



TERCA DETERMINACIÓN

Auge, Híbrida: Puntúa de inmediato tras un paso de activación si:

Uno o más guerreros amigos **vulnerables** están, cada uno, en un marcador de objetivo que no esté en tu territorio

O: Dos o más guerreros amigos están, cada uno, en un marcador de objetivo que no esté en tu territorio y uno o más guerreros enemigos están fuera de combate.

1/32
© GW 2023

1



EXPLORADOR DOTADO

Dual: Puntúa en un final de la fase si:

Uno o más guerreros amigos están, cada uno, en un marcador de objetivo que no esté en tu territorio

Y: Uno o más de esos guerreros están a 2 hexágonos o menos de otro guerrero amigo que es una **bestia, compañero, secuaz** y/o tiene asignadas una o más mejoras **Habitante**.

"Algo me dice que es por aquí". - Sylarc Greyblood

3/32
© GW 2023

1



CÓMODA LABOR DE EQUIPO

Dual: Puntúa en un final de la fase si:

Hay más guerreros enemigos fuera de combate que guerreros amigos fuera de combate

Y: Cada guerrero amigo superviviente es una **bestia, compañero, secuaz** y/o tiene asignadas una o más mejoras **Habitante**.

Todo es más fácil cuando se trabaja en equipo.

2/32
© GW 2023

2



COLECCIONISTA APLICADO

Puntúa en un final de la fase si un líder superviviente amigo tiene asignadas tres o más mejoras **Habitante**.

"¿Y dices que las marcas son diferentes en cada uno?" - Gryselle, the Slaughterer

5/32
© GW 2023

2



AMIGOS INSEPARABLES

Híbrida: Puntúa en un final de la fase si:

Una o más **bestias, compañeros y/o secuaces** amigos supervivientes tienen asignadas, cada uno, una o más mejoras **Habitante**

O: Uno o más guerreros amigos supervivientes tienen, cada uno, dos o más mejoras **Habitante**.

"Parece que se gustan". - Mad Maegrim

4/32
© GW 2023

1



LÍDERES DE JAURÍA

Dual: Puntúa en un final de la fase si:

Tres o más guerreros amigos están en territorio enemigo

Y: Cada uno de esos guerreros es una **bestia, compañero, secuaz** y/o tienen asignadas una o más mejoras **Habitante**.

Algunos de los guerreros del Bosque Nudoso tienen lazos familiares con los espíritus que allí habitan.

7/32
© GW 2023

2



EXPLORADOR INCANSABLE

Surge, Dual: Puntúa de inmediato después de que: Un guerrero amigo efectúe su segunda o subsiguiente acción de **Movimiento** en la misma fase

Y: Tras tres pasos de activación diferentes en esa fase, ese guerrero ha ocupado un hexágono de tu territorio, territorio de nadie y territorio enemigo.

Nada, ni nadie, permanece oculto para siempre.

8/32
© GW 2023

1



ADIESTRADOS

Dual: Puntúa en un final de la fase si:

Uno o más guerreros amigos han efectuado, cada uno, una o más **acciones de Movimiento**, una o más **acciones de Ataque** y una o más acciones diferentes en la fase anterior

Y: Uno o más de esos guerreros es una **bestia, compañero, secuaz** y/o tiene asignadas una o más mejoras **Habitante**.

9/32
© GW 2023

1



EQUIPO IMBATIBLE

Auge, Dual: Puntúa de inmediato tras el ciclo de poder de un oponente si:

Hay más guerreros amigos en marcadores de objetivo que guerreros enemigos en marcadores de objetivo

Y: Hay más guerreros enemigos fuera de combate que guerreros amigos fuera de combate.

La calidad es más importante que la cantidad.

10/32
© GW 2023

2



OBJETIVO



GAMBITO • ARDID



GAMBITO • ARDID

FINAL INESPERADO

Auge: Puntúa de inmediato después de que un guerrero amigo deje fuera de combate a un guerrero enemigo que no sea **Líder**, que sea **bestia, compañero, secuaz** y/o tenga asignadas una o más mejoras **Habitante**.

"Prepárate para... oh. No importa".
- Retaria, the Entangler

11/32
© GW 2023

1

ENJAMBRE AMIGO

Cura (1) a cada guerrero amigo que sea **bestia, compañero, secuaz** y/o tenga asignadas una o más mejoras **Habitante**.

