



## PACTO CUMPLIDO

Puntúa en un final de la fase si hay más guerreros amigos supervivientes con mejoras **Máscara** que guerreros enemigos supervivientes.

*"Ea. Está hecho. Ahora retírate de mi cara, pues tengo cosas que hacer". - Gwynne Ironsoul*

2/32  
© GW 2024

**3**



## DOMINIO EN DOMINÓ

**Auge:** Puntúa de inmediato tras un ciclo de poder si uno o más guerreros amigos **Inspirados** supervivientes tienen una mejora **Máscara**.

*"Las máscaras no se detendrán ante nada en pos de sus metas incognoscibles."*

4/32  
© GW 2024

**1**



## DESPLIEGUE SÓLIDO

Puntúa en un final de la fase si hay uno o más guerreros amigos en tu territorio, en territorio de nadie y en territorio enemigo.

*"¡Desplegaos, idiotas! La presa está cerca y mi hoja vibra con cada latido de su corazón". - Viceroy Drepur*

8/32  
© GW 2024

**1**



## ABRUMADOS POR COMPLETO

**Dual:** Puntúa en un final de la fase si: Tu banda controla dos o más objetivos

Y: Más de la mitad de los guerreros de una o más bandas enemigas están fuera de combate y/o tienen una o más fichas de herida.

*"No queda nada para hacer aquí. Adelante, holgazanes". - Wielder of the Blade*

10/32  
© GW 2024

**2**



## APARIENCIA ESTOICA

Puntúa en un final de la fase si uno o más guerreros amigos con una mejora **Máscara** controlan un objetivo.

*"No prestes atención a esa bestia espiritual, poderoso Gorl. Yo soy tu única aliada verdadera". - Mortaja de envidia*

9/32  
© GW 2024

**1**



## EXTRAÑO ENCAPUCHADO

Puntúa en un final de la fase si uno o más guerreros amigos con una mejora **Máscara** están en territorio enemigo. Al puntuar este objetivo, si ningún guerrero enemigo está adyacente a uno o más de dichos guerreros amigos, obtienes 1 punto de gloria adicional.

*"Estamos a solas. Perfecto. Escúchame bien, aliado mío, pues detesto tener que repetirme". - La Apariencia del eco*

6/32  
© GW 2024

**1**



## VELOS DE VICTORIA

Puntúa en un final de la fase si tres o más guerreros amigos supervivientes tienen, cada uno, una mejora **Máscara**.

Cuando puntuas este objetivo, si es el tercer final de la fase, obtienes 2 puntos de gloria adicionales.

*"Confía en las máscaras y el poder estará a tu disposición. Traicionálas y sufre horriblemente". - Grabado en una tumba profanada*

11/32  
© GW 2024

**1**



## SEMBLANTE DE MUERTE

**Auge, Híbrida:** Puntúa de inmediato después de: Que un guerrero amigo con una mejora **Máscara** deje fuera de combate a un guerrero enemigo

O: La tercera o subsiguiente **acción de Ataque** con éxito que tu banda efectúe en la misma fase.

*"Báñame con la sangre caliente de tus enemigos y tu poder será eterno". - La Eterna sonrisa*

3/32  
© GW 2024

**1**



## ASPECTO AUDAZ

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

Uno o más guerreros amigos con una mejora **Máscara** controla un objetivo cuyo valor es impar

O: Tu banda controla dos o más objetivos, cada uno de los cuales está en tierra de nadie o en territorio enemigo.

1/32  
© GW 2024

**1**



### MASACRE SATISFECHA

**Auge:** Puntúa de inmediato tras un paso de activación si hay más guerreros enemigos fuera de combate que guerreros enemigos supervivientes.

“Menuda pelea. Lo apruebo”.  
- La Eterna sonrisa

7/32  
© GW 2024

1



### FESTÍN DE VIOLENCIA

**Auge, Dual:** Puntúa de inmediato tras una acción de Ataque de un guerrero amigo si: Era la tercera o subsiguiente acción de Ataque con Alcance 1 o Alcance 2 efectuada por un guerrero amigo en la misma fase Y: Cada una de esas acciones de Ataque se ha efectuado en un paso de activación distinto.

