



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

ÍNDICE

REGLAS BÁSICAS (V1.3)	2	Filos de Kamandora	13	Apuñaladarez de Daggok (v1.1)	24
EXPANSIÓN RENCOREDA	4	La Panda Aztuta	14	Incursores Raudos (v1.1)	25
BANDAS IMPRESAS	5	Heraldos de Kurnoth	14	Condenadores de Templeférreo (v1.1)	25
Bucaneros de Polvoranegra	5	La Peña de Mollog	15	La Guardia Sepulcral (v1.2)	26
Agarrabeztiáz de Borgit	5	Machakantez de Morgok	16	Enjambre de Garraodio (v1.1)	26
La Corte Carmesí	6	Colmibramantez de Rippa	16	Rompetumbas de Zondara (v1.2)	27
Almancursión de Elathain	7	Los Sombranatos	17	MAZOS RIVALES	28
La Guardiascua	7	Los Desolladores	17	Asalto implacable	28
Los Muertos Exiliados	7	Los Hijos de Velmorn	18	Cuenta atrás al cataclismo	28
Sanguielegidos de Dromm	8	Acechadores Sanguiestelados	19	Sinergia letal	29
Jardineros del Gran Padre	8	Triple Discordia	19	Filo del cuchillo	30
Kortelunátika de Grinkrak	9	Despojos de Gusano	20	Centinelas de piedrascua	30
La Guardia Torva	10	Buscaverdades de Xandire	20	Cotos de caza	30
Cazadores de Rompemaleficios	10	Guardianes de Ylthari	21	Pillaje y saqueo	30
Tramperos de Hrothgorn	11	Vazilonez de Zarbag	22	Asesinos iracundos	31
Las Fauces de Itzl	11	Los Tuneladores de Zikkrit	23	Incursores de piedrascua	32
Segadores de Kainan	12	BANDAS DIGITALES	24	Furia temeraria	33
Puñales de la Vieja Bruja	13	Hermanos del Rayo (v1.1)	24	Ruina y despojos	33
		Cuchillas de Cyreni (v1.1)	24		

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Este documento contempla **actualizaciones de reglas** y **preguntas frecuentes** para Warhammer Underworlds. Las actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores, mientras que las preguntas frecuentes explican cómo deben usarse las reglas. Este documento se actualiza periódicamente.

VERSIONES

Las actualizaciones de los archivos digitales se identifican mediante un **número de versión** que figura junto al nombre de archivo a descargar. El número de versión acompaña al nombre de la banda de las hojas de unidad actualizadas y está impreso en la esquina inferior izquierda de las tarjetas de guerrero actualizadas.

Las nuevas versiones siempre tienen prioridad sobre las anteriores. Si una carta no incluye un número de versión, se trata de la versión 1.0. Puedes descargar las versiones más actualizadas de estos archivos digitales en warhammer-community.com.

THE THRICEFOLD DISCORD (v1.1)

Hoja de unidad



*Tarjeta
de guerrero*



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

REGLAS BÁSICAS (v1.3)

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

ARMAS (Impresas pág. 8, Digitales pág. 4)

Cambia el segundo y tercer párrafo por:

“Las armas con la runa ✂ son **armas de combate**. Los ataques realizados con armas de combate son **ataques de combate**.”

Las armas con la runa 🏹 son **armas a distancia**. Los ataques realizados con armas a distancia son **ataques a distancia**.”

4. SITUAR MARCADORES DE TESORO (Impresas pág. 11, Digitales pág. 7)

Cambia a:

“El jugador que no ha elegido territorio en el paso anterior baraja los marcadores de rasgo con la cara numerada boca abajo. Siguiendo la restricciones de abajo, los jugadores sitúan los marcadores de rasgo de este modo:

El jugador que no eligió territorio sitúa 1 marcador de rasgo con los números boca abajo en un hexágono vacío. ~~A continuación, el otro jugador sitúa 1 marcador de rasgo con los números boca abajo en un hexágono vacío de territorio neutral.~~ Luego los jugadores se turnan para situar marcadores de rasgo en hexágonos vacíos.

RESTRICCIONES

- ♦ No pueden situarse marcadores de rasgo en hexágonos iniciales, bloqueados, de tambalear, de borde o a 2 o menos hexágonos de otro marcador de rasgo.
- ♦ Si no es posible situar un marcador de rasgo, se puede situar en un hexágono de borde.
- ♦ Una vez situados 5 marcadores de rasgo, debe haber como mínimo uno en el territorio de cada jugador.

Una vez situados 5 marcadores de rasgo, voltea los para revelar su cara numerada. Los marcadores de rasgo que muestren su cara numerada son **marcadores de tesoro**.”

EL REZAGADO (Impresas pág. 12, Digitales pág. 8)

Cambia a:

“Si los guerreros amigos muertos de un jugador tienen un atributo Recompensa combinado mayor que el de su oponente, ese jugador es el rezagado. Si no es el caso, no hay rezagado. Ciertas habilidades solo pueden usarse si un jugador es el rezagado.”

