

WARHAMMER UNDERWORLDS



REGLAMENTO

ÍNDICE

INFRAMUNDOS EN GUERRA	4	CÓMO SE JUEGA	28
COLECCIONAR		Secuencia de juego	28
MINIATURAS CITADEL	6	Colocar los tableros	28
REÚNE A TU BANDA	7	Colocar marcadores de objetivo	30
Incursores Raudos	8	Robar cartas	30
Guardia Sepulcral	9	Colocar a los guerreros	31
MONTAR Y PINTAR		FASE DE ACCIÓN	32
MINIATURAS	10	Pasos de un turno	32
Incursores Raudos		Paso de activación	34
Guía de montaje y pintura	12	Acción de Movimiento	34
Guardia Sepulcral		Acción de Ataque	36
Guía de montaje y pintura	14	Secuencia de combate	38
JUGAR A WARHAMMER		Apoyo	39
UNDERWORLDS	16	Daño	40
PÁSATE AL JUEGO ORGANIZADO	17	Fuera de combate	40
MAZOS RIVALES:		Claves de acción de Ataque	41
ABRE, MEZCLA, JUEGA	18	Acción de Guardia	42
CONSTRUCCIÓN DE MAZOS:		Acción de Aturdimiento	42
DOMINA TU ESTRATEGIA	19	Acción de Placaje	42
INTRODUCCIÓN	20	Acción de Carga	42
Objetivo del juego	20	Ciclo de poder	43
Componentes de la caja de inicio	20	Modificadores	44
Bandas	22	Reacciones	45
Cartas de guerrero	23	FINAL DE LA FASE	47
Clases	23	SEGUIR JUGANDO	48
Los mazos	24	PRÓXIMOS PASOS	49
El campo de batalla	26	GLOSARIO	50
		Los salones siempre cambiantes de la	
		Ciudad Espejada	55
		Referencia	55

PRODUCIDO POR EL WARHAMMER STUDIO

Con agradecimiento a Godbeasts, Katophrane Relics y la Seraphon Agenda por su ayuda con las pruebas de juego

Edición en castellano: Equipo de traducción de Games Workshop

Warhammer Underworlds: Caja de inicio © Copyright Games Workshop Limited 2023. Warhammer Underworlds: Caja de inicio, GW, Games Workshop, Warhammer, el logo del "martillo alado" de Warhammer, Warhammer Age of Sigmar, Stormcast Eternals, y todos los logotipos, ilustraciones, imágenes, nombres, criaturas, razas, vehículos, lugares, armas y personajes asociados, así como su apariencia distintiva, son TM y/o © Games Workshop Ltd, registrados de diversos modos en el mundo. Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema o transmitida en modo alguno, ya sea electrónico, mecánico, fotocopias, grabaciones o de otro tipo, sin el consentimiento previo de los editores.

Ésta es una obra de ficción. Todos los personajes y sucesos que aparecen en este libro son ficticios, y cualquier parecido con gente o incidentes reales es pura coincidencia.

British Cataloguing-in-Publication Data. Existe un registro disponible de este libro en la British Library. Las imágenes utilizadas tienen únicamente propósito ilustrativo.

Ciertos productos Citadel pueden ser peligrosos si se utilizan mal, y Games Workshop no aconseja su uso a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto. Sea cual sea tu edad, ten cuidado cuando utilices pegamentos, herramientas afiladas y sprays, y asegúrate de leer con atención las instrucciones del empaquetado.

Games Workshop Limited, Willow Road, Lenton, Nottingham, NG7 2WS, United Kingdom

WARHAMMER.COM



TORRESOMBRÍA (SHADESPIRE) FUE ANTAÑO UNA CIUDAD DE MAGIA Y MARAVILLAS, UNA METRÓPOLIS MERCANTIL QUE SE ALZABA EN LA TIERRA IMPLACABLE DEL REINO DE LA MUERTE. INCONTABLES RAZAS HABITABAN SUS MUROS CREANDO ARTEFACTOS DE BELLEZA Y PODER ASOMBROSOS. EL SECRETO MEJOR GUARDADO DE LA CIUDAD ERA EL PROCESO PARA REFINAR CRISTALUMBRÍO, LA SUSTANCIA MILAGROSA QUE PODÍA ALMACENAR LA ESENCIA ESPIRITUAL DE LOS MUERTOS POR TODA LA ETERNIDAD. DE ESTA FORMA LOS KATOPHRAN DE TORRESOMBRÍA ESPIRE VIVÍAN TRAS LA MUERTE, CON SU SABIDURÍA ALMACENADA EN LAS PROFUNDIDADES DE ESPEJOS ORNAMENTADOS, FUENTES DE CRISTAL, PIEDRAS ESPEJADAS Y OTRAS MARAVILLAS. ESTE DESAFÍO ENFURECIÓ A NAGASH, SEÑOR DE LOS NO MUERTOS, QUE ANHELABA CASTIGAR A LOS OCUPANTES DE LA CIUDAD POR NEGARLE SU DIEZMO DE ALMAS.

PERO DESTRUIR LA CIUDAD Y A SUS HABITANTES LE PARECÍA A NAGASH UN CASTIGO INSUFICIENTE. EN SU LUGAR, EL GRAN NIGROMANTE TEJIÓ UN RITUAL QUE ABSORBÍA LOS MISTERIOSOS PODERES DE LAS CONSTRUCCIONES DE CRISTALUMBRÍO DE LA CIUDAD, EXTRAYENDO LA LUZ Y LA GLORIA DE TORRESOMBRÍA Y CREANDO UN REFLEJO RETORCIDO DE SU ANTIGUO ESPLENDOR. TORRESOMBRÍA QUEDÓ ATRAPADA A MEDIO CAMINO ENTRE ULGU, EL REINO DE LA SOMBRAS, Y HUSH, EL REINO DE LA LUZ. ATRAPADO EN ESTE REFLEJO OSCURO, REFRACTADA ENTRE ESTOS DOS REINOS DIAMETRALMENTE OPUESTOS, LAS ALMAS DE LOS CAÍDOS NUNCA PODRÍAN ESCAPAR DE LA CIUDAD ESPEJADA Y VIAJAR A LOS INFRAMUNDOS. NADIE QUE VIVIERA ENTRE SUS MUROS SENTIRÍA LA LIBERACIÓN DE LA MUERTE. NAGASH LES NEGARÍA PARA SIEMPRE ESE DON.

LA CIUDAD ESPEJADA DE TORRESOMBRÍA ES UNA PESADILLA DE ILUSIONES Y LOCURA, UN LABERINTO SIEMPRE CAMBIANTE DE ESCALERAS SIN FIN, CALLES ANGOSTAS Y ARCOS ELEVADOS. LA CIUDAD ORIGINAL HA PERDIDO TODO COLOR Y VIDA, Y DURANTE MILES DE AÑOS HA DESCANSADO COMO UN PRESAGIO DE RUINA. AQUELLOS AVENTUREROS LO SUFICIENTEMENTE DESAFORTUNADOS, VALIENTES O ESTÚPIDOS COMO PARA PONER UN PIE ENTRE SUS MUROS SE VEN ATRAÍDOS A TRAVÉS DEL VELO ENTRE LOS REINOS Y ATRAPADOS EN LA CIUDAD ESPEJADA. PARA SEMEJANTES ALMAS REBELDES, TODA ESPERANZA PARECE PERDIDA. SIN EMBARGO, HAY QUIENES NO ACEPTAN SU DESTINO SIN LUCHAR.

INFRAMUNDOS EN GUERRA

Warhammer Underworlds es un juego de escaramuzas de ritmo rápido en el que dos bandas rivales se enfrentan en las profundidades más tenebrosas de los Reinos Mortales. Con magia devastadora o filos artesanales, los guerreros pelean hasta la muerte por el honor, la gloria o el botín.

El mundo de Warhammer Age of Sigmar está habitado por héroes valientes y villanos de torvo corazón. Durante siglos, los Reinos Mortales, ocho territorios asombrosos hechos de magia cristalizada, soportaron la corrupción de los Dioses Oscuros del Caos, entes primordiales entregados a la anarquía y el desgobierno que se alimentan de las pasiones de los seres vivos. Toda esperanza parecía perdida hasta que, en un relámpago celestial, los ejércitos del Dios Rey Sigmar regresaron para arrebatar el control de las tierras a los ejércitos del Caos. Hubo batallas en todos los reinos, mientras las fuerzas de la civilización reanudaban su antigua disputa con las huestes de la anarquía.

Tras muchas victorias tan gloriosas como cruentas, las gentes de Sigmar han erigido ciudades y fortalezas nuevas por toda la realidad. Pero esta frágil civilización se halla al borde de un oscuro precipicio, amenazada como está

por el enemigo; solo mediante grandes sacrificios y una guerra constante puede evitar la extinción. Esta es la Era de Sigmar, caracterizada por grandes batallas entre las fuerzas del Orden y sus incontables enemigos.

Pero mientras vastos ejércitos chocan en la superficie de los reinos, otro conflicto hace estragos bajo la superficie en misteriosos inframundos a los que jamás ha acariciado la luz de Hysh. Aquí yacen ruinas intactas durante siglos: cavernas resplandecientes repletas de almas congeladas; vastos bosques carnívoros poblados por bestias voraces, y laberintos forjados por sombras, construidos en el fondo del océano. Quizá lo más terrible sea la legendaria Torresombria, ciudad embrujada de espejos poblada por los cadáveres marchitos, pero aún conscientes, de quienes ofendieron a Nagash, Dios de la No Muerte.



Estos lugares son buscados por muchos aventureros, tanto si sirven a las deidades del Orden como a los dioses del Caos, la Destrucción y la Muerte. Los lugares ocultos de los reinos albergan secretos que van más allá de lo imaginable, y sus lúgubres salones ocultan tesoros tanto arcanos como físicos, todos los cuales justifican arriesgar la vida. Otras bandas se adentran en la negrura, atraídas por ilusiones o engaños, y deben encontrar un camino hacia la libertad, al tiempo que rechazan los ataques de los rivales que buscan erradicarlas. Solo los más audaces vivirán para volver a ver las tierras de la superficie.

Warhammer Underworlds es un emocionante juego de combate y construcción de mazos que simula las desesperadas batallas libradas entre bandas rivales en las mazmorras, cavernas y ruinas de los Reinos Mortales. Está diseñado para dos a cuatro jugadores; cada uno escoge una banda de héroes entre una amplia variedad de impresionantes miniaturas Citadel, y enfrentan su ingenio en una trepidante y frenética partida de escaramuzas que dura de 30 a 60 minutos. Cada jugador tiene a su disposición dos mazos de cartas únicos que pueden personalizar a voluntad, lo cual les permite ajustar sus estrategias sobre la marcha, personalizar a

sus héroes y emplear hechizos y artefactos devastadores contra su oponente.

Aunque es fácil de aprender y sencillo de entender, Warhammer Underworlds tiene bastante profundidad y complejidad para entretener a los jugadores más experimentados. En las siguientes páginas encontrarás una introducción a los elementos básicos de la experiencia de Warhammer Underworlds: guías para montar y pintar tus miniaturas, y consejos para construir mazos, asistir a eventos de juego organizados y, por supuesto, ¡las reglas!

Aquí comienza tu viaje a las profundidades más mortíferas y oscuras de los Reinos Mortales. Reúne a tus guerreros, apresta tus armas y prepárate para adentrarte en un nuevo mundo repleto de aventuras.

LA AVENTURA CONTINÚA

Games Workshop ofrece un amplio y creciente catálogo de productos de Warhammer Underworlds para que te sumerjas por completo en este universo, incluidas bandas nuevas, tableros de juego, mazos de cartas y mucho más. Además, el sistema de juego se actualiza constantemente con contenidos de temporada que introducen nuevas expansiones, mecánicas y ubicaciones para cambiar radicalmente tu forma de jugar. Amplía información en warhammerunderworlds.com.



COLECCIONAR MINIATURAS CITADEL

El núcleo del hobby de Games Workshop lo conforma una amplia gama de miniaturas Citadel. Desde héroes rutilantes a soldados humildes, desde viles daemons a bestias salvajes, los guerreros que los jugadores mandan en gloriosas batallas en la mesa están representados por hermosas miniaturas. La gama de Warhammer Underworlds no es una excepción; abarca una amplia gama de bandas heroicas de los Reinos Mortales, cada personaje individual cobra vida con un detalle asombroso y lleno de personalidad.

