

OSADOS HURGADORES

TRAMA

Si incluyes una o más cartas en tus mazos con el símbolo de Osados Hurgadores, muestra esta carta a tu oponente en el paso de revelar bandas, y utiliza estas reglas en la partida.

Tu cuenta de Exploración parte de 0. Aumenta tu cuenta de Exploración en 1:

Cuando coloques un marcador de rasgo durante una ronda

Al final de la fase de acción, por cada guerrero amigo en un marcador de rasgo que no esté en tu territorio

Al final de la fase de acción, por cada **explorador** amigo superviviente que no esté en tu territorio.

Disminuye tu cuenta de Exploración en 1, hasta un mínimo de 0:

Al final de la ronda, por cada guerrero enemigo en un marcador de rasgo que esté en tu territorio.

OBJETIVO



VALIENTE OSADO

Dual: Puntúa en un final de la fase si:
Un **líder** amigo está en un hexágono de **cobertura** o en un hexágono **letal** o en un marcador de rasgo

Y: Ese **líder** está en territorio enemigo.
"Adelante, hermanos. Debemos avanzar".

1/32
© GW 2022

1

OBJETIVO



ENFRENTARSE AL LABERINTO

Auge: Puntúa de inmediato tras una activación si tres o más guerreros amigos están, cada uno, en un hexágono de **cobertura** o en un hexágono **letal** o en un marcador de rasgo.

"¿Ké da más miedo que nozotroz, chicos?"
- Gurzag Ironskull

2/32
© GW 2022

1

OBJETIVO



INCURSIÓN CAUTA

Dual: Puntúa en un final de la fase si:

Dos o más guerreros amigos supervivientes están en territorio enemigo

Y: Tu cuenta de Exploración es 3 o más.

"Sed cautos. Ignoramos qué peligros acechan en este impío lugar". - Severin Steelheart

3/32
© GW 2022

2

OBJETIVO



CUSTODIOS DE LO SUYO

Dual: Puntúa en un final de la fase si:

Dos o más guerreros amigos supervivientes ocupan, cada uno, un objetivo

Y: Tu cuenta de Exploración es 5 o más.

"He dicho que es nuestro". - Tefk Flamebearer

4/32
© GW 2022

2

OBJETIVO



EXPLORADOR INDÓMITO

Híbrida: Puntúa en un final de la fase si:

Hay dos o más cartas **Dominio** en tu pila de descarte de poderes

O: Tu cuenta de Exploración es 5 o más.

Los peligros del Bosque Nudoso no disuaden a algunos.

5/32
© GW 2022

1

OBJETIVO



EXPLORADORES

Auge, Híbrida: Puntúa de inmediato tras un ciclo de poder si:

Tu cuenta de Exploración es al menos el doble del número de ronda (p. ej., 4 o más en la ronda 2)

O: Tu cuenta de Exploración es al menos igual al número de ronda, y uno o más guerreros amigos son **exploradores**.

6/32
© GW 2022

1

OBJETIVO



CENTINELAS INSOMNES

Puntúa en un final de la fase si cada guerrero enemigo está a 2 hexágonos o menos de uno o más guerreros amigos.

"Zarpas fuera". - Redkap

7/32
© GW 2022

2

OBJETIVO



PREPARACIONISTA

Puntúa en un final de la fase si cada guerrero amigo tiene una o más mejoras y/o está en un hexágono de **cobertura** o en un marcador de rasgo.

Prepararse un poco ayuda.

