los marcadores de rasgo, la otra cara tiene un número del 1 al 9, y en el resto la otra cara muestra un hexágono de trampa.

Si vas a jugar una partida de tres jugadores, toma los marcadores numerados del 1 al 7 y devuelve el resto de los marcadores numerados a la caja. Si vas a jugar una partida de cuatro jugadores, usa todos los marcadores numerados. Baraja los marcadores numerados con la cara de cobertura hacia arriba. Reparte tres al jugador que eligió tablero en primer lugar y dos a los demás jugadores. Ocultando las caras numeradas, los jugadores se turnan en orden de juego para colocar los marcadores de rasgo en el campo de batalla, empezando por el jugador que eligió tablero en primer lugar. Cuando le toca a un jugador, debe colocar el marcador con el hexágono de cobertura boca arriba en cualquier hexágono del campo de batalla con las siguientes excepciones: no puede colocarlo en un hexágono inicial, bloqueado, de peligro o de borde (pág. 22), o a dos hexágonos o menos de otro marcador. Si no puedes colocar un marcador debido a estas excepciones, puedes colocarlo en un hexágono de borde. Una vez se hayan colocado todos los marcadores, volteadlos.

Los demás marcadores de rasgo no se colocan durante este paso. Deja a un lado tantos de esos marcadores como jugadores haya en la partida; dichos marcadores, y cualquier marcador de rasgo retirado del campo de batalla durante el juego, forman los marcadores de rasgo disponibles.

ROBAR CARTAS

El jugador que eligió tablero en primer lugar es el primero en decidir si robar de nuevo. Tras decidir que no quiere robar de nuevo o tras hacerlo, el siguiente jugador decide si quiere robar de nuevo, y así de acuerdo al orden de juego.

COLOCAR GUERREROS

Los jugadores desempatan, y el ganador elige quién coloca un guerrero primero. Ese jugador coloca a uno de sus guerreros en uno de los hexágonos iniciales de su tablero de juego. Despues, los jugadores se turnan en orden de juego para colocar a un guerrero cada vez de la misma forma hasta haber colocado a todos los guerreros de su banda. Si algún jugador termina de colocar a sus guerreros, el resto de los jugadores continúa hasta haber colocado a todos los guerreros.

CARTAS DE OBJETIVO

Hay cartas de objetivo que funcionan de forma distinta en partidas multijugador. Si este es el caso, figurará en ellas uno o varios de los siguientes símbolos:

- 3 4 Figura en las cartas que funcionan de forma distinta en todas las partidas multijugador.
- 3 Figura en las cartas que funcionan de forma distinta en partidas de tres jugadores.
- 4 Figura en las cartas que funcionan de forma distinta en partidas de cuatro jugadores.

A cada símbolo le sigue un texto en cursiva que sustituye al texto en cursiva de la condición de la carta de objetivo, modificándola en función del número de jugadores. En este ejemplo, en una partida con tres jugadores, puntuarías el objetivo en el tercer final de la fase si nueve o más guerreros están fuera de combate, y en una partida con cuatro jugadores, puntuarías si once o más guerreros están fuera de combate.



FASE DE ACCIÓN

Al inicio de la fase de acción, los jugadores desempatan. El primer jugador que terminó de colocar su banda añade un símbolo  a su tirada en la ronda 1. Quien gane decide qué jugador juega un turno primero en esa fase de acción.

Los jugadores se van turnando para jugar un turno, empezando por el jugador elegido como se describe en el párrafo anterior y procediendo a continuación en orden de juego.

SECUENCIA DE JUEGO

El número de turnos que juega cada jugador en una ronda queda determinado por el número de jugadores:

Si juegas una partida de tres jugadores, cada jugador juega tres turnos por ronda.

Si juegas una partida de cuatro jugadores, cada jugador juega cuatro turnos por ronda.

RECOMPENSA

Cuando un guerrero queda fuera de combate, solo el jugador cuya banda lo dejó fuera de combate obtiene la recompensa. Si un guerrero queda fuera de combate por daño no causado por una banda, como por ejemplo debido a un hexágono letal, ningún jugador obtiene la recompensa. Un jugador no puede obtener una recompensa por dejar a su propio guerrero fuera de combate.

CICLO DE PODER

Tras el paso de activación de un jugador, es hora del ciclo de poder de ese jugador. En una partida de tres o cuatro jugadores, los únicos que toman parte en el ciclo de poder de un jugador son ese jugador y el jugador que va después en el orden de juego (si este es el último turno de la ronda, se incluye al jugador cuyo turno sería el siguiente en el supuesto que hubiera otro turno). Esos jugadores se turnan para jugar una carta de poder, indagar un marcador de rasgo, reciclar o pasar (diciendo "paso"), empezando por el jugador cuyo turno está en curso. En cada ciclo de poder se pueden jugar cualquier número de carta de poder, pero en cuanto ambos jugadores pasen en sucesión, el ciclo de poder termina y comienza el siguiente turno.

GUERREROS QUE APOYAN

En una partida multijugador, los apoyos entre guerreros se resuelven de la manera habitual. Basta con ignorar a todos los guerreros de bandas que no sean ni el atacante ni el blanco del ataque.

