

GLOSARIO

Acción (págs. 18-22): Cuando activas a un guerrero, puede realizar una acción. Podría ser una acción de su carta de guerrero, una acción común (como Cargar o ponerse en Guardia) o de una carta de mejora.

Acción, fase de (págs. 18-24): Cada partida cuenta con tres fases de acción en las que los guerreros mueven y atacan para que los jugadores se anoten objetivos.

Activación (pág. 18): Cada jugador tiene cuatro activaciones en cada fase de acción. Cada activación le permite efectuar una acción con un guerrero, robar una carta de poder o descartar y robar una carta de objetivo.

Adyacente: Un guerrero está adyacente a todo lo que tiene a un hexágono de distancia.

Alcance (atributo) (pág. 19): Toda acción de Ataque tiene un atributo de Alcance que informa de a qué distancia afecta en hexágonos esa acción de Ataque.

Apoyo (pág. 21): Miniaturas amigas adyacentes a guerreros enemigos que efectúen un ataque o sean el blanco de uno pueden apoyar, y se dice que están apoyando. Un guerrero con más apoyos que su oponente tiene mayor probabilidad de éxito.

Ardid, carta de (págs. 17, 23): Una carta de ardid es un tipo de carta de poder. La mayoría se juegan en el ciclo de poder, aunque algunas especifican una condición adicional que debe cumplirse antes de jugarlas. Las hay que son reacciones y pueden jugarse tal como describe la condición de la carta.

Banda: Cada jugador juega con una banda compuesta por un conjunto específico de guerreros, identificados por un símbolo único en sus cartas de guerrero. Toda banda tiene acceso a cartas de poder y objetivo únicas.

Campo de batalla (págs. 14-15): Se trata del área formada por los tableros de juego colocados por los jugadores al

inicio de cada partida. Los hexágonos incompletos no forman parte del campo de batalla.

Carga (pág. 22): Una acción de Carga es una acción especial que permite efectuar una acción de Movimiento seguida por una de Ataque con un solo guerrero. Quien efectúe la acción de Carga no puede volver a ser activado en la misma fase de acción y ya no está en Guardia (si lo estaba).

Carta de objetivo (pág. 16, 25): El mazo de objetivos de cada jugador se compone de 12 cartas de objetivo únicas. Cada una describe una condición para anotarse esa carta de objetivo. Cuando se cumple la condición, el jugador se anota la carta de objetivo y toma los puntos de gloria indicados en la carta.

Ciclo de poder (págs. 22-23): Este ciclo sigue a todas las activaciones y proporciona a los jugadores la ocasión de jugar cartas de poder.

Dados (atributo) (pág. 19): Cada acción de Ataque tiene un atributo Dados que consta de un número y un símbolo. Cuando un jugador efectúa una acción de Ataque, tira un número de dados igual al número del atributo Dados de esa acción de Ataque, y el símbolo (X o 7) es qué debes obtener para conseguir un éxito. Un 7 siempre es un éxito.

Daño (atributo) (pág. 19): Toda acción de Ataque tiene atributo de Daño. Cuando una acción de Ataque tiene éxito, el blanco sufre esa cantidad de daño.

Defensa (atributo) (pág. 13): Cada guerrero tiene un atributo de Defensa que consta de un número y un símbolo. El número es la cantidad de dados que tiras cuando es el blanco, y el símbolo (U o C) es el qué debes obtener para conseguir un éxito. Un 7 siempre es un éxito.

Desempate: Cuando la regla te diga que debes resolver un desempate, cada jugador toma cuatro dados cualesquiera, los tira y cuenta el número de éxitos críticos (los símbolos 7). Repite

cualquier empate tantas veces como sea necesario. El jugador con el mayor número de símbolos 7 gana.

Empujar: Cuando una regla te diga que puedes empujar a un guerrero, mueve su miniatura el número de hexágonos que especifique en cualquier dirección (a menos que se especifique lo contrario).

Empujado (pág. 20): Un guerrero que se ve empujado retrocede un hexágono. Este empujón debe alejarlo siempre del guerrero que lo empujó.

Éxito (acción de Ataque) (pág. 20): Tiene éxito toda acción de Ataque que inflige daño.



Éxito crítico: Un símbolo 7 en los dados de ataque o de defensa constituye un éxito crítico. Si el atacante obtiene más símbolos 7 que el blanco, la acción de Ataque tiene éxito; si el blanco obtiene más que el atacante, la acción de Ataque fracasa.

Final de la fase (pág. 25): Cada partida tiene tres finales de fase en que se anotan puntos por objetivos, se juegan mejoras y se descartan y roban cartas.

Fracaso (acción de Ataque) (pág. 20): Fracasa toda acción de Ataque que no inflige daño.

Fuera de combate (pág. 21): Cuando un guerrero ha sufrido daño igual o superior a su atributo Heridas queda fuera de combate. Retíralo del campo de batalla.


Gloria, punto de: Cada vez que uno de tus guerreros deja fuera de combate a un oponente, te anotas un punto de gloria. Cuando reúnes las condiciones de una carta de objetivo, te anotas la cantidad de puntos de gloria que especifique la carta. Puedes gastar puntos de gloria en el final de la fase para jugar una carta de mejora y asignarla a uno de tus guerreros. Si lo haces, da la vuelta al marcador de punto de gloria para mostrar que está gastado. Al final de la partida, quien tenga más puntos de gloria (nuevos o gastados) gana.

