



### DESTINO BIFURCADO

**Auge:** Puntúa de inmediato tras una acción de Ataque si tiras tres o más dados en una tirada de ataque o defensa y cada uno de ellos muestra un símbolo distinto.

*Muchos son los caminos que llevan a la victoria.*



### ANIQUILACIÓN

Puntúa en un final de la fase si todos los guerreros enemigos están fuera de combate.

④ todos los guerreros de dos o más bandas rivales

*No hay mejor coro que los gritos de los enemigos ahuyentados.*



### CONQUISTA

Puntúa en el tercer final de la fase si todos los guerreros amigos supervivientes están en el territorio de un único oponente.

*Avanza con audacia y toma lo que pertenece a tu enemigo.*



### NEGACIÓN

Puntúa en el tercer final de la fase si no hay guerreros enemigos en tu territorio.

*Afírrate a lo que es tuyo, sin importar el precio.*



### PINGÜES BENEFICIOS

Puntúa en un final de la fase si has obtenido 5 o más puntos de gloria esta ronda.

*"Por el trasero verrugoso de Mork, ¿habéis visto qué botín, chicoz?" - Zarbag*



### MANTENER OBJETIVO 3

Puntúa en un final de la fase si tu banda ocupa el objetivo 3.

③ 3 o 6

④ 3, 4 o 8

*Todos los tesoros de la Ciudad Espejada tienen un precio.*



### MANTENER OBJETIVO 2

Puntúa en un final de la fase si tu banda ocupa el objetivo 2.

③ 2 o 7

④ 2, 3 o 7

*Muchos de los artefactos de Shadspire encierran almas, recordatorio del destino de quienes niegan la voluntad de Nagash.*



### MANTENER OBJETIVO 4

Puntúa en un final de la fase si tu banda ocupa el objetivo 4.

③ 4 o 7

④ 4, 5 o 9

*Las glorias de la antigua Shadspire, deslucidas por el tiempo y la batalla, aún tienen gran valor.*



### MANTENER OBJETIVO 5

Puntúa en un final de la fase si tu banda ocupa el objetivo 5.

③ 5 o 6

④ 1, 5 o 6

*El poder arcano permea aún las estatuas de las avenidas y plazas de Shadspire.*





### HABLAR CLARO

Puntúa en un final de la fase si tu banda ocupa todos los objetivos en el territorio de un único oponente.

*Que el enemigo sepa lo que le espera.*



### PLANTAR UN ESTANDARTE

Puntúa en un final de la fase si tu **Líder** ocupa un objetivo en territorio enemigo.

*Los líderes valientes defienden lo que es suyo por derecho en el campo de batalla.*



### SENDA A LA VICTORIA

**Dual:** Puntúa en un final de la fase si: Uno o más guerreros enemigos quedaron fuera de combate en la anterior fase de acción. **Y:** Tu banda ocupa dos o más objetivos.

*¡Despedazad al enemigo! ¡Ocupad sus tierras! ¡Mostradles hasta qué punto deben temernos!*



### BUEN ARRANQUE

**Auge:** Puntúa de inmediato después de que quede fuera de combate el primer guerrero en esta ronda, si es un guerrero enemigo.

*Que no se interpongan en tu paso si no quieren perder el casco.*



### PURA MATANZA

Puntúa en el tercer final de la fase si **siete o más** guerreros están fuera de combate.

**(3)** nueve o más      **(4)** once o más

*“¡Sangre! ¡Sangre! ¡Sangre para Khorne!”  
- Karsus el Encadenado*



### SUPREMACÍA TÁCTICA 1-2

Puntúa en un final de la fase si tu banda ocupa los objetivos 1 y 2.

*“Reclamamos estas tierras en nombre del Dios Rey.” - Angharad Brightshield*



### SUPREMACÍA

Puntúa en un final de la fase si tu banda ocupa tres o más objetivos.

*La propia Ciudad Espejada se encoge ante tu poder.*



### DUELO VICTORIOSO

**Auge:** Puntúa de inmediato cuando la **acción de Ataque** de tu **Líder** deje fuera de combate a un **Líder** enemigo.

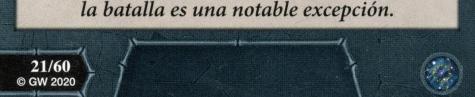
*“Cosa-necia se opone a Skritch-Skritch. ¡Cosa-necia va a morir!” - Skritch Spiteclaw*

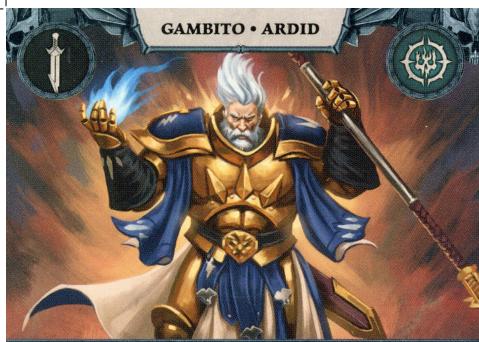


### CENTRO DE ATENCIÓN

Elije un guerrero y **empuja** hasta 1 hexágono a cada uno de los demás guerreros situados a 2 hexágonos o menos del guerrero elegido, de modo que acaben más cerca del guerrero elegido, en el orden que prefieras.