En este ejemplo:



- Si el guerrero A tiene como blanco al guerrero D, o si el guerrero D tiene como blanco al guerrero A, el guerrero A cuenta con un apoyo (el guerrero B) y el guerrero D no cuenta con ningún apoyo.
- Si el guerrero A tiene como blanco al guerrero C o al guerrero E, o si alguno de esos guerreros toma como blanco al guerrero A, ninguno de esos guerreros cuentan con guerreros que apoyen.

SECUENCIAS

Si dos o más jugadores tienen habilidades que se resolverían al mismo tiempo, desempatan. El ganador resuelve la habilidad en primer lugar y después el perdedor. Si hay tres o cuatro jugadores con habilidades que se resolverían al mismo tiempo, los perdedores vuelven a desempatar hasta que se establezcan un primer, segundo y tercer perdedor, y resuelven una habilidad cada uno en ese orden. Continúan resolviendo habilidades en el mismo orden hasta que se hayan resuelto todas las que quieran resolver.

UNA REACCIÓN POR PASO DE REACCIÓN

En algunas situaciones se puede usar más de una reacción en el mismo paso de reacción; lo más habitual es que sea tras una acción o un paso de activación. Sin embargo, cada jugador solo puede jugar una reacción en cada paso de reacción.

Si más de un jugador quiere jugar una reacción en el mismo paso, se turnan para ello, creando una cadena de reacciones (ver abajo). El jugador cuyo turno está en curso va primero, y luego los demás, en orden de juego. Si la reacción tiene lugar fuera del turno de un jugador concreto, desempatad, y el ganador elige quién va primero.

CADENAS DE REACCIONES

Cuando un jugador usa una reacción, inicia una cadena de reacciones. En ese momento, en orden de juego, los demás jugadores pueden pasar (diciendo "paso"), o pueden añadir una reacción a la cadena, siempre que tenga el mismo paso de reacción que la reacción inicial. Por ejemplo, si al acabar una activación un jugador juega una reacción "tras una activación", los demás jugadores podrían jugar reacciones "tras una activación". Esas reacciones formarían una cadena.

En cuanto cada jugador ha añadido una reacción a la cadena o ha pasado, la cadena se resuelve en el orden en que se formó. La segunda y subsiguientes reacciones de la cadena solo pueden resolverse si el estado de la partida lo sigue permitiendo. Las reacciones gambito que no puedan resolverse se descartan, y si una mejora se habría quebrado en caso de que su reacción se resolviese, se sigue quebrando.

FINAL DE LA FASE

Los jugadores se turnan para seguir la secuencia de final de la fase (pág. 50) en orden de juego, empezando por el jugador que jugó la primera activación esta ronda.

RONDA 2

Si estás jugando una partida de tres jugadores, juega esta ronda igual que jugaste la ronda 1.

Si estás jugando una partida de cuatro jugadores, sáltate esta ronda.

RONDA 3

La fase de acción de la ronda 3 funciona de la misma forma que la ronda 1. Sin embargo, cuando llegas al final de la fase de la ronda 3, cada jugador solo juega el primer paso del final de la fase, puntuando cualquier carta de objetivo cuyas condiciones se hayan cumplido del mismo modo que en los otros finales de la fase. No se descartan cartas, juegan cartas de mejora ni se roban cartas. A continuación, la tercera ronda termina y después, la partida.

VICTORIA

El jugador que tenga más puntos de gloria al final de la ronda 3 es el ganador. Si dos o más jugadores empata a puntos, el ganador será el jugador empatado que aún tenga guerreros supervivientes. Si sigue habiendo guerreros supervivientes de una o más de esas bandas, el jugador empatado que controle objetivos con un valor sumado más elevado es el ganador. Si sigue habiendo empate, la partida se considerará un empate entre esos jugadores, y el resto habrán perdido.

GLOSARIO

Acción (pág. 30): Al ser activado, un guerrero puede efectuar una acción. Hay acciones comunes (como Cargar o ponerse en Guardia) y acciones en cartas de guerrero o de mejora.

Acción de guerrero: Acción que efectúa un guerrero (y no un jugador).

Acción de jugador: Acción que efectúa un jugador (y no un guerrero).

Activación, paso de (pág. 30): Parte del turno de un jugador de la fase de acción, durante la cual pueden activar un guerrero, o usar acciones de jugador como Aventurarse, Planear o Pasar.

Adyacente: Término que describe dos hexágonos en contacto mutuo. Los elementos situados en hexágonos adyacentes están adyacentes entre sí. Nunca algo está adyacente a sí mismo. Cuando una regla de una carta de guerrero o mejora alude a guerreros adyacentes, lo hace en relación al guerrero original de la carta a menos que se indique lo contrario.

Alcance (atributo) (pág. 32): Atributo de las acciones de Ataque que indica hasta qué distancia en hexágonos afecta dicha acción de Ataque.

