

# HOJA DE INICIO RÁPIDO - ¡EMPIEZA AQUÍ!

Esta hoja sirve de introducción a Warhammer Worlds y te llevará rápidamente a través de todas las reglas básicas de movimiento y ataque. Una vez hayas jugado este ejemplo, ¡estarás listo para afrontar todas las reglas del juego!

**Monta tus guerreros:** Los Liberators of Severin Steelheart y Angharad Brightshield, así como los Bloodreavers de Garrek Gorebeard y Saek. También necesitarás sus cartas de guerrero.



Steelheart



Brightshield



Garrek



Saek

Una vez hecho esto, coloca a Severin y Garrek en distintos espacios hexagonales (llamados hexágonos) de uno de los tableros de juego, separados por tres hexágonos.

## Funcionamiento del juego

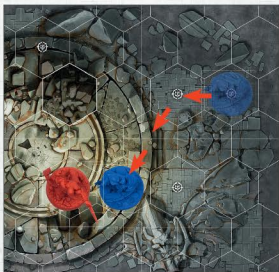
Hay tres rondas en una partida de Shadestpire, dividida cada una en una fase de acción y un final de la fase. En cada fase de acción, los jugadores efectúan acciones (como Mover, Atacar o Cargar) con sus guerreros.

### Mover a un guerrero

Con lo que se denomina una acción de Movimiento puedes mover a un guerrero un número de hexágonos igual a su atributo Movimiento. Severin tiene un Movimiento de 3.



Mueve a Severin hasta situarlo adyacente a Garrek.



Cartas de guerrero

Una vez movido un guerrero, no podrá volver a hacerlo hasta la siguiente ronda. **Pon un marcador de movimiento junto a Severin para acordarte.**



Marcador de movimiento

### Efectuar una acción de Ataque

¡Ha llegado la hora de que Garrek ataque!



Una acción de Ataque con atributo de Alcance 1 sólo puede efectuarse contra un guerrero adyacente. Cuando un guerrero ataca a otro (lo que llamamos efectuar una acción de Ataque) tiras un número de dados de ataque igual al atributo Dados de dicha acción. El atributo Dados también incluye un símbolo ♣ o ✕ que te indica qué símbolo necesitas para tener éxito. El símbolo ♣ es un éxito sin importar qué símbolo figure en el atributo Dados. No te preocupes por los demás símbolos, ya descubrirás qué significan en las reglas básicas.

Tira 2 dados de ataque (dados blancos) para Garrek.



Si obtienes símbolos ♣ o ♣, el ataque podría ser un éxito, pero dependerá de si la armadura de Severin rechaza el golpe. Si no obtienes ninguno de estos símbolos, el ataque habrá fracasado.



### Tira un dado de defensa (dado negro) para Severin.

Cuando un guerrero es el blanco de un ataque, tiras un número de dados de defensa igual a su atributo de Defensa. El atributo de Defensa también incluye un símbolo o que indica qué símbolo debes obtener para tener éxito. El símbolo se considera un éxito sin importar qué símbolo figure en el atributo Defensa. No te preocupes por los demás símbolos.



Marcador de herida

Una vez tirados todos los dados, ¡el guerrero con más éxitos gana! Si el atacante gana, el blanco sufre daño igual al atributo Daño de la acción de Ataque. Toma esa cantidad de marcadores de herida y ponlos en la carta del guerrero herido. Cuando éste tenga tantos marcadores de herida como su atributo

Heridas (o más), quedará fuera de combate y se retirará del tablero.

Si el blanco gana, o si hay empate, el blanco no sufre daños. Si el atacante gana, o si hay empate, el atacante puede empujar al blanco un hexágono.

En este ejemplo, asumiremos que Severin ganó y que no sufrió daños.

### Cargas

¡Turno de actuar de los Liberators, momento en que Angharad entra en liza!

### Coloca a Angharad en un hexágono del tablero, a tres hexágonos de Garrek.

Angharad cargará ahora sobre Garrek. Cuando un guerrero efectúa una acción de Carga, puede mover y atacar al mismo tiempo. Es una acción muy potente, y un guerrero que carga no puede hacer nada más durante el resto de la ronda.

### Mueve a Angharad hasta situarlo adyacente a Garrek.



### Apoyo en el ataque

Cuando tienes a guerreros amigos adyacentes al mismo guerrero enemigo, se apoyan mutuamente, facilitando dar golpes certeros o defenderse del enemigo. Cuando Angharad efectúa un ataque con Severin adyacente al blanco, los resultados también son éxitos.

Efectúa un ataque con Angharad: Tira tres dados de ataque para él y uno de defensa para Garrek.



Si el ataque de Angharad tiene éxito, infligirá dos de daño a Garrek. Si su ataque tiene éxito o empatá, puede empujar a Garrek un hexágono.

Concluida la acción, pon un marcador de carga junto a Angharad para recordar que no puede hacer nada más durante el resto de la ronda.



Marcador de carga

### Continuar la fase de acción

Los Liberators han efectuado dos activaciones (un Movimiento y una Carga) mientras que los Bloodreavers han hecho una (un Ataque). Una activación consiste, en la mayoría de los casos, en efectuar una acción con un guerrero. En cada fase de acción cada bando puede efectuar cuatro activaciones. Cuando ambos bandos lo han hecho, la fase de acción termina y empieza el final de la fase.

### Coloca a Saek en cualquier lugar del tablero.

Es hora de que los Bloodreavers hagan una acción. Les quedan 3 activaciones en esta fase, y los Liberators tienen 2. **Queda en tus manos terminar la fase de acción.**

### Apoyo en la defensa

Si un atacante está adyacente a dos enemigos, los son éxito cuando hagan tiradas de defensa contra el ataque.

### Pasar

Si uno de los bandos debe activar y nadie puede mover o atacar, puede pasar (no hacer nada), lo cual cuenta como una de sus activaciones.

### El final de la fase

En el final de la fase, retira todos los marcadores del tablero. Los guerreros que hayan movido o cargado podrán volver a hacerlo. Sigue el final de la ronda. Empieza la siguiente ronda.

### Victoria

Sigue jugando hasta que todos los guerreros de un bando queden fuera de combate o alcancéis el final de la tercera ronda. Escoge qué bando juega primero en cada ronda. Cuando un guerrero queda fuera de combate, el otro bando gana un punto de gloria. El bando que tiene más puntos de gloria al finalizar la tercera ronda gana.



Marcador punto de gloria

### Esto es sólo el principio...

Ya tienes por la mano cómo mueven, cargan y atacan los guerreros. El libro de Shadeshire contiene toda la información necesaria para jugar, incluidas reglas para usar cartas de objetivo, cartas de ardid, y para asignar mejoras a tus guerreros. ¡La Ciudad Espejada te aguarda!