PRESIONAR (Impresas pág. 16, Digitales pág. 12)

Cambia a:

“Si el número de éxitos de una tirada de ataque es igual o superior al número de éxitos de la tirada de salvación, y hay algún éxito en esa tirada de ataque, el jugador del atacante puede utilizar la siguiente habilidad.”

HABILIDADES PERSISTENTES (Impresas pág. 22, Digitales pág. 17)

Añade el siguiente punto a la lista:

“Las habilidades que figura en hojas de unidad y cartas de trama persisten durante toda la partida, a menos que se indique lo contrario.”

CREACIÓN MAZO NEMESIS (solo pág. 23 impresa)

Cambia el primer punto a:

- ♦ Elige 2 mazos Rivales diferentes. ~~Solo uno de los mazos elegidos puede ser un mazo Rivales con carta de trama (pág. 20).~~

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

HABILIDADES

P: Las Reglas básicas establecen que "Un paso de acción termina cuando se resuelve la habilidad básica designada". ¿Qué ocurre si un jugador usa una habilidad súbita que permite a un guerrero amigo Atacar de nuevo tras un Ataque que fracase? ¿Este nuevo Ataque se produce en el mismo paso de acción o después?

R: Ese segundo Ataque forma parte de una habilidad súbita y se resuelve tras el paso de acción.

P: ¿Podéis explicar cómo interactúan entre sí "Secuenciación de habilidades" y "Jugar habilidades súbitas"?

R: Esas reglas explican cómo jugar las habilidades que se juegan al mismo tiempo y cómo resolverlas posteriormente. Si ambos jugadores tienen múltiples habilidades súbitas que puedan jugarse al mismo tiempo, los jugadores se alternan para jugar sus habilidades de una en una hasta que ambos jugadores pasen. Luego, el jugador cuyo turno está en curso resuelve primero todas sus propias habilidades súbitas, y después su oponente hace lo propio.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

P: ¿Qué pasa si se juegan varias habilidades súbitas y alguna de ellas no puede resolverse debido a un cambio producido en el estado de la partida?

R: Si ya no puede cumplirse la condición de la habilidad, esta no tiene efecto pero se considera que se ha usado.

P: Si una carta incluye más de una habilidad (p. ej., "Estruendo siniestro"), pero solo puede resolverse una de esas habilidades debido al estado de la partida, ¿puedo jugar esa carta?

R: Sí.

P: Si una habilidad reza "Úsala en un paso de poder", pero no especifica la secuenciación, ¿cuándo puedo usarla?

R: Cuando sea tu turno para hacerlo en ese paso de poder. Consulta "Paso de poder" en las Reglas básicas.

P: ¿Puedo jugar una carta que requiera una condición específica (como que dos guerreros estén adyacentes) cuando esa condición no se cumple en el estado actual de la partida, pero un efecto súbito que se resolvería antes que la carta haría que se cumpliera? Por ejemplo, ¿puedo jugar "Confusión" si no hay guerreros adyacentes pero el efecto de "Zapador sagaz" haría que dos guerreros quedasen adyacentes?

R: No.

P: ¿Puedo usar habilidades con la secuenciación "después de una habilidad básica" tras las partes de Movimiento o Ataque de una Carga?

R: No. Una Carga se define como una única habilidad básica que contiene un Movimiento y un Ataque. Aunque Movimiento y Ataque son habilidades básicas cuando se usan de forma independiente, en este caso son solo una parte de la habilidad básica Carga.

"PERO EN MI CARTA PONE..."

P: ¿La sección "Pero en mi carta pone..." del reglamento de Warhammer Underworlds se aplica a las habilidades de la hoja de unidad de una banda?

R: Sí.

P: Si la habilidad de una carta u hoja de unidad indica que un guerrero puede usar una habilidad básica (p. ej., "Ese guerrero Mueve/Ataca/Carga de inmediato, etc."), ¿puede un guerrero con un marcador de carga usar esa habilidad aunque haya otros guerreros amigos que no tengan marcadores de carga?

R: Sí.

¿QUIÉN JUEGA EL PRIMER TURNO?

P: A la hora de determinar qué jugador juega el primer turno, ¿qué jugador (el denominado "otro jugador") roba 1 carta de poder?

R: Aquel que ha perdido el desempate.

INFLIGIR DAÑO

P: Si un ardid súbito o una habilidad súbita le da a un ataque "doloroso" y el Daño modificado de esa arma es suficiente para matar al blanco, ¿quién ha infligido el daño?

R: El atacante.

P: ¿Puede el daño infligido a un guerrero verse reducido a 0?

R: No, a menos que una habilidad diga lo contrario.

P: ¿Puede asignarse a los guerreros más daños que su atributo Salud?

R: Sí. No hay límite a cuántos daños pueden asignarse a un guerrero, una vez superado el valor de su atributo Salud.

RECOMPENSA

R: A efectos de las cartas de objetivo que cuentan el valor de Recompensa de los guerreros muertos, ¿recuperan los guerreros levantados su valor impreso si vuelven a morir?

R: Sí.

JUGAR ARDIDES

P: ¿Podéis definir cuándo se ha "jugado" una carta de ardid?