Apoyo (pág. 34): Término de reglas. Los guerreros amigos adyacentes a guerreros enemigos que efectúen un ataque o sean el blanco de uno pueden apoyar. Un guerrero con apoyo tiene mayor probabilidad de éxito.

Apresar: Clave de acción de Ataque. Si una acción de Ataque tiene Apresar, los resultados  no pueden ser éxitos en la tirada de defensa.

Ardid, carta de (págs. 41): Tipo de carta de gambito, identificada por un símbolo de daga.

Asignar: Término de reglas relativo a marcadores, fichas y mejoras. Si se asigna un marcador, ficha o mejora a un guerrero, se dice que ese guerrero tiene ese marcador, ficha o mejora.

Atacante: Guerrero que efectúa una acción de Ataque.

Ataque de Hechizo, acción de (pág. 40): Acción de Ataque que además es un hechizo. Solo los magos pueden usar estas acciones de Ataque.

Ataque, acción de (pág. 32): Acción que puede efectuar un guerrero para intentar dañar a uno o más guerreros enemigos.

Atrapado (pág. 33): Término de reglas. Al determinar el éxito de una acción de Ataque, si el blanco no está adyacente a ningún hexágono vacío más alejado del atacante que del blanco, el blanco está atrapado.

Aturdimiento, acción de (pág. 38): Acción que puede realizar un guerrero para tambalear a un guerrero enemigo adyacente.

Auge, paso de (pág. 50): Un paso de auge precede y sigue a cada paso de activación y sigue a cada ciclo de poder. Empezando por el jugador que jugó la última activación, cada jugador puntuá cada uno de sus objetivos de auge revelados.

Banda (pág. 16): Conjunto concreto de guerreros, identificados por un símbolo único en sus cartas de guerrero. Toda banda tiene acceso a cartas de poder y objetivo únicas.

Banda enemiga: Banda de un oponente.

Bestia: Clase de guerrero cuyo nombre va precedido por un símbolo de garras (). No se le pueden asignar a una Bestia mejoras de acción de Ataque ni mejoras de hechizo vinculado, y no puede controlar objetivos.

Blanco: Término de reglas. El guerrero atacado por una acción de Ataque es su blanco.

Cadena de reacciones (pág. 47): Secuencia de reacciones resuelta por turnos cuando más de un jugador quiere jugar una reacción en el mismo paso de reacción.

Cadena: “Cadena” de hexágonos creada cuando una habilidad se dispersa (ver *Dispersión*).

Campo de batalla (pág. 22): Área formada por los tableros de juego que colocan los jugadores al inicio de cada partida. Los hexágonos incompletos no son parte del campo de batalla.

Carga, superación de (pág. 39): Superación que te permite efectuar una acción de Movimiento seguida por una de Ataque con un solo guerrero. Cuando un guerrero efectúa una acción de Carga, se le asigna un marcador de Carga (en lugar de uno de Movimiento) tras la acción de Movimiento.

Ciclo de poder (pág. 41): Parte del turno de un jugador en la fase de acción. Este ciclo sucede tras cada activación y permite a los jugadores jugar cartas de poder.

Clase (pág. 19): Algunos guerreros tienen una o varias clases, que se indican mediante iconos en su carta de guerrero. Hay cuatro clases: bestia (, volador (, líder () y mago ().

Clave (pág. 21): Palabra en negrita que hace referencia a una regla de este libro (p.ej., **Romper**) o una palabra en negrita cursiva que etiqueta una carta (p. ej., **fajador**) a efectos de interacciones con otras cartas.

Colocar: Término de reglas. Colocar un guerrero, marcador de rasgo o marcador de dispersión significa situarlo en un hexágono.

Comprobar si el blanco queda fuera de combate (pág. 33): Paso 6 de la secuencia de combate.

Contragolpe (pág. 40): Daño infligido a un mago al intentar lanzar un hechizo si obtiene dos o más  en la tirada de hechizo.

Curar (pág. 35): Clave. Algunas cartas te instan a Curar (X) a uno o más guerreros, siendo X un número. Retira ese número de fichas de herida de los guerreros afectados. Un guerrero solo se cura si le retiras al menos una ficha de herida.

Dados de ataque: Dados usados en las acciones de Ataque. Los dados de magia no son dados de ataque, aunque se usen para una acción de Ataque de Hechizo.

Dados de defensa: Dados usados para realizar tiradas de defensa.

Dados de magia: Dados usados para realizar tiradas de hechizo, y tiradas de ataque en acciones de Ataque de Hechizo.

Daño (atributo) (pág. 32): Atributo de las acciones de Ataque. Cuando una acción de Ataque tiene éxito, el blanco sufre esa cantidad de daño.

Declarar acción de Ataque (pág. 33): Paso 1 de la secuencia de combate.

Defensa (atributo) (pág. 18, 33): Atributo que figura en la carta de guerrero y consta de un número y un símbolo. El número es la cantidad de dados que tiras cuando el guerrero es blanco de una acción de Ataque, y el símbolo (☒ o ☻) es el que debes obtener para lograr un éxito. Un ☻ es siempre un éxito.

