

REFERENCIA

Secuencia de juego

- Coloca los tableros.
- Coloca los marcadores de objetivo.
- Roba cartas.
- Coloca a los guerreros.
- Ronda 1
 - Fase de acción
 - Final de la fase
- Ronda 2
 - Fase de acción
 - Final de la fase
- Ronda 3
 - Fase de acción
 - Final de la fase
- Victoria

Opciones de activación

- Efectuar una acción de Movimiento con un guerrero.
- Efectuar una acción de Carga con un guerrero.
- Poner a un guerrero en Guardia.
- Efectuar una acción impresa en una carta de guerrero o de mejora (como una acción de Ataque) con un guerrero.
- Robar una carta de poder de la parte superior del mazo de poder.
- Descartar una carta de objetivo y robar una carta de objetivo de la parte superior del mazo de objetivos.
- Pasar (no hacer nada).

Secuencia del ciclo de poder

- El jugador actual juega una carta de poder o pasa.
- El siguiente jugador juega una carta de poder o pasa.
- Repetir hasta que ambos pasen en sucesión.
- Siguiente activación.

Secuencia de combate

- Escoge un blanco, que debe de estar a igual o menor distancia del atributo Alcance. Si no hay un blanco al Alcance y en línea de visión, no puedes efectuarla. No puedes escoger a un guerrero amigo como blanco.
- Tira un número de dados de ataque igual al atributo Dados de la acción de Ataque y cuenta el número de éxitos obtenidos.
- Tu oponente tira un número de dados de defensa igual al atributo Defensa del guerrero y cuenta el número de éxitos obtenidos. El atributo de Defensa del blanco señala qué símbolo (♣ o ♠) necesita para obtener éxitos. Un ♣ es un éxito crítico, que siempre es un éxito.

- Compara tus éxitos (el "total de ataque") con los de tu oponente (el "total de defensa").

- Si el total de ataque es inferior al total de defensa, la acción de Ataque no tiene efecto y fracasa. Igualmente, si ni tu oponente ni tú obtuvisteis ningún éxito, la acción de Ataque no tiene efecto y la acción de Ataque fracasa.

- Si el total de ataque equivale al total de defensa, pero obtuviste al menos un éxito, la acción de Ataque fracasa. Sin embargo, el blanco puede verse empujado.

Atrapado: Si el blanco puede verse empujado, pero no es posible porque todos los hexágonos a los que se vería empujado están o bien bloqueados o bien ocupados, la acción de Ataque es un éxito en lugar de fracasar. El blanco sufre daño: Coge tantos marcadores de herida como marque el atributo Daño de la acción de Ataque y colócalos en la carta del guerrero que ha encajado el daño.

- Si el total de ataque supera al total de defensa, la acción de Ataque es un éxito. El blanco sufre daño: Coge tantos marcadores de herida como marque el atributo Daño de la acción de Ataque y colócalos en la carta de guerrero. El blanco también puede verse empujado. Si no puede hacerlo porque todos los hexágonos a los que se vería empujado están o bien bloqueados o bien ocupados, no se ve empujado y no sufre heridas adicionales.

Secuencia del final de la fase

Cada jugador sigue su propia secuencia, empezando por el jugador que fue el primero en activar en esta ronda.

- Anota puntos por objetivos.
- Descarta objetivos que no desees.
- Juega cartas de mejora.
- Descarta cartas de poder que no desees.
- Roba cartas de objetivo y cartas de poder (hasta robar un máximo 3 cartas de objetivo y 5 cartas de poder).

ÉXITOS CRÍTICOS

Si el atacante obtiene más éxitos críticos (símbolos ♣) que el atacante, entonces la acción de Ataque tiene éxito, sin importar el número de éxitos que obtenga el otro jugador. La acción de Ataque siempre resulta en un golpe crítico (pág. 22).

Si el blanco obtiene más símbolos ♠ que el atacante, entonces la acción de Ataque fracasa y el objetivo no se verá empujado.

Si ambos jugadores obtienen la misma cantidad de símbolos ♣ el éxito o fracaso del ataque dependerá del resto de los éxitos que hayan obtenido.