R: Una carta de ardid se juega cuando se revela.

INDAGAR

P: Si no es posible asignar a un guerrero marcadores de tambalear (debido al efecto de una carta o una habilidad de hoja de unidad), ¿puede Indagar ese guerrero?

R: No.

CARTAS DE OBJETIVO SÚBITAS

P: Si un mismo jugador tiene una carta de objetivo súbita y una habilidad súbita que compartan secuenciación, ¿en qué orden se resolverían esas cartas?

R: El orden lo decide ese jugador.

MARCADORES DE TESORO

P: ¿Puede un jugador comprobar el valor de un marcador de tesoro situado boca abajo en cualquier momento?

R: Sí, salvo durante la secuencia Antes de jugar.

NÉMESIS

P: Cuando se juega con el formato Némesis, ¿qué debería revelarse al inicio de la partida?

R: Tu banda y tus dos mazos Rivales.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

EXPANSIÓN RENCOREDA

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: ¿Los jugadores colocan marcadores de rasgo Aqua Ghyranis aunque estén jugando con tableros que no sean de la expansión Rencoreda?

R: Sí.

P: ¿Se puede Indagar en los marcadores de rasgo Aqua Ghyranis?

R: Sí.

P: Al desplegar guerreros, ¿qué jugador coloca el primer guerrero?

R: El jugador que colocó el último marcador de rasgo Aqua Ghyranis.

P: ¿Los marcadores de rasgo Aqua Ghyranis cuentan como marcadores de rasgo a efectos de cartas o habilidades que hagan referencia a marcadores de rasgo (p. ej., para avanzar el contador de Cataclismo al final de la ronda de batalla)?

R: Sí.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

BANDAS IMPRESAS

BUCANEROS DE POLVORANEGRA

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

ACTUALIZADA

EXPLOSIÓN DE BOTÍN Y MORTERO DE BOTÍN

Cambia a:

🔦 **Explosión de botín:** Al aplastar el botín en su puño, Polvoranegra crea una arrugada pero eficaz bala de cañón para su trabucón.

Esa arma tiene +1 Daño y romper (🔪) para ese Ataque. Si el blanco se ve presionado, asigna al blanco un marcador de tambalear. Después de este ataque, puedes empujar hasta un máximo de X guerreros amigos 1 hexágono y darle a cada uno una ficha de carga, donde X equivale al número de marcadores de botín que hayas quitado.



🔦 **Mortero de botín:** Al apuntar alto el trabucón, no hay lugar que esté a salvo de la lluvia de botín al rojo vivo de Gorlok.

Esa arma tiene +1 Daño y +X Alcance para ese Ataque, donde X equivale al número de marcadores de botín que hayas quitado. Después de este ataque, puedes empujar hasta un máximo de X guerreros amigos 1 hexágono y darle a cada uno una ficha de carga, donde X equivale al número de marcadores de botín que hayas quitado.



AGARRABEZTIAZ DE BORGIT

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

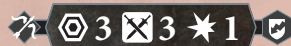
Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

TARJETA DE GUERRERO DE DREGG

Cambia los perfiles de arma por:

No Inspirado

Inspirado



PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: Si un secuaz amigo muere debido a un Ataque de un guerrero enemigo adyacente y la tirada de Ataque contenía más éxitos críticas que la tirada de salvación, ¿“El cebo” o “Arrollar” resuelven primero?

R: La habilidad perteneciente al jugador activo.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

LA CORTE CARMESÍ

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

SED DE SANGRE SALVAJE

Sustituye esta habilidad por “La maldición”, “El hambre” y “Sed de sangre”, aquí listadas.

INSPIRACIÓN, TRANSFORMACIÓN BESTIAL, PODERÍO VAMPÍRICO

Cámbialas como se indica aquí.



LA CORTE CARMESÍ



 INSPIRACIÓN Al final de cada ronda de batalla, Inspira a cada guerrero amigo que no tenga marcadores de hambre.	 Transformación bestial: <i>Los huesos crujen y la carne se derrite cuando el vampiro adopta una forma nueva y terrible.</i> Úsala de inmediato tras designar un guerrero amigo para usar una habilidad básica. Descarta las mejoras de ese guerrero. Hasta el final de la ronda de batalla, las armas de combate de ese guerrero tienen +1 dado de ataque. Si ese guerrero está sediento, también tiene +1 Movimiento hasta el final de la ronda de batalla. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.	
LA MALDICIÓN Cada guerrero amigo empieza la partida con 2 marcadores de hambre. Al inicio de la segunda y tercera rondas de batalla, asigna a cada guerrero amigo 1 marcador de hambre.	 Poderío vampírico: <i>Empleando el poder de su maldición, el vampiro golpea con precisión letal y fuerza suficiente para romper la piedra.</i> Úsala de inmediato tras designar un arma como parte de un Ataque de un guerrero sediento. Esa arma tienen romper (✂) y apresar (✂) para ese Ataque. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.	
 EL HAMBRE Inmediatamente después de un Ataque con éxito de un guerrero amigo, quita 1 de los marcadores de hambre de ese guerrero amigo. Si el blanco de ese Ataque muere, en lugar de eso retira todos los marcadores de hambre de ese guerrero.	 Forma tenebrosa: <i>El vampiro se funde con las sombras.</i> Úsala de inmediato después de que un guerrero amigo Inspirado sea designado como blanco de un Ataque. El atributo Salvación de ese guerrero es 3 para ese Ataque. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.	
SED DE SANGRE Mientras un guerrero amigo tiene 3 o más marcadores de hambre, está sediento. Los guerreros amigos sedientos tienen +1 Movimiento y cualquier marcador de guardia que tenga no tiene efecto.	 Transfusión oscura: <i>El vampiro se alimenta de la fuerza vital que arranca de su víctima.</i> Designa un guerrero amigo para usar esta habilidad básica. Designa un guerrero enemigo a 1 hexágono o menos de ese guerrero. En su lugar, puedes designar un guerrero enemigo a 2 hexágonos o menos si ese guerrero amigo está Inspirado. Inflige 1 de daño a ese guerrero enemigo, y luego cura a ese guerrero amigo. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.	