No busques más que las dos bandas incluidas en esta Caja de inicio. Los horrores esqueléticos de la Guardia Sepulcral son representaciones perfectas del poder terrible del Gran Nigromante Nagash, y se tambalean desde la tumba a instancias del Guardián Sepulcral para aniquilar a quienes amenacen los dominios de su amo. Los Cazadores de Vanguardia denominados Incursores Raudos, son el polo opuesto. Resplandecientes con la armadura de los poderosos Forjados en la Tormenta del Rey Dios, Sanson Farstrider y sus compañeros encarnan la habilidad marcial y gloria de las huestes celestiales.

Estas bandas no son más que dos de las muchas que hay. Si lo deseas, puedes elegir mandar a un intratable troggoth y sus secuaces fúngicos; a un bucanero ogor y a su tripulación, o tal vez a una hedonista banda de pervertidos adoradores de Slaanesh. A muchos jugadores de Underworlds les gusta coleccionar varias bandas, ya sea para experimentar con diferentes estrategias o

simplemente por el placer de pintar y fardar de su obra maestra entre sus amistades.

El reducido número de miniaturas de Warhammer Underworlds y su perspectiva ampliada lo convierten en una excelente introducción al hobby. No hay que preocuparse por seleccionar y equipar a los guerreros individualmente, porque cada banda es jugable nada más sacarla de la caja.

Además, todas estas miniaturas tienen reglas únicas que te permiten utilizarlas en partidas de Warhammer Age of Sigmar, para que puedas ver cómo se desenvuelven tus héroes en los furiosos campos de batalla de los Reinos Mortales.



INCURSORES RAUDOS



Almeric Eagle-Eye

♣ *Sanson Farstrider*

Elias Swiftblade

Los intrépidos Incursores Raudos de Sanson son capaces de enfrentarse al enemigo tanto a distancia como en combate.

REÚNE A TU BANDA

Cuando juegas a Warhammer Underworlds, tu oponente y tú elegís cada uno una banda. Cada una posee su propio carácter y consta de un elenco único de guerreros, cuyos puntos fuertes -y débiles- se representan en el juego por cartas que detallan sus atributos y habilidades.

La mayoría de las bandas suelen estar formadas por un pequeño número de guerreros dirigidos por un veterano comandante. Cada miembro goza de un estilo de lucha propio y su armamento favorito. Sin embargo, no todas las bandas tienen la misma composición. Algunas se componen de campeones de élite: quizá sean inferiores en número, pero son capaces de abrirse paso entre los enemigos más débiles. Otras cuentan con más tropas y apuestan por la cantidad por encima de la calidad. Cada banda está diseñada para ofrecer un estilo de juego completamente diferente, con una serie de habilidades y opciones de cartas con las que puedes experimentar.

Las estrategias principales de tu banda suelen girar en torno a su líder. Por lo general, se trata del miembro más poderoso de la banda, experto en las artes marciales o arcanas, y a veces en ambas. Son capaces de infligir daño

o de dirigir al resto de la banda, pero ten cuidado y no lances a la refriega sin protección. Si son cae al principio de la partida, puede precipitarte al desastre e impedirte desplegar sus habilidades más potentes. Tu oponente puede incluso haber personalizado su estrategia para centrarse en asesinar a tu comandante, ¡ganando así la gloria que tanto le ha costado conseguir!

Cada uno del resto de tus guerreros cuenta con atributos y habilidades propios, y es importante aprender a dominarlos si quieres triunfar. Algunos pueden ser muy dañinos, mientras que otros pueden ser capaces de aguantar mucho castigo o interceptar los golpes dirigidos a su líder. Otros pueden incluso manejar la magia, lanzando hechizos y maleficios para destrozar al rival.

Aprender a combinar las habilidades de tu banda, y apuntalarlas mediante un uso inteligente de tus mazos, es clave para una partida exitosa de Warhammer Underworlds. Con tantas opciones entre las que elegir, hay infinitas maneras de pillar a tus oponentes con la guardia baja y de alzarte con una gloriosa victoria.

GUARDIA SEPULCRAL



The Champion



♣ *The Sepulchral Warden*



The Harvester



The Inevitable Petitioner



The Prince of Dust



The Rising Petitioner



The Zealous Petitioner

La Guardia Sepulcral acorrala al enemigo con su superioridad numérica, y en caso de caer se levantan una y otra vez.

INCURSORES RAUDOS

Los Incursores Raudos son una compañía de Cazadores de Vanguardia, maestros exploradores de los Forjados en la Tormenta. Proceden de los Martillos de Sigmar, la más famosa de todas las poderosas Huestormentas del Dios Rey, y como tal se les considera, con razón, de los mejores guerreros de todos los reinos. No es arrogancia, sino la serena seguridad que tienen en sí mismos, fruto de varias vidas de batalla.

El líder de la banda, el veterano Sanson Farstrider, era una leyenda entre sus camaradas incluso antes de ser elegido para investigar las ruinas de Torresombría y la vil maldición que allí persiste. Gran parte de la ciudad ya había sido vaciada de reliquias por saqueadores, pero el leal halcón estelar de Farstrider, Gyrfalche, se alzó por encima del destrozado espacio de la ciudad, detectando un posible acceso: un gran y oscuro pozo que se adentraba en



la oscuridad. Los Incursores Raudos no tardaron en llegar al borde de este precipicio, y todos experimentaron una sensación premonitrice al mirar por el borde del agujero y ver los lejanos pináculos de las antiguas edificaciones que se hallaban muy por debajo de la superficie. Sin embargo, la inquietud nunca ha impedido a un Martillo de Sigmar ejecutar la obra del Rey Dios. Los compañeros descendieron a la caverna subterránea descolgándose con cuerdas.

Seguían colgados cuando los emboscadores atacaron. Unos ojos amarillos aparecieron de repente en las paredes rocosas de los alrededores y llovieron shuriken ponzoñosos, antes de la respuesta de los Cazadores de Vanguardias. Sin embargo, los arteros asesinos skaven no apuntaban a los Forjados en la Tormenta, sino a sus preciadas salvaguardas: una a una cortaron las cuerdas de los guerreros, que se precipitaron en la oscuridad.

Cayeron durante lo que parecieron horas, pero no llegaron a tocar suelo. En su lugar, despertaron en la destrozada necrópolis de la Ciudad Espejo, oscuro reflejo de la Torresombría de antaño. Como exploradores expertos, los Incursores Raudos recorrieron la laberíntica prisión en la que se encontraban, pero pronto descubrieron que no podían descifrar la extraña y topografía siempre cambiante de la Ciudad Espejada. Incluso Sanson, uno de los mejores exploradores de los Martillos de Sigmar, pronto se vio perdido. Pero no se dejaron arrastrar por la desesperación, conscientes de que en algún lugar de aquella pesadilla estaba la clave para deshacer la maldición de Torresombría. Darían con ella, aunque les costara mil años.

Y así vagabundearon los Incursores Raudos, atacados por espectros, doppelgangers moradores de espejos y otras almas perdidas. Sanson y los suyos han luchado contra un sin fin de adversarios en su empeño de escapar, y todos ellos han muerto más de una vez. Sanson admite que si no fuera por el sexto sentido del solemne Almeric Eagle-Eye, y la experta destreza con la espada del duelista Elias Swiftblade, ese número habría sido mucho mayor.

“Adelante, camaradas. No podemos detenernos. No cedamos ante la desesperación o al pesimismo. Seguid avanzando y confiad en la sabiduría del Dios Rey. No hay maldición que no pueda romperse, ni maldad que dure para siempre”.

- Sanson Farstrider

GUARDIA SEPULCRAL

Los Repicahuesos de Torresombría son muy distintos a los típicos siervos creados por los Nigromantes menores y los practicantes de la magia impía. Su alma sigue atrapada en cuerpos descompuestos de resultas de la maldición de Nagash, y por ello conservan un recuerdo fragmentado de sus vidas pasadas mucho después de que su carne se haya podrido. Atrapados en un caparazón en descomposición e incapaces de conocer el dulce alivio de la muerte, la mayoría sucumbe a la locura.

Con el paso del tiempo, muchos de estos desdichados han jurado ponerse al servicio del Dios de la Muerte, rezando para que, al pedir el perdón de Nagash, puedan liberarse de la agonía de su existencia. Esto es una locura, por supuesto. El Gran Nigromante no es capaz de sentir piedad, y nunca pensaría en aliviar el sufrimiento de aquellos que antaño le insultaron. Pero sobre todo es un ser calculador, y ve la conveniencia de contar con su propia infantería leal en la Ciudad Espejada, ya que cada vez hay más intrusos en este lugar de pesadilla. Así, se digna a conceder a sus “adoradores” una cierta dosis de poder; aunque no más del necesario para permitirles castigar a los intrusos y a los que no se acobardan bajo su macabra gloria. A estos leales se les conoce como la Guardia Sepulcral.

El más importante entre los fieles es el Sepulchral Warden, antiguo Lord Mariscal de Torresombría. Tal es su devoción por Nagash que este enigmático renacido ha sido dotado del poder de inspirar una devoción frenética en sus súbditos, y quienes dirige contra todos los que desafíen la voluntad del Gran Nigromante. Incluso atrapado en una horrible no vida, el Sepulchral Warden sigue siendo un astuto guerrero, más que capaz de superar en agudeza y destreza marcial a los mortales que se han extraviado en la Ciudad Espejada.

El Warden ha reunido a su alrededor a un grupo de sus guerreros de mayor confianza, todos los cuales fueron en su día habitantes de la que fue la Torresombría del pasado. Su segundo al mando es el Prince of Dust. En su día, este noble guerrero comandó ejércitos de miles de personas y luchó por la gloria de Torresombría en el Reino de la Muerte. Ese ilustre pasado ha sido borrado por siglos de entropía, y ahora el Prince recuerda poco más que cómo matar. Con su maza y escudo es un guerrero muy fuerte que mata en nombre del Gran Nigromante. Le acompañan en esta tarea el Harvester y el Champion, otros dos antiguos habitantes de la vieja ciudad que obedecen las órdenes del Sepulchral Warden.

Además de estos campeones, el Warden puede convocar a una masa de guerreros esqueléticos armados con espadas oxidadas y escudos milenarios. Se trata de los Petitioners, los Suplicantes, aquellos que esperan borrar los pecados que han cometido contra Nagash sirviéndole incondicionalmente. Son débiles y fáciles de superar, pero también son implacables, ya que no pueden morir mientras la maldición de Torresombría siga vigente. El Sepulchral Warden recurre a sus dones nigrománticos para restañar sus huesos y enviarlos contra sus enemigos una y otra vez.

“¡Alabado sea el todopoderoso Nagash! Alabado sea el Señor de la Muerte, y que sufran por toda la eternidad aquellos que de él renieguen!”

- Mantra de los Petitioners



MONTAR Y PINTAR MINIATURAS

Para muchos coleccionistas, montar y pintar sus miniaturas es la parte más agradable del hobby de Warhammer. Las miniaturas Citadel son hermosas, gozan de un diseño plagado de detalles, y cuando se colocan completamente pintadas sobre el tablero, su aspecto es sencillamente impresionante.

A pesar de sus innumerables detalles, las miniaturas Citadel están diseñadas para que su montaje sea fácil. Las bandas incluidas en esta caja se ajustan con una ligera presión, sin necesidad de pegamento para unir los componentes por separado. Solo debes separar de la matriz las piezas individuales con unas tenazas y unir las como se indica en la guía adjunta. Montar tu banda de héroes es cuestión de segundos. Si lo deseas, puedes empezar a jugar con ellos sin pintarlos gracias a que están hechos de plástico coloreado, experimentando toda la emoción del juego de mesa Warhammer Underworlds sin coger siquiera un pincel.

Sin embargo, muchos aficionados prefieren dedicar tiempo a pintar sus miniaturas, utilizando el sencillo y eficaz Sistema Citadel Colour, y la amplia gama de colores y tipos de pintura disponibles en los puntos de venta de Games Workshop o en la tienda online. Los pintores veteranos se deleitarán con la oportunidad de dar vida a estos personajes, ideando sus propios y llamativos esquemas de color, y destacando con gran esmero detalle o texturas interesantes.

