

WARHAMMER
UNDERWORLDS

SHADESPIRE



REGLAMENTO

ÍNDICE

REGLAS	12	Reacciones	24
Antes de iniciar una partida.....	12	Ronda 1, final de la fase	25
Construcción de mazos	13	Ronda 2.....	25
Secuencia de juego	14	Ronda 3	25
Coloca los tableros	14	Victoria	25
Coloca los marcadores de objetivo.....	16	REGLAS ALTERNATIVAS	26
Roba cartas	16	Partidas equilibradas.....	26
Coloca a los guerreros.....	17	Capturar el Artefacto	26
Ronda 1, fase de acción.....	18	Partidas multijugador	27
Acciones de Movimiento	18	GLOSARIO	30
Acciones de Ataque	19	REFERENCIA	32
Combate.....	20		
Reglas adicionales de acciones de Ataque	22		
Ciclo de poder.....	22		

PRODUCIDO POR GAMES WORKSHOP EN NOTTINGHAM

Traducción y maquetación de la edición española: Miguel Antón, Vanessa Carballo, Aura Delgado, Agustín Membrilla, Chema Pamundi

Warhammer Underworlds: Shadepire © Copyright Games Workshop Limited 2018. Warhammer Underworlds: Shadepire, GW, Games Workshop, Warhammer, Stormcast Eternals, y todos los logotipos, ilustraciones, imágenes, nombres, criaturas, razas, vehículos, localizaciones, armas, personajes y características distintivas asociadas son * o TM, y/o © Games Workshop Limited, registrados de formas diversas en todo el mundo. Todos los derechos reservados.

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

Esta es una obra de ficción. Todos los personajes y eventos mostrados 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 niños menores de 16 años sin supervisión de un adulto. Sea cual sea tu edad, ten cuidado cuando utilices pegamentos, herramientas afiladas y sprays, y asegúrate de leer cuidadosamente las instrucciones del empaquetado.

Games Workshop Ltd., Willow Road, Lenton, Nottingham, NG7 2WS, Reino Unido

games-workshop.com



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 SUBSTANCIA MILAGROSA QUE PODÍA ALMACENAR LA ESENCIA ESPIRITUAL DE LOS MUERTOS POR TODA LA ETERNIDAD. DE ESTA FORMA LOS KATOPHRANES DE SHADESPIRE 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 SHADESPIRE Y CREANDO UN REFLEJO RETORCIDO DE SU ANTIGUO ESPLENDOR. SHADESPIRE QUEDÓ ATRAPADA A MEDIO CAMINO ENTRE ÚLGU, EL REINO DE LA SOMBRAS, Y HYSH, EL REINO DE LA LUZ. ATRAPADAS EN ESTE REFLEJO OSCURO, REFRACTADAS 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 SHADESPIRE 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.

REGLAS BÁSICAS

Esta sección del libro te enseña todo lo que debes saber para jugar con un oponente una partida de Warhammer Underworlds. La sección que la sigue (Reglas alternativas, página 26) presenta modos distintos de juego para quienes hayan dominado el juego básico, incluidas reglas para partidas con tres o cuatro jugadores y partidas Capturar el Artefacto. Recomendamos que te atengas a las reglas de esta sección hasta haberte familiarizado con el funcionamiento del juego.

ANTES DE INICIAR UNA PARTIDA

Bandas de Shadepire

Una banda es una colección de guerreros atrapados juntos en la Ciudad Espejada de Shadepire. Luchan por el mismo objetivo, ya sea escapar de la ciudad, acabar con sus odiados enemigos o hallar tesoros de valor incalculable. Cada banda posee un carácter propio y consta siempre del mismo número de combatientes, identificados por sus cartas de guerrero (ver a la derecha) y representados por miniaturas.

Cada vez que juegas una partida de Warhammer Underworlds, tu oponente y tú escogéis una banda que tengáis a vuestra disposición. Si jugáis con una copia del Juego básico, decide quién utilizará qué banda. Ambos podéis usar la misma si disponéis cada uno de un conjunto de miniaturas.



Este Juego básico incluye dos bandas: Los Campeones de Steelheart y los Saqueadores de Garrek. Los Campeones de Steelheart cuentan con tres guerreros: Severin Steelheart, Angharad Brightshield y Obryn el Bravo, mientras que la banda de los Saqueadores de Garrek cuenta con 5 guerreros: Garrek Gorebeard, Karsus el Encadenado, Sangriento Saek, Arnulf y Targor. Futuras expansiones introducirán nuevas bandas en la ciudad maldita de Shadepire.

Los guerreros

Los guerreros que componen las bandas no sólo se representan mediante miniaturas, sino con una carta de guerrero como la que mostrada debajo. Incluye información acerca de sus características (cuán rápido, resistente, protegido por armadura o huidizo es), su acción/acciones de ataque y otras acciones que pueda tener.

La carta de guerrero incluye una condición llamada Inspiración: Si esta condición se cumple durante una partida, el guerrero de inmediato se siente Inspirado (si el guerrero se Inspira de resultados de una acción, lo hará una vez completada dicha acción). Cuando esto sucede, vuelve la carta de guerrero, revelando las características y acciones de que disfruta estando Inspirado. Una vez Inspirado, el guerrero se mantiene así durante el resto de la partida.

Un guerrero de tu banda es un guerrero amigo. Un guerrero de cualquier otra banda es un guerrero enemigo. Cada banda tiene un líder, identificado por el símbolo de una corona en su carta de guerrero.



Los mazos

Además de una banda, cada jugador necesita dos mazos de cartas para jugar una partida de Warhammer Underworlds: un mazo de objetivos, que consta de 12 cartas, y un mazo de poderes, que consta de al menos 20 cartas. Puedes escoger qué cartas van en cada mazo, una parte estratégica del juego muy importante.

Para tu primera partida es mejor que cada jugador use los mazos preconstruidos incluidos en el Juego básico, ya que tienen la cantidad adecuada de cartas. Hay un mazo de poderes y otro de objetivos para la banda de los Saqueadores, y un mazo de poderes y un mazo de objetivos para la banda de los Campeones. El Juego básico incluye también un conjunto adicional de cartas que pueden usar ambas bandas, y algunas que son específicas de una u otra, para que cuando te familiarices con las reglas puedas experimentar con diferentes mazos y estrategias distintas.

Anatomía de la carta de guerrero

- 1 - Ilustración de la miniatura del guerrero
- 2 - El nombre del guerrero. El guerrero cuyo nombre va precedido por un símbolo de corona es el líder de tu banda.
- 3 - La acción (o acciones) de Ataque del guerrero con atributos de Alcance, Dados y Daño (pág. 19)
- 4 - La condición de Inspiración del guerrero. Cuando se cumple, da la vuelta a la carta. La parte posterior de la carta de guerrero carece de condición de Inspiración.
- 5 - El atributo de Movimiento del guerrero
- 6 - El atributo de Defensa del guerrero
- 7 - El atributo de Heridas del guerrero
- 8 - Aquí se listan habilidades adicionales o reglas relativas a la acción de Ataque. A veces podrías encontrar descripciones sobre el guerrero o Shadespire, textos que no tienen efecto en el juego.
- 9 - El icono que identifica a la banda del guerrero

CONSTRUCCIÓN DE MAZOS

La construcción de mazos es una parte muy importante de Warhammer Underworlds, todo un desafío hasta que hayas jugado unas cuantas partidas y te familiarices con el funcionamiento del juego. Este Juego básico incluye mazos preconstruidos de objetivos y de poderes para cada jugador, así que puedes ignorar esta sección hasta haber jugado algunas partidas. Cuando termines y decidas hacer tus propios mazos, debes consultar las siguientes limitaciones:

- El mazo de poderes incluye al menos 20 cartas, todas deben ser únicas. Puede incluir cualquier cantidad adicional de cartas únicas. No más de la mitad del mazo (redondea hacia abajo) pueden ser cartas de ardid.
- El mazo de objetivos siempre debe incluir exactamente 12 cartas de objetivo únicas.
- Tu banda debe ser capaz de usar las cartas que incluyas en tus mazos (págs. 16-17).

SECUENCIA DE JUEGO

Una partida de Warhammer Underworlds sigue la siguiente secuencia:

DESPLIEGUE

1. COLOCA
LOS TABLEROS
2. COLOCA LOS
MARCADORES
DE OBJETIVO
3. ROBA CARTAS
4. COLOCA A
LOS GUERREROS

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

VICTORIA

Juego equilibrado

Este diagrama muestra la secuencia de juego de una partida. En la página 26 encontrarás las reglas que cubren el juego competitivo de Warhammer Underworlds al mejor de tres encuentros.

REPETIR TIRADAS Y TIRADAS DE DESEMPATE

Cuando las reglas o una carta te pidan repetir una tirada, debes coger los dados y tirar de nuevo. Si te pide repetir la tirada y tiraste más de un dado, debes cogerlos todos y volver a tirar, a menos que se especifique lo contrario. Sea cual sea el nuevo resultado, éste sustituye al resultado anterior, aunque sea peor. A menos que se especifique lo contrario, no puedes repetir una tirada que ya hayas repetido.

Los desempates se usan en varias situaciones (por ejemplo, para decidir quién coloca tableros antes). Cuando las reglas te pidan resolver un desempate, cada jugador coge cuatro dados cualesquiera y los tira para contabilizar el número de éxitos críticos (los símbolos ) . El jugador con el mayor número de símbolos  gana. Si más de un jugador empatata al obtener el mayor número de , o si ningún jugador obtiene un , los jugadores que hayan empatado cuentan el número de  obtenidos. El jugador empatado que haya obtenido el mayor número de  gana. Si sigue dándose un empate, los jugadores empatados cuentan el número de  obtenidos. El jugador empatado que haya obtenido el mayor número de  gana. Si sigue dándose un empate, los jugadores resuelven un desempate y proceden del modo descrito tantas veces como sea necesario hasta determinar un ganador.

1. COLOCA LOS TABLEROS

Ambos jugadores aportan los tableros de Warhammer Underworlds de que dispongan en su colección. Los tableros tienen dos caras, con una trama hexagonal impresa en ambas. Cada espacio hexagonal en esta trama se denomina hexágono.

En este paso, los jugadores desempatan (ver arriba, derecha). El perdedor escoge primero tablero. Puede ser cualquier tablero de ambos jugadores. El ganador del desempate escoge otro tablero y coloca ambos de modo que la trama hexagonal

coincida y haya, al menos, tres hexágonos que unan los extremos más largos de ambos tableros, o al menos dos hexágonos completos que unan los extremos cortos de ambos tableros.