“¡Veo que has encontrado a mi hermana! ¡Cenemos juntas, pues!” - La Eterna sonrisa

5/32  
© GW 2024

1



### VISIÓN DE ÉXITO

**Auge, Híbrida:** Puntúa de inmediato tras un paso de activación si: Un guerrero amigo con una mejora Máscara controla un objetivo cuyo valor es par O: Tu banda controla tres o más objetivos, uno o más de los cuales están en territorio de nadie y/o territorio enemigo.

12/32  
© GW 2024

1



### MATERIA ANÍMICA CANALIZADA

Puedes Curar (1) a cada guerrero amigo con una mejora Máscara. Infinge 1 de daño a cada uno de los demás guerreros amigos.

Las máscaras solo sienten una lealtad pasajera hacia sus portadores, y menos que ninguna hacia todos los demás.

13/32  
© GW 2024



### ASPECTO REVELADO

Decide entre: Roba una carta de poder

O: Elige un guerrero amigo, incluidos los guerreros fuera de combate, con una o más mejoras. Añade una de esas mejoras a tu mano y luego asigna al guerrero elegido una mejora de tu mano o de la pila de descartes de poder. No gastes puntos de gloria al hacerlo.

“Ahora vuelvo. Sujétame esto”. - La Apariencia del eco

17/32  
© GW 2024



### AGAZAPAMIENTO POSESIVO

Elige un guerrero amigo. Asigna al guerrero elegido un marcador de Guardia. Si el guerrero elegido tiene una mejora Máscara, tambalea a cada guerrero adyacente al guerrero elegido.

“¡Aparta esas manos, escoria! ¡Esto es mío!”  
- Dibbz, o quizás Mortaja de Envidia

16/32  
© GW 2024

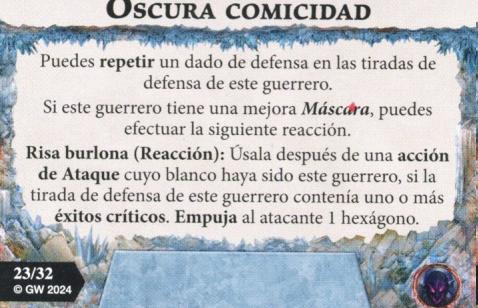


### ESCARBAR LA TIERRA

Designa un gambito con el símbolo de Máscaras Malévolas en tu pila de descartes de poder. Añade esa carta a tu mano y después descarta una carta de poder.

“¡Sigue buscando, mugroso, o sentirás el mordisco del látigo!” - Krrk the Almost-trusted

18/32  
© GW 2024



### OSCURA COMICIDAD

Puedes repetir un dado de defensa en las tiradas de defensa de este guerrero.

Si este guerrero tiene una mejora Máscara, puedes efectuar la siguiente reacción.

Risa burlona (Reacción): Úsala después de una acción de Ataque cuyo blanco haya sido este guerrero, si la tirada de defensa de este guerrero contenía uno o más éxitos críticos. Empuja al atacante 1 hexágono.

23/32  
© GW 2024



### ESTATUILLA DE DESPLAZAMIENTO

**Acción:** Designa un objetivo en un hexágono vacío. Coloca este guerrero en el objetivo designado. Asigna a este guerrero un marcador de Guardia y después quiebra esta carta.

Una baratija sencilla, pero de procedencia y poder importantes.

24/32  
© GW 2024



### LLEGADA INESPERADA

Elije dos guerreros amigos con mejoras **Máscara**. Coloca cada guerrero en el hexágono que ocupaba el otro guerrero cuando los elegiste.

"¡Sorpresa!" - Ojo de Vytrix



### AMBICIONES DESVELADAS

Busca en tu mazo de poder una mejora **Máscara**. Revela esa carta y añádela a tu mano, después baraja las cartas restantes en tu mazo de poderes.

"¡Eso es! Ahora tienes en la mano el poder ilimitado". - El Velo Congelado



### LA APARIENCIA DEL ECO

#### MÁSCARA

Cuando un guerrero tenga dos mejoras **Máscara**, quiebra una de ellas.

**Llamada reverberante (Acción):** Designa dos marcadores de rasgo, uno de los cuales está ocupado por este guerrero. Coloca cada marcador de rasgo en el hexágono ocupado por el otro marcador de rasgo al designarlos. Los resultados **éxitos** en las tiradas de defensa de este guerrero hasta el final de la ronda en la que se efectuó esta acción.