No hay una forma correcta o incorrecta de pintar tus miniaturas de Warhammer Underworlds; tanto si decides seguir las guías paso a paso que figuran en estas páginas, como si intentas algo completamente diferente, ¡abraza tu creatividad!

GUÍAS DE PINTURA

La web citadelcolour.com es una fantástica fuente de inspiración tanto para los aficionados principiantes como para los veteranos. Ofrece una serie de guías de pintura para diferentes ejércitos y esquemas de color, y explica cómo utilizar el Sistema Citadel Colour.

Y si te suscribes a Warhammer+, tendrás acceso a los vídeos Citadel Colour Master-class en warhammertv.com.

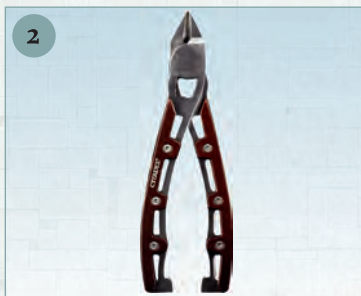
WARHAMMER+



Encontrarás todas las pinturas y herramientas que necesitas para dar vida a tus miniaturas en warhammer.com y en tu tienda local de Warhammer. También hay muchos minoristas independientes que cuentan con nuestros productos.

Las miniaturas Citadel no vienen ya montadas, pero montar estos kits es fácil y gratificante. Tus miniaturas vendrán en una serie de matrices de plástico (1), con cada pieza individual claramente identificada. Todo lo que necesitas para montarlas es un par de tenazas (2) que encontrarás en cualquier tienda Warhammer. A continuación, basta con que sigas las instrucciones de las págs. 12-15 para montar tus miniaturas (3).

Con el tiempo, incluso puedes experimentar con métodos más ambiciosos, como la combinación de piezas de diferentes kits para crear algo único en tu colección: ¡es una gran manera de poner tu sello a tu banda!



Una vez construidas tus miniaturas, puedes empezar el satisfactorio proceso de darles vida con tu pincel. Independientemente de tu habilidad, las miniaturas pintadas quedan muy bien en una estantería o cargando en un campo de batalla en la mesa, y es insuperable la sensación que tendrás tras pintarlas. Siempre merece la pena tomarse un tiempo para elegir el esquema de colores adecuado, pues contribuirá a infundir carácter a tus miniaturas y a definir quiénes son. Una vez que estés listo para empezar, Games Workshop ofrece una enorme gama de pinturas y pinceles, junto con toda la información, consejos y guías que necesitarás para pasar en poco tiempo de principiante a pintor consumado.



Utilizando el sistema de color de Citadel, puedes seguir un sencillo proceso de tres pasos para que tus guerreros queden "Listos para la batalla". Después de imprimir tus miniaturas con pintura en spray, primero aplicarás un poco de color plano utilizando pinturas Base (1). Después, una aplicación de pinturas Shade (2) añadirá profundidad a los detalles. Por último, utilizarás las pinturas Layer (3) para resaltar las superficies elevadas y añadir algunos puntos de

luz. Lograr grandes resultados con tu pintura es así de sencillo.

Si quieres pintar tu banda lo más rápido posible, las pinturas Contrast son para ti. Utilizadas sobre el spray especial de imprimación Contrast, aportan profundidad y vitalidad de una sola aplicación, lo que te permite dejar tus miniaturas Listas para la batalla en poco tiempo. El Petitioner de la derecha se pintó usando solo una pintura para cada color.



GUÍA DE MONTAJE INCURSORES RAUDOS

LEE ESTO PRIMERO

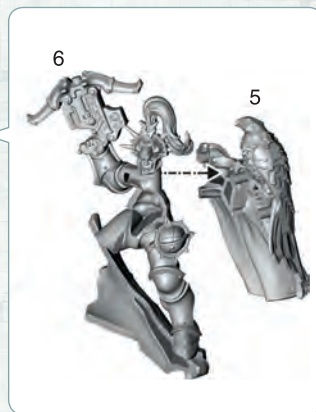
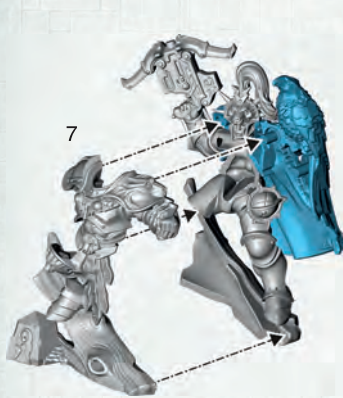


LEE CON ATENCIÓN ESTAS INSTRUCCIONES ANTES DE MONTAR TUS MINIATURAS, Y CONSERVALAS PARA FUTURAS REFERENCIAS. Separa con cuidado las miniaturas de la matriz; pide ayuda a un adulto si es necesario, y une las miniaturas como muestran las imágenes.

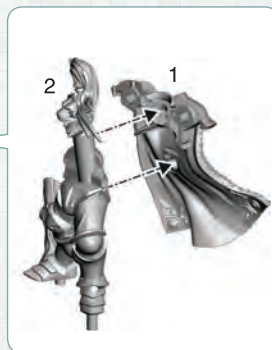


NO SE NECESITA PEGAMENTO

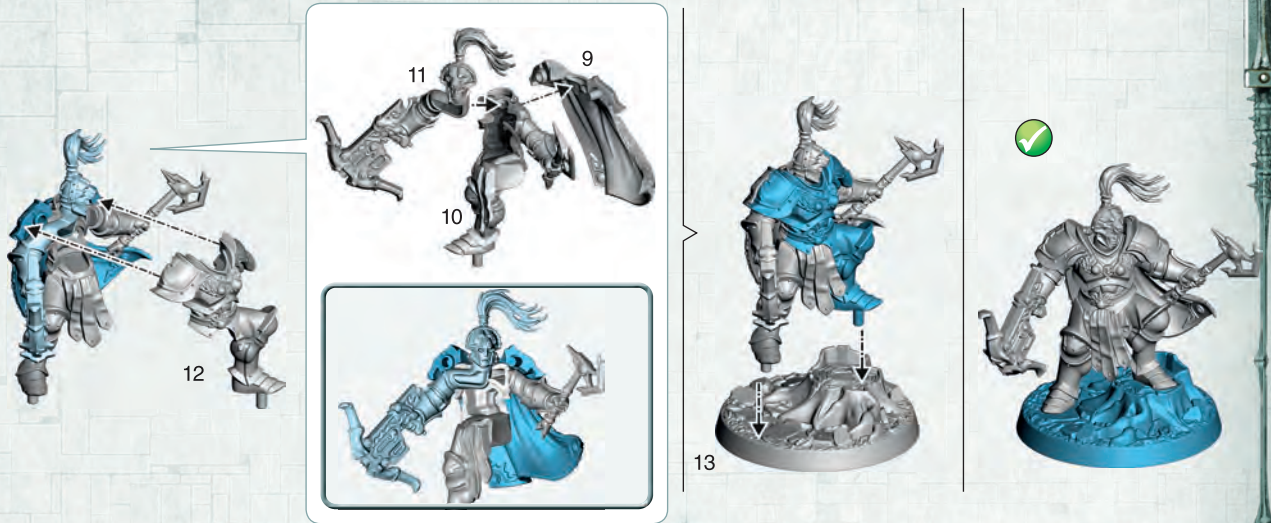
1. SANSON FARSTRIDER



2. ELIAS SWIFTBLADE



3. ALMERIC EAGLE-EYE



GUÍA DE PINTURA - INCURSORES RAUDOS

Estas impresionantes miniaturas las ha pintado el equipo de 'Eavy Metal. Si te sientes inspirado a pintar tu banda en las gloriosas tonalidades doradas de los Martillos de Sigmar, ¡esta guía te ofrece una forma estupenda de hacerlo!



BASE NAGGAROTH NIGHT
LAYER SOTEK GREEN
LAYER TEMPLE GUARD BLUE
LAYER BAHARROTH BLUE

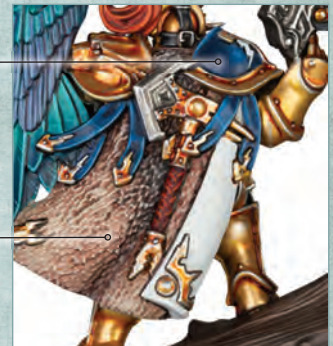
BASE MEPHISTON RED
SHADE CARROBURG CRIMSON
LAYER EVIL SUNZ SCARLET
LAYER FIRE DRAGON BRIGHT

BASE RETRIBUTOR ARMOUR
SHADE REIKLAND FLESHSHADE
LAYER LIBERATOR GOLD
LAYER STORMHOST SILVER



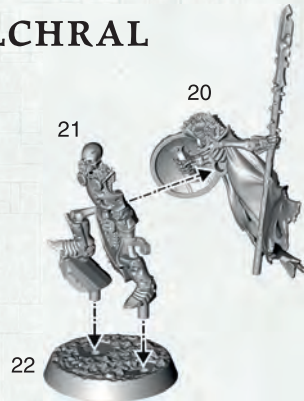
BASE KANTOR BLUE
SHADE NULN OIL
LAYER TECLIS BLUE
LAYER FENRISIAN GREY

BASE RHINOX HIDE
SHADE NULN OIL
LAYER GORTHOR BROWN
LAYER KARAK STONE

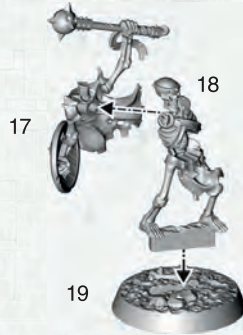


GUÍA DE MONTAJE GUARDIA SEPULCRAL

1. THE SEPULCHRAL WARDEN



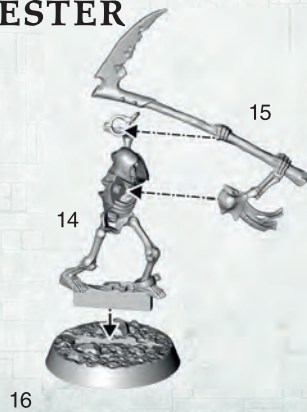
2. THE PRINCE OF DUST



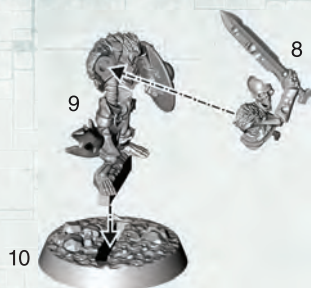
3. THE CHAMPION



4. THE HARVESTER



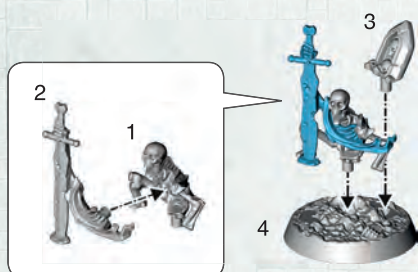
5. INEVITABLE PETITIONER



6. ZEALOUS PETITIONER



7. RISING PETITIONER



GUÍA DE PINTURA - GUARDIA SEPULCRAL

De nuevo el equipo 'Eavy Metal' ha pintado estas miniaturas. Si este tétrico esquema de color te encaja, la siguiente guía es un buen punto de partida.

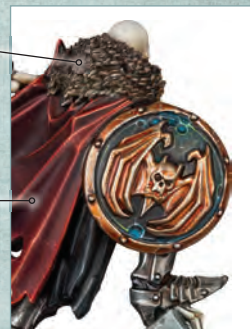
BASE ZANDRI DUST
SHADE AGRAX EARTHSHADE
LAYER SCREAMING SKULL
LAYER WHITE SCAR

BASE BALTHASAR GOLD
SHADE AGRAX EARTHSHADE
LAYER HASHUT COPPER
LAYER RUNEFANG STEEL

BASE ABADDON BLACK
LAYER ESHIN GREY
LAYER DAWNSTONE
LAYER ADMINISTRATUM GREY

BASE RHINOX HIDE
SHADE NULN OIL
LAYER GORTHOR BROWN
LAYER BANEBLADE BROWN

BASE KHORNE RED
SHADE NULN OIL
LAYER EVIL SUNZ SCARLET
LAYER BESTIGOR FLESH



JUGAR A WARHAMMER UNDERWORLDS

Hay un troggoth desbocado armado con un garrote del tamaño de un árbol que se abalanza sobre tu malherido campeón Forjado, y tus proyectiles cubiertos de rayos se estampan contra su pétreo pellejo sin ningún efecto. Mientras el monstruo levanta el arma para destrozarle la cabeza al guerrero, uno de los tuyos apunta con su pistola rayotormenta: ¡o logra matarlo de un tiro o su camarada caerá!

