

MATANZA A TUMBA ABIERTA

TRAMA

Si incluyes una o más cartas en tus mazos que tengan el símbolo de Matanza a tumba abierta, muestra esta carta a tu oponente en el paso de revelar bandas, y usa estas reglas en la partida.

Ímpetu: +1 Movimiento a cada guerrero que tenga una o más fichas de Impulso. Tras el paso de reacción que sigue a un paso de activación, por cada guerrero que tenga una o más fichas de Impulso, el jugador de dicho guerrero designa un oponente. Ese oponente coloca el marcador de dispersión en el hexágono de ese guerrero y **empuja** ese guerrero X hexágonos en la dirección indicada por el símbolo ➤, donde X es el número de fichas de Impulso de ese guerrero. Luego retira las fichas de Impulso de ese guerrero. Si ese guerrero no puede ser empujado a un **hexágono**, ese guerrero no es empujado, y **tambalea** a ese guerrero.

© GW 2023

ASALTO CON EMBESTIDA

Auge: Puntúa de inmediato tras un paso de activación en el que un guerrero amigo con tres o más fichas de Impulso haya efectuado una o más **acciones de Ataque** con éxito.

Golpea rápido y golpea duro.

2/32
© GW 2023

TOMAR LA DELANTERA

Auge: Puntúa de inmediato tras una **acción de Ataque** con éxito de un guerrero amigo, si esa fue la primera **acción de Ataque** con éxito de esa fase.

“¡Jaaa ja ja j-URGH!” - Morgok

1/32
© GW 2023

ANSIOSO POR PELEAR

Puntúa en un final de la fase si cada guerrero amigo superviviente tiene uno o más marcadores de Carga y/o está a 2 hexágonos o menos de uno o más guerreros enemigos.

“El último en morir es un maldito cobarde”.
- Karsus el Encadenado

3/32
© GW 2023

LOS MÁS VELOCES

Dual: Puntúa en un final de la fase si:
Cada guerrero amigo superviviente está en territorio enemigo
Y: No hay guerreros enemigos en tu territorio.

La victoria es para el más veloz.

4/32
© GW 2023

FUERZA DE VENDAVAL

Auge: Puntúa de inmediato tras la tercera o subsiguiente **acción de Ataque** de tu banda en la misma fase.

Un asalto decidido puede desgastar la más fuerte de las defensas.

5/32
© GW 2023

NECESIDAD DE CORRER

Puntúa en un final de la fase si cada guerrero amigo superviviente tiene uno o más marcadores de Movimiento y/o Carga.

“Zi no ay nada ke pizotear, poz id a buzkarlo”.
- Gurzag Ironskull

6/32
© GW 2023

GOLPE VELOZ

Puntúa en un final de la fase si el número de guerreros enemigos fuera de combate es igual o mayor que el número de ronda (p.ej., dos o más guerreros enemigos fuera de combate en la ronda 2).

“Su hostilidad es prueba de su maldad. Elimínadlos”. - Haskel Hexbane

9/32
© GW 2023

DEMASIADO LENTO

Puntúa en un final de la fase si tu banda tiene más marcadores de Movimiento y Carga combinados que una o más de las otras bandas.

“Ezto... ¿jefe? ¿Chikoz?” - Dibbz

11/32
© GW 2023

NECESIDAD DE CORRER

Puntúa en un final de la fase si cada guerrero amigo superviviente tiene uno o más marcadores de Movimiento y/o Carga.

“Zi no ay nada ke pizotear, poz id a buzkarlo”.
- Gurzag Ironskull

6/32
© GW 2023

GOLPE VELOZ

Puntúa en un final de la fase si el número de guerreros enemigos fuera de combate es igual o mayor que el número de ronda (p.ej., dos o más guerreros enemigos fuera de combate en la ronda 2).

“Su hostilidad es prueba de su maldad. Elimínadlos”. - Haskel Hexbane

9/32
© GW 2023

DEMASIADO LENTO

Puntúa en un final de la fase si tu banda tiene más marcadores de Movimiento y Carga combinados que una o más de las otras bandas.

“Ezto... ¿jefe? ¿Chikoz?” - Dibbz

11/32
© GW 2023

NECESIDAD DE CORRER

Puntúa en un final de la fase si cada guerrero amigo superviviente tiene uno o más marcadores de Movimiento y/o Carga.

“Zi no ay nada ke pizotear, poz id a buzkarlo”.
- Gurzag Ironskull

6/32
© GW 2023

GOLPE VELOZ

Puntúa en un final de la fase si el número de guerreros enemigos fuera de combate es igual o mayor que el número de ronda (p.ej., dos o más guerreros enemigos fuera de combate en la ronda 2).