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: ¿Puedo designar un guerrero amigo que no tenga mejoras asignadas para usar “Transformación bestial”?

R: Sí.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

ALMANCURSIÓN DE ELATHAIN

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

CUERPOS ESPECTRALES

Cambia a:

🔮 **Cuerpos espectrales:** Los nobles akhelianos como Fuirann recurrirán a las ilusiones para evitar la tosqueda del enemigo.

Inmediatamente después del paso Determinar éxitos de un Ataque con éxito que haya tomado como blanco a un Fuirann amigo, ese Fuirann amigo puede usar Resistir. Solo puedes usar esta habilidad una vez por ronda de batalla.

LA GUARDIASCUA

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: ¿Puedo usar “¡A solas me quedo!” si solo hay un guerrero amigo en el campo de batalla?

R: Sí.

LOS MUERTOS EXILIADOS

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

SOBRECARGA

Cambia a:

SOBRECARGA

Los guerreros conductores (👤) amigos no pueden controlar su marcador de tesoro ni Indagar. Las armas de combate de los guerreros conductores (👤) amigos (salvo mejoras) tienen doloroso (👤) si el blanco tiene algún marcador de tambalear.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

SANGUIELEGIDOS DE DROMM

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

ENCOLERIZAR Y LOCURA FINAL

Cambia a:

Encolerizar: Una vez que Khorne ha reclamado el dominio sobre un lugar, pocos tienen la fuerza para negar su llamado a la matanza.

Úsala en un paso de poder. Quita 8 marcadores de diezmo de sangre, y luego designa un guerrero enemigo. Tu oponente resuelve una Carga con ese guerrero. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.



Locura final: Los guerreros de Khorne pueden ignorar las heridas más graves en su ciego empeño por derramar sangre.

Úsala de inmediato tras infligir daño a un guerrero amigo, si ese guerrero fuera a morir. Quita cualquier número de tus marcadores de diezmo de sangre. Tira un dado de ataque por marcador que quites así. Si obtienes algún , quita marcadores de daño a ese guerrero hasta que sea vulnerable. Ese guerrero muere al final de la ronda de batalla. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.



NUEVA

THE GOREHULK INSPIRADO

Cambia el atributo Alcance de la primera arma a 1 tal como se muestra:



LOS JARDINEROS DEL GRAN PADRE

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: Si a un guerrero amigo de los Jardineros del Gran Padre se le ha infligido daño que es exactamente la cantidad necesaria para matarlo, y el marcador de la hoja de unidad avanza al espacio "Recoger la cosecha" de resultados de ese daño infligido, ¿puedo curar a ese guerrero amigo antes de que muera?

R: Sí.

P: Si un guerrero no Inspirado de los Jardineros del Gran Padre sufre 2 daños durante un turno, ¿pueden otros guerreros no Inspirados de la misma banda sufrir daños en ese turno?

R: Sí.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

KORTELUNÁTIKA DE GRINKRAK

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

DEMANDAS

Cambia a:

★ DEMANDAS

Antes de que un guerrero amigo use una habilidad básica, puedes designar una demanda que no hayas intentado antes. Cuando completes esa demanda, usa de inmediato su habilidad de Premio. No puedes intentar varias demandas al mismo tiempo. Puedes abandonar una demanda en un paso de poder en lugar de jugar una carta de poder.

NUEVA

“YO TE NOMBRO...”

Cambia a:

“YO TE NOMBRO...”

Grinkrak espolea a sus tipejz para que alcancen nuevas cotas de mediocridad.

Puedes usar esta habilidad una vez por ronda de batalla antes de que un Kabaloko (♣) amigo use una habilidad Básica. Ese guerrero está nombrado hasta el final de la partida.

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: Si intento una demanda, y luego uso una habilidad básica, pero no completo la demanda, ¿puedo completarla en otro turno, siempre y cuando no la abandone?
R: Sí.

P: Para la demanda “Mata a la horda”, ¿puedo designar y completar la demanda si algún guerrero o guerreros enemigos cuya suma de atributos Recompensa sea 2 o más ya ha o han muerto?
R: Sí.