Este es el tipo de escena emocionante que te aguarda en cada partida. Es un juego que te permite saltar directamente a la batalla sin preámbulos, y que se centra en un combate rápido y fácil de aprender con un sistema de construcción de mazos que te permite personalizar casi todos los aspectos del estilo de lucha de tu banda para adaptarla a tus gustos particulares.

Tendrás dos mazos de cartas en cada partida de Warhammer Underworlds: un mazo de objetivos de 12 cartas y un mazo de poderes de 20 cartas. El de objetivos rige la forma en que tu banda obtiene puntos de gloria, la principal moneda utilizada para determinar quién gana la partida. Cada carta tiene una condición que debe cumplirse, ya te inste a infligir una determinada cantidad de daño de un solo ataque, a controlar un objetivo durante equis turnos o a empujar a todos tus guerreros a territorio enemigo. Tu mazo de poderes, por su parte, contempla mejoras con las que reforzar a tus guerreros, y cartas de gambito que

te permiten realizar diversos movimientos especiales y ataques devastadores.

Junto con la variedad de bandas disponibles a elegir, este sistema de construcción de mazos garantiza que ninguna partida de Warhammer Underworlds sea igual. Cada banda ofrece su propio estilo de juego, con mecánicas y habilidades de carta distintas que fomentan la variación y la experimentación.



Domitan, Eye of the Storm, y Ephelim, the Unknowable, son dos de los guerreros incluidos en el Juego básico Warhammer Underworlds: Wyrdhollow.

WARHAMMER UNDERWORLDS WYRDHOLLOW



PÁSATE AL JUEGO ORGANIZADO

Se puede disfrutar de Warhammer Underworlds de todo tipo de maneras. Para muchos, el juego competitivo es el reto definitivo, ya que te permite poner a prueba tu pericia táctica contra otros señores de la guerra. Hay pocas cosas tan satisfactorias como construir cuidadosamente un mazo de cartas para un evento competitivo, perfeccionar cada elemento de tu estrategia y ver luego todo tu duro trabajo y tu agudeza triunfar en el tablero.

Warhammer Underworlds se orienta sobre todo a esta modalidad de juego, y nuestra iniciativa de juego organizado permite a tiendas de todo el mundo organizar torneos y eventos competitivos, dándote un sinfín de oportunidades de perfeccionar tus habilidades.

El juego organizado es un programa oficial de apoyo a Warhammer Underworlds destinado a facilitar el juego competitivo. Está diseñado para crear comunidades de jugadores en tiendas locales de todo el mundo, asegurando que, vivas donde vivas, tengas muchas oportunidades de jugar con aficionados de ideas afines. Tan fácil como localizar tu tienda de juegos más cercana y preguntar por sus próximos eventos.

Los packs de juego organizado facilitan a las tiendas participantes la organización de torneos y eventos propios, y utilizan las últimas reglas y conjuntos de cartas para garantizar una experiencia competitiva siempre cambiante pero muy equilibrada. Lo mejor de todo es que cada pack de juego organizado contiene premios exclusivos para los ganadores que incluyen cartas con ilustraciones alternativas, nuevos retratos de tus guerreros y mucho, mucho más.

Puedes descargar las reglas del formato Juego Organizado en warhammerunderworlds.com o warhammer-community.com para utilizarlas en tus partidas en casa, en tu tienda de juegos local o en un evento.

Estos eventos desafiantes y gratificantes no solo suponen una diversión brillante, sino también una gran manera de hacer nuevas amistades, y un punto de partida perfecto para los jugadores que buscan sumergirse en el universo más amplio de Warhammer Age of Sigmar. Así que empuña la espada, prepara tus hechizos y entra en la arena. Es hora de demostrar tu poderío y grabar tu nombre en los anales de los Reinos Mortales.



El juego organizado aspira a facilitar a los jugadores de todo el mundo la participación en emocionantes eventos competitivos en casa, en su tienda de juegos local, en un evento organizado o en grandes convenciones.

MAZOS RIVALES: ABRE, MEZCLA, JUEGA

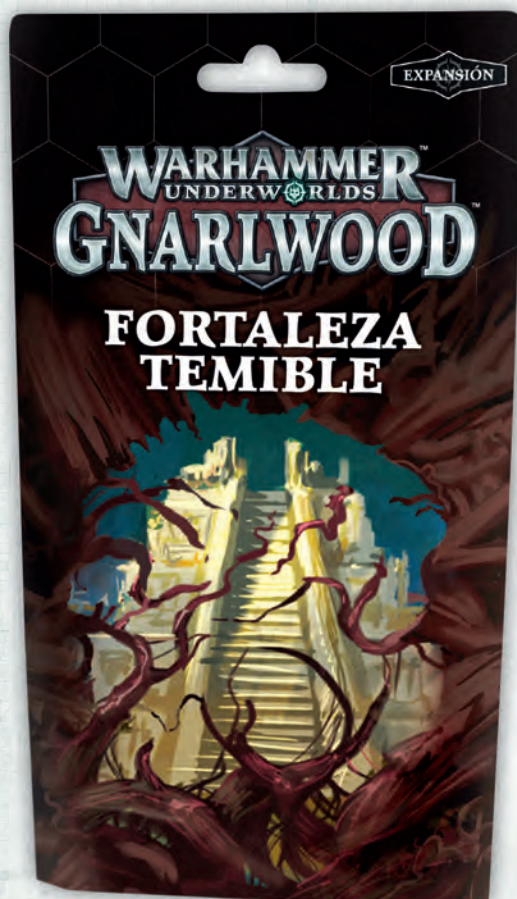
Warhammer Underworlds es un juego que ofrece a los jugadores una enorme variedad y profundidad. Con cientos de cartas y miles de posibles combinaciones de mazos entre los que elegir, puede resultar abrumador para los principiantes que simplemente deseen ponerse a jugar sin tirarse horas estudiando las cartas y construyendo un mazo.

Rivales es una forma de jugar a Warhammer Underworlds que pasa directamente al meollo de la acción. El mazo Rivales de una banda es un mazo hecho con cartas que solo tienen el símbolo de esa banda, por tanto si tienes al menos una banda tienes todo lo necesario para empezar y sacar lo mejor de tus guerreros elegidos. Esto es una gran noticia para los jugadores que se inician en el juego organizado, y es una buena manera de poner a prueba tu última banda, o de ampliar poco a poco tu colección sin sentirte abrumado por la gran cantidad de opciones disponibles. Además, hay varios mazos únicos Rivales Universales disponibles diseñados para ser compatibles con el formato Rivales, cada uno basado en un estilo de juego distintivo. Fortaleza temible, por ejemplo, te permite fortificar tu control

sobre los objetivos más importantes, mientras que Asalto bestial te llevará a la victoria con el apoyo de poderosos compañeros bestiales. Cualquier banda puede hacer uso de un mazo Rivales universal, sustituyendo por completo el mazo Rivales de su banda. Quizá descubras que así desbloqueas un potencial mortal para tu banda.

Además, el formato juego organizado Rivales contempla una serie de reglas adicionales diseñadas para agilizar el proceso de jugar a Warhammer Underworlds. Las encontrarás en warhammerunderworlds.com o warhammer-community.com, junto con una lista de tableros de juego y cartas adicionales que pueden utilizarse en el formato.

Muchas tiendas locales organizan torneos y eventos con las reglas del formato Rivales, por lo que es la forma ideal de introducirse en el mundo del juego competitivo.



CONSTRUCCIÓN: DOMINA TU ESTRATEGIA

Una de las grandes alegrías de jugar a Warhammer Underworlds es cuando tu mazo, perfectamente preparado, te ofrece la solución estratégica a una situación de combate difícil. Tal vez robes la mejora perfecta para tu líder asediado, para transformarlo en una máquina de hacer daño. O quizá arranques la victoria de las fauces de la derrota en el último turno puntuando una carta de objetivo que te permita acumular valiosos puntos de gloria.

Hay infinitas formas de personalizar tu experiencia en Underworlds. Con dos mazos distintos para trabajar, cada uno de los cuales puede contener una enorme variedad de combinaciones, puedes enfocar tu banda en cualquier número de direcciones diferentes.

Tu mazo de objetivos gobierna las formas de obtener puntos de gloria, lo que en última instancia determina qué debes hacer para ganar una partida. Cada banda tiene sus propias cartas de objetivo que se ajustan a sus talentos particulares, ya sea su capacidad para infligir daño, tender trampas para atrapar a sus enemigos o incluso resucitar a los guerreros derrotados. Puedes optar por centrarte en estas estrategias, o combinarlas con la gran cantidad de cartas de objetivo universales disponibles,

perfeccionando tu estilo de juego y ofreciéndote aún más formas de obtener ventaja sobre tu oponente.

Tu mazo de poderes contiene dos tipos diferentes de cartas: las de mejora se utilizan para mejorar a tus guerreros, equipándolos con nuevas armas y artefactos o aumentando sus atributos para convertirlos en verdaderos avatares de la guerra; las cartas de gambito, por su parte, te permiten efectuar ataques o maniobras únicas: suelen ser ardidess puntuales, como conceder una acción de Movimiento adicional o asestar un golpe de gracia letal.

Tanto las cartas de mejora como las de gambito suelen tener restricciones, lo que significa que no todas las cartas pueden aplicarse a cualquier guerrero de tu banda. Sin embargo, hay un enorme conjunto de cartas universales con las que experimentar, lo que te otorga una enorme flexibilidad en el campo de batalla. La creación de mazos puede ser muy gratificante tanto para los jugadores experimentados de Warhammer Underworlds como para los recién llegados, ya que les permite idear estrategias muy diferentes para la misma banda. ¿Por qué no ser creativo y experimentar con varias combinaciones?



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. Si eres nuevo en Warhammer Underworlds, te recomendamos seguir la partida comentada y echar un vistazo a los consejos de las bandas incluidas en el libretto *Empieza por aquí*.

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 aportan una mayor textura, que no necesitarás en todas las partidas. Las reglas avanzadas figuran en cuadros de reglas avanzadas, y en tus primeras partidas puedes ignorarlas sin reparos.

TERMINOLOGÍA

Si a lo largo de estas reglas encuentras algún término y no estás seguro de lo que significa, puedes consultar el Glosario (págs. 50-54). Si una palabra está en **negrita**, o en **negrita y cursiva**, es una clave (pág. 25).

COMPONENTES DE LA CAJA DE INICIO

CARTAS



Cartas de guerrero Incursores Raudos



Cartas de objetivo Incursores Raudos



Cartas de poder Incursores Raudos



Cartas de guerrero Guardia Sepulcral



Cartas de objetivo Guardia Sepulcral



Cartas de poder Guardia Sepulcral

FICHAS Y MARCADORES

Repararás en que esta caja incluye marcadores de rasgo genérico y un marcador de dispersión impreso a doble cara. Si bien no son necesarios para esta caja, algunas expansiones de banda y Juegos básicos incluyen reglas para utilizarlos.