“Su hostilidad es prueba de su maldad. Elimínadlos”. - Haskel Hexbane

9/32
© GW 2023

DEMASIADO LENTO

Puntúa en un final de la fase si tu banda tiene más marcadores de Movimiento y Carga combinados que una o más de las otras bandas.

“Ezto... ¿jefe? ¿Chikoz?” - Dibbz

11/32
© GW 2023



OBJETIVO

DOBLAR EN VELOCIDAD**Dual:** Puntúa en un final de la fase si:

Dos o más guerreros amigos están adyacentes a uno o más guerreros enemigos en territorio enemigo

Y: Dos o más de esos guerreros amigos tienen, cada uno, uno o más marcadores de Movimiento y/o Carga.

*"¿De dónde sales!?" - Hrothgorn el Trampero*10/32
© GW 2023

2



OBJETIVO

FUERA DE CONTROL**Auge, Híbrida:** Puntúa de inmediato si:Resuelves la habilidad **Ímpetu** para un guerrero enemigoO: La habilidad **Ímpetu** **tambalea** a un guerrero amigo.*"Ezo zí ke ez darlo todo". - Grinkrak the Great*8/32
© GW 2023

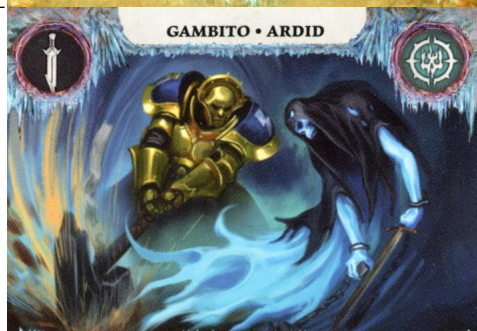
1



OBJETIVO

NO FUE LO BASTANTE RÁPIDO**Auge, Dual:** Puntúa de inmediato si:La acción de **Ataque** de un guerrero amigo deja fuera de combate al blancoY: El blanco de la acción de **Ataque** tenía uno o más marcadores de Movimiento y/o Carga.*Ser solo "veloz" no es suficiente.*7/32
© GW 2023

1



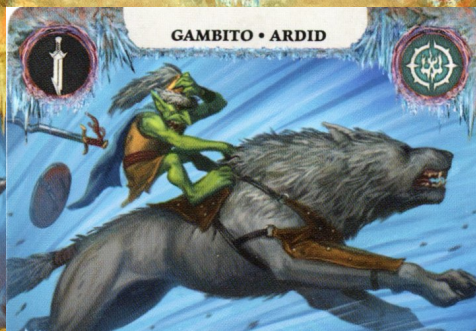
GAMBITO • ARDID

FINTA ÁGIL**Reacción:** Juégala tras la tirada de ataque de una acción de **Ataque** que tenga como blanco a un guerrero amigo. **Asigna** a ese guerrero un marcador de Guardia y dos fichas de Impulso.*Fallar por los pelos sigue siendo fallar.*17/32
© GW 2023

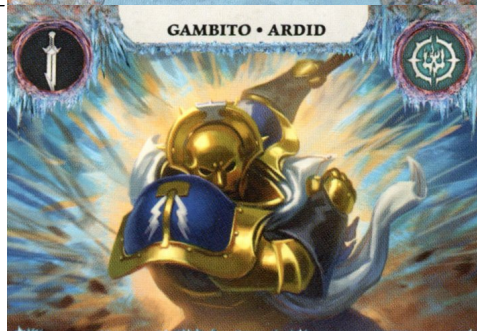
OBJETIVO

ÍMPETU SALVAJE**Auge:** Puntúa de inmediato tras resolver la habilidad **Ímpetu** por tercera o subsiguiente vez en la misma fase.*El único problema es averiguar cómo frenar.*12/32
© GW 2023

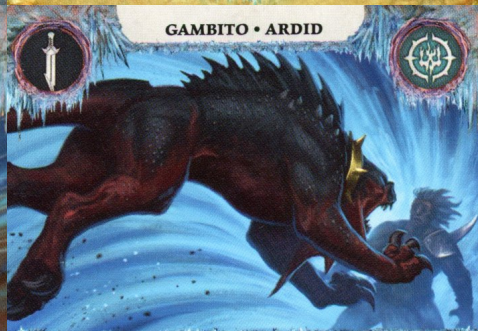
1



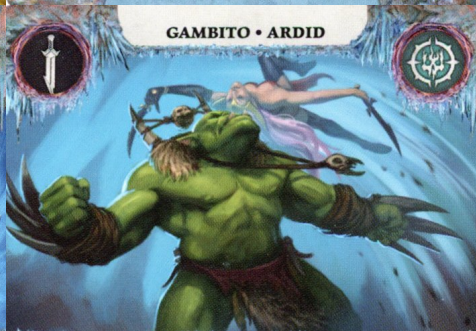
GAMBITO • ARDID

CORRER A TUMBA ABIERTAElige un guerrero amigo. **Asigna** al guerrero elegido una ficha de Impulso. +2 Movimiento a ese guerrero en el siguiente paso de activación.*Es una expresión a veces muy literal.*13/32
© GW 2023