Colocados los tableros, ya está listo lo que se denomina el campo de batalla. A continuación figuran algunos ejemplos de cómo colocar tableros:



SECUENCIA

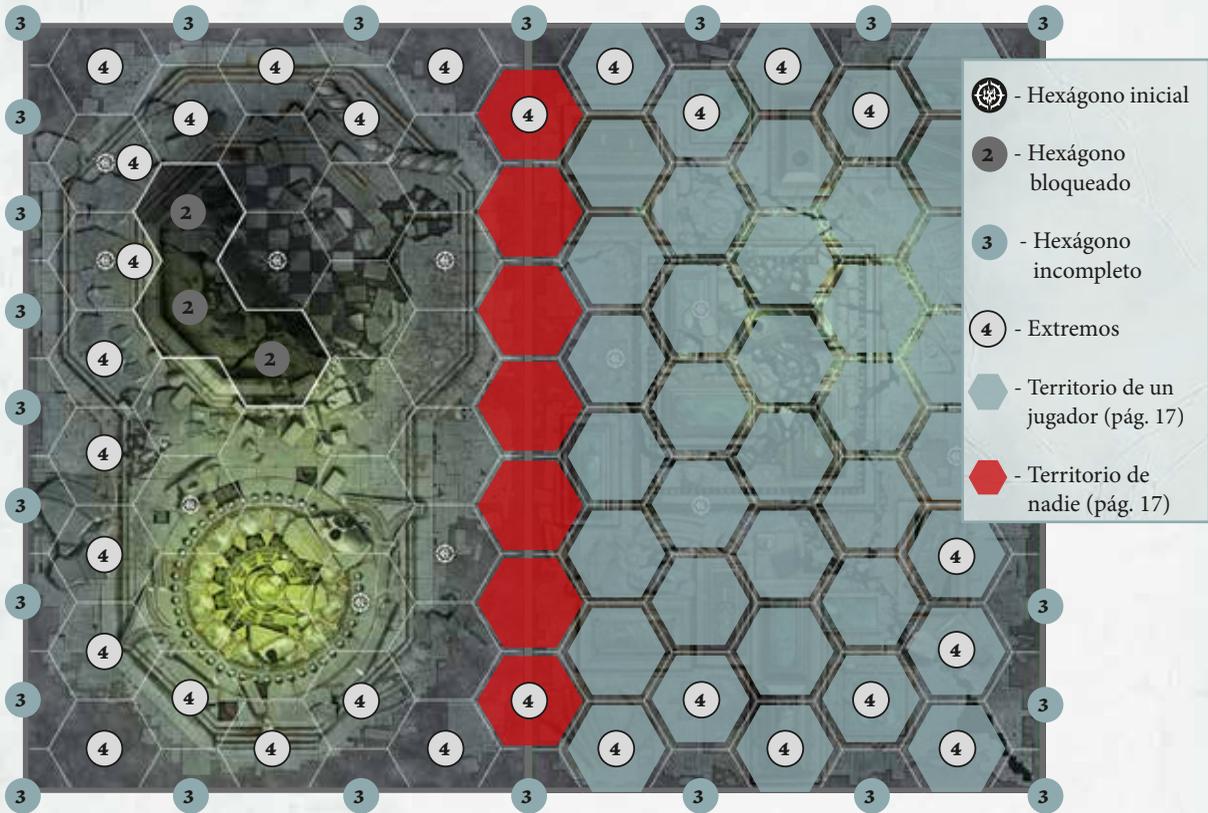
Si un jugador tiene dos o más habilidades que deberían resolverse a la vez (por ejemplo, al inicio de la fase de acción) elige en qué orden se resuelven. Si dos jugadores tienen habilidades que se resuelven a la vez, desempatan (ver arriba, derecha). El ganador resuelve una habilidad primero, luego el perdedor resuelve una habilidad. Siguen resolviendo habilidades en el mismo orden hasta que todas las habilidades que quisieran resolver se hayan resuelto. Un jugador puede escoger no resolver una habilidad en este punto, pero si lo hace no puede resolver más habilidades en este momento.

Ten en cuenta que hay reglas diferentes para reacciones, muchas de las cuales se resolverán simultáneamente, pero sólo una se podrá jugar en un momento dado (ver página 24).

El campo de batalla

Aquí puedes ver el ejemplo de un campo de batalla. Está dividido en hexágonos, útiles para determinar la posición de objetivos y guerreros, así como la distancia que los separa. Cualquier cosa colocada en el campo de batalla debe situarse en un hexágono entero (no en uno de los hexágonos incompletos que bordean el tablero, a menos que ese

hexágono quede completado por otro tablero). Los hexágonos incompletos no forman parte del juego, es decir, los guerreros no pueden moverse a ellos, no puede colocarse nada en ellos y etc. Algunos de los hexágonos contienen un icono blanco de Warhammer Underworlds, éstos se utilizan a la hora de colocar los guerreros y se denominan hexágonos iniciales.



HEXÁGONOS BLOQUEADOS

Hay hexágonos que tienen un borde grueso blanco que indica que están bloqueados: un obstáculo en el hexágono impide mover a los guerreros a través de él u ocuparlo, y bloquea la línea de visión a todo lo que se extienda más allá del hexágono (pág. 19). Si hay hexágonos bloqueados adyacentes, algunas de las líneas podrían no aparecer para mostrar que esa zona es impenetrable.



Este diagrama muestra tres hexágonos bloqueados.

CONTAR DISTANCIAS

Este diagrama muestra a qué se refieren las reglas cuando hablan de distancias.



A está a dos hexágonos de B.



A está a cuatro hexágonos de B.



A está a un hexágono de B (adyacente, por tanto, a B).

2. COLOCA LOS MARCADORES DE OBJETIVO

Toma los marcadores de objetivo numerados de 1-5 para una partida a dos jugadores. Usarás los numerados de 6-9 en partidas con más jugadores, tal como detallan las reglas alternativas. Cada marcador de objetivo tiene dos caras, con el número impreso en una cara.

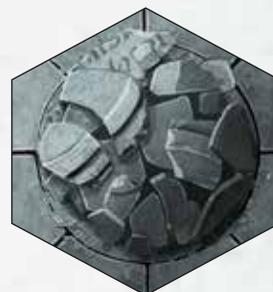
Baraja los marcadores de objetivo boca abajo y colócalos junto al campo de batalla. El jugador que colocó el primer tablero toma un marcador de objetivo y lo coloca (sin mirar el anverso) boca abajo en cualquier hexágono completo del campo de batalla que no sea un hexágono inicial, uno bloqueado o uno situado en los extremos (los hexágonos completos más exteriores que bordean el campo de batalla). A continuación los jugadores se turnan para colocar los restantes marcadores de objetivo, con la restricción adicional de que ninguno de éstos puede situarse a dos hexágonos de otro marcador de objetivo. El último

marcador de objetivo, y cualquier otro marcador que no pueda colocarse debido a estas restricciones, se coloca siguiendo las mismas reglas, excepto que puede situarse en uno de los extremos. Una vez colocados todos los marcadores de objetivo, dales la vuelta y revela el anverso.

Los marcadores de objetivo no bloquean el movimiento ni la línea de visión (pág. 19), sólo indican zonas importantes del campo de batalla que las bandas se esforzarán por ocupar. Un guerrero (y su banda) ocupa un objetivo si se sitúa en el mismo hexágono que el marcador de objetivo.



Anverso



Reverso

3. ROBA CARTAS

Al inicio del juego, ambos jugadores barajan sus mazos de objetivo y poder por separado y los colocan boca abajo junto al campo de batalla. Roban 5 cartas de poder y 3 cartas de objetivo. El conjunto de estas cartas se conoce como su mano, y no se muestran al oponente. Los jugadores pueden robar más cartas durante la partida. La mano puede contar con cualquier cantidad de cartas de poder, pero sólo puede haber 3 cartas de objetivo en ella. Si un jugador se dispone a robar carta, pero el mazo en cuestión está agotado, no puede robarla: ¡Las cartas descartadas no se barajan de nuevo para volver a formar el mazo!

Cartas de objetivo

La mano de un jugador la formará una mezcla de cartas de objetivo, que se usan para obtener puntos de gloria, y cartas de poder, que pueden ser mejoras o ardidés.

Aquí al lado hay una carta de objetivo, tal como señala el icono de punto de gloria situado en la esquina superior izquierda (1). Cada carta de objetivo tiene nombre (2) y condición (3). Si cumples la condición que especifica la carta, te anotas el número de puntos de gloria mostrados al pie de la carta (4): Toma ese número de marcadores de puntos de

gloria. ¡Gana quien tenga más puntos de gloria al final de la partida! El símbolo situado en la esquina superior derecha (5) revela qué bandas pueden incluir la carta en su mazo. Si es un símbolo universal, cualquier banda puede usarla. Si es el símbolo de una banda, sólo esa puede usarla. Para más información acerca de las cartas de objetivo, consulta la página 24.



Variante multijugador

Algunas cartas de objetivo incluyen uno o más símbolos en la parte derecha y funcionan de manera distinta en partidas de 3 y 4 jugadores (pág. 27). En partidas de dos jugadores, basta con ignorar estos símbolos y el texto que los acompaña.



Iconos variante multijugador

¿ROBAR DE NUEVO?

Si no te gustan tus 3 objetivos y las 5 cartas iniciales de poder, puedes “robar de nuevo”: Descarta las cartas y roba una nueva mano inicial. Si lo haces, debes descartar todas las cartas de ese tipo antes de robar una nueva mano. Por ejemplo, si no te gustan dos de tus objetivos, pero sí la mayoría de tus cartas de poder, podrías descartar los tres objetivos y robar tres nuevas cartas. Puedes incluso descartar todas las cartas de objetivo y de poder iniciales y robar una mano completamente nueva. Ten en cuenta que en este juego no puedes jugar cartas ya descartadas, ¡así que no abuses de los robar de nuevo!



Cartas de mejora

Ésta es una carta de mejora, como muestra el símbolo de engranajes de la esquina superior izquierda (1). Cada carta de mejora tiene nombre (2) y un efecto permanente (3) que puede usarse para potenciar uno o más de los atributos del guerrero, u otorgar al guerrero una acción nueva, por ejemplo. Como sucede con las cartas de objetivo, el símbolo de la esquina superior derecha (4) informa de qué bandas pueden incluir la carta en su mazo. Algunas cartas de mejora tienen restricciones en cuanto a qué guerreros pueden ser mejorados por su efecto, en cuyo caso la carta listará los guerreros que pueden aprovechar la mejora (5). Para más información acerca de las cartas de mejora, consulta la página 23.



Cartas de ardid

Ésta es una carta de ardid, como muestra el símbolo de la daga de la esquina superior izquierda (1). Cada carta de ardid tiene nombre (2) y un efecto (3) que por lo general es breve (podría servir para otorgar a un guerrero una activación gratis, o para hacer un movimiento adicional, por ejemplo). Como sucede con las cartas de objetivo, el símbolo de la esquina superior derecha (4) informa de qué bandas pueden incluir la carta en su mazo. Para más información acerca de las cartas de mejora, consulta la página 23.

Tendrás oportunidad de jugar estas cartas en el ciclo de poder que sigue a cada activación (pág. 22).