Defensa crítica (pág. 33): Resultado de una acción de Ataque cuando la tirada de defensa incluye uno o más ☻, y más ☻ de los que hay en la tirada de ataque.

Descartar (pág. 27): El acto de poner una carta boca arriba en una pila de descarte.

Desempate (pág. 25): Término de reglas. Los desempates sirven para determinar un jugador al azar para efectos varios.

Determinar éxitos (pág. 33): Paso 4 de la secuencia de combate.

Dados (atributo) (pág. 32): Atributo de las acciones de Ataque que consta de un número y un símbolo. Cuando un jugador efectúa una acción de Ataque, tira tantos dados como el número del atributo Dados de esa acción de Ataque, y el símbolo (☒, ☗ o ☻) te indica qué debes sacar para conseguir un éxito. Las acciones de Ataque de Hechizo usan dados de magia con distintos símbolos de éxito (☒, ☺ o ☻). Un ☻ siempre es un éxito.

Dispersión (pág. 44): Clave. Al resolver una dispersión, un jugador crea una cadena aleatoria de hexágonos adyacentes usando el marcador de dispersión, y aplica el efecto descrito por la carta o acción.

☒ Doloroso (pág. 37): Clave de acción de Ataque. Cuando una acción de Ataque con la clave ☒ Doloroso X, siendo X un número, logra un golpe crítico, infinge +X Daño.

Elegir: Término de reglas relacionado con la selección de guerreros. Otras palabras similares, como “designa”, no significan lo mismo que “elige”.

Empujar (pág. 31): Término de reglas. Si un guerrero es empujado, se mueve su miniatura tantos hexágonos como especifique la regla en cualquier dirección, a menos que se indique lo contrario.

Éxito crítico: Tirada de ☻ en cualquier dado. Un ☻ siempre es un éxito.

Éxito: Término de reglas. Varios símbolos del dado se consideran éxitos en tiradas de ataque, de defensa y de hechizo.

Fallo/fracaso (acción de Ataque): Indica que una acción de Ataque no tiene éxito. Una acción de Ataque que falla o fracasa no infinge daño.

Fase de acción (pág. 28): Primera fase de cada ronda, durante la cual los guerreros mueven y atacan, y los jugadores tratan de puntuar objetivos. Cada partida consta de tres fases de acción.

Ficha (pág. 31): Utilizadas por ciertas cartas, y representadas por el reverso de una ficha de herida. La carta puede dar nombre a la ficha.

Ficha de herida: Ficha que representa el daño infligido a los guerreros.

Final de la fase (pág. 50): Cada partida tiene tres finales de la fase. En los dos primeros se puntuán cartas de objetivo, se asignan mejoras y se descartan y roban cartas. En el tercero se puntuán cartas de objetivo y termina la partida.

Fuera de combate (pág. 36): Estado de un guerrero que no está en el campo de batalla. Si un guerrero tiene tantas o más fichas de herida como su atributo Heridas, queda fuera de combate y su miniatura se retira del campo de batalla.

Gambito, carta de (pág. 41): Tipo de carta de poder. Pueden ser ardides o hechizos gámbito. La mayoría de ellas se juegan durante el ciclo de poder, aunque algunas especifican una condición adicional que debe cumplirse antes de jugarlas. Algunas cartas de gámbito son reacciones, y pueden jugarse tal como describe la condición de la carta.

Gloria, punto de: Marcador que representa el éxito de una banda. Obtiene puntos de gloria cuando obtienes una recompensa y cumples las condiciones de una carta de objetivo. Puedes gastar un punto de gloria en el ciclo de poder o el final de la fase para asignar una mejora a uno de tus guerreros. Si lo haces, volteá al punto de gloria para mostrar que está gastado. Al final de la partida, quien tenga más puntos de gloria (gastados o no) gana.

Golpe crítico (pág. 33): El resultado de una acción de Ataque cuando la tirada de ataque incluye uno o más ☻, y la acción de Ataque tiene éxito.

Gran Alianza (pág. 53): Cada banda pertenece a una de las 4 Grandes Alianzas: Orden, Caos, Muerte o Destrucción, y puede usar cartas universales con el símbolo de esa Gran Alianza.

Grande: Si un guerrero tiene un atributo Heridas de 5 o más (incluidos todos los modificadores), se considera un guerrero Grande. Su recompensa asciende a 1 punto de gloria adicional.

Guardia, acción de (pág. 39): Una acción que puede efectuar un guerrero activado. Si la efectúa, asigne un marcador de Guardia. Un guerrero con uno o más marcadores de Guardia no puede efectuar una acción de Guardia.

Guerrero amigo: Guerrero de tu banda.

Guerrero enemigo: Guerrero de la banda de cualquier oponente.

Guerrero que apoya (pág. 34): Guerrero que proporciona apoyo.

Guerrero: Miembro de una banda. Todo guerrero se representa con una miniatura y una carta de guerrero. Si una regla alude a “un guerrero” o a “guerreros” sin especificar, se refiere tanto a amigos como a enemigos.

Habilidad crítica (pág. 34): Habilidad que incluye  en su nombre, y se usa cuando una acción de Ataque resulta en golpe crítico o defensa crítica.