*A veces conviene estar en pleno meollo, aunque la batalla es una notable excepción.*

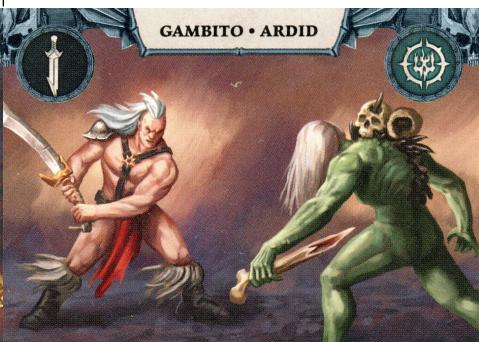




## REFLEJOS DE LÍDER

**Empuja** a tu líder hasta 3 hexágonos. Después de este **empujón** tu líder debe estar en un hexágono inicial.

Un buen comandante sabe cómo entrar y salir del combate a voluntad.



## CONFUSIÓN

Elige a dos guerreros que estén adyacentes. Coloca a cada uno de ellos en el hexágono que ocupaba el otro guerrero cuando los elegiste.

Vale la pena sembrar la duda en el enemigo.



## CONTRACARGA

**Reacción:** Juégala después de una acción de **Movimiento** de un guerrero enemigo que forme parte de una acción de Carga. Elige un guerrero amigo y **empuja** al guerrero elegido hasta 3 hexágonos. El guerrero elegido debe terminar este **empujón** adyacente al guerrero enemigo.

Reclama la iniciativa.

22/60  
© GW 2020

23/60  
© GW 2020

24/60  
© GW 2020

### GAMBITO • ARDID

### GAMBITO • ARDID

### GAMBITO • ARDID



## ROBO A LA LUZ DEL DÍA

Tira un dado de ataque; con un resultado de ♠ o ♦ roba a uno de tus oponentes 1 punto de gloria disponible.

“Pero si hace un momento estaba aquí!”

+1 Dados a la primera acción de Ataque efectuada en la siguiente activación

“Por la luz de Azyr, acabaré contigo por grande que seas!” - Eagle-eye

**Reacción:** Juégala después de que un oponente juegue un ardid. **Roba** dos cartas de poder.

Esgrimida apropiadamente, una mente aguda corta más hondo que cualquier cuchilla.

25/60  
© GW 2020

26/60  
© GW 2020

27/60  
© GW 2020

### GAMBITO • ARDID

### GAMBITO • ARDID

### GAMBITO • ARDID



## RESPUESTA LESIVA

**Reacción:** Juégala tras una acción de Ataque con Alcance 1 que fracase y tenga por blanco un guerrero amigo, si obtuvo uno o más ♦ en la tirada de defensa. **Inflige** 2 de daño al atacante.

El fracaso comporta un precio excesivo.

Elige un guerrero amigo y tira un dado de defensa; con una tirada de ♦ o ♦ **Cura** (2) a ese guerrero. De otro modo, **Cura** (1) a ese guerrero.

Con un sorbo de este líquido resplandeciente, las heridas empiezan a cerrarse.

La primera acción de Ataque con Alcance 1 efectuada por un guerrero amigo en la siguiente activación tiene **Segar**.

Con un giro súbito, este luchador se enfrenta a múltiples oponentes.

29/60  
© GW 2020

30/60  
© GW 2020

35/60  
© GW 2020

## POCIÓN CURATIVA

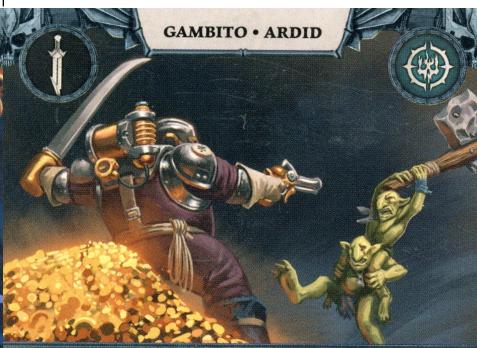
## GIRO PODEROSO



### MOVIMIENTO REFLEJO

**Reacción:** Juégalas después de que un oponente empuje un guerrero. Elige un guerrero distinto y empuja al guerrero elegido el mismo número de hexágonos.

