

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 Hondoarcaña 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



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



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 Maldito por el Vacío se ven impelidos a moverse por impulsos misteriosos que recorren sus cuerpos.

10/32
© GW 2023

1



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



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 oido gritar a algunos de ellos. Fascinante".

- Tynis von Artzen

12/32
© GW 2023

1



AVANCE INVOLUNTARIO

Elije 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

Elije 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

Elije 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 asfixian 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



PRESA REFORMADORA

Elije 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



DEFUNCIÓN REFORMADORA

Reacción: Úsala durante una acción de Ataque de un guerrero enemigo, tras el paso de infijir 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



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 gámbito Dominio.

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

20/32

© GW 2023



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.



REFORMAR

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



ENERGÍAS INSOPORTABLES

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

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

19/32

© GW 2023

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 gámbito Dominio.



CONVERSOR ENERGÉTICO

Reacción: Despues 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 2023

RESTRINGIDA:
MALDITO POR EL VACÍO

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 previdencias pueden ser emboscadas por los inquietantes centinelas Malditos por el Vacío.

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

27/32

© GW 2023

RESTRINGIDA:
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



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 masculinados

- Prentice Marcov



PODER EMERGENTE

Cuando asigne 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 pudieramos domenar 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 immune 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 **quebra** 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

RESTRINGIDA:
MALDITO POR EL VACÍO

32/32
© GW 2023