SÍMBOLOS DE BANDA



Saqueadores de Garrek



Campeones de Steelheart



Universal
(utilizable por todas las bandas)

PERO MI CARTA DICE...

Hay cartas que permiten hacer cosas que no podrías hacer normalmente según las reglas impresas en este manual. Siempre que la carta contradiga las reglas de este manual, la carta tendrá prioridad.

4. COLOCA A LOS GUERREROS

Los jugadores desempatan de nuevo (pág. 14). El ganador escoge qué jugador será el primero en colocar a un guerrero. Ese jugador coloca a uno de sus guerreros en uno de los hexágonos iniciales (los que tienen el símbolo de Warhammer Underworlds) de su territorio. Luego, los jugadores se turnan para colocar a sus guerreros de uno en uno, hasta que todos los guerreros de las bandas estén situados. Si un jugador se queda sin guerreros, el otro continúa colocando guerreros hasta que todos estén colocados. Un guerrero no podrá ser situado en un hexágono que ya está siendo ocupado por otro guerrero, ya sea en este momento o en cualquier momento durante la partida.

TERRITORIO Y TERRITORIO DE NADIE

El territorio de un jugador se compone de todos los hexágonos completos de su tablero de juego. Cualquier hexágono que fuese completado durante la colocación de los tableros es como territorio de nadie.

RONDA 1, FASE DE ACCIÓN

¡Ya estás listo para la batalla! Cada partida se compone de tres rondas, y cada ronda se compone 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, aquél de los jugadores que fue el primero en terminar de colocar a su banda añade un símbolo  a su tirada. El ganador decide qué jugador será el primero que activará en esa fase de acción.

Los jugadores se turnan para efectuar activaciones. Cada uno cuenta con cuatro activaciones que puede usar para realizar esa cantidad de acciones, tales como mover o atacar con sus guerreros. Una vez utilizada una activación, sigue un ciclo de poder en el que ambos jugadores pueden jugar cartas de poder (pág. 22), tras lo cual el otro jugador debe jugar. Cuando ambos han usado todas sus activaciones termina la fase de acción y empieza el final de la fase.

Muchas de las activaciones permiten a un guerrero efectuar una acción, ¡pero activaciones y acciones son cosas distintas! Los jugadores llevan a cabo las activaciones mientras que los guerreros efectúan acciones (que podrían, o no, formar parte de una activación).

Si encuentras una palabra en estas reglas y no estás seguro de que significa, puedes acudir al Glosario (págs. 30-31), donde se describen los términos de juego.

ACTIVACIONES

La mayoría de las activaciones implican activar a un guerrero. Para ello, escoge a uno de tus guerreros para efectuar una acción. Al hacerlo gastas una de tus cuatro activaciones de la fase.

Las siguientes son las activaciones más habituales:

- Efectuar una acción de Movimiento (ver abajo).
- Efectuar una acción de Carga (pág. 22)
- Ponerte en Guardia (pág. 22)
- Efectuar una acción impresa en una carta de guerrero o mejora, como por ejemplo una acción de Ataque (ver al lado).

Un guerrero sólo puede efectuar una acción de Movimiento (o Carga) por fase de acción. Si ya ha efectuado una acción de Movimiento en una fase de acción, no puede también efectuar una acción de Carga en la misma fase. Coloca junto al guerrero un marcador de movimiento/carga a modo de recordatorio.

También hay activaciones que no comportan activar a un guerrero: en su lugar, estas activaciones permiten al jugador hacer algo. Sigue gastando una de las cuatro activaciones de que dispone el jugador en la fase. Estas activaciones, comunes a todos los jugadores, son las siguientes:

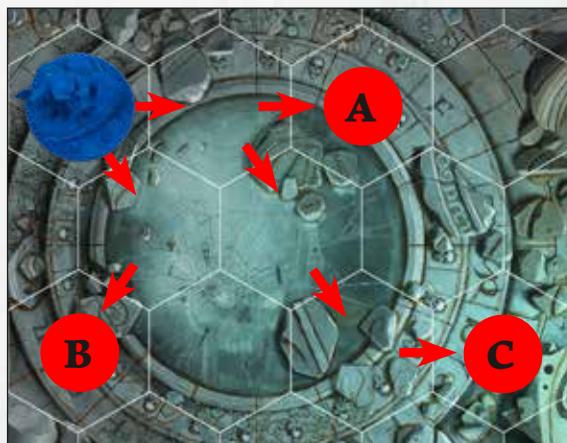
- Roba carta de poder de la parte superior del mazo de poderes.
- Descarta carta de objetivo y roba carta de objetivo de la parte superior del mazo de objetivos.
- Pasar (no hacer nada).

En el fragor del combate, no sería de extrañar que perdieces la cuenta de cuántas activaciones has hecho. Para ayudarte a llevar la cuenta, toma cuatro marcadores de activación al inicio de cada ronda. Cada vez que efectúes una activación, dale la vuelta a uno o devuélvelo a la caja.

ACCIONES DE MOVIMIENTO

Cuando un guerrero efectúa una acción de Movimiento, puede mover en cualquier dirección, desplazándose a un hexágono adyacente hasta un número de veces equivalente a su atributo de movimiento. No puede mover a través de hexágonos bloqueados o ocupados (aquellos que contienen a otros guerreros). Un guerrero que efectúa una acción de Movimiento no puede terminarla en el hexágono donde la inició. Un guerrero que efectúa una acción de Movimiento no puede efectuar otra acción de Movimiento (o una acción de Carga) en esa fase de acción: Coloca un marcador de movimiento/carga junto a él a modo de recordatorio.

En este diagrama, el Campeón de Steelheart necesitará contar al menos con un atributo de Movimiento 2 para mover a los hexágonos A o B, y al menos de 4 para mover a C.



EMPUJONES Y OTRAS EXCEPCIONES

Cuando una regla implica empujar a un guerrero, mueve su miniatura el número de hexágonos especificado por la regla, en cualquier dirección (a menos que se especifique lo contrario). Ten en cuenta que nada puede mover a un guerrero a, o a través de, un hexágono que esté bloqueado u ocupado, a menos que se especifique lo contrario. Un empujón no es una acción de Movimiento, y no impide a un guerrero efectuar una acción de Movimiento más adelante en la fase. Igualmente, cuando un guerrero es empujado (una clase de empujón especial, ver pág. 31) o colocado por regla en un hexágono distinto, éstas no se consideran acciones de Movimiento y no le impiden efectuar una más adelante en la fase.

ACCIONES DE ATAQUE

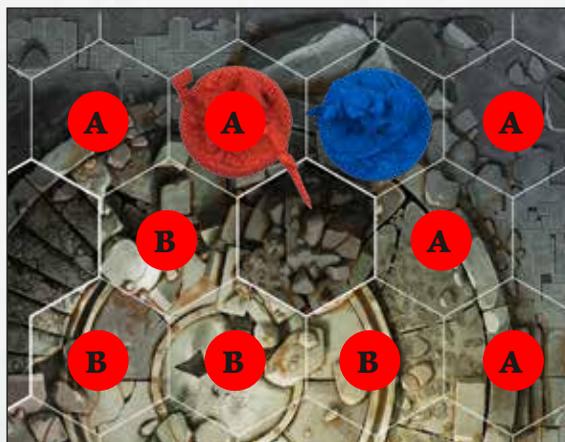
Otra de las activaciones más habituales que llevará a cabo un guerrero es una acción de Ataque. Cada guerrero cuenta al menos con una acción de Ataque en su carta de guerrero. Los guerreros adquieren acciones de Ataque adicionales cuando obtienen una mejora de acción de Ataque (pág. 23), o, en ciertos casos, cuando se Inspiran (pág. 13). Todas las acciones de Ataque incluyen la siguiente información.

- 1 - El nombre de la acción de Ataque.
- 2 - El atributo de Alcance de la acción de Ataque. Una acción de Ataque con un atributo de Alcance 1 sólo puede utilizarse contra enemigos adyacentes. Una acción de Ataque con un atributo de Alcance igual o superior a 2 puede emplearse contra guerreros situados a esa distancia en hexágonos del guerrero atacante, siempre y cuando haya línea de visión entre el guerrero atacante y su objetivo (ver debajo).
- 3 - El atributo Dados de la acción de ataque. Muestra cuántos dados de ataque tirar al efectuar esa acción de Ataque, y el símbolo (♣ o ✕) que debes obtener para tener un éxito. Un ✕ es éxito crítico, que siempre supone un éxito. Cuantos más dados tiras en una acción de Ataque, mayor es la probabilidad de éxito.
- 4 - El atributo de Daño. Muestra cuánto daño sufre el blanco si la acción de Ataque tiene éxito.
- 5 - Algunas acciones de Ataque tienen texto adicional de reglas que puede afectar a una serie de habilidades comunes, como Romper y Rechazar (pág. 22), o pueden incluir reglas más complejas que cambien el funcionamiento de la acción de Ataque. La ausencia aquí de texto adicional significa que esta acción de Ataque carece de reglas adicionales.



Línea de visión

La línea de visión sirve para determinar a qué otros guerreros alcanza a ver un guerrero, y suele comprobarse para garantizar que un guerrero pueda atacar a otro. Un guerrero sólo puede atacar a otros guerreros que tenga en su línea de visión. Los guerreros tienen una línea de visión en todas direcciones, no importa hacia dónde esté mirando la miniatura. Para comprobar si un guerrero tiene línea de visión a otro hexágono traza una línea imaginaria desde el centro del hexágono donde se encuentre hasta el centro del hexágono en cuestión. Si esta línea atraviesa o toca cualquier hexágono bloqueado, el guerrero no tendrá línea de visión a ese hexágono. De otro modo, el guerrero sí tiene línea de visión. Otros guerreros no bloquean la línea de visión. En este diagrama, el Campeón tiene línea de visión a todos los hexágonos etiquetados A, pero carece de ella en todos los hexágonos con la etiqueta B.



COMBATE

Sigue esta secuencia cuando escojas a uno de tus guerreros para efectuar una acción de Ataque. Una vez completada, la acción se da por concluida.