P: Para la demanda “Mata a eza koza ke da miedo”, ¿puedo designar y completar la demanda si algún guerrero enemigo con un atributo Recompensa de 2 o más ya ha muerto?
R: Sí.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

LA GUARDIA TORVA

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

ACTUALIZADA

¡EN NOMBRE DEL REY!

Cambia a:

¡EN NOMBRE DEL REY!

Una vez por ronda de batalla, en tu paso de poder, si tu líder (👑) está en el campo de batalla, puedes usar 1 de las siguientes habilidades:

- Designa un guerrero amigo e Inspíralo.
- Designa un guerrero amigo muerto. Levántalo y sitúalo en un hexágono de borde vacío.

Si eres el rezagado (👤), puedes usar, en su lugar, ambas habilidades.

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: Cuando un jugador de la Guardia Torva que es el rezagado usa "¡En nombre del rey!", ¿en qué orden se resuelven sus efectos?
R: El orden lo decide ese jugador.

CAZADORES DE HEXBANE

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

NUEVA

INSPIRACIÓN

Cambia a:

★ INSPIRACIÓN

Inmediatamente después de que un agente azyrita (👤) muera, puedes elegir un agente azyrita (👤) amigo. Inspira a ese guerrero. Después de que un Pock o secuaz (👤) amigo muera, Inspira cada Pock y/o secuaz (👤) amigo en el campo de batalla.

MASTINES LEALES

Cambia a:

👤 **Mastines leales:** Pincharratas y Muerdegrots son de lo más leal.

Úsala inmediatamente después de que se Mueva un agente azyrita (👤) amigo. Designa un secuaz (👤) amigo sin marcadores de carga. Ese guerrero puede Moverse.

NUEVA

SEÑALADO PARA LA VENGANZA

Cambia a:

Señalado para la venganza: Matar a un miembro de la Orden de Azyr es un acto suicida.

Inmediatamente después de que un guerrero enemigo mate agente azyrita (👤), ese guerrero enemigo queda marcado. Los demás guerreros enemigos marcados ya no lo están. Si el blanco está marcado, puedes repetir 1D6 en un ataque si el blanco está marcado y las armas de combate de los guerreros amigos tienen Doloroso. Después de que un guerrero enemigo marcado muera, puedes retirar todos los marcadores de Movimiento y/o Carga o robar 1 carta de poder.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

TRAMPEROS DE HROTHGORN

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

NUEVA

MÁS TRAMPAS

Cambia a:

Más trampas: *No se acaban, no. Siempre hay más.*

Úsala en tu paso de poder si no hay miniaturas trampa amigas en el campo de batalla. Sitúa una miniatura trampa amiga en un hexágono vacío adyacente a un Gnoblar (☹) amigo. A continuación empuja al Gnoblar 1 hexágono.

NUEVA

COMPETENCIA SORPRENDENTE

Cambia a:

Competencia sorprendente: *Los dedos rápidos de los goblars de Hrothgorn sirven para desplazar trampas en caso de apuro. Y si no se cortan sus propias manos, pues mucho mejor.*

Úsala de inmediato después de que un Gnoblar (☹) amigo se Mueva si ese guerrero está adyacente a una miniatura trampa amiga. Retira esa miniatura trampa del campo de batalla y sitúala en un hexágono vacío distinto adyacente a ese Gnoblar (☹). A continuación dale al Gnoblar una ficha de Ponerse en guardia.

LAS FAUCES DE ITZL

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

DEPREDADORES

Cambia a:

DEPREDADORES

Con escudos con remaches y mandíbulas afiladas, los saurios son tan letales en la defensa como en el ataque.

Úsala inmediatamente después de un ataque de combate fallido de un guerrero enemigo si el blanco era un saurio (👤) amigo y la tirada de salvación ha incluido algún 🛡. Infiere de daño a ese guerrero enemigo.

DESTROZO SALVAJE

Cambia a:

Destrozo salvaje: *Cuando desaparece la influencia de sus amos, los saurios recuperan sus instintos ferales y usan armas naturales para descuartizar a la presa.*

Usa esto en un paso de poder. Elige un guerrero enemigo adyacente a un saurio amigo dañado (👤) que no tenga marcadores de Carga. Tira un dado de ataque por cada marcador de daño que tenga ese guerrero enemigo. Infiere un daño contra el guerrero enemigo equivalente al número de ✂ y 🦷 lanzados. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida. Cada vez que un guerrero enemigo muera por esta habilidad, puedes usarla una vez más en la partida.





ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

SEGADORES DE KAINAN

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

NUEVA

AVANCE MORTEK, TEMIBLE ULTIMÁTUM, POSTURA MONOLÍTICA, ATAQUE IMPLACABLE

Cámbialas como se indica aquí:

SEGADORES DE KAINAN	
✧ INSPIRACIÓN Después de que un guerrero enemigo muera, obtienes un número de marcadores de diezmo equivalente a su atributo Recompensa. Después de tu paso de acción, puedes elegir un guerrero amigo y retirar un número de marcadores de diezmo equivalente a su atributo Recompensa. A continuación, Inspira a ese guerrero.	Temible ultimátum: Una exigencia que no podrá rechazar. Úsala en tu paso de poder. Los guerreros amigos no pueden ser tomados como blanco de un Ataque en el siguiente paso de acción a no ser que sean tu líder (♣). Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida. Esta habilidad no se puede usar si Mir Kainan ha muerto.
	⚙ Ignorar la disensión: Cada filo de nadirita de la Guardia Mortek no es más que una sola faceta de una máquina de guerra atterradoramente eficiente. Usa esto inmediatamente después de elegir un arma como parte de un Ataque de combate. Si el blanco está Flanqueado y/o Rodeado, el arma tiene doloroso (♣) para ese ataque. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.
⚙ AVANCE MORTEK Con un gesto, marchan acompañados los Osiarcas. Úsala de inmediato tras tu paso de acción si un Kainan o Khenta amigo ha usado una habilidad básica en ese paso de acción. Cada secuaz (♣) amigo puede Moverse, pero cada uno debe terminar ese movimiento adyacente a 1 o más secuaces (♣) amigos.	Postura monolítica: La Guardia Mortek se pone a la defensiva, capeando los golpes del enemigo con fría indiferencia. Usa esto en tu paso de poder. Elige un número de secuaces (♣) amigos igual o menor al número de la ronda de batalla. Dale a cada uno de esos guerreros una ficha de Ponerse en guardia. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.
	Ataque implacable: Los Osiarcas Cosechahuesos no descansan hasta que el diezmo se ha cosechado. Usa esto en tu paso de poder. Elige un secuaz (♣) amigo con algún marcador de movimiento y/o carga. Retira el marcador. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: ¿Puedo Inspirar a Nohem tras mi primer paso de acción retirando 0 marcadores de diezmo?

R: Sí.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

PUÑALES DE LA VIEJA BRUJA

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

NUEVA

INSPIRACIÓN

Cambia a:

✧ INSPIRACIÓN

Si se presagia Sabiduría presagiada tras un Ataque con éxito de un guerrero amigo debido a la habilidad Visiones en la sangre, Inspira a ese guerrero.

Si se presagia Sabiduría presagiada como resultado de la tirada de profecía al inicio del primer paso de acción en una ronda de batalla, Inspira a ese guerrero.

NUEVA

MASACRE PRESAGIADA

Cambia a:



Masacre presagiada:

La próxima vez que designes un arma de combate como parte de un Ataque en esta ronda de batalla, esa arma tiene romper (🔪) y apresar (🔪) durante ese Ataque.

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: Después de hacer una tirada de profecía, ¿cuántas secciones de “Rituales de profecía” puedo elegir para aplicar a la tirada y así determinar cuántas profecías se cumplirán?

R: Una.

P: ¿Puede “Protección presagiada” permitirte repetir múltiples dados de salvación en una misma tirada de salvación si se usa múltiples veces antes de que un guerrero enemigo sea atacado?

R: Sí.

FILOS DE KAMANDORA

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

NUEVA

¡SANGRE PARA KHORNE!

Cambia a:

¡Sangre para Khorne! Aunque carecen de la corpulencia de los favoritos de Khorne, Kamandora y sus seguidores son rápidos como un látigo y capaces de reducir al enemigo con sangrantes golpes.

Cortar (🔪): Si un ataque realizado con esta habilidad de arma ha tenido éxito, tras resolver el ataque asigna al blanco un marcador de hemorragia y a continuación un marcador de tambalear.

Si un guerrero enemigo con algún marcador de hemorragia recibe el segundo o subsiguiente marcador de tambalear, inflige 1 daño a ese guerrero tras resolver esa habilidad, y luego retira los marcadores de hemorragia. De modo contrario, retira todos los marcadores de hemorragia de los guerreros enemigos al final de la ronda de batalla.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

LA PANDA AZTUTA

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

INSPIRACIÓN

Cambia a:

✦ INSPIRACIÓN

Tras un Ataque con éxito de un guerrero amigo, si el blanco ha muerto, o estaba flanqueado o rodeado, Inspira al atacante y a cada guerrero amigo adyacente al blanco.

PLAN AZTUTO

Cambia a:

🔧 **Plan Aztuto:** Mannok es un orruk inspiradoramente aztuto, y cualquiera que diga lo contrario acaba despedazado.

Úsala de inmediato tras un paso de acción si tu líder (👑) está en el campo de batalla. Empuja a cada secuaz (🐼) amigo hasta tantos hexágonos como el número de ronda de batalla. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.



HERALDOS DE KURNOTH

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

NUEVA

ANDANADA DE PRECISIÓN

Cambia a:

🔧 **Andanada de precisión:** Algunos de los mayores arqueros de los reinos residen en Kurnotheal y Lenwythe es más certera que muchos de ellos.

Úsala de inmediato tras un Ataque a distancia de una Lenwythe amiga. Esa guerrera Ataca de nuevo usando la misma arma. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.