GAMBITO • ARDID

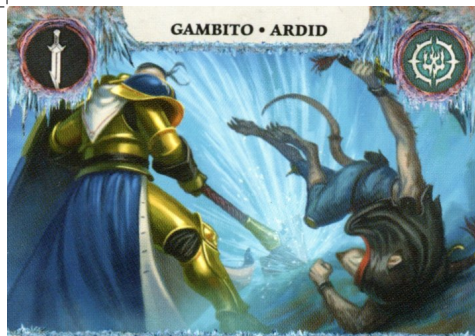
SIN FRENSOS**Reacción:** Juégala tras el paso de activación de un guerrero. **Empuja** a ese guerrero en una dirección tantos hexágonos como su número de fichas de Impulso, luego **retira** todas sus fichas de Impulso.*"¡Ojo que paso!" - Brodus Blightbane*14/32
© GW 2023

GAMBITO • ARDID

CARGA DEVASTADORAElige un guerrero amigo. **Asigna** al guerrero elegido dos fichas de Impulso. +1 Daño a las acciones de **Ataque** con Alcance 1 y Alcance 2 de ese guerrero en el siguiente paso de activación.*"Riptooth, mata". - Magore Redhand*15/32
© GW 2023

GAMBITO • ARDID

SALTO IMPOSIBLEElige un guerrero amigo. **Asigna** al guerrero elegido una ficha de Impulso. El guerrero elegido tiene la clase **Volador** en el siguiente paso de activación.*"¡Ezo ez trampa!" - Toofdagga*16/32
© GW 2023

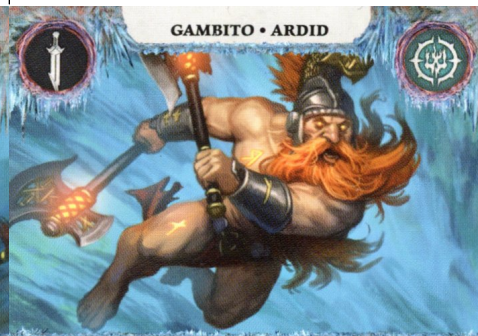


GAMBITO • ARDID

INERCIA DEL GOLPE

En la siguiente activación, cuando un guerrero amigo es blanco de una **acción de Ataque**, asigna a ese guerrero una ficha de Impulso. -1 Daño, hasta un mínimo de 1, a esa **acción de Ataque** hasta que se haya resuelto.

Lo flexible se dobla, lo rígido se parte.

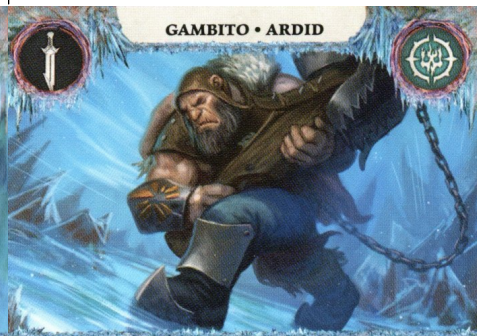
19/32
© GW 2023

GAMBITO • ARDID

CARGA IMPRUDENTE

Elige un guerrero amigo. Asigna al guerrero elegido dos fichas de Impulso. +1 Dados a las **acciones de Ataque** con Alcance 1 y Alcance 2 de ese guerrero en el siguiente paso de activación.

Algunos guerreros tienen un talento innato para los asaltos temerarios.

18/32
© GW 2023

GAMBITO • ARDID

HIELO RESBALADIZO

DOMINIO

Tras la **superacción de Carga** de un guerrero, **asigna** a ese guerrero una ficha de Impulso. Este efecto **persiste** hasta el final de la ronda, o hasta que se juegue otro gambito **Dominio**.

En este terreno, cada ataque es a todo o nada.

