

MATANZA A TUMBA ABIERTA

TRAMA

Si incluyes una o más cartas en tus mazos que tengan el simbolo 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

OBJETIVO



ASALTO CON EMBESTIDA

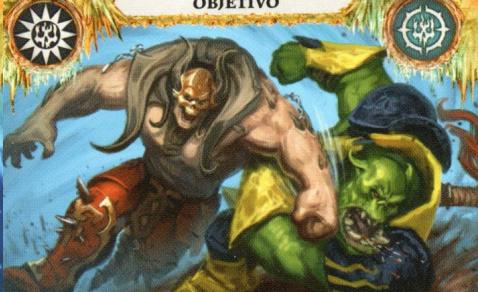
Auge: Puntúa de inmediato tras un paso de activación en el que un guerrero amigo con tres o más fichas de Impulso haya efectuado una o más **acciones de Ataque** con éxito.

Golpea rápido y golpea duro.

2/32 © GW 2023



OBJETIVO



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



OBJETIVO



OBJETIVO



LOS MÁS VELOCES

OBJETIVO



FUERZA DE VENDAVAL

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

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

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

OBJETIVO



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. Eliminadlos". - Haskel Hexbane

9/32 © GW 2023



OBJETIVO



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





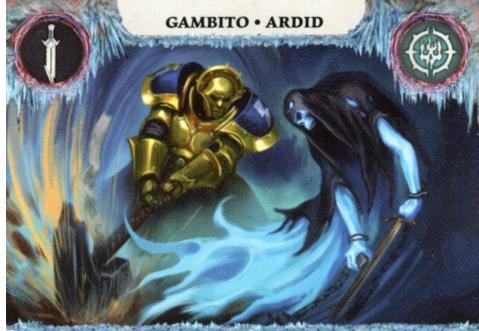
DOBLEAR EN VELOCIDAD

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

GAMBITO • ARDID



FUERA DE CONTROL

Auge, Híbrida: Puntúa de inmediato si:
Resuelves la habilidad Ímpetu para un guerrero enemigo
O: La habilidad Ímpetu **tambalea** a un guerrero amigo.
"Ezo zí ke ez darlo todo". - Grinkrak the Great

8/32
© GW 2023

1

OBJETIVO



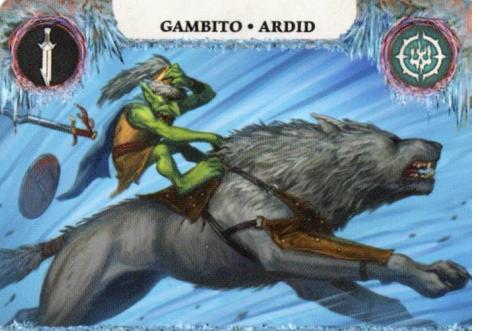
NO FUE LO BASTANTE RÁPIDO

Auge, Dual: Puntúa de inmediato si:
La acción de Ataque de un guerrero amigo deja fuera de combate al blanco
Y: 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: Juégalas 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

GAMBITO • ARDID



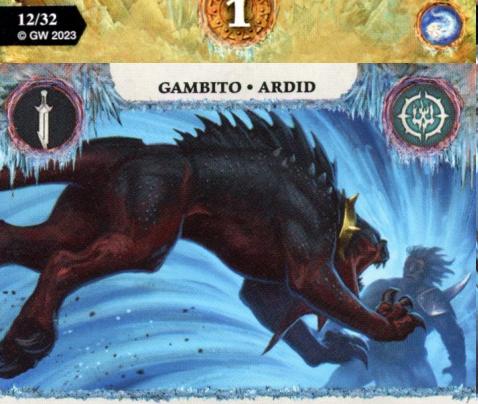
ÍMPETU SALVAJE

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

GAMBITO • ARDID



CORRER A TUMBA ABIERTA

Elegir 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 FRENIOS

Reacción: Juégalas 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

CARGA DEVASTADORA

Elegir 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

SALTO IMPOSIBLE

Elegir 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.



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.



GAMBITO • ARDID

HIELO RESBALADIZO

DOMINIO

Tras la **superación 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.



ARIETE

+1 Movimiento

Reacción: Tras el paso de infijir 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.



¡NOS VEMOS!

Reacción: Juégalas 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.



FRENAR DERRAPANDO

Reacción: Juégalas 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



SALIR DISPARADO

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

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

De parado a toda velocidad en un parpadeo.



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, **asígnale** una ficha de Impulso.

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



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, **asígnale** una ficha de Impulso.

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



 <p>MEJORA</p> <p>LANZA DE INERCIA</p> <p>ACCIÓN DE ATAQUE</p> <p>⑧ 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>MEJORA</p> <p>DARDO HURACÁN</p> <p>ACCIÓN DE ATAQUE</p> <p>⑧ 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>MEJORA</p> <p>ESPRINTAR A FONDO</p> <p>+2 Movimiento</p> <p>Tras una acción de Movimiento de este guerrero, asígnale dos fichas de Impulso.</p> <p>A este guerrero no le importa qué hay más allá de la línea de meta.</p> <p>24/32 © GW 2023</p>
 <p>MEJORA</p> <p>ZANCADA TRANSUBICADORA</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. <i>Tan rápido que puede agujerear el tejido de los reinos.</i></p> <p>30/32 © GW 2023</p>	 <p>MEJORA</p> <p>VOLTERETAS</p> <p>No puedes asignar esta carta a un guerrero Grande. El atributo Defensa de ese guerrero es 2 ⚔ y este guerrero no puede estar en Guardia. No se puede tamblear a este guerrero. <i>Este guerrero es el único que sabe a donde va a parar.</i></p> <p>31/32 © GW 2023</p>	 <p>MEJORA</p> <p>GUERRERO IMPARABLE</p> <p>Mientras este guerrero tenga tres o más fichas de Impulso, este guerrero tiene Innato (X ⚔). Tras la acción de Ataque con éxito de este guerrero, quiebra esta carta. <i>Cuando este guerrero elige un blanco, no hay escapatoria.</i></p> <p>32/32 © GW 2023</p>