NUEVA

LENWYTHE

Cambia el atributo Salvación de Lenwythe Inspirada a 🐼 2.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

LA PEÑA DE MOLLOG

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

NUEVA

PELIGROS INEXPLICABLES

Cambia a:

Peligros inexplicables: *Allá dondequiera que vaya Mollog, la naturaleza espeluznante de la tierra parece acompañarlo.*

Al inicio del primer paso de acción de cada ronda de batalla, elige 1 de los siguientes efectos. Cada efecto solo puede elegirse una vez por partida.

- Hasta el final de la ronda de batalla, los guerreros enemigos adyacentes a un secuaz (♄) amigo están rodeados.
- Hasta el final de la ronda de batalla, siempre que un guerrero enemigo se sitúe en, se le empuje a, o entre en, un hexágono adyacente a un secuaz (♄) amigo, asigna a ese guerrero enemigo un marcador de tambalear.
- Hasta el final de la ronda de batalla, la primera vez que se sitúe a cada guerrero enemigo, se le empuje a, o entre en un hexágono adyacente a un secuaz (♄) amigo, tira un dado de ataque. Con 7 o 8, inflige 1 daño a ese guerrero.

NUEVA

INFESTACIÓN

Cambia a:

Infestación: *Aunque uno de los bichos de Mollog muera, aparece otro que ocupa su puesto.*

Úsala en tu paso de poder. Designa un secuaz (♄) amigo muerto. Levántalo, sitúalo en un hexágono inicial vacío y luego asigne un marcador de carga. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.





ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

MACHAKANTEZ DE MORGOK

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

HABER ZI MOVEIZ EZE TRAZERO, TIPEJOZ

Cambia a:

Haber zi moveiz eze trazero, tipejoz: Los otros Machakantez saben muy bien que si no se ponen en marcha, Morgok los pone en órbita de una patada.

Úsala en un paso de poder. Asigna a tu líder (▲) un marcador de carga. Luego, empuja a cada otro guerrero amigo hasta tantos hexágonos como el número de ronda de batalla. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.



PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: ¿Qué ocurre si digo que mi guerrero va a Cargar contra un blanco que está fuera del atributo Movimiento normal de mi guerrero, luego juego “Alas de guerra” para que pueda llegar al blanco, pero mi oponente usa “¡Cierra el piko!” para cancelar el efecto del ardid?

R: Ese guerrero no puede Cargar y debe usar la habilidad básica Movimiento en su lugar.

P: ¿Cuándo detienen el efecto de un ardid las habilidades como “¡Cierra el piko!”?

R: Detienen el efecto cuando el ardid es revelado y antes que se resuelva.

COLMIBRAMANTEZ DE RIPPA

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

NUEVA

FAUCES DE COLMIBRAMANTE

Cambia a:

FAUCES DE COLMIBRAMANTE

Si el arma de un guerrero amigo tiene la runa ☞, tienes acceso a la siguiente habilidad de arma:

Fauces de colmibramante☞: Tras un ataque con éxito o empatado, el atacante puede Atacar inmediatamente de nuevo usando el arma relevante a continuación. Estas armas no se pueden modificar.

Si el atacante está en la primera ronda de este arma:



Si el atacante está en la segunda ronda de este arma:





ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

LOS SOMBRANATOS

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: ¿Se puede usar “Emboscada sombría” como parte de una habilidad de Carga? Si es así, ¿le asignas al guerrero un marcador de movimiento, un marcador de carga o ambos?

R: Sí se puede. Debes asignar al guerrero ambos marcadores: un marcador de movimiento como parte de la habilidad “Emboscada sombría” y un marcador de carga como parte de la habilidad “Carga”.

P: Tras usar “Emboscada sombría” y colocar un guerrero amigo en un hexágono de borde vacío en territorio enemigo y asignarle un marcador de movimiento, ¿puede éste completar su Movimiento?

R: Sí.

P: ¿Puede Cargar mi guerrero si no hay blancos para su Ataque dentro del alcance antes de usar la habilidad “Emboscada sombría”?

R: Sí, pero el guerrero sigue teniendo que Atacar tras usar la habilidad “Emboscada sombría”.

P: ¿Puede usarse la habilidad “Emboscada sombría” en combinación con la habilidad básica de la mejora “Acometer”? Si es así, ¿qué marcadores se asignan al guerrero?

R: Sí se puede. Se asignaría al guerrero un marcador de movimiento debido a la habilidad “Emboscada sombría” y tanto un marcador de movimiento como uno de carga debido a la habilidad básica de “Acometer”.

LOS DESOLLADORES

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

NUEVA

INSPIRACIÓN, ZARPAS APRESANTES, DEGUSTACIÓN, UN BOCADO RÁPIDO

Cámbialas como se indica aquí:



★ INSPIRACIÓN

Si tienes 3 o más marcadores de cuarto trasero, Inspira a cada guerrero amigo.

CORTES DE PRIMERA

Inmediatamente después de que un guerrero enemigo flanqueado o rodeado muera, obtienes un marcador de cuarto trasero.

Inmediatamente después de un Ataque con éxito de un chef (👨🍳) amigo, obtienes un marcador de cuarto trasero.

Si el arma de un guerrero amigo tiene la runa 🗡️, tienes acceso a la siguiente habilidad de arma:

Filetear 🗡️: Si el Ataque ha tenido éxito, obtienes un marcador de cuarto trasero.