10/32
© GW 2022

1

| | | |
|--|--|---|
|  <p>OBJETIVO</p> <p>TERRA INCOGNITA</p> <p>Auge, Dual: Puntúa de inmediato tras una activación si:</p> <p>Una carta Dominio persiste</p> <p>Y: Uno o más exploradores y/o líderes amigos supervivientes están fuera de tu territorio.</p> <p><i>Solo los valientes y los insensatos osan encabezar la marcha Bosque Nudoso adentro.</i></p> <p>11/32 © GW 2022</p> |  <p>OBJETIVO</p> <p>MUERTE SÚBITA</p> <p>Auge, Híbrida: Puntúa de inmediato después de que:</p> <p>Un guerrero enemigo quede fuera de combate por un hexágono letal</p> <p>O: Un guerrero enemigo quede fuera de combate por un gambito.</p> <p><i>No ha sido una buena muerte.</i></p> <p>9/32 © GW 2022</p> |  <p>OBJETIVO</p> <p>AVANCE SIGILOSO</p> <p>Auge, Dual: Puntúa de inmediato después de una acción de Ataque de un guerrero amigo si:</p> <p>Ese guerrero estaba en un hexágono de cobertura o un hexágono letal o en un marcador de rasgo cuando efectuó esa acción de Ataque</p> <p>Y: Ese guerrero no estaba en tu territorio cuando efectuó esa acción de Ataque.</p> <p>8/32 © GW 2022</p> |
|  <p>OBJETIVO</p> <p>SECRETOS DESTAPADOS</p> <p>Auge: Puntúa de inmediato tras un ciclo de poder si tu cuenta de Exploración es 10 o más.</p> <p><i>Convendría que algunos de los tesoros que oculta el Bosque Nudoso siguiesen sepultados.</i></p> <p>12/32 © GW 2022</p> |  <p>GAMBITO • ARDID</p> <p>ESPÍRITU CONQUISTADO</p> <p>Juégala solo si tu líder está Inspirado. Aumenta en 1 tu cuenta de Exploración por cada guerrero enemigo que esté fuera de combate.</p> <p><i>Hay más de un modo de dejar huella en un territorio disputado.</i></p> <p>13/32 © GW 2022</p> |  <p>GAMBITO • ARDID</p> <p>FUEGOS FATUOS</p> <p>HABITANTE</p> <p>Elige un guerrero amigo y un guerrero enemigo visible a 3 hexágonos o menos de ese guerrero. Tira dos dados de magia, o tres dados de magia si el guerrero amigo elegido es un mag; si obtienes dos o más símbolos iguales, inflige 1 de daño al guerrero enemigo elegido.</p> <p>14/32 © GW 2022</p> |
|  <p>GAMBITO • ARDID</p> <p>RAÍCES RÁPIDAS</p> <p>TRAMPA</p> <p>Reacción: Juégala tras una activación de un guerrero enemigo, si ese guerrero tiene uno o más marcadores de Movimiento y/o Carga. Inflige 1 de daño a ese guerrero.</p> <p><i>Ni moviéndote ni quedándote quieto en el Bosque Nudoso puedes considerarte a salvo.</i></p> <p>16/32 © GW 2022</p> |  <p>GAMBITO • ARDID</p> <p>RAIZSEPÚLTO AFERRADOR</p> <p>DOMINIO</p> <p>No puedes jugarla en el último ciclo de poder de una ronda. Al final de la fase de acción, inflige 1 de daño a cada guerrero adyacente a un marcador de rasgo. Este efecto persiste hasta el final de la ronda o hasta que se juegue otro gambito Dominio.</p> <p><i>Frondebosque no ofrece nada que sirva de refugio.</i></p> <p>15/32 © GW 2022</p> |  <p>GAMBITO • ARDID</p> <p>HALLAZGO SIGNIFICATIVO</p> <p>Decide entre: Coloca un marcador de rasgo disponible en un hexágono vacío a 2 o más hexágonos de cada guerrero, o aumenta en 1 tu cuenta de Exploración si uno o más exploradores amigos están fuera de tu territorio.</p> <p>17/32 © GW 2022</p> |

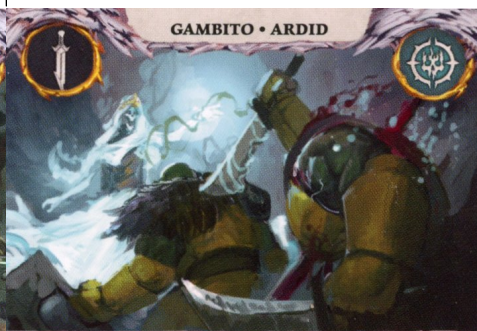


GAMBITO • ARDID

POSICIÓN SÓLIDA

No puede **empujarse** a los guerreros amigos en territorio enemigo. Este efecto **persiste** hasta el final del siguiente ciclo de poder.


