

## CAUTIVOS DEL VACÍO

### TRAMA

**Maldición del Vacío:** Al inicio de una ronda, si no hay guerreros amigos **Malditos por el Vacío** supervivientes, **elige** un guerrero amigo superviviente. El guerrero elegido está **Maldito por el Vacío**.

Los guerreros **Malditos por el Vacío** no pueden efectuar acciones que no sean **acciones de Movimiento**, **acciones de Ataque** o **acciones de Carga**.

Los guerreros **Malditos por el Vacío** no pueden efectuar **acciones de Ataque** de Alcance 3+.

Los guerreros **Malditos por el Vacío** no pueden ser **presionados**.

Los guerreros **Malditos por el Vacío** tienen un atributo Defensa de 1.

### OBJETIVO



### OBJETIVO



## CAUTIVOS IMPONENTES

**Dual:** Puntúa en un final de la fase si:

Dos o más guerreros amigos están **Malditos por el Vacío**

**Y:** Cada guerrero enemigo superviviente está en territorio enemigo.

*"¿Siempre han tenido esa pinta?"*  
- Obryn el Bravo

1/32  
© GW 2023

2

## INTERCEPCIÓN INVOLUNTARIA

**Auge:** Puntúa de inmediato después de una **acción de Ataque** de un guerrero **Maldito por el Vacío** que deje fuera de combate al blanco.

*"Este espécimen Maldito por el Vacío parece mucho más letal que sus compañeros. Qué extraordinario".* - Tynis von Artzen

3/32  
© GW 2023

1

### OBJETIVO



### OBJETIVO



### OBJETIVO



## CAUTIVOS REUNIDOS

**Auge, Dual:** Puntúa de inmediato tras un paso de activación de un oponente si:

Tres o más guerreros **Malditos por el Vacío** están adyacentes entre sí

**Y:** Uno o más de esos guerreros son guerreros enemigos.

*"Qué curioso. Es como si se atrajeran mutuamente".*  
- Tynis von Artzen

2/32  
© GW 2023

2

## MARCHAR A LATIGAZOS

**Auge:** Puntúa de inmediato tras la tercera o sucesiva **acción de Movimiento** efectuada por guerreros **Malditos por el Vacío** amigos en la misma fase.

*"Al principio parecían aleatorios, pero ahora creo que estos movimientos son a instancias a un motivador desconocido".* - Tynis von Artzen

4/32  
© GW 2023

1

## CAUTIVO PERFECTO

**Auge, Dual:** Puntúa de inmediato tras un paso de activación si:

Un guerrero **Maldito por el Vacío** amigo controla un objetivo

**Y:** Ese guerrero ha efectuado una o más **acciones de Ataque** con éxito en ese paso de activación.

*"Hay Malditos por el Vacío que parecen obedecer a órdenes tácitas".* - Tynis von Artzen

5/32  
© GW 2023

1

### OBJETIVO



### OBJETIVO



### OBJETIVO



## REINO REFORMADO

Puntúa en un final de la fase si cada guerrero superviviente está **Maldito por el Vacío**.

*Hay regiones de Hondoarcana donde reina el silencio, salvo por el rumor de los Malditos por el Vacío.*

6/32  
© GW 2023

4

## VOLUNTAD RENDIDA

**Auge:** Puntúa de inmediato tras un paso de activación de un oponente si uno o más guerreros enemigos están **Malditos por el Vacío**.

*"Otro ayudante ha desertado, aparentemente. ¿Qué se habrá adueñado de ellos?"*  
- Tynis von Artzen

7/32  
© GW 2023

1

## PRESENCIA AMENAZADORA

Puntúa en un final de la fase si hay más guerreros amigos en dos o más territorios que guerreros enemigos en esos territorios.

*Los Malditos por el Vacío defienden regiones concretas con incesante e irreflexiva vigilancia.*

8/32  
© GW 2023

2





OBJETIVO

## PUNTO DE INFLEXIÓN

**Auge:** Puntúa de inmediato tras un paso de activación si hay más guerreros Malditos por el Vacío supervivientes que guerreros supervivientes que no estén Malditos por el Vacío.

*"Al trasladarnos, me sorprendió entrever a un antiguo aprendiz entre los Malditos por el Vacío".*  
- Tynis von Artzen

9/32  
© GW 2023

1



OBJETIVO

## IMPERATIVOS INCESANTES

Puntúa en un final de la fase si todos los guerreros Malditos por el Vacío supervivientes de una o más bandas tienen, cada uno, uno o más marcadores de Movimiento y/o Carga.