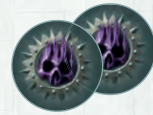
38 marcadores de puntos de gloria (disponible/gastado)



8 marcadores de activación (usada/sin usar)



24 fichas de herida/ fichas genéricas



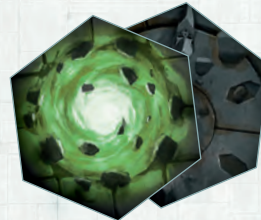
6 marcadores de Levantado



13 marcadores de Movimiento/Carga



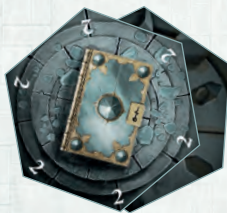
13 marcadores de Guardia/Tambalear



2 marcadores de rasgo genérico

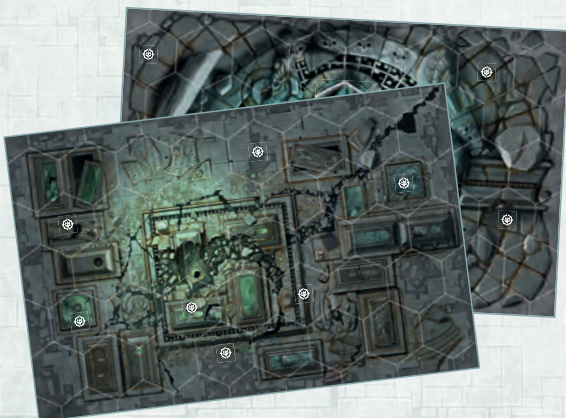


1 marcador de dispersión impreso a doble cara



9 marcadores de objetivo

TABLEROS



2 tableros de juego impresos a doble cara que muestran los entornos quebrados de la Ciudad Espejada

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 de inicio, solo debéis decidir quién utilizará qué banda. Esta caja de inicio incluye dos: Incursores Raudos y Guardia Sepulcral. Los Incursores Raudos constan de tres guerreros: Sanson Farstrider, Almeric Eagle-Eye y Elias Swiftblade. La Guardia Sepulcral consta de siete: Sepulchral Warden, Prince of Dust, Harvester, Champion y los Petitioners (Suplicantes): Rising, Inevitable y Zealous. También hay expansiones que te permiten añadir bandas adicionales, así como emocionantes reglas, 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, a todas las cartas usadas por el jugador de esa banda y al propio jugador de esa banda.

Si una regla alude a un guerrero amigo 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. 40).



Almeric Eagle-Eye



Sanson Farstrider



Elias Swiftblade



The Inevitable Petitioner



The Harvester



The Rising Petitioner



The Prince of Dust

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.

- 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 (ver a continuación)
- 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. 36)
- 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 su Gran Alianza



CLASES

Algunos guerreros tienen uno o más iconos de clase en su carta de guerrero o pueden recibirlos vía ardides o mejoras.

- 👑 **Líder** - Cada banda tiene un líder. No hay reglas adicionales por ser el líder.
- 🦇 **Volador** - Cuando efectúa una acción de Movimiento, este guerrero puede moverse a través de hexágonos bloqueados y ocupados. Debe acabar su acción de Movimiento en un hexágono vacío.



REGLAS AVANZADAS GUERREROS GRANDES

Mientras un guerrero tenga un atributo Heridas de 5 o más (incluidos todos los modificadores), se le considera un guerrero Grande. La recompensa (pág. 40) por dejarlo fuera de combate es mayor.

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. 34) y cada ciclo de poder (pág. 43).

Cuando un guerrero se Inspira, voltea 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.

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



The Zealous Petitioner



The Champion



👑 *The Sepulchral Warden*

LOS MAZOS

Cada jugador emplea un mazo Rivalés para jugar a Warhammer Underworlds. Un mazo Rivalés cuenta con un juego completo de 12 cartas de objetivo y un mazo de poderes compuesto por 20 cartas (mezcla de cartas de mejora y gambito). Cada mazo Rivalés es único para su banda y muestra el símbolo de la misma. No puedes mirar las cartas de los mazos de tu oponente.

Este juego incluye un mazo Rivalés para los Incursores Raudos y otro para la Guardia Sepulcral. Para tu primera partida, no mezcles los mazos antes de jugar.

Este es el símbolo de la banda Incursores Raudos.



Este es el símbolo de la banda Guardia Sepulcral.



CARTAS DE OBJETIVO (PÁG. 47)

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. 47).

- 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 Rivalés



CARTAS DE MEJORA (PÁG. 44)

Las cartas de mejora se asignan 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. 43) y en el final de la fase al concluir cada ronda (pág. 47). 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 Rivalés



CARTAS DE GAMBITO (PÁG. 43)

Las cartas de gambito tienen muchos usos. Pueden ser ardides o hechizos (aunque no haya hechizos en esta caja). Tendrás oportunidad de jugar estas cartas en el ciclo de poder que sigue a cada activación de un jugador (pág. 43).

- 1 - Símbolo de carta de gambito
- 2 - Símbolo de facción
- 3 - Nombre de la carta
- 4 - Clave(s)
- 5 - Efecto
- 6 - Restricciones
- 7 - Símbolo de mazo Rivaless



REGLAS AVANZADAS REGLAS DE CARTAS

CLAVES

Algunas cartas tienen claves que se utilizan de dos maneras: algunas están en **negrita** y refieren a una regla de una carta o de este libretto, en cuyo caso puedes localizar la regla en cuestión consultando el Glosario. Otras están escritas en **negrita** y cursiva, y sirven para etiquetar esa carta para que otras puedan interactuar con ella (p. ej., un guerrero con la clave **fajador** le afectaría una habilidad que afecte a todos los **fajadores**). En algunas cartas antiguas, todas las claves solo figuran en **negrita**.

“NO PUEDE”

Si dos o más reglas entran en conflicto, y una de ellas incluye “no puede”, “no puedes”, “no se puede”, esa 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.

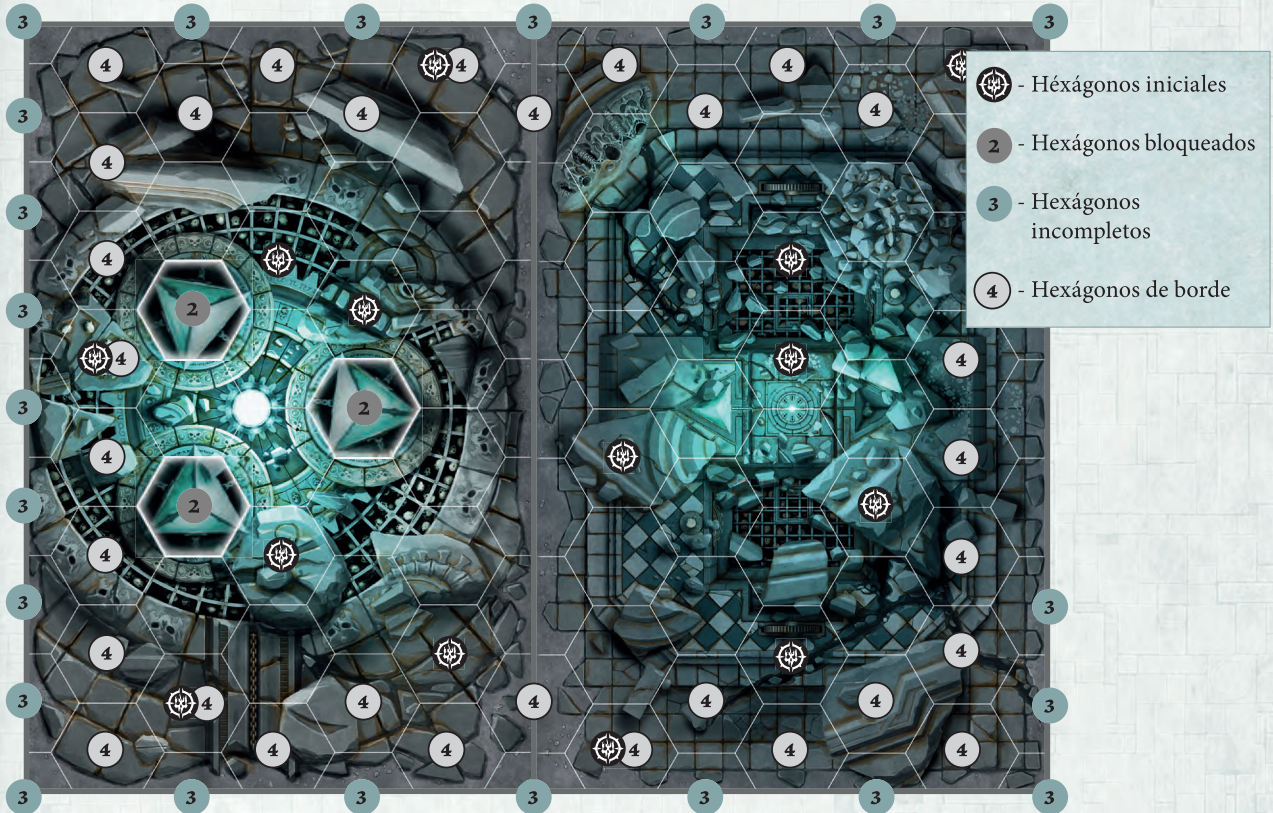
Por ejemplo, si una habilidad te insta a elegir dos guerreros amigos, y solo te queda un guerrero amigo superviviente, no puedes usar esa habilidad.

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. 45-46). Un jugador solo puede usar esas habilidades si las condiciones se cumplen.



EL CAMPO DE BATALLA

Las partidas de Warhammer Underworlds se resuelven en un campo de batalla formado por dos tableros, como el siguiente. Se divide en hexágonos. Al poner en el tablero a un guerrero o marcador de objetivo (pág. 30), se dice que está colocado en él. Deben colocarse en un único hexágono. Un mismo hexágono no puede contener más de un guerrero.



HEXÁGONOS INCOMPLETOS

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

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. 37).



Este diagrama incluye tres hexágonos bloqueados.

HEXÁGONOS DE BORDE

Los hexágonos completos que bordean el campo de batalla son hexágonos de **borde**.

HEXÁGONOS OCUPADOS

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

HEXÁGONOS VACÍOS

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



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”.

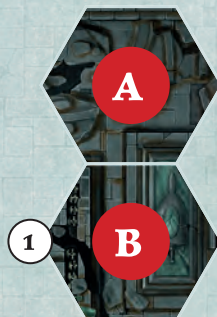


REGLAS AVANZADAS DISTANCIAS Y DIRECCIONES

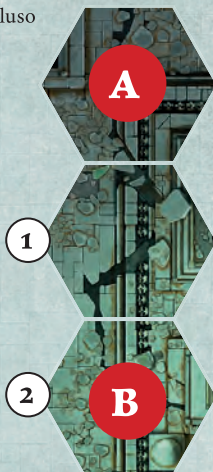
Estos diagramas muestran a qué se refieren las reglas cuando aluden a las distancias. Se considera que un guerrero está a cero hexágonos de sí mismo, pero no se le considera adyacente a sí mismo. Al contar la distancia entre dos hexágonos, se recurre a la menor distancia posible (que puede ser una línea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

Cuando una regla inste 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. Esta distancia se cuenta en hexágonos por el camino más corto, incluso si esto supone contar un hexágono bloqueado.

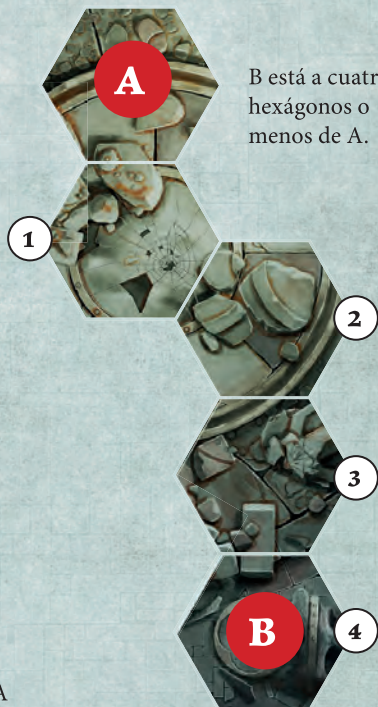
Cuando una regla inste a mover o empujar a un guerrero (o marcador) “hacia”, “acercar” o “más cerca” de un hexágono, guerrero o marcador, cada hexágono al que se mueva o empuje como parte de ese movimiento o empujón debe estar a menor distancia de ese hexágono, guerrero o marcador que el hexágono que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



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 cuatro hexágonos o menos de A.