Habilidad: Toda regla que aparece en una carta de guerrero o carta de poder (incluidas las claves, como Romper).

Hechizo (pág. 40): Tipo de habilidad que aparece en cartas de gambito, de guerrero y de mejora. Los hechizos deben lanzarlos un mago en el campo de batalla antes de resolver su efecto.

Hechizo gambito (pág. 40): Una carta de gambito que además es un hechizo. Los hechizos gambito solo pueden usarse cuando hay un mago amigo en el campo de batalla. Cada vez que juegues un hechizo gambito deberás elegir un mago amigo para que intente lanzarlo.

Heridas (atributo): Atributo que figura en la carta de guerrero. A mayor valor, más daño puede infligirse al guerrero antes de dejarlo fuera de combate.

Hexágono bloqueado (pág. 22): Hexágono definido por un borde blanco grueso. Los guerreros no pueden situarse, moverse a, o trazar línea de visión a través de hexágonos bloqueados.

Hexágono completado: Hexágono en el campo de batalla creado al juntar dos o más tableros de juego.

Hexágono de borde (pág. 22): Hexágono en el límite exterior del campo de batalla.

Hexágono de cobertura (pág. 22): Hexágono delimitado por una línea azul con un contorno blanco discontinuo. Los  son éxitos en la tirada de defensa de un guerrero si se encuentra en un hexágono de cobertura.

Hexágono de origen: Hexágono a partir de cual se crea una cadena cuando una habilidad se dispersa. No forma parte de la cadena (ver *Dispersión*).

Hexágono de peligro (pág. 22): Término de reglas que describe colectivamente a hexágonos letales, de cobertura y de trampa. Algunas cartas mencionan hexágonos de peligro; se refiere a cualquiera de estos tipos de hexágono (ver *Hexágono de cobertura*, *Hexágono de trampa*, *Hexágono letal*).

Hexágono de trampa (pág. 22): Hexágono que figura en algunos marcadores de rasgo. Cuando un guerrero se mueve, se le empuja, presiona o coloca en uno de estos hexágonos, o está en un hexágono que se convierte en uno de trampa, el guerrero se tambalea.

Hexágono final: Último hexágono de la cadena creada cuando una habilidad se dispersa (ver *Dispersión*).

Hexágono incompleto (pág. 22): Hexágono parcial del borde del campo de batalla. Estos hexágonos no son parte del campo de batalla ni de la partida.

Hexágono inicial: Hexágono indicado con el símbolo de Warhammer Underworlds.

Hexágono letal (pág. 22): Hexágono definido por un borde rojo. Cuando un guerrero se mueve, se le empuja, presiona o coloca en uno, se le infinge 1 de daño.

Hexágono ocupado (pág. 22): Hexágono en el que hay un guerrero.

Hexágono vacío (pág. 22): Hexágono que no contiene ningún guerrero y que no está bloqueado.

Hexágono: Espacio en el campo de batalla que sirve para determinar la ubicación de guerreros, obstáculos y marcadores, y la distancia que los separa.

Indagar (pág. 42): En lugar de jugar una carta de poder en el ciclo de poder, un jugador puede indagar en un marcador de rasgo que no haya indagado en ese mismo ciclo y que esté en el mismo hexágono que un guerrero amigo que no se tambalea. Para ello, voltea dicho marcador de rasgo y tambalea a ese guerrero.

Infilar daño (pág. 33): Paso 5 de la secuencia de combate. Si algo infinge daño a un guerrero, asígnale a ese guerrero tantas fichas de herida como daño infligido.

Innato (pág. 44): Símbolo de una carta que suma un éxito a una tirada de dados. Solo puede aplicarse un símbolo innato por tirada.

Inspiración, paso de (pág. 18): Antes y después de cada paso de activación y tras cada ciclo de poder hay un paso de Inspiración. En cada paso de Inspiración, empezando por el jugador que jugó la última activación, cada jugador Inspira a todos sus guerreros cuya condición de Inspiración se haya cumplido.

Inspirado (pág. 18): Estado de un guerrero cuya condición de Inspirado (que figura en su carta de guerrero) se ha cumplido. Da la vuelta a la carta para revelar sus atributos de Inspirado.

Jugador atacante: Jugador cuyo guerrero efectúa una acción de Ataque.

Jugador enemigo: Oponente.

Lanzador: Guerrero que lanza un hechizo.

Lanzar (pág. 40): Término relacionado con los hechizos. Un hechizo se lanza cuando la tirada de hechizo iguala o supera la dificultad de lanzamiento del mismo y el lanzador sobrevive a un posible contragolpe. Las acciones de Ataque de hechizo se lanzan si la acción de Ataque tiene éxito.

Líder: Clase de guerrero. El líder de una banda se indica con un símbolo de corona () en su carta de guerrero.

Línea de visión (pág. 32): Término usado para definir la visibilidad. La línea de visión se traza desde el centro del hexágono de un guerrero hasta el centro de cualquier otro hexágono. Si la línea toca o pasa a través de un hexágono bloqueado o rebasa el borde del campo de batalla, no hay línea de visión. De lo contrario, el guerrero tiene línea de visión hasta ese hexágono.