"Qué extrañas son las bendiciones de los dioses".
- Theddra Skull-scryer

15/32
© GW 2023

GAMBITO • ARDID

GAMBITO • ARDID

16/32
© GW 2023

OBJETIVO

AMISTAD EN CIERNES

Elegir un guerrero amigo sin marcadores. Asigna a ese guerrero una mejora **Habitante** de tu mano (sin que esto comporte gastar puntos de gloria). Luego **asigna** al guerrero elegido un marcador de Carga y uno de Tambalear.

Sádicos y asesinos hallarán espíritus afines en el Bosque Nudo.

13/32
© GW 2023

OBJETIVO

FORMACIÓN DEFENSIVA

Elegir hasta dos guerreros amigos en tu territorio que sean, cada uno, **bestia, compañero, secuaz** y/o tengan asignadas una o más mejoras **Habitante**. Asigna a cada guerrero elegido un marcador de Guardia.

Mejor tres cabezas que una.

14/32
© GW 2023

GAMBITO • ARDID

LEALES ALIADOS

Auge, Dual: Puntúa de inmediato tras una **acción de Ataque** si:

La tirada de ataque o de defensa de un guerrero amigo ha incluido uno o más **•** o **◎**

Y: Uno o más de esos símbolos ha sido un éxito.

Las Luchadoras de Gryselle saben que la muerte más segura y rápida supondría traicionarla.

6/32
© GW 2023

1

MANTENERSE UNIDOS

Auge, Dual: Puntúa de inmediato tras el ciclo de poder de un oponente si:

Dos o más guerreros amigos son, cada uno, **bestia, compañero, secuaz** y/o tienen asignadas una o más mejoras **Habitante**

Y: Dos o más de esos guerreros están en marcadores de objetivo.

12/32
© GW 2023

1

VIENTOS DE IRA

DOMINIO

Mientras uno o más guerreros que sean **bestia, compañero, secuaz** y/o tengan asignadas una o más mejoras **Habitante** estén fuera de combate, +1 Dados a las **acciones de Ataque con Alcance 1**, salvo **acciones de Ataque con Segar**, efectuadas por las bandas de esos guerreros.

Este efecto **persiste** hasta el final de la ronda o hasta que se juegue otro gabinete **Dominio**.

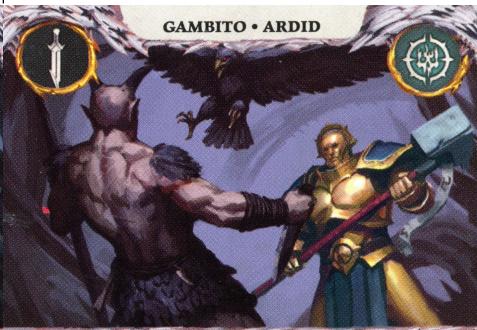
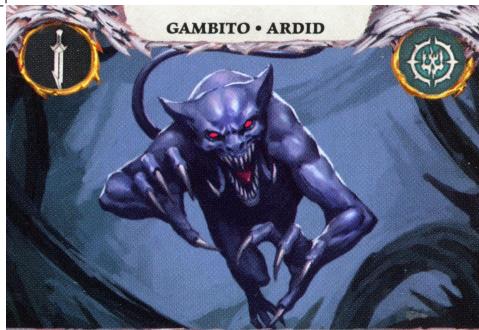
22/32
© GW 2023

SOBREPROTECTOR

Reacción: Juégala tras una **acción de Ataque** con éxito que haya tenido como blanco a un guerrero amigo que sea **bestia, compañero, secuaz** y/o tenga asignadas una o más mejoras **Habitante**. Roba 2 cartas de poder.

"Ese ha sido mi último error".
- Sanson Farstrider

17/32
© GW 2023



ARRÁNCALES LOS OJOS

Elije un guerrero enemigo a 2 hexágonos o menos de uno o más guerreros amigos que sean **bestia**, **compañero**, **secuaz** y/o tenga asignada una o más mejoras **Habitante**. -1 Dados a las **acciones de Ataque** efectuadas por el guerrero elegido. Este efecto **persiste** hasta el final de la ronda o hasta después de la siguiente **acción de Ataque** del guerrero elegido.

Los ojos siempre son el punto débil.

18/32
© GW 2023

ALIADO INESPERADO

Elije un guerrero amigo. Se considera que el guerrero elegido cuenta con un guerrero adicional que **apoya** cuando efectúe una **acción de Ataque** con Alcance 1 o Alcance 2. Este efecto **persiste** hasta que el guerrero elegido efectúe una **acción de Ataque** con Alcance 1 o Alcance 2 que tenga éxito.

"El enemigo de mi enemigo" describe a todos los seres vivos del Bosque Nudoso.