- Escoge una acción de Ataque. Sólo puedes escoger una.
 - Escoge un blanco dentro del atributo de Alcance de la acción de Ataque. Si no hay un blanco en línea de visión y dentro del alcance, la acción de Ataque no puede efectuarse. No puedes escoger como blanco a un guerrero amigo.
 - Tira un número de dados de ataque igual al atributo Dados de la acción de Ataque y cuenta el número de éxitos obtenidos (pág. 19).
 - Tu oponente tira un número de dados de defensa igual al atributo Defensa del guerrero y cuenta el número de éxitos que obtenga. El atributo Defensa del blanco muestra qué símbolo (♣ o ♠) debe obtener para tener éxito. Un ♣ es un éxito crítico, que siempre se considera éxito (ver derecha).
 - Compara tus éxitos (el “total de ataque”) con los de tu oponente (el “total de defensa”).
 - Si el total de ataque es inferior al total de defensa, la acción de Ataque no ha tenido efecto y se considera un fracaso. Además, si ni tu oponente ni tú habéis obtenido al menos un éxito, la acción de Ataque no ha tenido efecto y el Ataque se considera un fracaso.
 - Si el total de ataque equivale al total de defensa, pero has obtenido al menos un éxito, la acción de Ataque fracasa. Sin embargo, el blanco puede verse empujado (ver abajo).
- Atrapado:** Si el blanco puede verse empujado, pero no es posible debido a que todos los hexágonos a los que podría verse empujado están bloqueados u ocupados, la acción de Ataque tiene éxito en lugar de fracasar. El blanco sufre daño; toma tantos marcadores de herida como el atributo Daño de la acción de Ataque y colócalos en la carta de guerrero atacado.
- Si el total de ataque es superior al total de defensa, la acción de Ataque tiene éxito. El blanco sufre daño; toma tantos marcadores de herida como el atributo Daño de la acción de Ataque y colócalos en la carta de guerrero atacado. Además el blanco puede verse empujado. Si no puede verse empujado debido a que todos los hexágonos a los que podría verse empujado están bloqueados u ocupados, no se ve empujado y no sufre ningún daño adicional.

ÉXITO CRÍTICO

Además de contar como éxito, el éxito crítico puede cambiar de forma dramática el resultado del combate, con un único atacante derribando a un héroe formidable, ¡o un guerrero rodeado, bloqueando todos los golpes del enemigo!

Si el atacante tiene más éxitos críticos (símbolos ♣) que el blanco, la acción de Ataque tiene éxito sin importar el número de éxitos obtenidos por el otro jugador. La acción de Ataque también resulta en un golpe crítico (pág. 22).

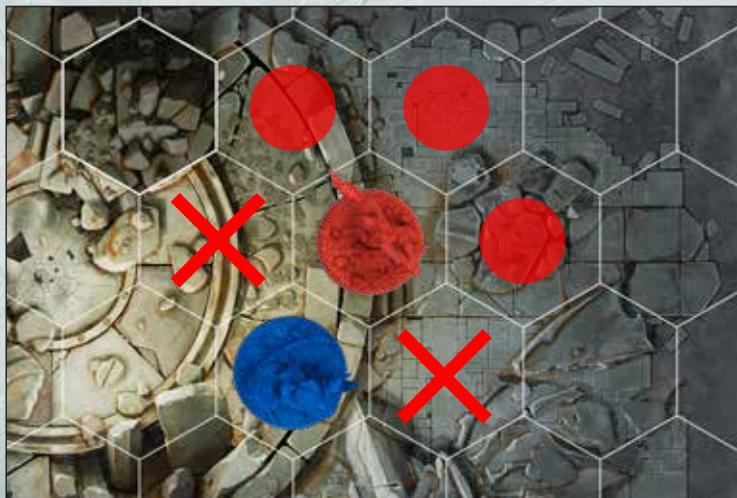
Si el blanco tiene más símbolos ♣ que el atacante, entonces la acción de Ataque fracasa y el blanco no puede verse empujado.

Cuando ambos jugadores obtienen idéntico número de símbolos ♣, el éxito o fracaso de la acción de Ataque depende del número total de éxitos obtenidos por cada jugador, tal como se describe a la izquierda. Si una acción de Ataque tiene éxito, también resulta en un golpe crítico.

EMPUJADO

Si el blanco de una acción de Ataque puede verse empujado, el jugador atacante puede escoger empujar al blanco un hexágono. Puede hacerlo en cualquier dirección que implique alejarlo del atacante. Sólo se considera que un guerrero se ve empujado si abandona el hexágono donde se encontraba.

Cuando el Liberator empuja al Bloodreaver hacia atrás, éste puede verse empujado a uno de los tres hexágonos que muestra el diagrama.



Apoyo

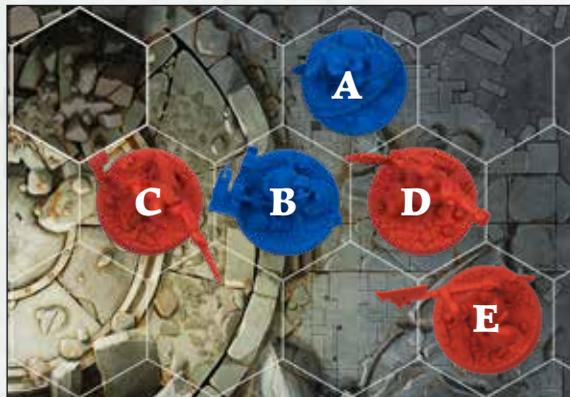
En combate, los guerreros rara vez disfrutan del lujo de enfrentarse al enemigo de uno en uno. El Apoyo en Warhammer Worlds se produce cuando los aliados de un guerrero lo ayudan para estorbar al enemigo.

- El guerrero atacante recibe apoyo por cada guerrero amigo adyacente a su blanco.
- El blanco recibe apoyo por cada guerrero amigo que esté adyacente al guerrero atacante.

Decimos que un guerrero que proporciona apoyo de este modo está “apoyando”.

El guerrero que cuente con más apoyo tiene mayor probabilidad de éxito, ya sea en el ataque o en la defensa. Si uno de los guerreros cuenta con un apoyo más que su enemigo, considerará los resultados  como éxitos. Si uno de los guerreros cuenta con dos o más apoyos que su enemigo, considerará los resultados  y  como éxitos.

En este diagrama, si el Liberator A atacase al Bloodreaver D, el Liberator B apoyaría el ataque y ni el Bloodreaver C ni el E estarían en posición de apoyar al Bloodreaver D, ya que no están adyacentes al Liberator A. Esto proporcionaría al Liberator A un guerrero más de apoyo que su blanco, por tanto consideraría los resultados  como éxitos. Por otra parte, si el Liberator B atacase al Bloodreaver D, el Liberator A apoyaría el ataque, pero el Bloodreaver C apoyaría al D. De nuevo, el Bloodreaver E no está en posición de apoyar al Bloodreaver D. Ninguno de ambos guerreros cuenta con mayoría de apoyos, por tanto ninguno consideraría los resultados  como éxitos.



Fuera de combate

Cuando un guerrero sufre daño igual o superior a su atributo Heridas (mostrado por los marcadores de herida que tenga en su carta) queda fuera de combate. Retíralo junto a sus marcadores del campo de batalla, y retira todos los marcadores de su carta de guerrero. El otro jugador gana 1 punto de gloria (pág. 30) y toma un marcador de puntos de gloria.

Hay cartas que te permiten salvar a un guerrero antes de que quede fuera de combate. Si usas una de ellas y evitas que quede fuera de combate, tu oponente no gana un punto de gloria.

ATACAR A VARIOS BLANCOS

Algunas acciones de Ataque permiten a un guerrero escoger como blanco a más de un guerrero enemigo. Si esto sucede, el jugador atacante resuelve una acción de Ataque por separado para cada uno de los blancos y en el orden que escoja, una detrás de otra. Todos estos ataques se consideran una acción individual.

MODIFICADORES

En Warhammer Underworlds hay varios efectos que aplican cambios a los valores impresos en las cartas o en la tirada de dados. Se denominan modificadores.

Los modificadores cambian un atributo o tirada. Dos ejemplos: Un guerrero con la mejora Gran fortaleza tiene +1 Herida, así que el atributo de Heridas de este guerrero aumenta en uno; un guerrero con la mejora Ataque total puede tirar dos dados adicionales de ataque cuando efectúe una acción de Ataque.

GRAN FORTALEZA

Este guerrero puede resistir un golpe de un gargant borracho y seguir luchando.

+1 Heridas

OFENSIVA TOTAL

Concentrando su fuerza en un único golpe, este guerrero desata una fuerza letal.

Acción. Puedes tirar dos dados de ataque adicionales cuando este guerrero efectúe una acción de Ataque, aunque no cuando este guerrero efectúe una acción de Carga. Si lo haces, este guerrero no puede volver a ser activado esta fase.

Los modificadores son acumulativos. Por ejemplo, si un guerrero tiene dos mejoras que le dan +1 Herida, tendrá +2 Heridas.

Los modificadores a dados y Defensa pueden cambiar el valor o el tipo del atributo. Por ejemplo, +1 Dados supone aumentar en 1 el número del atributo Dados de una acción de Ataque (por tanto, tirarás un dado adicional en esa acción de Ataque). Por otro lado, un ardid que comporte incluir el atributo  en la siguiente acción de Ataque no cambia el número de dados que tiras, pero podría alterar qué símbolos se considerarían éxitos.

Los modificadores a la tirada de dados se aplican también a cualquier repetición de esa tirada. Por ejemplo, cuando tires para ver quién escoge el primer jugador en activar en la primera ronda, el jugador que fue el primero en terminar de colocar a sus guerreros suma un símbolo  a su tirada. En caso de repetirla, también añade un símbolo  a esa repetición de tirada y al resto que puedan producirse.

REGLAS ADICIONALES DE ACCIONES DE ATAQUE

Golpe crítico

Cuando obtienes uno o más símbolos ☘ en una acción de Ataque, y la acción de Ataque es un éxito, tu guerrero ha obtenido un golpe crítico. Hay acciones de Ataque con una habilidad que se resuelve si se ha logrado un golpe crítico al efectuarlas. En este caso, la acción de Ataque lo especificaría.

Carga

Una acción de Carga es aquella que te permite efectuar una acción de Movimiento con un guerrero tal como se describe en la pág. 18, y, seguidamente, efectuar también una acción de Ataque. Se trata de una sola activación, pero un guerrero que efectúa la acción de Carga no puede volver a activarse en esa misma fase de acción (pon junto a él un marcador de Carga). Para efectuar una acción de Carga, el guerrero debe terminar la acción de Movimiento en un hexágono distinto del que partió, y debe tener un blanco válido para una de sus acciones de Ataque dentro de la distancia y en línea de visión al finalizar la acción de Movimiento. Si cualquiera de estas condiciones no se cumple, el guerrero no puede efectuar la acción de Carga. Una vez resuelta la acción de Ataque, la Carga termina.

Guardia

Como activación, un guerrero puede ponerse en Guardia (pon un marcador de Guardia a su lado). Un guerrero que esté en guardia considera los símbolos 🛡 y 🗡 como éxitos cuando es el blanco de un ataque. Este efecto dura hasta el final de la fase. Si un guerrero que está en Guardia efectúa una acción de Carga, ya no se considerará en Guardia. Un guerrero que ya esté en Guardia no puede efectuar esta acción para ponerse en Guardia.