CÓMO SE JUEGA

SECUENCIA DE JUEGO

Una partida de Warhammer Underworlds sigue la siguiente secuencia:

DESPLIEGUE

1. COLOCAR LOS TABLEROS
2. COLOCAR MARCADORES DE OBJETIVO
3. ROBAR CARTAS
4. COLOCAR LOS GUERREROS

VICTORIA

RONDA 1

FASE DE ACCIÓN
FINAL DE LA FASE

RONDA 2

FASE DE ACCIÓN
FINAL DE LA FASE

RONDA 3

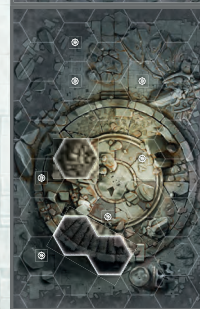
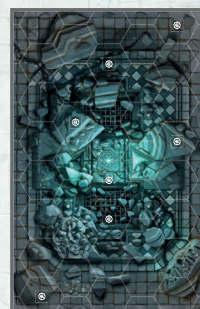
FASE DE ACCIÓN
FINAL DE LA FASE

COLOCAR LOS TABLEROS

Los jugadores desempatan (ver pág. contigua), y el ganador elige qué 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 objetivo (pág. 30).




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.



DESEMPATES



Cuando las reglas te insten a **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 sigue sin haber un ganador, se desempata de nuevo.

REGLAS AVANZADAS REPETIR TIRADAS

Cuando una regla te inste a repetir un dado, vuelve a tirarlo inmediatamente después de haber hecho la primera tirada. Si te insta a repetir una tirada que implique varios dados, vuelve a tirarlos todos simultáneamente a menos que se especifique lo contrario. El nuevo resultado 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 permitan 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.

Los modificadores a la tirada de dado se aplican también a la repetición de la tirada (pág. 44). P. ej., cuando tiras para ver quién elige al primer jugador que efectuará una activación en la primera ronda, el jugador que haya terminado primero de colocar a sus guerreros añade un  a la tirada. Si esta tirada se repite, añade también un  a esa tirada (y a cualquier repetición de tirada subsiguiente).

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 - Única



Apoyo - Doble

DADOS DE DEFENSA



Éxito crítico



Defensa - Bloqueo



Defensa - Esquiva



Apoyo - Único



Apoyo - Doble

COLOCAR MARCADORES DE OBJETIVO

Una partida de Warhammer Underworlds utiliza cinco marcadores de objetivo impresos a doble cara, con una cara numerada del 1 al 5, y con el dorso en blanco.

Mezcla estos marcadores numerados con la cara de cobertura oculta. Reparte tres al jugador que eligió el primer tablero de juego y dos al otro. Ocultando las caras numeradas, los jugadores se alternan 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 oculta 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 (págs.

26-27), 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.

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



Marcador de objetivo

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 3 cartas de objetivo y 5 de poder. **Robar** una carta significa tomar la carta superior del mazo en cuestión.

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 ROBAR DE NUEVO

Una vez que un jugador ha robado sus cartas, si no le gustan puede “robar de nuevo”. Esto le permite aspirar a una mano 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.



REGLAS AVANZADAS TU MANO

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



REGLAS AVANZADAS QUEDARTE SIN CARTAS

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



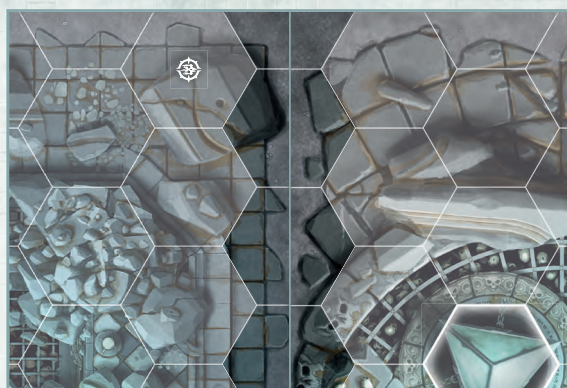
REGLAS AVANZADAS QUEBRADO

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

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.

Los hexágonos resaltados en la imagen de la derecha se han completado tras juntar los tableros de juego. Es territorio de nadie.




COLOCAR A LOS GUERREROS

Los jugadores vuelven a desempatar. El ganador escoge al jugador que colocará primero a uno de sus guerreros. Ese jugador coloca a uno de sus guerreros en un hexágono inicial vacío de su territorio. Luego los jugadores se alternan 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 colocarlos 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. 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 lleva a cabo una activación, lo que suele implicar activar a 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, ¡activaciones y acciones son cosas distintas!

En el ciclo de poder, ambos jugadores pueden jugar cartas de poder (págs. 43-44). Tras el ciclo de poder, es el turno del otro jugador. Cuando ambos jugadores han jugado 4 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 las págs. 45-46; el paso de inspiración en la pág. 23, y el paso de auge en la pág. 47.

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. Estos pasos suceden tras ciertos sucesos del juego, como tras un paso de la secuencia de combate (pág. 38) o tras jugar una carta de poder (pág. 43). Cómo jugar esos pasos se describe con más detalle en las págs. 44-46, 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 a un guerrero, efectúa una acción. Hacerlo usa una de tus cuatro activaciones por fase. Todos los guerreros pueden efectuar las siguientes acciones:

- **Movimiento (ver abajo)**
- **Ataque (págs. 36-41)**
- **Carga (pág. 42)**
- **Guardia (pág. 42)**
- **Aturdir (pág. 42)**
- **Placar (pág. 42)**

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:

- **Robar una carta de poder.**
- **Descartar una carta de objetivo y robar una carta de objetivo.**
- **Pasar (renunciar a una 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, volteas uno de los marcadores.



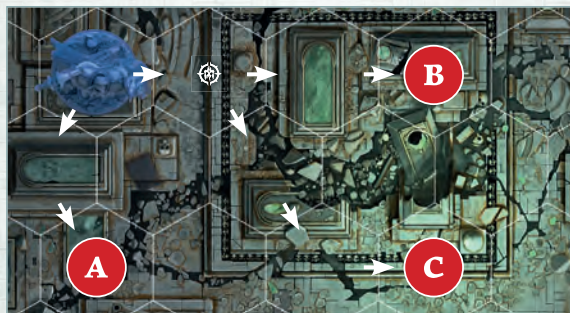
ACCIÓN DE MOVIMIENTO

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. 23). Puede moverse en cualquier dirección. Cuando un guerrero completa una acción de Movimiento, asígnale un marcador de Movimiento (ver a continuación).

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



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



En este diagrama, Sanson Farstrider 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. 42), asígnale un marcador de Movimiento, incluso si el guerrero no ha sido activado para efectuar esa acción de Movimiento.



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, colócala 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/Tambalearse

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, 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. 25). 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 o ficha 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 inste a **empujar** a un guerrero, mueve su miniatura a un hexágono adyacente tantas veces como especifique la regla. Cada empujón debe hacerse en cualquier dirección 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

Cada guerrero cuenta al menos con una **acción de Ataque** en su carta.

Todas las acciones de Ataque incluyen la información siguiente:

1 - **Nombre.**

2 - **Atributo Alcance.** Un guerrero que efectúe una acción de Ataque puede elegir como blanco a un guerrero visible (ver Línea de visión en la pág. contigua) 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 (7 o X) en los dados de ataque para lograr un éxito.

4 - **Atributo Daño.** Indica cuánto daño le inflige el atacante al blanco si la acción de Ataque tiene éxito.

5 - Algunas acciones de Ataque tienen texto adicional de reglas que puede englobar una serie de habilidades comunes, como Romper o Rechazar (pág. 41), o incluir reglas más complejas que modifiquen el funcionamiento de la acción de Ataque.





REGLAS AVANZADAS ACCIONES DE ATAQUE

Los guerreros pueden obtener acciones de Ataque adicionales cuando se les asigne una mejora de acción de Ataque (pág. 44) o, en ciertos casos, cuando se Inspiren (pág. 23).

Para poder efectuar una acción de Ataque, un guerrero debe tener un blanco visible que esté dentro del alcance (ver abajo). Un guerrero amigo no puede ser el blanco de una acción de Ataque efectuada por tu guerrero.

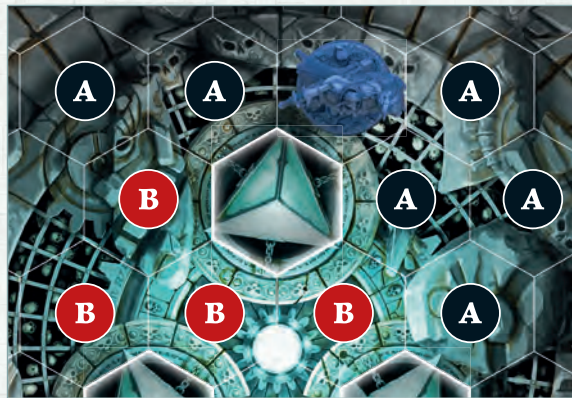
La distancia hasta el blanco no afecta al atributo Alcance (p. ej., una acción de Ataque con Alcance 3 que tenga como blanco a un guerrero adyacente sigue siendo una acción de Ataque con Alcance 3). Algunas cartas aluden a, p. ej., “acciones de Ataque con Alcance 3+”: eso incluye toda acción de Ataque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

Si una acción de Ataque tiene texto adicional de reglas, esas reglas solo afectan a esa acción de Ataque a menos que se especifique lo contrario.

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, Sanson Farstrider tiene línea de visión a todos los hexágonos con una A, pero no la tiene a 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. Los símbolos de paso de reacción que siguen a continuación (◊) ilustran cuándo puede jugarse una reacción (pág. 45).

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. (◊)

3 - Tirada de defensa: El jugador del blanco tira tantos dados de defensa como el 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 más alejado del atacante. Si el blanco está atrapado y has obtenido uno o más éxitos (incluidos 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, esto se denomina un “fallo” (o “fracaso”). 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 ♣ siempre son éxitos. Además, los símbolos de apoyo pueden ser también éxitos (ver página contigua).

- 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 inflige daño al blanco igual al atributo Daño de la acción de Ataque (pág. 40). (◊)

6 - Comprobar si el blanco queda fuera de combate: Si el blanco tiene tantas fichas de herida o más que su atributo Heridas, queda fuera de combate (pág. 40). Si es así, 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

Un guerrero que no pueda ser empujado o presionado (por ejemplo, un guerrero que esté en Guardia, pág. 42) 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 no tiene ventajas inherentes sobre un impacto “normal”; sin embargo, algunos guerreros tienen habilidades críticas, como Doloroso, que se activan cuando su acción de Ataque resulta en un golpe crítico (pág. 41).




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 rival.

- 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.

En este ejemplo:

- Si el guerrero A toma como blanco al guerrero D, o si el guerrero D toma como blanco al guerrero A, el guerrero A cuenta con un guerrero que apoya (el guerrero B).
- Si el guerrero B toma como blanco al guerrero D, o si el guerrero D toma como blanco al guerrero B, cada uno de ellos cuenta con un guerrero que apoya (el guerrero A apoya al guerrero B y el guerrero C apoya al guerrero D).
- Si el guerrero E toma como blanco al guerrero B, o si el guerrero B toma como blanco al guerrero E, el guerrero E cuenta con dos guerreros que apoyan (el guerrero C y el guerrero D).

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



DAÑO

Cuando se **inflige** 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 tomado como blanco y haya sido exitosa, y asígnaselas a ese guerrero colocándolas en su carta de guerrero. (◆) Después comprueba si ese guerrero ha quedado fuera de combate.



REGLAS AVANZADAS ¿QUIÉN HA INFLIGIDO DAÑO?

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

- Si el daño lo inflige 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 inflige 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.

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 (pág. 23) otorgan 1 punto de gloria adicional.




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”. No quiebres 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.

CLAVES DE ACCIÓN DE ATAQUE


ROMPER

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

APRESAR

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

DOLOROSO


Si una acción de Ataque tiene la clave  **Doloroso 1**, cuando esa acción de Ataque resulte en un golpe crítico, tiene +1 Daño hasta que se haya resuelto.

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, y toma como blanco de cada una de estas acciones de Ataque 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 al dorso).

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. Esto ocurre antes del paso de reacción tras esa acción de Ataque.

Si una acción de Ataque tiene la clave  **Tambalear**, tras esa acción de Ataque, si el resultado ha sido un golpe crítico asigna al blanco un marcador de Tambalear. Esto 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.

RECHAZAR

Si una acción de Ataque tiene la clave **Rechazar 1**, en el paso de presionar el jugador atacante puede presionar al blanco 1 hexágono adicional.