Guardia: Como activación, un guerrero puede ponerse en Guardia. Si un guerrero está en Guardia, los símbolos  y  son éxitos. Este efecto dura hasta el final de la fase. Si un guerrero que está en Guardia efectúa una acción de Carga, ya no se considera en Guardia.

Guerrero (pág. 13): Todo guerrero se representa con una miniatura y una carta de guerrero. Un guerrero puede ser amigo o enemigo (y una regla que aluda a “un guerrero” o “guerreros” sin especificar si amigo o enemigo, alude a ambos).

Guerrero amigo: Un guerrero que forma parte de tu banda.

Guerrero enemigo: El guerrero de una banda de cualquier oponente.

Golpe crítico: Cuando obtienes uno o más símbolos  en una acción de Ataque, y ésta tiene éxito, tu guerrero ha logrado un golpe crítico. Algunas acciones de Ataque tienen una habilidad que se resuelve cuando se logra un golpe crítico. Si éste es el caso, la acción de Ataque lo especificará.

Heridas (atributo) (pág. 13): La carta de guerrero tiene un atributo de Heridas. Cuanto mayor el número, más daño podrá encajar un guerrero antes de quedar fuera de combate.

Hexágono (págs. 14-15): El campo de batalla se divide en hexágonos, útiles para determinar dónde se encuentran los jugadores, obstáculos y marcadores de objetivo, y la distancia que los separa. Los hexágonos incompletos no se consideran tales.

Hexágonos bloqueados (pág. 15): Los guerreros no pueden ocupar, moverse a, o ver a través de hexágonos bloqueados (definidos por un borde blanco grueso).

Hexágonos iniciales (págs. 15, 17): Cuando colocas a tus guerreros al inicio de la partida, debes colocarlos a todos en un hexágono inicial (señalado con un símbolo de Warhammer Underworlds) de tu territorio.

Inspirado (pág. 13): Cada carta de guerrero tiene una condición de Inspirado. Cuando ésta se cumple, está Inspirado. Da la vuelta a la carta para revelar sus atributos de Inspirado. El guerrero sigue inspirado el resto de la partida.

Mano (pág. 16): Cada jugador tiene una mano de cartas de objetivo y cartas de poder. La mano debería situarse de modo que el otro jugador no vea qué cartas la componen. Una mano no puede incluir más de tres cartas de objetivo, pero puede incluir cualquier cantidad de cartas de poder.

Mazo (pág. 13): Cada jugador cuenta con dos mazos de cartas, el mazo de poderes y el de objetivos. Ambos se barajan al inicio de la partida y se mantienen boca abajo junto al campo de batalla. Cuando un jugador roba carta de un mazo, debe ser la carta superior del mazo. Cuando un mazo se queda sin cartas, un jugador no podrá robar más carta de ese tipo.

Marcador de objetivo (pág. 16): Una cara de estos marcadores es genérica, la otra tiene un número que lo identifica de cara a la puntuación de cartas de objetivo. Estos marcadores no bloquean movimiento ni línea de visión.

Mejora, carta de (págs. 17, 23): Una carta de mejora es un tipo de carta de poder. Un jugador puede jugar una carta de mejora en un ciclo de poder gastando un punto de gloria y asignando la mejora a un guerrero que disfrutará de ella durante el resto de la partida.

Movimiento (acción) (pág. 18): Cuando un guerrero efectúa una acción de Movimiento, mueve a un hexágono adyacente tantas veces como su atributo de Movimiento. No puede mover a través de otros guerreros o hexágonos bloqueados. Un guerrero que mueve debe hacerlo al menos un hexágono y no puede terminar su acción de Movimiento en el hexágono del que partió.


Movimiento (atributo) (pág. 13): Una carta de guerrero tiene un atributo de Movimiento que indica cuántos hexágonos puede moverse ese guerrero. Cuanto mayor el número, más lejos puede moverse.

Poder, carta de (págs. 17, 22-23): El mazo de poderes de cada jugador consta de al menos 20 cartas de poder únicas que pueden ser cartas de mejora o de ardid.

Reacción (pág. 24): Una reacción es un tipo especial de acción, mencionada en una carta de guerrero, mejora o ardid, que describe una condición que debe cumplirse para ser efectuada. Cumplida esa condición, la acción se efectúa sin que al jugador le cueste una activación.

Rechazar (pág. 22): Si una acción de Ataque tiene Rechazar X (donde X es un número) si esa acción de Ataque tiene éxito, el blanco puede verse empujado un número de hexágonos adicionales equivalente a X.

Repetir tirada: Cuando una regla te diga que debes repetir una tirada, coge el dado o los dados y vuelve a tirarlo o tirarlos todos, a menos se especifique lo contrario. El resultado nuevo sustituye al anterior.

Romper: Si una acción de Ataque tiene Romper, el/los objetivo/s de esa acción no pueden usar símbolos  como éxitos, aunque estuviesen en Guardia.

Ronda: Cada partida se compone de tres rondas, cada una de las cuales incluye una fase de acción y un final de la fase.

Tablero de juego (págs. 14-15): Cada jugador aporta un tablero. Éstos se colocan al inicio de la partida, están divididos en hexágonos y tienen dos caras.

Territorio (págs. 15, 17): El territorio de un jugador se compone de todos los hexágonos completos de su tablero. Todo hexágono completado por la colocación de otro tablero es territorio de nadie.

Total de ataque (pág. 20): Es el total de los éxitos obtenidos en todos los dados de ataque al resolver una acción de Ataque.

Total de defensa (pág. 20): Es el total de los éxitos obtenidos en todos los dados de defensa al resolver la defensa del blanco.