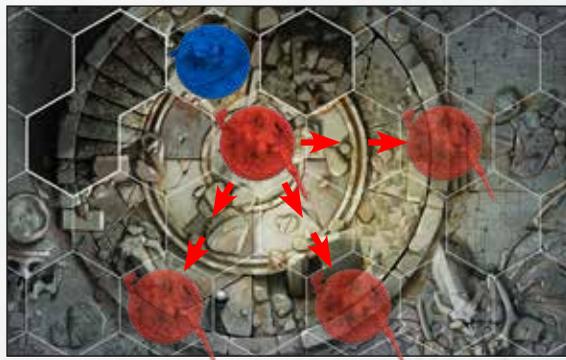
Romper

Si una acción de Ataque incluye Romper, el/los objetivo/s de esa acción no consideran como éxito el símbolo 🛡, aunque esté o estén en Guardia.

Rechazar

Si una acción de Ataque exitosa tiene Rechazar X, donde X es un número, el blanco puede verse empujado un número adicional de hexágonos equivalente a X. Esto supone que si una acción de Ataque con Rechazar 1 tiene éxito, el blanco puede verse empujado 1 hexágono por el éxito de la acción (según la secuencia normal de combate), y un hexágono adicional por el Rechazar. Cualquier hexágono adicional de Rechazar debe resolverse en la misma dirección que el empujón original. Si no es posible empujar más al blanco en esa dirección debido a un hexágono bloqueado, el blanco no se ve empujado más. La regla Atrapado (pág. 20) no se aplica a Rechazar, ya que Rechazar sólo se aplica a acciones de Ataque exitosas. Si un guerrero tiene dos o más reglas que otorguen Rechazar, suma los números para obtener un total (p.ej. si un guerrero tiene dos reglas que le otorgan Rechazar 1, le darán Rechazar 2).

Este Liberator ataca al Bloodreaver con una acción de Ataque exitosa con Rechazar 1. De resultas de ello, el jugador atacante puede escoger uno de los tres hexágonos para empujar al Bloodreaver, y la dirección muestra cómo continúa ese movimiento como consecuencia del Rechazo.



CICLO DE PODER

Los planes más prometedores en Warhammer Underworlds rara vez sobreviven al contacto con el oponente, y en buena parte el motivo son las cartas de poder. Esta sección de las reglas explica cómo pueden emplearse las cartas de ardid y de mejora para afectar los planes de tu oponente, o, mejor, para ejecutar los tuyos.

Una vez resuelta una activación (después, por ejemplo, de que un guerrero efectúe una acción de Carga o se ponga en Guardia, o después de que un jugador gaste una acción para robar una carta de poder) ambos jugadores pueden jugar cartas de poder. Esto se denomina el ciclo de poder. Para jugar una carta de poder, un jugador se limita a revelar la carta que desea jugar y sigue las instrucciones de la misma si se trata de un ardid, o aplica la mejora en un guerrero de su elección si se trata de una carta de mejora. Los jugadores se alternan para jugar cartas de

poder, o para pasar, empezando por el jugador que llevó a cabo la activación. Pueden jugar todas las cartas de poder que se desee, pero cuando ambos jugadores pasen consecutivamente, el ciclo de poder finaliza, dando paso a la siguiente activación.

Hay cartas de poder que describen una condición adicional a cumplir antes de poder jugarlas (las más comunes son las reacciones, descritas en la pág. 24). Un jugador sólo puede jugar estas cartas de poder cuando se cumpla su condición. Por ejemplo, si una carta dice que debes escoger a dos guerreros amigos y sólo cuentas con uno, no podrás usarla.

Esta secuencia se aplica incluso tras la última activación de una fase de acción: ambos jugadores deben pasar antes del inicio del final de la fase.

Ejemplo de ciclo de poder

En este ejemplo, el jugador de Severin Steelheart acaba de efectuar una acción de Movimiento para situar a Severin adyacente a Garrek Gorebeard. Finalizada la activación llega la hora del ciclo de poder.

El jugador de Severin es quien decide primero si juega o no carta de poder. Tiene una carta de Guardia heroica con la que pondría a Severin en Guardia. ¡Buena idea, teniendo en cuenta que está adyacente al enemigo! Revela la carta y pone a Severin en Guardia.

El jugador de Garrek es el siguiente en decidir si jugar carta de poder o pasar. Tiene una carta en la mano de Paso lateral, pero no parece el momento idóneo para jugarla, así que pasa.

Vuelve a ser el turno del jugador de Garrek, pero no tiene ardid en la mano ni puntos de gloria que gastar en mejoras, así que también declara que pasa.

Ambos jugadores han pasado uno seguido del otro, lo que da por finalizado el ciclo de poder y el jugador de Garrek debe activar.



Cartas de ardid

El jugador roba cartas de Ardid que guarda en secreto hasta jugarlas. Estas cartas le proporcionan la ocasión de cambiar la situación en el campo de batalla con un golpe de velocidad, un ataque adicional o un truco astuto.

Cuando reveles una carta de ardid aplica el texto de la carta. Una vez hecho esto, pon la carta de ardid boca arriba en la pila de descartes junto a tu mazo de poderes. Algunas cartas de ardid permiten a tus guerreros efectuar acciones de Ataque o Movimiento: puedes efectuarlas aunque normalmente no podrías (porque hayan efectuado una acción de Carga, p.ej.) Además, estas acciones adicionales no te cuestan una activación.

Algunas cartas de ardid aluden a un siguiente evento de algún tipo: la siguiente activación, acción de Ataque y etc. Podría servirte de ayuda dejarlas boca arriba ante ti para acordarte de aplicar sus efectos, y descartarlas una vez lo hayas hecho. Ten en cuenta que **el efecto de estas cartas de ardid sólo afecta a la siguiente activación, o hasta el final de la ronda, lo que suceda primero**. Completada esta siguiente activación, o alcanzado el final de la ronda, cualquier carta de ardid boca arriba se descarta sin consecuencias.

Cartas de mejora

El jugador roba cartas de mejora que mantiene en secreto hasta que las juega. Las cartas de mejora sirven para otorgar ventajas permanentes a los guerreros del jugador. Para usar una carta de mejora, el jugador debe haber obtenido antes al menos 1 punto de gloria (pág. 30). Cuando revela una carta de mejora que desee jugar, debe desprenderse de un punto de gloria para mostrar que lo ha gastado. Una vez hecho esto, declara a qué guerrero asigna la mejora (siguiendo las restricciones de rigor, ver pág. 17), y la colocan junto a la carta de ese guerrero, quien disfrutará de esa mejora durante el resto de la partida. A un guerrero se le puede asignar más de una mejora. Un guerrero no puede recibir una mejora si está fuera de combate (aunque conserva las mejoras obtenidas con anterioridad a quedar fuera de combate).



REACCIONES

En una partida de Warhammer Underworlds, algunos eventos te permitirán iniciar una reacción. Puedes emplear la reacción en una carta de guerrero, una carta de mejora que hayas asignado a un guerrero, o una carta de ardid de tu mano, cuando se reúna la condición o condiciones descritas en la carta: no te cuesta una activación hacerlo. Debajo figuran tres ejemplos de reacciones.

Cuando inicias una reacción, ésta sucede de inmediato tras la activación o acción que la inició, antes incluso que el ciclo de poder (pág. 22), a menos que la carta especifique lo contrario. Algunas reacciones son iniciadas durante una activación, interrumpiendo la partida. Cuando éste sea el caso, la reacción mencionará cuándo se inicia.

Verás que en ciertos casos podría iniciarse más de una reacción al mismo tiempo, como definen las cartas (por ej., “durante una acción de Ataque”, “tras una acción de Ataque”, “cuando tu oponente juegue un ardid”). Sin embargo, sólo puede jugarse una reacción por cada una de estas oportunidades que se presente. El jugador cuya activación se realiza a continuación tiene preferencia: Si no desea jugar una reacción, el otro jugador tendrá la oportunidad de jugar una reacción. Por ejemplo, si ambos jugadores tuviesen una reacción que pudiera iniciarse una vez efectuada una acción de Ataque, el jugador cuya activación viniese a continuación decidiría si

iniciar o no la reacción. Si lo hace, el otro jugador no podrá iniciar su reacción. Si deciden no iniciar la reacción, el otro jugador podría entonces optar por iniciar o no su reacción. Cuando no hay jugador cuya activación venga a continuación, por haberse jugado la última activación en la fase de acción, el jugador cuya activación viniese a continuación, en el caso de que hubiese una quinta activación, tendría preferencia.



Una vez resuelta una reacción, el juego continúa desde el punto en que se vio interrumpido. Si esto sucedió mientras se resolvía una acción o efecto (por ej., una acción de Ataque o una carta de ardid), termina de resolver esa acción o efecto, a menos que la reacción lo haya imposibilitado (por ej., si la posición de un guerrero ha cambiado de modo que por cuestiones de Alcance ya no pueda completar una acción de Ataque). En ese caso, la acción o efecto termina sin ser resuelto.



Reacción de carta de guerrero

Cuando Angharad está Inspirada, adquiere la acción de Ataque Parada furibunda, que es una reacción. Esto le permite devolver el golpe a un atacante enemigo que no llegue a hacerle daño. La reacción se inicia durante la acción de Ataque enemiga, una vez se han tirado los dados y ves el resultado.



Reacción de mejora

La mejora Siempre adelante permite a Garrek iniciar una reacción cuando podría ser empujado. Esta reacción permite a su jugador empujar al atacante un espacio en lugar ser empujado. Se produce durante la acción de Ataque enemiga, después de que se hayan tirado los dados y aplicado el daño.



Reacción de ardid

Asalto incansable es una reacción de ardid que puede iniciarse cuando un Liberator amigo falla una acción de Ataque. Permite al Liberator efectuar otra acción de Ataque que tenga como blanco al mismo guerrero. Se produce tras la acción de Ataque, es decir, una vez resuelta la secuencia de combate.

RONDA 1, FINAL DE LA FASE

En el final de la fase tienes ocasión de evaluar el campo de batalla, puntuar cartas de objetivo, mejorar a tus guerreros, descartar cartas y robar hasta llenar la mano. Turnaos a la hora de seguir la siguiente secuencia, empezando por el jugador que fue el primero en activar en la fase de acción.

- Comprueba tus cartas de objetivo, y si has reunido las condiciones de cualquiera de las cartas, revélalas y toma el número de puntos de gloria que muestran al pie de la carta. Coloca las cartas reveladas boca arriba en la pila de descartes junto a tu mazo de objetivos. Puedes escoger el orden en que anotas estos objetivos.
- Seguidamente puedes descartar cualquiera, o todas, tus restantes cartas de objetivo, colocándolas boca arriba en la pila de descartes junto a tu mazo de objetivos.
- Puedes revelar, y jugar, cualquier carta de mejora, tal como se describe en la página 23.
- Después puedes descartar cualquiera, o todas, de tus restantes cartas de poder, colocándolas boca arriba en una pila de descartes junto a tu mazo de poderes.
- Si tienes menos de tres cartas de objetivo en tu mano, puedes robar cartas de objetivo hasta tener tres en la mano o tu mazo de objetivo esté vacío (lo que suceda antes). Si tienes menos de cinco cartas de poder en la mano, puedes robar cartas de poder hasta tener cinco en la mano o tu mazo de poderes esté vacío (lo que suceda antes).