*En los salones de los Katophran, el reflejo puede rápidamente convertirse en realidad.*



### AVARICIA ACUSADA

La primera acción de Ataque con Alcance 1 o Alcance 2 efectuada por un guerrero amigo en la siguiente activación tiene +1 Dados y Romper si el blanco está ocupando un objetivo.

*Si vale la pena acumularlo, entonces vale la pena sangrar por ello.*



### GUARDA LETAL

Designa un marcador de objetivo. Infinge 1 de daño a cualquier guerrero situado en el mismo hexágono que ese marcador.

*Algunas de las reliquias de Shadspire tienen vida propia, y poder para matar.*



### ATAQUE INSPIRADO

+1 Dados y +1 Daño a la primera acción de Ataque con Alcance 1 efectuada por un guerrero amigo Inspirado en la siguiente activación.

*Aprovecha el momento; golpea mientras tengas la iniciativa.*



### MANDO INSPIRADO

Elige un guerrero amigo que no sea tu líder y elige entre: empujar 1 hexágono al guerrero elegido, o asignar al guerrero elegido un marcador de Guardia.

*Las victorias y la capacidad táctica de este líder inspiran una lealtad incuestionable en quienes tiene bajo su mando.*



### NO HAY TIEMPO

No pueden jugarse cartas de poder hasta después de la siguiente activación.

*El tiempo posee muchas sendas. Algunas no llevan a ningún lado.*



### ENGAÑO

**Reacción:** Juégalas cuando un guerrero amigo es elegido por un ardid. Elige otro guerrero amigo que podría ser elegido por dicho ardid. Ese guerrero es elegido en su lugar.

*A veces la astucia llega donde la fuerza podría quedarse corta.*



### FRAGMENTOS CAMBIANTES

Designa un marcador de objetivo en un hexágono vacío y mueve ese marcador de objetivo a un hexágono adyacente.

*Es como si la ciudad de Shadspire tentara a sus habitantes, acercando la promesa de la salvación al alcance de sus dedos.*



### PASO LATERAL

Elige a un guerrero amigo y empújalo 1 hexágono.

*La clave para sobrevivir estriba en situarte allí donde tus depredadores menos lo esperan.*





### EJÉRCITO INDIVIDUAL

Si este guerrero es el último guerrero amigo superviviente:

+1 Defensa

+1 Dados a las acciones de Ataque de este guerrero

*Los mayores héroes nacen en los momentos más difíciles.*

41/60  
© GW 2020

### MEJORA



### FUERZA DEL CAMPEÓN

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

*Hay guerreros que nacen para capear una tormenta de acero, mientras otros medran incólumes.*

43/60  
© GW 2020

### MEJORA



### DARDOS OSCUROS

◎ 3 ✕ 3 ★ 1  
ROMPER

*Un puñado de dardos de cristal sirven de inesperada y mortífera arma.*

44/60  
© GW 2020

### MEJORA



### VELOCIDAD DEL DUELISTA

**Reacción:** Tras la acción de Ataque de este guerrero, pero no durante una superacción, empuja a este guerrero 1 hexágono.

*Los guerreros más letales nunca están donde sus oponentes esperan.*

45/60  
© GW 2020

### MEJORA



### PIEDRA DE LA TIERRA

#### METALITO

Si este guerrero está en el mismo hexágono que un marcador de objetivo en el territorio de un jugador, los guerreros no pueden ocupar objetivos en ese territorio.

*En presencia de esta piedra aparentemente inocua, incluso el mayor de los tesoros parece carente de valor.*

46/60  
© GW 2020

### MEJORA



### FIEREZA DEL GUERRERO

Con un golpe crítico, las acciones de Ataque de este guerrero tienen +1 Daño.

*La furia brinda fuerza al brazo de un guerrero y un pronto final a la vida del enemigo.*

47/60  
© GW 2020

### MEJORA



### BUSCAGLORIA

+1 Daño a las acciones de Ataque de este guerrero que tengan por blanco un guerrero con atributo Heridas de 4 o más.

*Incluso los más fuertes perecen, y quienes los vencen ocuparán su lugar en la leyenda.*

48/60  
© GW 2020



### ARMADURA HORROROSA

-1 Heridas, hasta un mínimo de 1  
-1 Dados a las acciones de Ataque de guerreros enemigos adyacentes, hasta un mínimo de 1

*Empapada en la sangre de héroes, esta armadura con pinchos causa dolor tanto a quien la viste como al enemigo.*

53/60  
© GW 2020



### PIEDRA SANGUIJUELA

#### METALITO

No se puede curar a los guerreros a 2 hexágonos o menos.