27/32  
© GW 2024



### TOMAR EL MANDO

Elije un guerrero amigo con una mejora **Máscara** que tenga una acción en esa mejora **Máscara**. El guerrero elegido efectúa esa acción.

*Llamada así por una Bestia divina de mirada letal, el Ojo de Vytrix trata de controlar a su huésped continuamente.*



### LA CAPUCHA AULLANTE

#### MÁSCARA

Cuando un guerrero tenga dos mejoras **Máscara**, quiebra una de ellas.

**Aullido abisal (Acción):** Elije un guerrero adyacente a este guerrero. Empuja al guerrero elegido hasta 2 hexágonos, y después tambalea al guerrero elegido.

*Un abismo aullante y absorbente reemplaza la cara.*



### EL VELO CONGELADO

#### MÁSCARA

Cuando un guerrero tenga dos mejoras **Máscara**, quiebra una de ellas.

**Oleada de poder (Acción):** Puedes **repetir** cada dado de las tiradas de ataque de este guerrero hasta el final de la ronda.

*Esta máscara sin rasgos congela y rompe los rasgos del portador, pero a cambio de un poder increíble.*

29/32  
© GW 2024



### POSTURA INEXPUGNABLE

-1 Defensa, hasta un mínimo de 1. Los resultados **U** y **C** son **éxitos** en las tiradas de defensa de este guerrero.

*"La defensa es para los que creen que merece la pena".*

- Sepsimus, Plaguesworn

31/32  
© GW 2024

### IMPETU ENCAPUCHADO

Elije un guerrero amigo con una o más mejoras. Empuja al guerrero elegido 1 hexágono. Si el guerrero elegido tiene una mejora **Máscara**, en su lugar puedes

**empujar** al guerrero enemigo hasta 2 hexágonos.

"¡Adelante! ¡El poder definitivo no espera!"  
- El Velo Congelado

14/32  
© GW 2024

### POSTURA AMENAZADORA

**Reacción:** Despues de una acción de este guerrero que **empuje** a uno o más guerreros enemigos, **empuja** a este guerrero 1 hexágono hacia uno de esos guerreros.

*Estás avisado.*

26/32  
© GW 2024



## LA ETERNA SONRISA

### MÁSCARA

Cuando un guerrero tenga dos mejoras **Máscara**, quiebra una de ellas.

**Rictus de matanza (Acción):** +1 Daño a las acciones de Ataque con Alcance 1 y Alcance 2 de este guerrero, que no sean acciones de Ataque con Segar, hasta el final de la ronda.

Una máscara de hueso ennegrecido sedienta de sangre.

28/32  
© GW 2024



## MORTAJA DE ENVIDIA

### MÁSCARA

+1 Heridas

Cuando la asignes a un guerrero, si ese guerrero tiene alguna otra mejora, quiebra esas cartas.

No puedes asignar a este guerrero mejoras distintas a mejoras **Máscara**.

"Mío". - Mortaja de envidia

25/32  
© GW 2024



## NACIDO DE LA MÁSCARA

Elige un guerrero amigo con una mejora **Máscara** que esté fuera de combate. Coloca al guerrero elegido en un hexágono inicial de tu territorio. Luego, el guerrero elegido efectúa una acción. Tras el siguiente paso de auge, el guerrero elegido queda fuera de combate. Cuando el guerrero elegido queda fuera de combate de esta forma, no tiene recompensa.

15/32  
© GW 2024



## VIOLENCIA TRÉMULA

Elige un guerrero amigo. Tambalea al guerrero elegido. +1 Dados a la primera acción de Ataque con Alcance 1 o Alcance 2 efectuada por el guerrero elegido en la siguiente activación. Si el guerrero elegido tiene una mejora **Máscara**, puedes repetir un dado de ataque de la tirada de ataque de la primera acción de Ataque que efectúe ese guerrero en la siguiente activación.

Las máscaras brindan fuerza asombrosa.

19/32  
© GW 2024



## OJO DE VYTRIX

### MÁSCARA

Cuando un guerrero tenga dos mejoras **Máscara**, quiebra una de ellas.

**Mirada penetrante (Acción):** Este guerrero efectúa la siguiente acción de Ataque.

⑥ 3 ⚔ 2 ★ 1  
DOLOROSO 1, ROMPER

32/32  
© GW 2024