Mago: Clase de guerrero, cuyo nombre viene precedido por un símbolo de báculo () . El número que acompaña al símbolo en la carta de guerrero indica su nivel de mago, y en ocasiones se utiliza para determinar cuántos dados tiras cuando dicho guerrero intenta lanzar un hechizo.

Marcador de Carga: Marcador que indica que no puede activarse a un guerrero, a menos que cada guerrero amigo superviviente tenga un marcador de Carga. Cuando actives a un guerrero con un marcador de Carga, no puede efectuar acciones de Movimiento ni superacciones.

Marcador de Guardia: Marcador que indica que un guerrero está en Guardia, lo que significa que cuenta los  y  como éxitos en sus tiradas de defensa. Además, no puede ser presionado, a menos que esa acción de Ataque tenga Rechazar. Si un guerrero con uno o más marcadores de Tambalear recibe un marcador de Guardia, retira los marcadores de Tambalear de ese guerrero. Si un guerrero con uno o más marcadores de Guardia efectúa una acción de Carga, retira sus marcadores de Guardia.

Marcador de Movimiento: Marcador que indica que un guerrero no puede efectuar una acción de Carga.

Marcador de objetivo (pág. 26): Marcador, colocado en el campo de batalla, cuyo número lo identifica a efectos de puntuar cartas de objetivo. Este no bloquea movimiento ni línea de visión.

Marcador de rasgo disponible (pág. 26): Los dos marcadores de rasgo con un hexágono de cobertura en una cara y uno de trampa en la otra son marcadores de rasgo disponibles mientras no estén en el campo de batalla. Lo mismo se aplica a los marcadores de rasgo retirados del campo de batalla durante la partida.

Marcador de rasgo: Marcador de doble cara, con una de las caras numeradas. Con la cara numerada boca arriba, es un marcador de objetivo. Con la otra cara boca arriba, es un marcador de hexágono de cobertura. Estos marcadores no bloquean el movimiento ni la línea de visión. Algunas reglas afectan a marcadores de rasgo disponibles. (Ver *marcadores de rasgo disponibles*).

Marcador de Tambalear (pág. 37): Si un guerrero recibe un marcador de Tambalear, retira los marcadores de Guardia de ese guerrero. Un guerrero con uno o más marcadores de Tambalear se tambalea. Puedes repetir un dado en la tirada de ataque de una acción de Ataque si el blanco se tambalea.

Mazo de objetivos (pág. 19): Uno de los dos mazos de un jugador; consta de 12 o más cartas de objetivo únicas.

Mazo de poderes (pág. 19): Uno de los dos mazos de un jugador; consta de 20 o más cartas de poder únicas, sin que más de la mitad sean cartas de gambito.

Mazo Némesis (pág. 52): Se trata de un mazo construido usando el mazo Rivales único de una banda y otro único mazo Rivales, además de otras reglas y restricciones que figuran en la pág. 52.

Mazo Rivales (pág. 19, 52): Mazos preconstruidos, diseñados para jugarlos juntos. Muchas bandas cuentan con mazo Rivales propio. Otros mazos Rivales solo cuentan con cartas universales y cualquier banda puede jugar con ellos.

Mazo: Conjunto de cartas que usa un jugador. Cada jugador cuenta con dos mazos: el mazo de poderes y el de objetivos. Ambos se barajan por separado al inicio de la partida y se mantienen boca abajo junto al campo de batalla. Las cartas se roban de la parte superior del mazo. Si un mazo se queda sin cartas, el jugador no puede robar más carta de ese tipo.

Mazo: Conjunto de cartas que usa un jugador. Cada jugador cuenta con dos mazos: el mazo de poderes y el de objetivos. Ambos se barajan por separado al inicio de la partida y se mantienen boca abajo junto al campo de batalla. Las cartas se roban de la parte superior del mazo. Si un mazo se queda sin cartas, el jugador no puede robar más carta de ese tipo.

Mejora de acción de Ataque: Mejora que incluye una o más acciones de Ataque.

Mejora, carta de (pág. 42): Tipo de carta de poder. Un jugador puede jugar una carta de mejora en un ciclo de poder o final de la fase gastando un punto de gloria y asignando la carta de mejora a un guerrero elegible.

Modificador (pág. 43): Alteración de un atributo o tirada de dado.

Movimiento (atributo): Atributo que figura en la carta de guerrero e indica cuántos hexágonos puede moverse ese guerrero al efectuar una acción de Movimiento.

Movimiento, acción de (pág. 30): Acción que puede efectuar un guerrero al activarse para mover a un hexágono adyacente tantas veces como si atributo Movimiento.

No Inspirado (pág. 18): Estado de un guerrero cuya condición de Inspirado, tal como figura en su carta, no se ha cumplido aún, o que ha perdido el estado de Inspirado debido a una habilidad.

No puede: Término usado para establecer prioridad en las reglas. Si hay un conflicto entre dos reglas y una dice "no puede" o "no se puede", esa regla tiene prioridad.