Ten en cuenta que los jugadores no pueden usar ardidés en el final de la fase.

Completada esta secuencia por ambos jugadores, retira todos los marcadores (excepto los de objetivo) del campo de batalla: Se inicia la ronda 2.

RONDA 2

La ronda 2 se resuelve igual que la ronda 1: Vuelve a la página 18 y juega otra fase de acción y otro final de la fase.

RONDA 3

La fase de acción de la ronda 3 se resuelve igual que en la ronda 1. Pero cuando alcanzas el final de la fase de la ronda 3, sólo te anotas los puntos de cualquier carta de objetivo cuyas condiciones se cumplan. No te descartas, ni asignas mejoras ni robas cartas. La partida ha terminado.

VICTORIA

El jugador que tenga el mayor número de puntos de gloria (gastados o no en mejoras) es el ganador de la partida. Si los jugadores tienen el mismo número de puntos, pero una banda quedó totalmente fuera de combate, el jugador de la otra banda gana. Si aún quedan guerreros de ambas bandas en el campo de batalla, quien controle el mayor número de marcadores de objetivo al finalizar la partida gana. Si sigue habiendo empate, la partida termina en empate.



CARTAS DE OBJETIVO EN LA FASE DE ACCIÓN

Las cartas de objetivo pueden puntuar en el final de la fase, tal como se describe a la izquierda. Hay algunas cartas de objetivo que en lugar de ello puntúan finalizada una acción o activación, siempre y cuando se cumplan las condiciones de la carta de objetivo; si éste es el caso, el texto de la carta de objetivo así lo señalará. Cuando suceda esto, el jugador revela la carta y toma el número de puntos de gloria que especifique. La carta revelada de este modo se coloca entonces boca arriba en la pila de descartes junto al mazo de objetivos. Si se anotan los puntos de una carta de objetivo durante una fase de acción, ese jugador puede robar de inmediato otra carta de objetivo. Conviene señalar que no puedes anotarte puntos por cartas de objetivo así robadas tras una acción o activación subsiguiente: No puedes robar y anotarte los puntos de inmediato de esa carta, por mucho que se cumplan las condiciones.

NO HAY ENEMIGOS A LA VISTA

Quizá llame la atención que la derrota de todos los guerreros enemigos no implique una victoria automática (aunque es probable que lo sea igualmente). Esto es deliberado, ¡significa que no puedes permitirte apartar la vista de los objetivos! Esto también significa 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 anotarse objetivos. Las fases restantes son rápidas, dado que sólo queda una banda en juego.

REGLAS ALTERNATIVAS

JUEGO EQUILIBRADO

El juego equilibrado es para quienes desean jugar competitivamente, ya sea con un amigo o con otro jugador en su tienda local.

El ganador de un juego equilibrado de Warhammer Underworlds se decide al mejor de tres partidas. El juego equilibrado es para dos jugadores. Para jugar una partida de Warhammer Underworlds, ten en cuenta los siguientes cambios en las reglas básicas.

Escoger banda y construir un mazo

Cada jugador escoge en secreto banda, y su elección se revela simultáneamente. Cada uno debe usar la banda escogida y los mazos contruidos durante todo el encuentro, no puede alterarlos entre partidas.

Victoria

Juega dos partidas enteras de Warhammer Underworlds. Si, al final de la segunda, un jugador ha ganado ambas, el juego ha terminado y ese jugador es el ganador. De otro modo, juega una tercera partida. Al final de la tercera partida, el jugador que haya ganado más partidas es el ganador. Si ambos han ganado el mismo número de partidas, o las tres finalizaron en empate, el juego termina en empate.

Desempate

Si el juego debe concluir con un ganador (a efectos de competición, por ejemplo), y termina en empate, recurre a una de las reglas siguientes para determinar el ganador. Los jugadores deben acordar esto antes de iniciar el juego (o deben especificarlo las reglas de la competición).

- El jugador con el mayor número de puntos de gloria en las tres partidas gana.
- Si aun así hay empate, y una de las bandas quedó fuera de combate al final de la tercera partida, el otro jugador gana.
- De otro modo, juega una ronda de muerte súbita al final de la 3ª partida, como se describe a continuación.

Para ello, juegas una cuarta ronda que sigue a la tercera de la 3ª partida, con las siguientes excepciones:

- Bajo ningún concepto un jugador robará cartas.
- Bajo ningún concepto un jugador puede jugar cartas de poder o anotarse cartas de objetivo.

El jugador que elimine antes a la banda del oponente gana. Sigue jugando rondas de este modo hasta que una banda sea eliminada.

En el improbable caso de que el juego termine en empate sin guerreros en el campo de batalla y ambos jugadores con idéntico número de puntos de gloria en las tres partidas, los jugadores resolverán una tirada de desempate y el ganador de la tirada será el ganador.

CAPTURAR EL ARTEFACTO

Sucede a menudo que las bandas en Shadestpire topan con un gran tesoro de los Katophranes. Invariablemente el hallazgo requiere disputa cuando dicha banda busca la salida de la ciudad maldita.

Capturar el artefacto te proporciona un nuevo modo de jugar a Warhammer Underworlds: Shadestpire. En lugar de confiar únicamente en tu mazo de objetivos para determinar los objetivos de cada ronda, hay un preciado artefacto en mitad del campo de batalla que invariablemente se convierte en el centro de las luchas pues las bandas pelean por controlarlo.

Aplica los siguientes cambios a las reglas básicas para jugar una partida de Capturar el artefacto. Puedes emplear estas reglas en partidas de dos jugadores o multijugador.

Coloca los marcadores de objetivo

Antes de colocar los marcadores de objetivo, el jugador que fue el último en colocar un tablero toma el marcador de Artefacto Katophrane y lo coloca en cualquier hexágono de territorio de nadie con excepción de los hexágonos extremos.

Los jugadores colocan entonces los marcadores de objetivo de la manera habitual. Éstos pueden colocarse a dos hexágonos o menos del marcador de Artefacto Katophrane, pero no en el mismo hexágono ocupado por éste.

El Artefacto Katophrane

El Artefacto Katophrane es un marcador de objetivo. Como tal, cualquier regla que aluda a marcadores de objetivo se aplica también al Artefacto Katophrane.

En cada final de la fase, si el guerrero conserva el Artefacto Katophrane:

- El guerrero que conserve el Artefacto Katophrane se considera Inspirado si aún no lo estaba.
- La banda que conserva el Artefacto Katophrane gana 3 puntos de gloria.



PARTIDAS MULTIJUGADOR

Si tienes acceso a dos juegos básicos, puedes jugar a Warhammer Underworlds con tres o cuatro jugadores. Sigue todas las reglas para partidas de dos jugadores, con la excepción de los siguientes cambios a las reglas básicas:

Escoge a tu banda

Al escoger bandas, todos los jugadores revelan su elección simultáneamente.

Coloca los tableros

En este paso, los jugadores resuelven un desempate. Quien obtenga el menor número de éxitos es el primero en colocar cualquier tablero de su colección. Los otros jugadores resuelven un desempate y quien obtenga el menor número de éxitos es el siguiente en colocar tablero, de modo que la trama encaje con la del primer tablero colocado y que al menos haya tres hexágonos completos que unan los tableros en caso de haberlos colocado por el extremo alargado, o al menos dos hexágonos completos en caso de haberlos colocado por el extremo corto. Si quedan dos jugadores, desempatan de nuevo y quien pierda hace lo mismo, colocando su tablero adyacente al menos a uno de los ya colocados, siguiendo las mismas restricciones. Después el cuarto jugador hace lo mismo.

Colocados todos los tableros, tienes lo que se denomina el campo de batalla. A la derecha figuran algunos ejemplos de cómo podrías desplegar el campo de batalla.

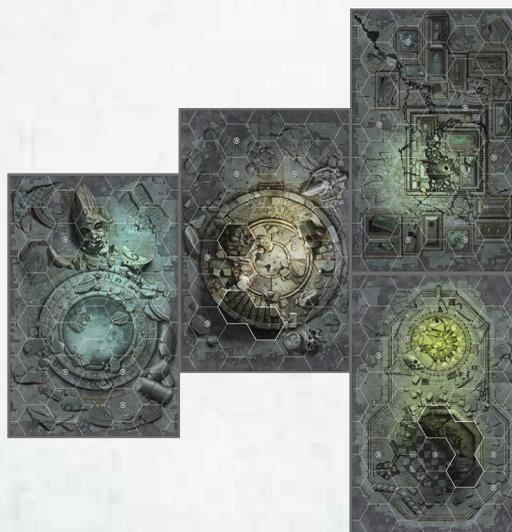


¿NO HAY SITIO PARA TU TABLERO?

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

SECUENCIA

Si las habilidades de dos o más jugadores deberían resolverse a la vez, desempatan. El ganador resuelve una habilidad en primer lugar, luego el perdedor del desempate resuelve una habilidad. (Si hay tres o cuatro jugadores con habilidades que deberían resolverse simultáneamente, los perdedores desempatan hasta que se establece un primer, segundo y tercer perdedor y luego cada uno resuelve una habilidad en ese orden). Los jugadores siguen resolviendo habilidades en el mismo orden hasta que todas las habilidades que quisieran resolver se hayan resuelto. Un jugador puede escoger no resolver una habilidad en este punto, pero si lo hace no puede resolver más habilidades en este momento.



Coloca los marcadores de objetivo

Usa los marcadores de objetivo numerados del 1-7 para una partida de tres jugadores, y los numerados del 1-9 para una partida de cuatro jugadores.

Mezcla los marcadores de objetivo boca abajo y colócalos junto al campo de batalla. El primer jugador en haber colocado tablero coge un marcador de objetivo y lo coloca siguiendo las reglas de la pág. 16. Luego los jugadores se alternan en sentido horario para colocar los restantes marcadores de objetivo del mismo modo. Una vez colocados todos los marcadores de objetivo, dales la vuelta para revelar la cara numerada.

Coloca a los guerreros

Los jugadores resuelven un desempate y el ganador escoge quién coloca primero a un guerrero. Ese jugador coloca a uno de sus guerreros en uno de sus hexágonos iniciales. Luego los jugadores se alternan en sentido horario para colocar un guerrero cada vez del mismo modo, hasta que todos los guerreros de las bandas hayan sido colocados. Si un jugador se queda sin guerreros que colocar, los demás seguirán colocando guerreros hasta que todos estén en el campo de batalla.

Cartas de objetivo

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



Figura en las cartas que funcionan de forma distinta en todas las partidas multijugador.



Figura en las cartas que funcionan de forma distinta en partidas de tres jugadores.



Figura en las cartas que funcionan de forma distinta en partidas de cuatro jugadores.