REGLAS AVANZADAS RECHAZAR



Cuando Rechazar hace que el blanco de una acción de Ataque sea presionado 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, el blanco no se ve empujado más.

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



ACCIÓN DE GUARDIA

Cuando uno de tus guerreros efectúe una **acción de Guardia**, asigne un marcador de Guardia. Cuando se asigne a un guerrero uno o más marcadores de Guardia, retira los marcadores de Tambalearse de ese guerrero. Un guerrero con uno o más marcadores de Guardia está en Guardia.

Un guerrero que está en Guardia considera los resultados **U** y **C** como éxitos en sus tiradas de defensa. Además, no

se le puede presionar a menos que esa acción de Ataque tenga Rechazar.



REGLAS AVANZADAS GUARDIA

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

ACCIÓN DE ATURDIMIENTO

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

ACCIÓN DE PLACAJE

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



REGLAS AVANZADAS ACCIONES DE PLACAJE

La acción de Movimiento y la acción de Aturdimiento de una acción 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 acción de Placaje no se cumplen, el guerrero no puede efectuar una acción de Placaje.

ACCIÓN DE CARGA

Cuando tu guerrero efectúe una **acción de Carga**, primero retira los marcadores de Guardia que tenga. 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 acción 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 (ver columna derecha).



REGLAS AVANZADAS ACCIÓN 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.



REGLAS AVANZADAS SUPERACCIONES

Una superacción es un tipo especial de acción que combina dos o más acciones en una. El tipo más habitual es la superacción de Carga. Activar a un guerrero para efectuar una superacción tan solo requiere de una única activación. Cada acción dentro de una superacción sigue las reglas para efectuar una acción de ese tipo. Hay un paso de reacción (**U**) tras cada acción en una superacción; consulta la pág. 45.

CICLO DE PODER

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

Al paso de activación de un jugador le sigue el 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**
- **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.

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



REGLAS AVANZADAS JUGAR CARTA DE PODER

Un jugador solo puede jugar una carta de poder si puede cumplir todas las instrucciones de la misma. Por ejemplo, si una carta te insta a elegir a dos guerreros amigos y solo hay un guerrero amigo superviviente, no puedes jugarla.

Algunas cartas de poder contemplan una condición adicional que debe cumplirse antes de que pueda jugarse (las reacciones son las más habituales, descritas en la pág. 45). Un jugador solo puede jugar estas cartas de poder cuando se cumpla esa condición.



CARTAS DE GAMBITO

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



REGLAS AVANZADAS CARTAS DE GAMBITO

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 a los guerreros habilidades o modificadores de atributo permanentes.

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

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 un 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 (ver a continuación). 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 figuran en las cartas de poder.

MODIFICAR ATRIBUTOS

Se dice que un atributo modificado tiene el valor modificado. 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.

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.

REGLAS AVANZADAS SECUENCIAS

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

Si dos jugadores tienen habilidades que deben resolverse al mismo tiempo y las reglas no indican lo contrario, desempatan (pág. 29). El ganador elige quién resuelve una habilidad en primer lugar, y a continuación el otro jugador resuelve otra. Siguen resolviendo habilidades de manera alterna en ese mismo orden hasta que todas se hayan resuelto. Algunas habilidades son opcionales (utilizan la palabra “puede(s)”); un jugador puede elegir no resolver dichas habilidades, pero en tal caso no podrá resolver ninguna otra habilidad opcional durante esa secuencia.



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.

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”.



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 abajo). El jugador cuyo turno esté en curso va primero.

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 a continuación). 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.

REACCIONAR A UNA REACCIÓN

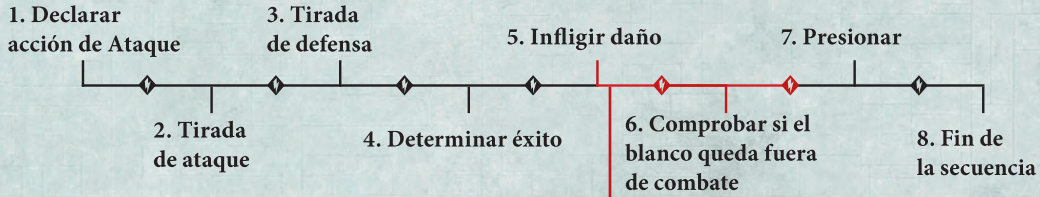
Algunas reacciones pueden jugarse como reacción a una reacción. En vez de sumarse a una cadena de reacciones, estas reacciones inician una cadena secundaria. Esta se construye y resuelve de igual modo inmediatamente tras jugarse o resolverse la reacción que dio pie al paso de reacción de esta cadena secundaria (siguiendo el texto de la reacción). Esto puede interrumpir otra cadena de reacciones. P. ej., si dos jugadores juegan una reacción “tras una activación”, ambas reacciones entran en una cadena, y la primera que se resuelve pertenece al jugador cuyo turno está en curso. Si, tras resolver la primera reacción, alguno de los jugadores quiere efectuar una reacción a esa reacción, puede hacerlo creando una cadena secundaria. Entonces se resolvería esa cadena secundaria, y por último lo haría la segunda reacción de la cadena de reacciones original (si ello aún es posible).



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, como se explica en la pág. 45.

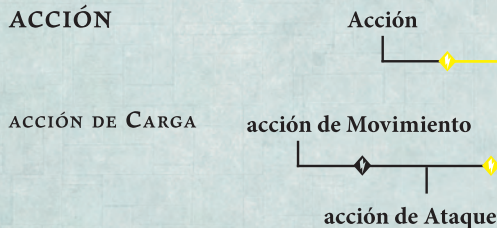
PASOS DE REACCIÓN DURANTE UNA ACCIÓN DE ATAQUE



PASOS DE REACCIÓN CUANDO SE INFLIGE DAÑO A UN GUERRERO

Estos pasos de reacción existen cuando, por la razón que sea, se inflige daño a un guerrero (normalmente tras los pasos 5 y 6 de una acción de Ataque). Si se inflige 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.

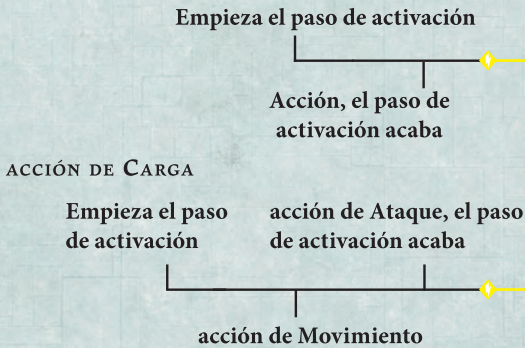
PASOS DE REACCIÓN TRAS UNA ACCIÓN



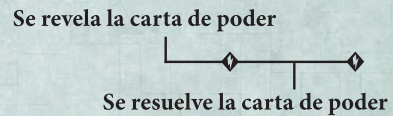
El final de la última acción de un paso de activación y el final de ese paso de activación son simultáneos y comparten el mismo paso de reacción.

Estos ejemplos usan acciones de Carga, pero todas las superaciones se resuelven de manera similar.

PASOS DE REACCIÓN TRAS UN PASO DE ACTIVACIÓN



PASOS DE REACCIÓN CUANDO SE JUEGUE UNA CARTA DE PODER



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. Turnos 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 página 44.
4. Puedes descartar cualesquiera de tus cartas de poder restantes.
5. Si tienes menos de 3 cartas de objetivo en la mano, roba cartas de objetivo hasta tener 3 en la mano, o hasta que tu mazo de objetivos quede vacío (lo que ocurra antes).
6. Si tienes menos de 5 cartas de poder en la mano, roba cartas de poder hasta tener 5 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 voltea 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 puntúan en el final de la fase tal como se ha descrito en la columna izquierda. No obstante, algunas cartas de objetivo se puntúan “de inmediato” (por ejemplo, tras una acción o gambito) 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. 34), y tras cada activación y ciclo de poder (pág. 43), hay un paso de auge. Empezando por el jugador que tuvo la última activación, cada jugador puntúa todos sus objetivos de auge revelados.

Cuando un jugador puntúa 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 32 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). Significa que no puedes permitirte perder de vista las cartas de objetivo.

También 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.



PRÓXIMOS PASOS

Las batallas que tienen lugar bajo la superficie devastada por la guerra de los Reinos Mortales van mucho más allá de los salones de la Ciudad Espejada. Si los Incursores Raudos y la Guardia Sepulcral te han abierto el apetito, te aguardan muchas más bandas únicas, mazos Rivales y juegos básicos por descubrir. Encontrarás más información sobre cada uno de los siguientes productos en warhammerunderworlds.com y warhammer-community.com.

NUEVAS BANDAS

Bandas de todos los Reinos Mortales se enfrentan en campos de batalla ocultos, desde los nobles Forjados en la Tormenta hasta los adoradores del Caos, así como los brutos Orruks y las implacables fuerzas de muertos vivos de Nagash.

Estas bandas están disponibles como expansiones de esta caja de inicio. Cada expansión incluye una banda representada por sus propias cartas de guerrero, miniaturas de montaje fácil y un mazo Rivales para que puedas montarlas y empezar a jugar de inmediato.

Cada banda tiene su propio estilo de juego y puntos fuertes y débiles. ¿Las dominarás todas y te convertirás en el campeón o campeona indiscutible de Warhammer Underworlds?



Leona Stratosi

Spawnmaw

MAZOS RIVALES UNIVERSALES

Los mazos Rivales universales introducen nuevas tácticas, estrategias y estilos de juego de tus partidas de Warhammer Underworlds. Cada mazo Rivales universal incluye 12 cartas de objetivo y 20 cartas de poder para ampliar tu colección que pueden usarse con cualquier banda, ¡desbloqueando un nuevo y mortal potencial para tus guerreros! Jugar una partida con un mazo Rivales universal es tan sencillo como abrir el mazo, barajar las cartas y jugar.

Además, cuando combinas un mazo Rivales universal y un mazo Rivales de una banda, puedes jugar en el formato Némesis, el más jugado de Warhammer Underworlds. Sorprende a tu oponente mientras desatas un amplio abanico de nuevos gambitos y mejoras mientras consigues objetivos adaptados específicamente a tu estilo de juego.



JUEGOS BÁSICOS

Si quieres explorar aún más los inframundos, cada juego básico de Warhammer Underworlds está diseñado para introducirte en un nuevo escenario, desde las profundidades más oscuras de Inframaraña hasta los mágicos salones de raíces de Hondoarcana. Cada juego básico incluye dos nuevas bandas de guerreros con su propio mazo Rivales, dos mazos Rivales universales, tableros nuevos que te permitirán luchar en nuevos campos de batalla y un reglamento ampliado. No hay mejor manera de continuar tu viaje en Warhammer Underworlds.



GLOSARIO

Acción (pág. 34): 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. 34): Parte del turno de un jugador de la fase de acción, durante la cual puede efectuar una acción con un guerrero, robar una carta de poder, descartar y robar una carta de objetivo, 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. 36): Atributo de las acciones de Ataque que indica hasta qué distancia en hexágonos afectan.

Apoyo (pág. 39): 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. 25, 43): 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, acción de (pág. 36): Acción que puede efectuar un guerrero para intentar dañar a uno o más guerreros enemigos.

Atrapado (pág. 38): 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. 42): Acción que puede efectuar un guerrero para tambalear a un guerrero enemigo adyacente.

Auge, paso de (pág. 47): 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 puntúa cada uno de sus objetivos de auge revelados.

Banda (pág. 22): 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.

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

Cadena de reacciones (pág. 45): Secuencia de reacciones resuelta por turnos cuando más de un jugador quiere jugar una reacción en el mismo paso de reacción.

Campo de batalla (pág. 26): 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, acción de (pág. 42): Superacción 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. 43): 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. 23): Algunos guerreros tienen una o varias clases, que se indican mediante iconos en su carta de guerrero. Esta caja incluye dos clases: volador (**☁**) y líder (**☑**).

Clave (pág. 25): Palabra en negrita que hace referencia a una regla de este libro (p. ej., Romper), o etiqueta una carta (p. ej., Cazador/Suplicante) 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. 38): Paso 6 de la secuencia de combate.

Dados (atributo) (pág. 36):

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.

Dados de ataque: Dados usados en las acciones de Ataque.