Objetivo de auge, carta de (pág. 50): Carta de objetivo que revelas al cumplir su condición y que puntúas en un paso de auge durante la fase de acción.

Objetivo dual, carta de (pág. 50): Carta de objetivo que tiene dos condiciones que hace falta cumplir para poder puntuarla.

Objetivo híbrida, carta de (pág. 50): Carta de objetivo que tiene dos condiciones. Basta con cumplir una de ellas para puntuarla.

Objetivo, carta de (pág. 50): Tipo de carta. Cuando se cumple la condición descrita en una carta de objetivo, el jugador puede puntuarla y obtener los puntos de gloria indicados en ella.

Pasar, acción de: Acción de jugador por la que éste renuncia a una activación.

Persiste (pág. 41): Clave. Algunas cartas de gambito indican que persisten, lo que significa que tienen un efecto que se mantiene en juego. Deja esas cartas boca arriba enfrente de ti. No se descartan hasta que en ellas o en otra carta se especifica que deben descartarse.

Pilas de descarte: Es donde se colocan las cartas descartadas. Cada jugador tiene dos: la de poderes y la de objetivos. Las cartas se colocan boca arriba en estas pilas, que no tienen efecto en partida a menos que se indique lo contrario.

Placaje, superacción de (pág. 38): Superacción que te permite efectuar una acción de Movimiento seguida por una de Aturdimiento con un único guerrero. Cuando un guerrero efectúa una acción de Placaje, se le asigna un marcador de Movimiento tras la acción de Movimiento y se le Tambalea (ver *Tambalear*).

Poder, carta de (pág. 41): Tipo de carta. Las cartas de poder pueden ser cartas de mejora o cartas de gambito.

Presionado (pág. 34): Empujón que puede ser fruto de una acción de Ataque. Un guerrero presionado es empujado 1 hexágono, alejándose del atacante.

Presionar (pág. 33): Paso 7 de la secuencia de combate.

Quebrar (pág. 27): Acto de poner boca arriba en la pila de descarte una carta de mejora asignada a un guerrero.

Reacción (pág. 46): Habilidad que figura en cartas de guerrero, mejora o gambito, que describe una condición a cumplir para su uso en un paso de reacción.

Reacción, paso de (pág. 48-49): Oportunidad para usar una única reacción. Cada jugador puede usar una única reacción en cada paso de reacción.

Rechazar (pág. 38): Clave de acción de Ataque. Si una acción de Ataque con Rechazar X, siendo X un número, tiene éxito, su blanco puede ser presionado tantos hexágonos adicionales como X.

Reciclar (pág. 42): Puedes descartarte de una carta de poder restringida y robar su remplazo durante tu turno en un ciclo de poder si cada guerrero a la que se restringe esa carta está fuera de combate.

Recompensa (pág. 36): En una partida de 2 jugadores, cuando un guerrero enemigo queda fuera de combate obtienes como recompensa 1 punto de gloria, o 2 si era un enemigo Grande (un guerrero con un atributo Heridas 5 o más). En una partida de 3 o 4 jugadores, solo el jugador cuya banda ha dejado a un guerrero fuera de combate obtiene la recompensa.

Repetir (pág. 35): Término de reglas. Cuando una regla te inste a repetir un dado, vuelve a tirarlo. Si te insta a que repitas una tirada de múltiples dados, vuelve a tirar todos los dados a menos que se especifique lo contrario.

Retirar (pág. 31): Término de reglas relacionado con fichas y marcadores.

Robar de nuevo (pág. 27): Oportunidad de que un jugador se descarte y vuelva a robar cartas. Los jugadores pueden robar de nuevo al inicio de una partida si no les gusta su mano.

Robar: Término que describe cuándo un jugador toma la carta superior de un mazo concreto y la añade a su mano.

Romper: Clave de acción de Ataque. Si una acción de Ataque tiene Romper, los resultados  no pueden ser éxitos en la tirada de defensa.

Ronda: Tercio de una partida. Cada ronda incluye una fase de acción y un final de la fase.

Saquear (pág. 36): Reacción que puede usar cualquier atacante cuando su blanco queda fuera de combate, y que le permite colocar un marcador de rasgo disponible como marcador de objetivo en el hexágono que ocupaba el blanco.

Secuencia de combate (pág. 33): Secuencia a seguir cuando un guerrero efectúa una acción de Ataque.

Segar (pág. 37): Clave de acción de Ataque. Si una acción de Ataque tiene Segar, al efectuarse se usa una vez contra cada guerrero enemigo adyacente.

Superacción (pág. 37): Las superacciones permiten a los guerreros efectuar dos o más acciones en una activación.

Superviviente: Estado de un guerrero que está en el campo de batalla.

Tambalear (pág. 37): Clave de acción de Ataque. Tras una acción de Ataque con éxito que tenga la clave Tambalear, asigna al blanco un marcador de Tambalear. Algunas cartas pueden instar a tambalear a un guerrero: asígnale un marcador de Tambalear.

Tener éxito (acción de Ataque) (pág. 33): Término de reglas. Una acción de Ataque que tiene éxito infinge daño.