*Los Malditos por el Vacío se ven impulsados a moverse por impulsos misteriosos que recorren sus cuerpos.*

10/32  
© GW 2023

1



OBJETIVO

## COSTE INCALCULABLE

**Dual:** Puntúa en un final de la fase si:  
Cuatro o más guerreros están fuera de combate  
Y: Dos o más de esos guerreros están Malditos por el Vacío.

*Quienes se topan con los Malditos por el Vacío descubren que estos no se arrugan ante las bajas que puedan sufrir los suyos.*

11/32  
© GW 2023

2



OBJETIVO

## GUARDIANES INVOLUNTARIOS

Puntúa en un final de la fase si uno o más guerreros Malditos por el Vacío amigos están en marcadores de rasgo.

*"Aunque los Malditos por el Vacío son centinelas carentes de emoción, estoy seguro de haber oído gritar a algunos de ellos. Fascinante".*  
- Tynis von Artzen

12/32  
© GW 2023

1



GAMBITO • ARDID

## AVANCE INVOLUNTARIO

Elige un guerrero Maldito por el Vacío. Empuja al guerrero elegido 1 hexágono.

*"He logrado, más de una vez, provocar en los sujetos un movimiento súbito".*  
- Tynis von Artzen

14/32  
© GW 2023

GAMBITO • ARDID

## MOVIMIENTOS OBLIGADOS

Elige un guerrero Maldito por el Vacío amigo. Efectúa una acción de Movimiento con el guerrero elegido.

*"Los sujetos muestran patrones de movimiento inusuales, casi como si la voluntad que los impulsa no conociera los límites de sus cuerpos".*  
- Tynis von Artzen

13/32  
© GW 2023

GAMBITO • ARDID

## DESCARGA REFORMADORA

Elige un guerrero Maldito por el Vacío. Tira un dado de magia por cada guerrero a 2 hexágonos o menos del guerrero elegido; con un resultado ☉, ese guerrero está Maldito por el Vacío.

*Se ha observado que los recipientes de las energías de los Reinoformadores emiten unas ondas que afligen a quienes los rodean.*

15/32  
© GW 2023

GAMBITO • ARDID

## IMPERATIVA CENTINELA

## DOMINIO

Los resultados ☉ son éxitos en las tiradas de defensa de guerreros Malditos por el Vacío. Este efecto persiste hasta el final de la ronda o hasta que se juegue otro gambito Dominio.

*La voluntad que impulsa a los Malditos por el Vacío les amplía la percepción.*

18/32  
© GW 2023

GAMBITO • ARDID

## PRESA REFORMADORA

Elige un guerrero en un objetivo o en un hexágono de trampa. Ese guerrero está Maldito por el Vacío.

*Las energías que dan forma a Hondoarcana permanecen latentes hasta que son perturbadas por un recipiente adecuado.*

17/32  
© GW 2023





GAMBITO • ARDID

## DEFUNCIÓN REFORMADORA

**Reacción:** Úsala durante una acción de Ataque de un guerrero enemigo, tras el paso de infligir daño, si el blanco fuese a quedar fuera de combate. Cada guerrero adyacente al blanco está Maldito por el Vacío.

*"En un noble intento de proteger mi investigación, el aprendiz que me quedaba, Auslen, se ha convertido por desgracia en sujeto de la misma". - Tynis von Artzen*

16/32  
© GW 2023

GAMBITO • ARDID

## IMPERATIVA VANGUARDIA

## DOMINIO

+2 Movimiento a cada guerrero Maldito por el Vacío. Después de que un guerrero Maldito por el Vacío efectúe una acción de Movimiento, tambalea a ese guerrero. Este efecto **persiste** hasta el final de la ronda o hasta que se juegue otro gambito Dominio.

*"Los Malditos por el Vacío son mucho más rápidos de lo que cabría esperar. Pobre Auslen". - Tynis von Artzen*

20/32  
© GW 2023

GAMBITO • ARDID

## ASALTO DE LOS MALDITOS

Cada guerrero Maldito por el Vacío amigo efectúa la siguiente acción de Ataque. No pueden efectuarse reacciones durante esta acción de Ataque.

1 2 1  
REFORMAR

**Reformar:** Si esta acción de Ataque tiene éxito, el blanco está Maldito por el Vacío.

21/32  
© GW 2023

GAMBITO • ARDID

## ENERGÍAS INSOPORTABLES

Elige un guerrero enemigo adyacente a uno o más guerreros Malditos por el Vacío. Inflige 1 de daño al guerrero elegido.

*"Una bestia expuesta al pobre Auslen duró meros instantes". - Tynis von Artzen*

19/32  
© GW 2023

GAMBITO • ARDID

## IMPERATIVA FANÁTICO

## DOMINIO

+1 Dados a las acciones de Ataque de guerreros Malditos por el Vacío amigos

Este efecto **persiste** hasta el final de la ronda, hasta que un guerrero Maldito por el Vacío amigo efectúe una acción de Ataque con éxito, o hasta que se juegue otro gambito Dominio.