19/32
© GW 2023

BIEN ADiestrado

Elije un guerrero amigo que sea **bestia**, **compañero**, **secuaz** y/o que tenga asignada una o más mejoras **Habitante**. **Empuja** al guerrero elegido hasta 2 hexágonos.

De salto en salto.

21/32
© GW 2023



BICHOS FEROCES

DOMINIO

Las **acciones de Ataque** con Alcance 1, salvo acciones de **Ataque con Segar**, efectuadas por **bestias**, **compañeros**, **secuaz** y/o guerreros que tengan asignadas una o más mejoras **Habitante** tienen **Doloroso 1**.

Este efecto **persiste** hasta el final de la ronda o hasta que se juegue otro gabinete **Dominio**.

20/32
© GW 2023

TERROR ACECHANTE

HABITANTE

Cuando otro guerrero amigo a 2 hexágonos o menos de este guerrero que sea **bestia**, **compañero**, **secuaz** y/o tenga asignada una o más mejoras **Habitante** efectúe una **acción de Ataque** con Alcance 1 o Alcance 2, este guerrero apoya a ese guerrero.

Esta bestia destaca en tácticas grupales.

30/32
© GW 2023

FAMILIAR FEROZ

HABITANTE

Reacción: Úsala durante la **acción de Ataque** de un guerrero enemigo adyacente, tras la tirada de ataque, si la tirada de ataque ha incluido dos o más dados de ataque. El jugador atacante designa un dado de ataque de la tirada de ataque. Ignora el resultado de ese dado.

La respuesta de esta bestia ante la agresión hace que sea útil para su dueño.

32/32
© GW 2023



AFINIDADES GEMELAS

Al inicio de la fase de acción, **roba** la carta superior de tu mazo de poderes y revélala. Si esa carta es una mejora **Habitante**, ásiganse a este guerrero (sin que esto comporte gastar puntos de gloria). De otro modo, añade esa carta a tu mano.

Este guerrero parece atraer a las criaturas pequeñas del Bosque Nudoso.

29/32
© GW 2023

SEGUIDOR INQUIETANTE

HABITANTE

Los guerreros enemigos a 1 hexágono o menos de este guerrero no pueden controlar objetivos.

"¿Esa cosa está amaestrada?" - Hadzu

31/32
© GW 2023

BUSCADOR PEQUEÑO ÚTIL

HABITANTE

Al inicio de la fase de acción, asigna a este guerrero una mejora de tu mano (sin que esto comporte gastar puntos de gloria). Luego **roba** una carta de poder y **quiebra** esta carta.

*"¿Qué me traes, pequeño?"
- Vortemis the All-seeing*

27/32
© GW 2023



MASCOTA INSPIRADORA

HABITANTE

No puedes asignársela a un Líder o a un guerrero Grande.

Al final de la fase de acción, Cura (1) a este guerrero. Luego empuja a este guerrero hasta 1 hexágono.

*"Señal, claramente, de la bendición de Nurgle".
- Ghulgoch the Butcher*

28/32
© GW 2023



ENJAMBRE MORTÍFERO

ACCIÓN DE ATAQUE, HABITANTE

◎ 1 □ 2 ★
APRESAR, ENJAMBRE

Enjambre: El atributo Daño equivale al número de mejoras Habitante asignadas a este guerrero. No se pueden modificar los atributos de esta acción de Ataque.

25/32
© GW 2023



FLAUTA DE AMBARÓSEO

Reacción: Tras la activación de este guerrero, asignale un marcador de Carga. Luego revela una a una cartas de la parte superior del mazo de poderes hasta revelar una mejora Habitante. Añade esa carta a tu mano. Luego, o si no has revelado una mejora Habitante, devuelve las cartas reveladas a tu mazo de poderes y barájalo.

Un simple instrumento que oculta magia poderosa.

23/32
© GW 2023



INCONTABLES FAMILIARES

HABITANTE

Cuando se la asignes a un guerrero, asigna a ese guerrero y a otro guerrero amigo a 2 hexágonos o menos de él una ficha de Familiar. Mientras un guerrero tenga una o más fichas de Familiar, se considera que ese guerrero tiene asignada una mejora Habitante adicional.

Nunca tienes demasiados amigos.

24/32
© GW 2023

DEMONIO SIEMPRE HAMBRIENTO

HABITANTE

No puedes asignársela a un guerrero en tu territorio. No quiebres esta carta si este guerrero está en tu territorio.

Cuando este guerrero efectúe una acción de Ataque que tenga por blanco a un guerrero adyacente, se considera que este guerrero cuenta con un guerrero adicional que apoya.

26/32
© GW 2023