“...Apéndice 1: Primero, poner un pie en la puerta”. - Enrik Ironhail

18/32
© GW 2022

GAMBITO • ARDID

CAVERNA APRESAESPÍRITUS

DOMINIO

Tras la acción de Carga de un guerrero, su jugador tira un dado de ataque por cada guerrero de su banda que esté fuera de combate. Si obtiene uno o más , inflige 1 de daño al guerrero que efectuó la acción de Carga. Este efecto **persiste** hasta el final de la ronda o hasta que se juegue otro gambito Dominio.

19/32
© GW 2022

MEJORA

EQUIPO TODOTERRENO

Este guerrero es un **explorador**.

+1 Movimiento

+2 Movimiento, en su lugar, mientras un gambito Dominio persista.

Para sobrevivir mucho tiempo en el Bosque Nudoso solo debes estar dispuesto a todo.

23/32
© GW 2022

GAMBITO • ARDID

ZONA DE CONTROL

DOMINIO

Los guerreros están en Guardia mientras estén en un hexágono inicial o un marcador de rasgo. Este efecto **persiste** hasta el final de la ronda o hasta que se juegue otro gambito Dominio.

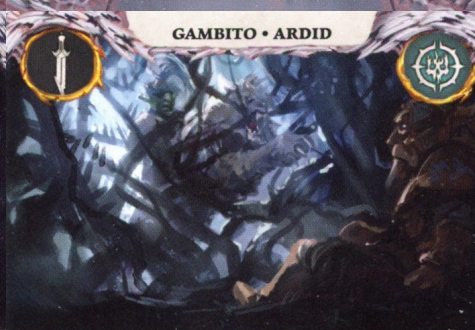
Afianzarse en el Bosque Nudoso requiere de un poder inmenso.

22/32
© GW 2022

GAMBITO • ARDID

REFUGIO TEMPORAL

Decide entre: Coloca un marcador de rasgo disponible en un hexágono ocupado por un guerrero amigo que no esté en tu territorio, o aumenta en 1 tu cuenta de Exploración si uno o más guerreros amigos están, cada uno, en un marcador de rasgo no situados en tu territorio. *“Por fin una posición defendible. Al menos unos minutos”. - Gwynne Ironsoul*

21/32
© GW 2022

GAMBITO • ARDID

RAÍCES ENMARAÑADAS

DOMINIO

Tras la acción de Carga de un guerrero, tambalea a ese guerrero. Este efecto **persiste** hasta el final de la ronda o hasta que se juegue otro gambito Dominio.

Las raíces bajo el Bosque Nudoso se mueven como dotadas de voluntad propia, acorralando y apresando a los guerreros.

20/32
© GW 2022

MEJORA

DON DE LA VISIÓN

MUTACIÓN

Este guerrero es un **explorador**.

Los hexágonos **bloqueados** no bloquean la línea de visión para este guerrero.

Reacción: Tras una acción de Ataque de un guerrero amigo que deje fuera de combate a un guerrero enemigo, si esta carta está en tu mano, asigna esta mejora a ese guerrero amigo. Esto no cuesta puntos de gloria.

29/32
© GW 2022

MEJORA

PALABRA FINAL

Reacción: Después de que se juegue un gambito que elija a uno o más guerreros amigos, **asigna** a este guerrero un marcador de Carga y **quiebra** esta carta. Cuando lo hagas, ese gambito no se resuelve.

“Va a ser que no”. - Deintalos the Exile

28/32
© GW 2022

MEJORA

EXTREMIDAD GUÍA

Este guerrero es un **explorador**.

Reacción: Tras la activación de este guerrero, **dispersa** 2 desde el hexágono de este guerrero y **empújalo** hasta 2 hexágonos a lo largo de la cadena.

Este miembro parece guiar a un guerrero por caminos más seguros... pero ¿hacia qué?

26/32
© GW 2022