A cada símbolo le sigue un texto en cursiva que sustituye al texto en cursiva de la condición de la carta de objetivo, modificándola en función del número de jugadores. En este ejemplo, en una partida de tres o cuatro jugadores, te anotarías el objetivo en el final de la fase si dos o más bandas estuviesen fuera de combate, en lugar de si todos los guerreros enemigos están fuera de combate.

Puntúa en un final de fase si *todos los guerreros enemigos han quedado fuera de combate.*



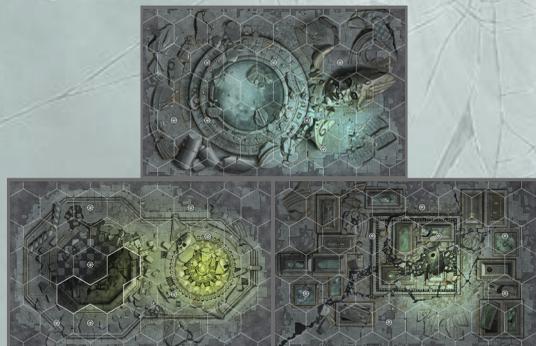
2 o más bandas están completamente fuera de combate

FORMATO FIJO

Como alternativa a la colocación de tableros descrita en la página anterior, puedes utilizar esta variante de las reglas si todos los jugadores están de acuerdo.

Los jugadores resuelven un desempate. El jugador que obtenga la puntuación menor coloca primero un tablero cualquiera de su colección. Los demás jugadores desempatan de nuevo, y el que obtenga el resultado más bajo es el siguiente en colocar tablero, adyacente al primero y en una de las posiciones aquí mostradas. Si quedan dos jugadores, desempatan de nuevo y quien obtenga el resultado menor hace lo mismo, colocando el tablero adyacente al menos a uno de los ya colocados, con las mismas restricciones. Finalmente coloca tablero el último jugador. El campo de batalla resultante tendrá una de estas tres configuraciones.

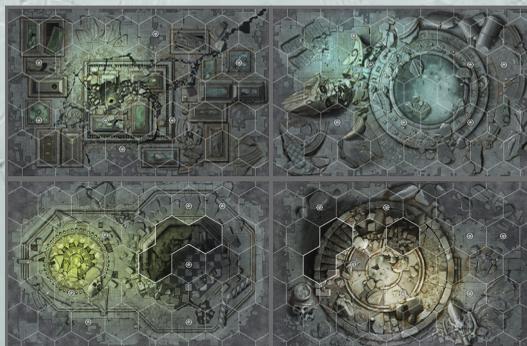
3 Jugadores



4 Jugadores



4 Jugadores



Ronda 1, fase de acción

Al inicio de la fase de acción, los jugadores resuelven un desempate. El primer jugador que terminó de colocar a su banda añade un símbolo ☼ a su tirada en la ronda 1. El ganador decidirá qué jugador será el primero en activar en esa fase de acción.

Los jugadores se alternan para realizar activaciones, empezando por el jugador vencedor del desempate

descrito en el párrafo anterior y procediendo a continuación en sentido horario. Cada jugador cuenta con cuatro activaciones que puede utilizar para efectuar una serie de acciones, como mover o atacar con sus guerreros. Una vez utilizada una activación, activa el siguiente jugador. Cuando todos los jugadores han agotado sus activaciones, la fase de acción concluye y empieza el final de la fase.

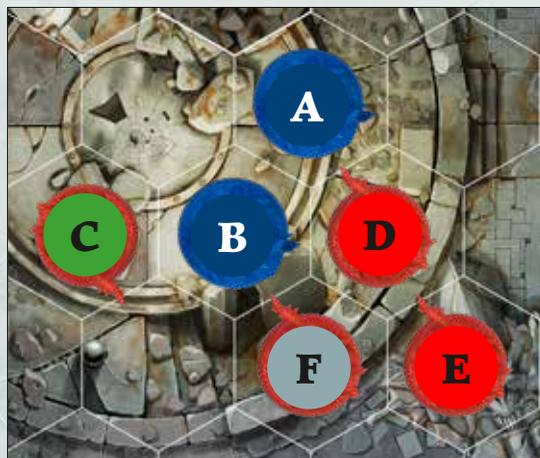
FUERA DE COMBATE

Cuando un guerrero queda fuera de combate, sólo el jugador cuya banda lo puso fuera de combate obtiene un punto de gloria. Un jugador no puede obtener un punto de gloria por poner fuera de combate a un guerrero propio.

APOYO DE GUERREROS

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

En este diagrama, el Liberator B puede atacar a tres enemigos. Cuando se efectúe una acción de Ataque contra el Bloodreaver D, el Liberator A apoya al Liberator B, pero los Bloodreavers C y F (de distintas bandas) no apoyan al Bloodreaver D. De igual manera, cuando resuelvas una acción de Ataque contra los Bloodreavers C o F, el Liberator B no debe preocuparse por los demás Bloodreavers, ya que son de bandas distintas.



Ciclo de poder

En el ciclo de poder, cada jugador, por turnos, puede jugar una carta de poder o pasar, empezando por el jugador que realizó la activación. Puede jugarse cualquier número de cartas tras cualquier activación, pero una vez que los jugadores pasen en sucesión, el ciclo de poder termina y puede llevarse a cabo la siguiente activación.

Los jugadores mantienen la mano de cartas oculta a ojos de los oponentes.

Reacciones

Cuando se juegan reacciones, el jugador que sea el siguiente en activar tiene preferencia. Si éste no desea jugar una reacción, el siguiente jugador en sentido horario tiene oportunidad de jugar una reacción, y así hasta que se juegue una reacción o todos los jugadores hayan indicado que no quieren jugar una reacción.

Ronda 1, final de la fase

Los jugadores siguen la secuencia del final de la fase (pág. 25) por orden, empezando por el jugador que fue el primero en activar esta ronda, procediendo luego en sentido horario. Cuando todos los jugadores hayan seguido esta secuencia, retira todos los marcadores del campo de batalla. Da inicio la siguiente ronda.

Ronda 2

Juega esta ronda del mismo modo que la ronda 1, pero, cuando las reglas te dicten proceder en sentido horario, hazlo en su lugar en sentido anti-horario (p. ej., el segundo jugador en activar será el situado a la derecha del primer jugador que llevó a cabo una activación).

Ronda 3

Juega esta ronda igual que lo hiciste en la ronda 1: De nuevo el juego procede en sentido horario.

Victoria

El jugador que tenga el mayor número de puntos de gloria al final de la ronda 3 es el ganador. Si dos o más jugadores empatan en puntos, el ganador será el jugador que tenga aún guerreros en el campo de batalla. Si sigue habiendo guerreros en el campo de batalla de una o más de estas bandas, quien controle el mayor número de marcadores de objetivo al final de la partida gana. Si sigue habiendo empate, la partida se considera un empate entre esos jugadores, y el resto se consideran perdedores.

GLOSARIO

Acción (págs. 18-22): Cuando activas a un guerrero, puede realizar una acción. Podría ser una acción de su carta de guerrero, una acción común (como Cargar o ponerse en Guardia) o de una carta de mejora.

Acción, fase de (págs. 18-24): Cada partida cuenta con tres fases de acción en las que los guerreros mueven y atacan para que los jugadores se anoten objetivos.

Activación (pág. 18): Cada jugador tiene cuatro activaciones en cada fase de acción. Cada activación le permite efectuar una acción con un guerrero, robar una carta de poder o descartar y robar una carta de objetivo.

Adyacente: Un guerrero está adyacente a todo lo que tiene a un hexágono de distancia.

Alcance (atributo) (pág. 19): Toda acción de Ataque tiene un atributo de Alcance que informa de a qué distancia afecta en hexágonos esa acción de Ataque.

Apoyo (pág. 21): Miniaturas amigas adyacentes a guerreros enemigos que efectúen un ataque o sean el blanco de uno pueden apoyar, y se dice que están apoyando. Un guerrero con más apoyos que su oponente tiene mayor probabilidad de éxito.

Ardid, carta de (págs. 17, 23): Una carta de ardid es un tipo de carta de poder. La mayoría se juegan en el ciclo de poder, aunque algunas especifican una condición adicional que debe cumplirse antes de jugarlas. Las hay que son reacciones y pueden jugarse tal como describe la condición de la carta.

Banda: Cada jugador juega con una banda compuesta por un conjunto específico de guerreros, identificados por un símbolo único en sus cartas de guerrero. Toda banda tiene acceso a cartas de poder y objetivo únicas.

Campo de batalla (págs. 14-15): Se trata del área formada por los tableros de juego colocados por los jugadores al inicio de cada partida. Los hexágonos incompletos no forman parte del campo de batalla.

Carga (pág. 22): Una acción de Carga es una acción especial que permite efectuar una acción de Movimiento seguida por una de Ataque con un solo guerrero. Quien efectúe la acción de Carga no puede volver a ser activado en la misma fase de acción y ya no está en Guardia (si lo estaba).

Carta de objetivo (pág. 16, 25): El mazo de objetivos de cada jugador se compone de 12 cartas de objetivo únicas. Cada una describe una condición para anotarse esa carta de objetivo. Cuando se cumple la condición, el jugador se anota la carta de objetivo y toma los puntos de gloria indicados en la carta.

Ciclo de poder (págs. 22-23): Este ciclo sigue a todas las activaciones y proporciona a los jugadores la ocasión de jugar cartas de poder.

Dados (atributo) (pág. 19): Cada acción de Ataque tiene un atributo Dados que consta de un número y un símbolo. Cuando un jugador efectúa una acción de Ataque, tira un número de dados igual al número del atributo Dados de esa acción de Ataque, y el símbolo (X o 7) es qué debes obtener para conseguir un éxito. Un 7 siempre es un éxito.

Daño (atributo) (pág. 19): Toda acción de Ataque tiene atributo de Daño. Cuando una acción de Ataque tiene éxito, el blanco sufre esa cantidad de daño.

Defensa (atributo) (pág. 13): Cada guerrero tiene un atributo de Defensa que consta de un número y un símbolo. El número indica cuántos dados tiras cuando es el blanco, y el símbolo (H o C) es lo que debes obtener para conseguir un éxito. Un 7 siempre es un éxito.

Desempate: Cuando la regla te diga que debes resolver un desempate, cada jugador toma cuatro dados cualesquiera, los tira y cuenta el número de éxitos críticos (los símbolos 7). El jugador con el mayor número de 7 gana. Si más de un jugador empató al obtener el mayor número de 7, o si ningún jugador obtuvo un 7, los jugadores que hayan empatado cuentan el número de 6 obtenidos. El jugador empatado que haya obtenido el mayor número de 6 gana. Si sigue dándose un empate,

los jugadores empatados cuentan el número de 6 obtenidos. El jugador empatado que haya obtenido el mayor número de 6 gana. Si sigue dándose un empate, los jugadores resuelven un desempate y proceden del modo descrito tantas veces como sea necesario hasta determinar un ganador.