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

Daño (atributo) (pág. 36):

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. 38): Paso 1 de la secuencia de combate.

Defensa (atributo) (pág. 23):

Atributo que figura en la carta de cada 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.

Descartar (pág. 30): El acto de poner una carta boca arriba en una pila de descarte.

Desempate (pág. 29): Término de reglas. Los desempates sirven para determinar un jugador al azar para efectos varios.

Determinar éxitos (pág. 38): Paso 4 de la secuencia de combate.

✎ **Doloroso (pág. 41):** Clave de acción de Ataque. Cuando una acción de Ataque con la clave ✎ Doloroso 1 resulta en golpe crítico, inflige +1 Daño.

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

Empujar (pág. 35): 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: Término de reglas. Varios símbolos del dado se consideran éxitos en tiradas de ataque y de defensa.

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

Fallo/fracaso (acción de Ataque):

Indica que una acción de Ataque no tiene éxito. Una acción de Ataque que falla o fracasa no inflige daño.

Fase de acción (pág. 32): 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. 35): 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. 47): Cada partida tiene tres finales de la fase. En los dos primeros se puntúan cartas de objetivo, se asignan mejoras y se descartan y roban cartas. En el tercero se puntúan cartas de objetivo y termina la partida.

Fuera de combate (pág. 40):

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. 43): Tipo de carta de poder. La mayoría de las cartas de gambito se juegan durante el ciclo de poder, aunque algunas especifican una condición adicional que debe cumplirse antes de jugarlas. Algunas cartas de gambito son reacciones, y pueden jugarse tal como describe la condición de la carta.

Gloria, punto de: Marcador que representa el éxito de una banda. Obtienes 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, volteas 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. 38): 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. 23): Cada banda pertenece a una de las 4 Grandes Alianzas: Orden, Caos, Muerte o Destrucción.

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. 42):

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: 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.


Guerrero amigo: Guerrero de tu banda.

Guerrero enemigo: Guerrero de la banda de cualquier oponente.

Guerrero que apoya (pág. 39): Guerrero que proporciona apoyo.

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

Habilidad crítica (pág. 41):

Habilidad que incluye  en su nombre, y se usa cuando una acción de Ataque resulta en golpe crítico.

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

Hexágono bloqueado (pág. 26):

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. 27):

Hexágono en el límite exterior del campo de batalla.

Hexágono incompleto (pág. 26):

Hexágono parcial del borde del campo de batalla. Estos hexágonos no son parte del campo de batalla ni de la partida.

Hexágono inicial (pág. 26):

Hexágono indicado con el símbolo de Warhammer Underworlds.

Hexágono ocupado (pág. 27):

Hexágono en el que hay un guerrero.

Hexágono vacío (pág. 27):

Hexágono que no contiene ningún guerrero y que no está bloqueado.

Hexágono vacío (pág. 27):

Hexágono que no contiene ningún guerrero y que no está bloqueado.

Infligir daño (pág. 38): Paso 5 de la secuencia de combate. Si algo inflige daño a un guerrero, asigne a ese guerrero tantas fichas de herida como daño infligido.


Inspiración, paso de (pág. 23):

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. 23): Estado de un guerrero cuya condición de Inspirado (que figura en su carta de guerrero) se ha cumplido. Voltea la carta para revelar sus atributos de Inspirado.

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

Jugador enemigo: Oponente.



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. 37): 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.

Mano: Cartas de objetivo y de poder que un jugador ha robado pero aún no ha jugado ni puntuado. La mano debería situarse de modo que el otro jugador no vea qué cartas la componen. Una mano no puede incluir más de tres cartas de objetivo, pero puede incluir cualquier cantidad de cartas de poder.

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 Dispersión: Esta caja de inicio incluye un marcador de Dispersión. No necesitas este marcador para usar el contenido de esta caja. Puedes necesitarlo cuando juegues con otros juegos de Warhammer Underworlds. Encontrarás las reglas para su uso en warhammerunderworlds.com.

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 Tambalearse recibe un marcador de Guardia, retira los marcadores de Tambalearse de ese guerrero. Si un guerrero con uno o más marcadores de Guardia efectúa una acción de Carga, retira sus marcadores de Carga.

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

Marcador de objetivo (pág. 30): 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: Esta caja de inicio incluye dos marcadores de rasgo impresos a doble cara. No necesitas estos marcadores para usar el contenido de esta caja. Puedes necesitarlos cuando juegues con otros juegos de Warhammer Underworlds. Encontrarás las reglas para su uso en warhammerunderworlds.com.

Marcador de Tambalearse (pág. 41): Si se asigna a un guerrero un marcador de Tambalearse, retira los marcadores de Guardia de ese guerrero. Un guerrero con uno o más marcadores de Tambalearse se tambalea. Puedes repetir un dado de la tirada de ataque de una acción de Ataque si el blanco se tambalea.

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 de objetivos (pág. 24): Uno de los dos mazos de un jugador; consta de 12 o más cartas de objetivo únicas.

Mazo de poderes (págs. 24-25): Uno de los dos mazos de un jugador, que consta de 20 cartas de poder únicas.

Mazo Rivales (pág. 24): 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.

Mejora, carta de (págs. 24, 44): 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.

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

Modificador (pág. 44): 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. 34): Acción que puede efectuar un guerrero al activarse para mover a un hexágono adyacente tantas veces como si atributo Movimiento.

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, carta de (págs. 24, 47): 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.

Objetivo de auge, carta de (pág. 47): Carta de objetivo que revela al cumplir su condición y que puntúa en un paso de auge durante la fase de acción.

Objetivo dual, carta de (pág. 47): Carta de objetivo que tiene dos condiciones que hace falta cumplir para poder puntuarla.

Objetivo híbrida, carta de (pág. 47): Carta de objetivo que tiene dos condiciones. Basta con cumplir una de ellas para puntuarla.

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

Persiste (pág. 43): 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 especifique 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, acción de (pág. 42): 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 *Aturdimiento, acción de*).

Poder, carta de (págs. 43-44): Tipo de carta. Las cartas de poder pueden ser cartas de mejora o cartas de gambito.

Presionado (pág. 38): Empujón que puede ser fruto de una acción de Ataque. Un guerrero presionado es empujado 1 hexágono, alejándose del atacante.

Presionar (pág. 38): Paso 7 de la secuencia de combate.

Quebrar (pág. 30): Acto de poner boca arriba en la pila de descarte una carta de mejora asignada a un guerrero.

Reacción (págs. 45-46): 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. 45): Oportunidad para usar una única reacción. Cada jugador puede usar una única reacción en cada paso de reacción.

Reciclar (pág. 44): Un jugador puede optar por reciclar cuando sea su turno en un ciclo de poder.

Rechazar (pág. 41): Clave de acción de Ataque. Si una acción de Ataque con Rechazar 1 tiene éxito, su blanco puede ser presionado 1 hexágono adicional.


Recompensa (pág. 40): 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).

Repetir (pág. 29): Término de reglas. Cuando una regla te insta 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. 35): Término de reglas relacionado con fichas y marcadores.

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

Robar de nuevo (pág. 30): 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.

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.

Secuencia de combate (pág. 38): Secuencia a seguir cuando un guerrero efectúa una acción de Ataque.

Segar (pág. 41): 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. 42): Acción compuesta por dos o más acciones.

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

Tambalea (pág. 41): Clave de acción de Ataque. Tras una acción de Ataque con éxito que tenga la clave Tambalea, asigna al blanco un marcador de Tambalea. Algunas cartas pueden instarte a tambalea a un guerrero: asígnale un marcador de Tambalea.

Tener éxito (acción de Ataque) (pág. 38): Término de reglas. Una acción de Ataque que tiene éxito inflige daño.

Terminar secuencia (pág. 38): Paso 8 de la secuencia de combate.

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


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

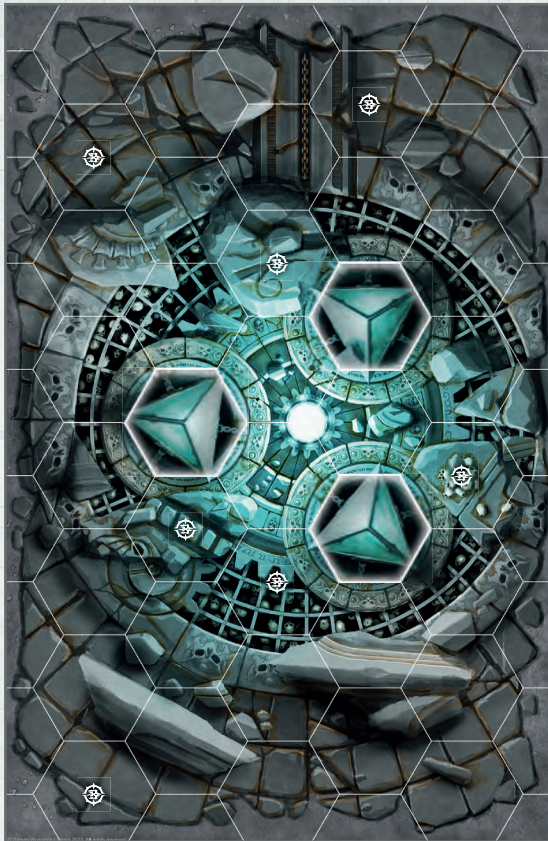
Territorio enemigo: Territorio de cualquier oponente (los hexágonos de sus tableros de juego).

Tirada de ataque (pág. 38): Tirada de dados de un jugador cuando uno de sus guerreros efectúa una acción de Ataque. Paso 2 de la secuencia de combate.

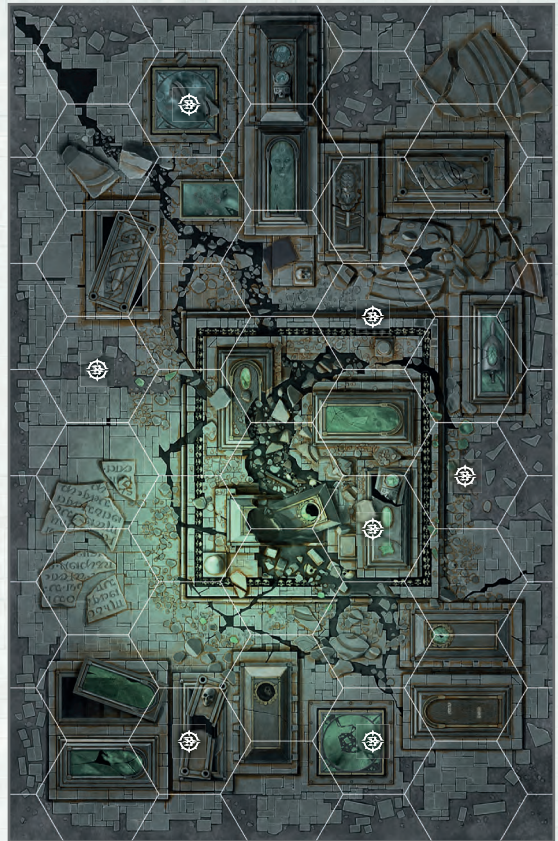
Tirada de defensa (pág. 38): Tirada de dados de un jugador cuando uno de sus guerreros es el blanco de una acción de Ataque. Paso 3 de la secuencia de combate.

Visible (pág. 37): 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. 23): Rasgo que denota el símbolo de alas () que figura en algunas cartas de ardid y mejora. Al efectuar una acción de Movimiento, un guerrero volador puede moverse a través de hexágonos bloqueados y ocupados.



Refractor del Alma



Sepulcro Katophrane



Mazmorra Maldita



Torre Destruida

SECUENCIA DE COMBATE

- ✗ Ningún éxito
- ✓ Un éxito
- ☼ Éxito crítico



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.
- Robar una carta de poder.
- Descartar una carta de objetivo y robar una carta de objetivo.
- Pasar (renunciar a una activación).

SECUENCIA DE RONDA

FASE DE ACCIÓN (PÁG. 32)

- 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. 47)

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

- 1 - Puntuar cartas de objetivo
- 2 - Descartar cartas de objetivo
- 3 - Jugar cartas de mejora
- 4 - Descartar cartas de poder
- 5 - Robar cartas de objetivo
- 6 - Robar cartas de poder

PASOS DE UN TURNO

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