Terminar secuencia (pág. 33): Paso 8 de la secuencia de combate.

Territorio de nadie: Conjunto de los hexágonos completados cuando se colocan los tableros de juego.

Territorio enemigo: Territorio de cualquier oponente (los hexágonos de sus tableros de juego).

Territorio: Partición del campo de batalla. El territorio de un jugador consta de todos los hexágonos de su tablero.

Tirada de ataque (pág. 33): Tirada de dados de un jugador cuando uno de sus guerreros efectúa una acción de Ataque. Paso 2 de la secuencia de combate.

Tirada de defensa (pág. 33): Tirada de dados de un jugador cuando uno de sus guerreros es el blanco de una acción de Ataque. Paso 3 de la secuencia de combate.

Tirada de lanzamiento (pág. 40): La tirada de dados que realiza un jugador cuando uno de sus magos intenta lanzar un hechizo.

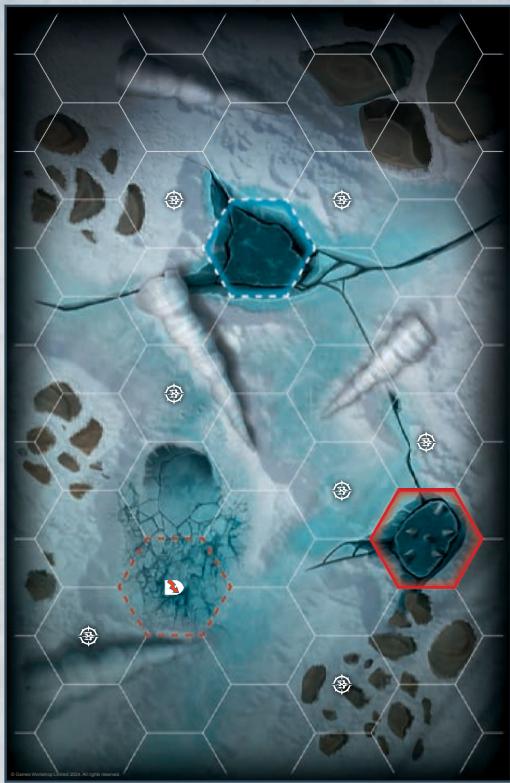
Trama, carta de (pág. 19): Carta que acompaña algunos mazos Rivales y proporciona reglas adicionales que puedes usar en la partida con ese mazo. Al construir tus mazos, solo puedes usar una de estas cartas junto ellos (salvo la carta de trama de tu banda).

Valor de lanzamiento (pág. 40): El valor que un jugador debe alcanzar o superar para lanzar un hechizo.

Visible (pág. 32): Término de reglas. Si un guerrero tiene línea de visión hasta un hexágono, todo lo que hay en dicho hexágono es visible para el guerrero.

Volador (pág. 19): Clase de guerrero cuyo nombre va precedido de un símbolo de alas (). Al efectuar una acción de Movimiento, los hexágonos letales no infielen daño a un guerrero volador, y este puede moverse a través de hexágonos bloqueados y ocupados.

Vulnerable (pág. 35): Un guerrero es vulnerable si sufre un punto de daño más lo dejaría fuera de combate.



Pozos caidagélida: Una peligrosa cámara, letal por la caída de estalactitas y con pozos de estacas.



Madriguera de sierpes: Una serie de mesetas heladas marcadas por los agujeros de los delatores de cubiles de sierpescarchas.



Cementerio glacial: Un cementerio surcado por los restos congelados de bestias reclamados por el Invierno Eterno.



Criaderos de sierpescarchas: Un cubil acuático helado donde se gestan incontables huevos de sierpescarchas.

SECUENCIA DE COMBATE



OPCIONES DE ACTIVACIÓN

- Efectuar una acción de Movimiento con un guerrero.
- Efectuar una acción de Carga con un guerrero.
- Efectuar una acción de Aturdimiento con un guerrero.
- Efectuar una acción de Placaje con un guerrero.
- Efectuar una acción de Guardia con un guerrero.
- Efectuar una acción impresa en una carta de guerrero o mejora (como una acción de Ataque) con un guerrero.
- Aventurarse:** Robar una carta de poder y añadirla a la mano.
- Planear:** Robar una carta de objetivo y añadirla a la mano. Luego descartar una carta de objetivo de la mano.
- Pasar (renunciar a una activación).

SECUENCIA DE RONDA

FASE DE ACCIÓN (PÁG. 28)

- Desempatar para determinar el orden de juego
- Resolver cualquier habilidad "Al inicio de la fase de acción"
- Jugar la siguiente secuencia cuatro veces:
 - Turno del primer jugador
 - Turno del segundo jugador

FINAL DE LA FASE (PÁG. 50)

El primer jugador, y después el segundo, hacen lo siguiente:

- Puntuar cartas de objetivo
- Descartar cartas de objetivo
- Jugar cartas de mejora
- Descartar cartas de poder
- Robar cartas de objetivo
- Robar cartas de poder

PASOS DE UN TURNO