22/32
© GW 2023

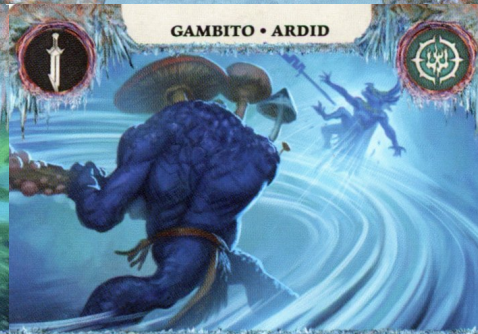
MEJORA

ARIETE

+1 Movimiento

Reacción: Tras el paso de infligir daño de una **acción de Ataque** de este guerrero que tenga como blanco a un guerrero enemigo adyacente, **asigna** al blanco las fichas de Impulso de este guerrero.

Todos se apartan al paso de este guerrero.

23/32
© GW 2023

GAMBITO • ARDID

¡NOS VEMOS!

Reacción: Juegala tras la activación de un guerrero. **Elige** un guerrero adyacente a ese guerrero. **Retira** todas las fichas de Impulso del guerrero activado y **asigna** al guerrero elegido una ficha de Impulso.

Toda esa energía tiene que ir a alguna parte.

21/32
© GW 2023

GAMBITO • ARDID

FRENAR DERRAPANDO

Reacción: Juegala tras un paso de activación. **Elige** un guerrero amigo con una o más fichas de Impulso. **Retira** todas las fichas de Impulso del guerrero elegido.

"Fanfarrón". - Obryn el Bravo

20/32
© GW 2023

MEJORA

SALIR DISPARADO

+1 Movimiento mientras este guerrero no tenga marcadores de Movimiento o Carga.

Cuando activas a este guerrero, **asigne** una ficha de Impulso.

De parado a toda velocidad en un parpadeo.

29/32
© GW 2023

MEJORA

BLANCO EN MOVIMIENTO

Mientras este guerrero tenga uno o más marcadores de Movimiento y/o Carga, su atributo Defensa es 2 y no puede estar en Guardia.

Tras una **acción de Movimiento** de este guerrero, **asigne** una ficha de Impulso.

Mientras este guerrero no pare de moverse, es casi intocable.

28/32
© GW 2023

MEJORA

HURACÁN VIVIENTE

Las **acciones de Ataque** con Alcance 1 y Alcance 2 de este guerrero tienen **Tambalear**.

Tras una **acción de Movimiento** de este guerrero, **asigne** una ficha de Impulso.

Los que tratan de detener la carga de este guerrero son arrollados.

27/32
© GW 2023

 <p>MEJORA</p>	 <p>MEJORA</p>	 <p>MEJORA</p>
<p>LANZA DE INERCIA</p>	<p>DARDO HURACÁN</p>	<p>ESPRINTAR A FONDO</p>
<p>ACCIÓN DE ATAQUE</p> <p>2 2 2</p> <p>Reacción: Tras el paso de infligir daño de esta acción de Ataque, asigna al blanco una de las fichas de Impulso de este guerrero.</p> <p>26/32 © GW 2023</p>	<p>ACCIÓN DE ATAQUE</p> <p>4 * 2</p> <p>El atributo Dados es igual a 1 más las fichas de Impulso de este guerrero.</p> <p>25/32 © GW 2023</p>	<p>+2 Movimiento</p> <p>Tras una acción de Movimiento de este guerrero, asígnale dos fichas de Impulso.</p> <p><i>A este guerrero no le importa qué hay más allá de la línea de meta.</i></p> <p>24/32 © GW 2023</p>
 <p>MEJORA</p>	 <p>MEJORA</p>	 <p>MEJORA</p>
<p>ZANCADA TRANSUBICADORA</p>	<p>VOLTERETAS</p>	<p>GUERRERO IMPARABLE</p>
<p>Si este guerrero está en un hexágono de borde y no hay guerreros enemigos a 1 hexágono o menos, puede usar la siguiente acción.</p> <p>Acción: Asigna a este guerrero dos fichas de Impulso, luego colócalo en otro hexágono de borde a 3 hexágonos o menos de uno o más guerreros enemigos.</p> <p><i>Tan rápido que puede agujerear el tejido de los reinos.</i></p> <p>30/32 © GW 2023</p>	<p>No puedes asignar esta carta a un guerrero Grande.</p> <p>El atributo Defensa de ese guerrero es 2 ☞ y este guerrero no puede estar en Guardia.</p> <p>No se puede tambalear a este guerrero.</p> <p><i>Este guerrero es el único que sabe a donde va a parar.</i></p> <p>31/32 © GW 2023</p>	<p>Mientras este guerrero tenga tres o más fichas de Impulso, este guerrero tiene Innato (☞ ☞).</p> <p>Tras la acción de Ataque con éxito de este guerrero, quiebra esta carta.</p> <p><i>Cuando este guerrero elige un blanco, no hay escapatoria.</i></p> <p>32/32 © GW 2023</p>