

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



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".

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

OBJETIVO



OBJETIVO



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 ímpio lugar". - Severin Steelheart

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

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.

OBJETIVO



OBJETIVO



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**.

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

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.

Solo para fines lúdicos y no para venta - Underworlds GDL



TERRA INCOGNITA

Auge, Dual: Puntúa de inmediato tras una activación si:
Una carta **Dominio** persiste
Y: Uno o más **exploradores** y/o **líderes** amigos supervivientes están fuera de tu territorio.
Solo los valientes y los insensatos osan encabezar la marcha Bosque Nudo adentro.

11/32
© GW 2022

1

9/32
© GW 2022

2

8/32
© GW 2022

1



SECRETOS DESTAPADOS

Auge: Puntúa de inmediato tras un ciclo de poder si tu cuenta de Exploración es 10 o más.
Convendría que algunos de los tesoros que oculta el Bosque Nudo siguiesen sepultados.

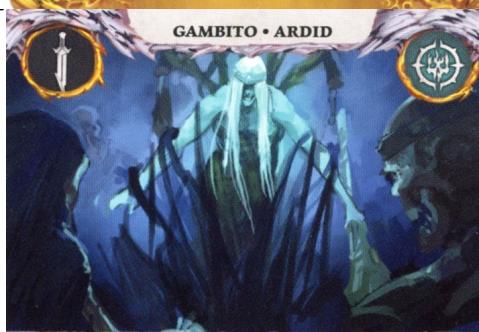
12/32
© GW 2022

3

13/32
© GW 2022

RESTRINGIDA:
CROWN

14/32
© GW 2022



RAÍCES RÁPIDAS

TRAMPA

Reacción: Juégala tras una activación de un guerrero enemigo, si ese guerrero tiene uno o más marcadores de Movimiento y/o Carga. **Infinge** 1 de daño a ese guerrero.

Ni moviéndote ni quedándote quieto en el Bosque Nudo puedes considerarte a salvo.

16/32
© GW 2022

RAIZSEPÚLTO AFERRADOR

DOMINIO

No puedes jugarla en el último ciclo de poder de una ronda. Al final de la fase de acción, **infinge** 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**.

Frondabosque no ofrece nada que sirva de refugio.

15/32
© GW 2022

17/32
© GW 2022

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.

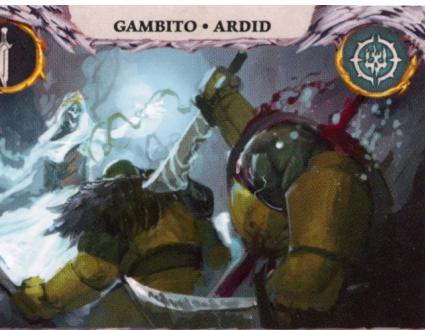


GAMBITO • ARDID

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 APRESAESPÍRITU**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 , infinge 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.

**MEJORA**

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**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**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**PALABRA FINAL**

Reacción: Despues 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

**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



TIRO A CUBIERTO

ACCIÓN DE ATAQUE

⑥ 4 7 2 ★ 1
DOLOROSO 1

A cubierto: Este guerrero solo puede efectuar esta acción de Ataque si está en un marcador de rasgo.

27/32
© GW 2022

MEJORA

ASALTA CONCESIONES

Este guerrero es un **explorador**. Los guerreros adyacentes a este guerrero no pueden ponerse en Guardia ni se les puede asignar marcadores de Guardia.

“¡Ahora es todo mío!” - Snirk Sourtongue

24/32
© GW 2022

MEJORA

DIADEMA DE CONQUISTADORA

+1 Movimiento

El atributo Movimiento de cada uno de los demás guerreros amigos es igual al atributo Movimiento de este guerrero.

Esta diadema encantada garantiza que los seguidores de un guerrero le sigan el ritmo.

RESTRINGIDA:

25/32
© GW 2022

MEJORA

NUEVE VIDAS

Este guerrero es un **explorador**. Cuando un gambito o hexágono letal fuesen a **inflictir** daño a este guerrero, tira un dado de magia; con un resultado 7, no se le **infinge** daño.

30/32
© GW 2022

MEJORA

CONOCIMIENTO SAQUEADO

Reacción: Tras la activación de este guerrero en la que su **acción de Ataque** haya dejado a un blanco adyacente fuera de combate, decide entre: aumenta en 2 tu cuenta de Exploración, o **roba** dos cartas de poder.

“Mucho más rápido y limpio que un interrogatorio” - Príncipe Duvalle

31/32
© GW 2022

MEJORA

25/32
© GW 2022

MEJORA

PROSPECTOR

Este guerrero es un **explorador**.

Reaction: Tras la activación de este guerrero, **coloca** un marcador de rasgo disponible a 1 hexágono o menos de este guerrero. Luego **asigna** a este guerrero un marcador de Carga. *La exploración innovadora de Frondabosque rinde a veces copiosas recompensas.*

32/32
© GW 2022