Empujar: Cuando una regla te diga que puedes empujar a un guerrero, mueve su miniatura el número de hexágonos que especifique en cualquier dirección (a menos que se especifique lo contrario).

Empujado (pág. 20): Un guerrero que se ve empujado retrocede un hexágono. Este empujón debe alejarlo siempre del guerrero que lo empujó.

Éxito (acción de Ataque) (pág. 20): Tiene éxito toda acción de Ataque que inflige daño.

Éxito crítico: Un símbolo 7 en los dados de ataque o de defensa constituye un éxito crítico. Si el atacante obtiene más símbolos 7 que el blanco, la acción de Ataque tiene éxito; si el blanco obtiene más que el atacante, la acción de Ataque fracasa.

Final de la fase (pág. 25): Cada partida tiene tres finales de fase en que se anotan puntos por objetivos, se juegan mejoras y se descartan y roban cartas.

Fracaso (acción de Ataque) (pág. 20): Fracasa toda acción de Ataque que no inflige daño.

Fuera de combate (pág. 21): Cuando un guerrero ha sufrido daño igual o superior a su atributo Heridas queda fuera de combate. Retíralo del campo de batalla.

Gloria, punto de: Cada vez que uno de tus guerreros deja fuera de combate a un oponente, te anotas un punto de gloria. Cuando reúnes las condiciones de una carta de objetivo, te anotas la cantidad de puntos de gloria que especifique la carta. Puedes gastar puntos de gloria en el final de la fase para jugar una carta de mejora y asignarla a uno de tus guerreros. Si lo haces, da la vuelta al marcador de punto de gloria para mostrar que está gastado. Al final de la partida, quien tenga más puntos de gloria (nuevos o gastados) gana.

Guardia: Como activación, un guerrero puede ponerse en Guardia. Si un guerrero está en Guardia, los símbolos  y  son éxitos. Este efecto dura hasta el final de la fase. Si un guerrero que está en Guardia efectúa una acción de Carga, ya no se considera en Guardia. Un guerrero que ya esté en Guardia no puede efectuar esta acción para ponerse en Guardia.

Guerrero (pág. 13): Todo guerrero se representa con una miniatura y una carta de guerrero. Un guerrero puede ser amigo o enemigo (y una regla que aluda a “un guerrero” o “guerreros” sin especificar si amigo o enemigo, alude a ambos).

Guerrero amigo: Un guerrero que forma parte de tu banda.

Guerrero enemigo: El guerrero de una banda de cualquier oponente.

Golpe crítico: Cuando obtienes uno o más símbolos  en una acción de Ataque, y ésta tiene éxito, tu guerrero ha logrado un golpe crítico. Algunas acciones de Ataque tienen una habilidad que se resuelve cuando se logra un golpe crítico. Si éste es el caso, la acción de Ataque lo especificará.

Heridas (atributo) (pág. 13): La carta de guerrero tiene un atributo de Heridas. Cuanto mayor el número, más daño podrá encajar un guerrero antes de quedar fuera de combate.

Hexágono (págs. 14-15): El campo de batalla se divide en hexágonos, útiles para determinar dónde se encuentran los jugadores, obstáculos y marcadores de objetivo, y la distancia que los separa. Los hexágonos incompletos no se consideran tales.

Hexágonos bloqueados (pág. 15): Los guerreros no pueden ocupar, moverse a, o ver a través de hexágonos bloqueados (definidos por un borde blanco grueso).

Hexágonos iniciales (págs. 15, 17): Cuando colocas a tus guerreros al inicio de la partida, debes colocarlos a todos en un hexágono inicial (señalado con un símbolo de Warhammer Underworlds) de tu territorio.

Inspirado (pág. 13): Cada carta de guerrero tiene una condición de Inspirado. Cuando ésta se cumple, está Inspirado. Da la vuelta a la carta para revelar sus atributos de Inspirado. El guerrero sigue inspirado el resto de la partida.

Mano (pág. 16): Cada jugador tiene una mano de cartas de objetivo y cartas de poder. 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.

Mazo (pág. 13): Cada jugador cuenta con dos mazos de cartas, el mazo de poderes y el de objetivos. Ambos se barajan al inicio de la partida y se mantienen boca abajo junto al campo de batalla. Cuando un jugador roba carta de un mazo, debe ser la carta superior del mazo. Cuando un mazo se queda sin cartas, un jugador no podrá robar más carta de ese tipo.

Marcador de objetivo (pág. 16): Una cara de estos marcadores es genérica, la otra tiene un número que lo identifica de cara a la puntuación de cartas de objetivo. Estos marcadores no bloquean movimiento ni línea de visión.

Mejora, carta de (págs. 17, 23): Una carta de mejora es un tipo de carta de poder. Un jugador puede jugar una carta de mejora en un ciclo de poder gastando un punto de gloria y asignando la mejora a un guerrero que disfrutará de ella durante el resto de la partida.

Movimiento (acción) (pág. 18): Cuando un guerrero efectúa una acción de Movimiento, mueve a un hexágono adyacente tantas veces como su atributo de Movimiento. No puede mover a través de otros guerreros o hexágonos bloqueados. Un guerrero que mueve debe hacerlo al menos un hexágono y no puede terminar su acción de Movimiento en el hexágono del que partió.

Movimiento (atributo) (pág. 13): Una carta de guerrero tiene un atributo de Movimiento que indica cuántos hexágonos puede moverse ese guerrero. Cuanto mayor el número, más lejos puede moverse.

Poder, carta de (págs. 17, 22-23): El mazo de poderes de cada jugador consta de al menos 20 cartas de poder únicas que pueden ser cartas de mejora o de ardid.

Reacción (pág. 24): Una reacción es un tipo especial de acción, mencionada en una carta de guerrero, mejora o ardid, que describe una condición que debe cumplirse para ser efectuada. Cumplida esa condición, la acción se efectúa sin que al jugador le cueste una activación.

Rechazar (pág. 22): Si una acción de Ataque tiene Rechazar X (donde X es un número) si esa acción de Ataque tiene éxito, el blanco puede verse empujado un número de hexágonos adicionales equivalente a X.

Repetir tirada: Cuando una regla te diga que debes repetir una tirada, coge el dado o los dados y vuelve a tirarlo o tirarlos todos, a menos se especifique lo contrario. El resultado nuevo sustituye al anterior.

Romper: Si una acción de Ataque tiene Romper, el/los objetivo/s de esa acción no pueden usar símbolos  como éxitos, aunque estuviesen en Guardia.

Ronda: Cada partida se compone de tres rondas, cada una de las cuales incluye una fase de acción y un final de la fase.

Tablero de juego (págs. 14-15): Cada jugador aporta un tablero. Éstos se colocan al inicio de la partida, están divididos en hexágonos y tienen dos caras.

Territorio (págs. 15, 17): El territorio de un jugador se compone de todos los hexágonos completos de su tablero. Todo hexágono completado por la colocación de otro tablero es territorio de nadie.

Total de ataque (pág. 20): Es el total de los éxitos obtenidos en todos los dados de ataque al resolver una acción de Ataque.

Total de defensa (pág. 20): Es el total de los éxitos obtenidos en todos los dados de defensa al resolver la defensa del blanco.

REFERENCIA

Secuencia de juego

- Coloca los tableros.
- Coloca los marcadores de objetivo.
- Roba cartas.
- Coloca a los guerreros.
- 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
- Victoria

Opciones de activación

- Efectuar una acción de Movimiento con un guerrero.
- Efectuar una acción de Carga con un guerrero.
- Poner a un guerrero en Guardia.
- Efectuar una acción impresa en una carta de guerrero o de mejora (como una acción de Ataque) con un guerrero.
- Robar una carta de poder de la parte superior del mazo de poder.
- Descartar una carta de objetivo y robar una carta de objetivo de la parte superior del mazo de objetivos.
- Pasar (no hacer nada).

Secuencia del ciclo de poder

- El jugador actual juega una carta de poder o pasa.
- El siguiente jugador juega una carta de poder o pasa.
- Repetir hasta que ambos pasen en sucesión.
- Siguiendo activación.

Secuencia de combate

- Escoge un blanco, que debe de estar a igual o menor distancia del atributo Alcance. Si no hay un blanco al Alcance y en línea de visión, no puedes efectuarla. No puedes escoger a un guerrero amigo como blanco.
- Tira un número de dados de ataque igual al atributo Dados de la acción de Ataque y cuenta el número de éxitos obtenidos.
- Tu oponente tira un número de dados de defensa igual al atributo Defensa del guerrero y cuenta el número de éxitos obtenidos. El atributo de Defensa del blanco señala qué símbolo (♣ o ♠) necesita para obtener éxitos. Un ♣ es un éxito crítico, que siempre es un éxito.

- Compara tus éxitos (el “total de ataque”) con los de tu oponente (el “total de defensa”).
 - Si el total de ataque es inferior al total de defensa, la acción de Ataque no tiene efecto y fracasa. Igualmente, si ni tu oponente ni tú obtuvisteis ningún éxito, la acción de Ataque no tiene efecto y la acción de Ataque fracasa.
 - Si el total de ataque equivale al total de defensa, pero obtuviste al menos un éxito, la acción de Ataque fracasa. Sin embargo, el blanco puede verse empujado.

Atrapado: Si el blanco puede verse empujado, pero no es posible porque todos los hexágonos a los que se vería empujado están o bien bloqueados o bien ocupados, la acción de Ataque es un éxito en lugar de fracasar. El blanco sufre daño: Coge tantos marcadores de herida como marque el atributo Daño de la acción de Ataque y colócalos en la carta del guerrero que ha encajado el daño.

- Si el total de ataque supera al total de defensa, la acción de Ataque es un éxito. El blanco sufre daño: Coge tantos marcadores de herida como marque el atributo Daño de la acción de Ataque y colócalos en la carta de guerrero. El blanco también puede verse empujado. Si no puede hacerlo porque todos los hexágonos a los que se vería empujado están o bien bloqueados o bien ocupados, no se ve empujado y no sufre heridas adicionales.

Secuencia del final de la fase

Cada jugador sigue su propia secuencia, empezando por el jugador que fue el primero en activar en esta ronda.

- Anota puntos por objetivos.
- Descarta objetivos que no desees.
- Juega cartas de mejora.
- Descarta cartas de poder que no desees.
- Roba cartas de objetivo y cartas de poder (hasta robar un máximo 3 cartas de objetivo y 5 cartas de poder).

ÉXITOS CRÍTICOS

Si el atacante obtiene más éxitos críticos (símbolos ♣) que el blanco, entonces la acción de Ataque tiene éxito, sin importar el número de éxitos que obtenga el otro jugador. La acción de Ataque siempre resulta en un golpe crítico (pág. 22).

Si el blanco obtiene más símbolos ♠ que el atacante, entonces la acción de Ataque fracasa y el objetivo no se verá empujado.

Si ambos jugadores obtienen la misma cantidad de símbolos ♣ el éxito o fracaso del ataque dependerá del resto de los éxitos que hayan obtenido.