



DESTINO BIFURCADO

ANIQUILACIÓN

CONQUISTA

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.

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

3 todos los guerreros de dos o más bandas rivales

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

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

PINGÜES BENEFICIOS

MANTENER OBJETIVO 3

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

Aférrate a lo que es tuyo, sin importar el precio.

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

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

MANTENER OBJETIVO 4

MANTENER OBJETIVO 5

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 Shadespire encierran almas, recordatorio del destino de quienes niegan la voluntad de Nagash.

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 Shadespire, deslucidas por el tiempo y la batalla, aún tienen gran valor.

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 Shadespire.



OBJETIVO

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.

11/60
© GW 2020

3



OBJETIVO

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.

14/60
© GW 2020

1



OBJETIVO

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!*

13/60
© GW 2020

2



OBJETIVO

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.

16/60
© GW 2020

1



OBJETIVO

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*

15/60
© GW 2020

3



OBJETIVO

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

18/60
© GW 2020

2



OBJETIVO

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.

17/60
© GW 2020

3



OBJETIVO

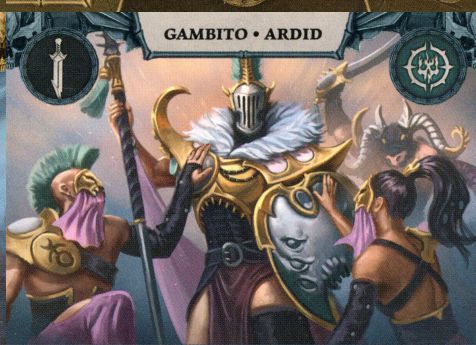
DUELO VICTORIOSO

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

20/60
© GW 2020

2



GAMBITO • ARDID

CENTRO DE ATENCIÓN

Elige 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.

21/60
© GW 2020



GAMBITO • ARDID

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.



GAMBITO • ARDID

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.



GAMBITO • ARDID

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.



GAMBITO • ARDID

ROBO A LA LUZ DEL DÍA

Tira un dado de ataque; con un resultado de 7 o 8 roba a uno de tus oponentes 1 punto de gloria disponible.

“¡Pero si hace un momento estaba aquí!”



GAMBITO • ARDID

ESFUERZO DECIDIDO

+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



GAMBITO • ARDID

DUELO DE INGENIO

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.



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 6 en la tirada de defensa. Inflige 2 de daño al atacante.

El fracaso comporta un precio excesivo.



GAMBITO • ARDID

POCIÓN CURATIVA

Elige un guerrero amigo y tira un dado de defensa; con una tirada de 6 o 7 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.



GAMBITO • ARDID

GIRO PODEROSO

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



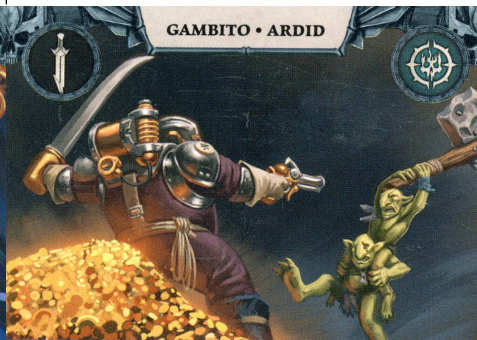
GAMBITO • ARDID

MOVIMIENTO REFLEJO

Reacción: Juégala 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.

36/60
© GW 2020



GAMBITO • ARDID

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.

33/60
© GW 2020



GAMBITO • ARDID

GUARDA LETAL

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

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

34/60
© GW 2020



GAMBITO • ARDID

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.

31/60
© GW 2020



GAMBITO • ARDID

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.

32/60
© GW 2020



GAMBITO • ARDID

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.

38/60
© GW 2020



GAMBITO • ARDID

ENGAÑO

Reacción: Juégala 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.

37/60
© GW 2020



GAMBITO • ARDID

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 Shadespire tentara a sus habitantes, acercando la promesa de la salvación al alcance de sus dedos.

39/60
© GW 2020



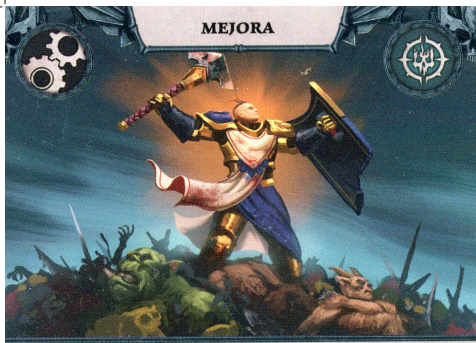
GAMBITO • ARDID

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.

40/60
© GW 2020



MEJORA

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 a 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

MEJORA

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

MEJORA

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



MEJORA

ARCHA DE GUARDIÁN

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.



MEJORA

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.



MEJORA

GRAN VELOCIDAD

+1 Movimiento

Este guerrero es veloz como una flecha disparada.



MEJORA

ROMPEESPADAS

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.



MEJORA

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 cristalumbrió que buscan.



MEJORA

AMULETO REGENERATIVO

Al inicio de cada ronda Cura (1) a este guerrero.

Los huesos se fusionan de nuevo y la carne se restaña bajo el poder de este tótem de vida.



MEJORA

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.



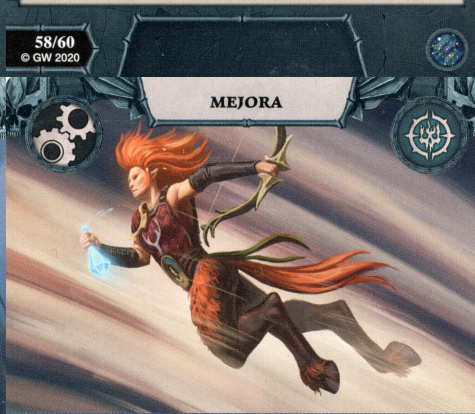
MEJORA

MAZO MUTANTE

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.



MEJORA

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.

57/60
© GW 202055/60
© GW 202056/60
© GW 2020



BOLSA DE TRUCOS

PASO PARPADEANTE

SUPREMACÍA TÁCTICA 3-4

Acción: Busca una carta en tu mazo de poder, revélala 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.

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.

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.



MANTENER OBJETIVO 1

GRAN FORTALEZA

SIN PERDÓN

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

1 o 6

1, 2 o 6

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

+1 Heridas

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

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.