22/32  
© GW 2023

MEJORA

## GUERRERO PRECAÍDO

**Reacción:** Tras la activación de este guerrero, si está adyacente a uno o más guerreros, **empújalo** 1 hexágono. Tras este **empujón**, este guerrero no puede estar adyacente a otro guerrero.

*Quienes han visto luchar a los Malditos por el Vacío coinciden en que es mejor mantener la distancia. Poner un reino de por medio, si es posible.*

23/32  
© GW 2023

MEJORA

## CONVERSOR ENERGÉTICO

**Reacción:** Después de que la acción de Ataque con Alcance 1 de este guerrero deje fuera de combate a un guerrero enemigo, **Cura** (1) a este guerrero.

*"Aunque el sujeto que me queda ha sufrido un daño que debería haberlo destruido dos veces, parece tener poderes regenerativos ilimitados". - Tynis von Artzen*

24/32  
© GW 2023RESTRINGIDA:  
MALDITO POR EL VACÍO

MEJORA

## PRIORIDADES REMODELADAS

**Reacción:** Úsala tras la acción de Movimiento o la acción de Ataque de otro guerrero, si ese guerrero no está adyacente a este. Este guerrero efectúa una acción de Movimiento que debe terminar adyacente a uno o más guerreros. Esta reacción no puede usarse más de una vez por ronda.

*Incluso las bandas más precaídas pueden ser emboscadas por los inquietantes centinelas Malditos por el Vacío.*

27/32  
© GW 2023

MEJORA

## ESTADO ENERVADOR

**Reacción:** Úsala después de que este guerrero sea el blanco de una acción de Ataque con Alcance 1 o Alcance 2. **Asigna** al atacante un marcador de Carga.

*"Maldito seas, ¡muere de una vez!" - Shond*

25/32  
© GW 2023RESTRINGIDA:  
MALDITO POR EL VACÍO





### REFORMA SINGULAR

En lugar de asignar esta carta a un guerrero amigo, puedes designar a un oponente. Ese oponente **elige** a un guerrero superviviente de su banda a quien asignar esta mejora.

Ese guerrero está **Maldito por el Vacío**.

*Las energías parecen verse atraídas por algunos recipientes más que por otros.*

28/32  
© GW 2023



### PRIORIDADES REMODELADAS

**Reacción:** Úsala tras la acción de Movimiento o la acción de Ataque de otro guerrero, si ese guerrero no está adyacente a este. Este guerrero puede efectuar una acción de Movimiento que debe terminar en un marcador de rasgo. Esta reacción no puede usarse más de una vez por ronda.

*"Sin opciones, he optado por seguir a mi sujeto restante, por si me lleva a la respuesta de este misterio".*  
- Tynis von Artzen

26/32  
© GW 2023



### HACEDOR DE CAUTIVOS

**Reacción:** Úsala tras el paso de infligir daño de la acción de Ataque de este guerrero. El blanco está **Maldito por el Vacío**.

*\*Sonidos de pánico mascullados\**  
- Prentice Marcov

30/32  
© GW 2023



### PODER EMERGENTE

Cuando asignes esta mejora a un guerrero, decide entre: **Doloroso 1** a las acciones de Ataque con Alcance 1 y Alcance 2 de este guerrero, o este guerrero está **Maldito por el Vacío**.

*"El sujeto que me queda ha sobrepasado todos los límites mortales. ¿Y si pudiéramos domear este poder?"* - Tynis von Artzen

29/32  
© GW 2023



### RESILIENCIA SOBRENATURAL

No se puede asignar esta carta a guerreros **Grandes**.

-1 Daño, hasta un mínimo de 1, a las acciones de Ataque con Alcance 1 y Alcance 2 que tengan por blanco a este guerrero.

*"Inmovilizar al sujeto ha sido difícil. Por fortuna, parece casi inmune al daño".* - Tynis von Artzen

31/32  
© GW 2023



### AYUDA IRREFLEXIVA

**Reacción:** Al inicio de una ronda, **elige** un guerrero amigo que sea líder, cazador, presa, fajador, asesino y/o **Maldito por el Vacío**. Coloca a este guerrero en un hexágono vacío adyacente al guerrero elegido. Luego **quiebra** esta carta.

*"Me dispongo a probar la transferencia controlada de poder a partir del sujeto. Es un día histórico".*  
- Última entrada del diario de Tynis von Artzen

32/32  
© GW 2023

RESTRINGIDA:  
**MALDITO POR EL VACÍO**