*Esta piedra repugnante ha bebido la sangre de millares de guerreros.*

54/60  
© GW 2020



### ARCHA DE GUARDIÁN

⑧ 2 ⚔ 2 ★ 2

Si este guerrero ocupa un objetivo, puedes repetir tantos dados de ataque como quieras de la tirada de ataque.

*Cuando mejor se empuña esta arma de poste es en defensa de una causa noble.*

52/60  
© GW 2020



### GRAN FUERZA

+1 Daño a las acciones de Ataque con Alcance 1 y Alcance 2 de este guerrero

*El poder bestial fluye por las venas de este guerrero.*

51/60  
© GW 2020



### GRAN VELOCIDAD

+1 Movimiento

*Este guerrero es veloz como una flecha disparada.*

50/60  
© GW 2020



### ROMPEESPADAS

⑧ 1 ⚔ 3 ★ 2

Con un golpe crítico, designa una de las mejoras de acción de Ataque del blanco. Descarta esa carta.

*Con un giro de muñeca, la hoja de tu oponente queda arruinada.*

60/60  
© GW 2020

### LLAMAFRAGMENTOS

Al inicio de cada fase de acción, puedes designar un objetivo ocupado por este guerrero y un objetivo distinto, y después coloca cada objetivo designado en el hexágono que contenía el otro objetivo.

*Hay moradores de los inframundos vinculados extrañamente al cristalumbrío que buscan.*

59/60  
© GW 2020



### GREBAS DE CELERIDAD

En cada ronda puedes hacer una de las siguientes cosas: **empujar** a este guerrero 1 hexágono antes de la tirada para determinar quién tiene la primera activación, o **empujar** a este guerrero 1 hexágono tras el último ciclo de poder.

*La magia hyshiana de estas placas rutilantes permite al portador desplazarse en un parpadeo.*

57/60  
© GW 2020

### MAZO MUTANTE

⑧ 1 ⚔ 2 ★ 2

Designa Romper o Rechazar 1 antes de la tirada de ataque. Esta acción de Ataque tiene esa habilidad hasta que se haya resuelto.

*Esta arma cambia de forma de acuerdo a los deseos de su portador.*

55/60  
© GW 2020

### POCIÓN DE ELEGANCIA

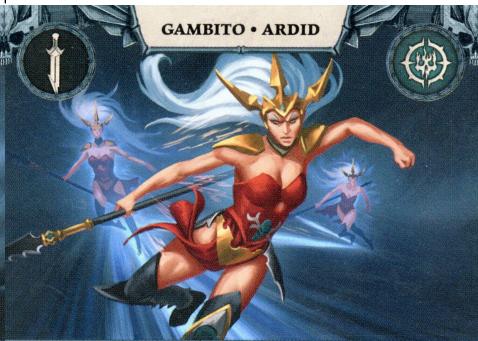
**Reacción:** Descarta esta carta después de asignar un marcador de Movimiento a este guerrero. Retira ese marcador.

*Suave y densa a la vez, esta deliciosa poción otorga una agilidad sin par.*

56/60  
© GW 2020



MEJORA



GAMBITO • ARDID



OBJETIVO

**BOLSA DE TRUCOS**

**Acción:** Busca una carta en tu mazo de poder, revéllala a cada oponente y añádela a tu mano. Luego baraja tu mazo de poder y **asigna** a este guerrero un marcador de Carga.

*Los guerreros más astutos se preparan para cualquier eventualidad.*

42/60  
© GW 2020

OBJETIVO

28/60  
© GW 2020

MEJORA

19/60  
© GW 2020

2

OBJETIVO

**MANTENER OBJETIVO 1**

Puntúa en un final de la fase si tu banda ocupa el objetivo 1.

3 1 o 6

4 1, 2 o 6

*“La magia cristalizada es la esencia de la creación, y debe adaptarse a nuestros deseos.”*

6/60  
© GW 2020

1

**GRAN FORTALEZA**

+1 Heridas

*Este guerrero puede enjugar un golpe que partiría en dos a un guerrero menor.*

49/60  
© GW 2020**SIN PERDÓN**

**Auge:** Puntúa de inmediato tras una **acción de Ataque** de un guerrero amigo que deje fuera de combate a un guerrero enemigo, si esa **acción de Ataque** tenía un atributo Daño mayor que el atributo Heridas del blanco.

*Haz trizas a tu enemigo.*

12/60  
© GW 2020

1

**PASO PARPADEANTE**

Tira ocho dados. Elige un guerrero amigo y **empuja** al guerrero elegido hasta tantos hexágonos como el número de obtenidos.

*Este guerrero cruza el campo de batalla en un abrir y cerrar de ojos.*

**SUPREMACÍA TÁCTICA 3-4**

Puntúa en un final de la fase si tu banda ocupa los objetivos 3 y 4.

*Centrarse en los puntos más vitales del campo de batalla, aunque eso suponga obviar lo demás.*