🔪 ZARPAS APRESANTES

Úsala de inmediato después de que un El Desgarrapieles amigo se Mueva. Designa un guerrero enemigo en un hexágono por el que haya pasado El Desgarrapieles y tira un dado de ataque. Con un 🎲 o 🎲, inflige 1 daño a ese guerrero y obtén un marcador de cuarto trasero. De modo contrario, puedes empujar a ese guerrero hasta 1 hexágono.

LOS DESOLLADORES



Puedes usar 1 de las siguientes habilidades por turno:

🔪 **Degustación:** Ganarse la aprobación de Cartilaga Garfiofierno es el sueño de todo carnicero necrófago.

Úsala de inmediato después de que resuelvas una habilidad básica de un guerrero amigo. Descarta un marcador de cuarto trasero y luego Inspira a un guerrero amigo.

🔪 **Este no tiene remedio, ¡traedme otro!:** Madam Garfiofierno es una exigente artista culinaria y solo acepta lo mejor para las mesas de su amado monarca.

Úsala de inmediato tras hacer una tirada de ataque de un guerrero amigo. Descarta un marcador de cuarto trasero y luego repite 1 dado de ataque de esa tirada.

🔪 **¡El rey está hambriento!:** A veces, se requieren el fileteado preciso de un chef; otras, se necesita un enfoque menos... sutil.

Úsala de inmediato tras designar un arma de combate como parte de un Ataque. Descarta un marcador de cuarto trasero. Ese arma tiene doloroso (🔪) para ese Ataque.

Un bocado rápido: Difícilmente servirías a la realeza algo que no comerías tú mismo, ¿verdad?

Úsala en el paso de poder de tu oponente. Descarta un marcador de cuarto trasero y designa un guerrero amigo. Cura a ese guerrero.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

LOS HIJOS DE VELMORN

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

TARJETA DE GUERRERO DE JEDRAN

Cambia el perfil de arma del lado Inspirado

por:



INSPIRACIÓN

Cambia a:

★ INSPIRACIÓN

Tras un Ataque con éxito de un guerrero amigo, Inspira al atacante y a cada guerrero amigo que estuviera adyacente al blanco cuando se hizo la tirada de ataque.

NUEVA

ORDEN LETAL

Cambia a:

👑 ORDEN LETAL

La corona maldita de Rey Velmorn le otorga el control total de sus hijos.

Úsala de inmediato después de que tu líder (👑) use una habilidad básica. Asigna a ese guerrero un marcador de mando.

Mientras tu líder (👑) tenga algún marcador de mando, siempre que hagas una tirada de ataque de un Guardia Tumulario (👊) amigo, tu líder (👑) se considera adyacente al blanco.

NUEVA

LEVANTARSE DE NUEVO

Cambia a:

👑 LEVANTARSE DE NUEVO

Los herederos de Velmorn luchan eternamente en su nombre.

Puedes usar esta habilidad en tu paso de poder si tu líder (👑) está en el campo de batalla y no tiene marcadores de carga. Retírale 1 marcador de mando y luego designa un Guardia Tumulario (👊) amigo muerto. Levántalo y sitúalo en un hexágono inicial en territorio amigo. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.

NUEVA

LA MALDICIÓN DE VELMORN

Cambia a:

👑 **La maldición de Velmorn:** *Ay de quienes quieran dañar a la casa de Velmorn, porque lleva en la osamenta una terrible maldición...*

Úsala de inmediato después de que un guerrero amigo muera a manos de un atacante adyacente a él. Inflige 1 daño al atacante. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

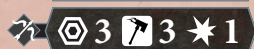
ACECHADORES SANGUIESTELADOS

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

TARJETA DE GUERRERO DE KIXI-TAKA

Cambia los perfiles de arma del lado Inspirado por:



NUEVA

INSPIRACIÓN

Cambia a:

★ INSPIRACIÓN

Tras el paso de poder de tu oponente, si tu banda controla 3 o más marcadores de tesoro, Inspira a cada guerrero amigo.

TRIPLE DISCORDIA

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

NUEVA

TENTACIONES DE SLAANESH

Cambia a:

TENTACIONES DE SLAANESH

Como todos los daemons del Príncipe Oscuro, la Triple Discordia disfruta con el despiece de la moral de los mortales.

Al inicio del primer paso de acción de cada ronda de batalla, obtienes un total de 6 dados de tentación.

Al final de la ronda de batalla, se pierden todos los dados de tentación que no se hayan ofrecido.

🎲 **Tentar...** Una vez por turno, inmediatamente después de que tu oponente obtenga un resultado fallido en algún dado de una tirada de Ataque, puedes ofrecerle un dado de tentación.

Aceptar: Si tu oponente acepta la oferta, debe sustituir 1 resultado fallido de su tirada de ataque por un resultado (solo 🎲 o ✖) exitoso. Los dados de ataque sustituidos de este modo no pueden volver a tirarse o modificarse. A continuación, inmediatamente tras resolver ese Ataque, inflige 1 daño al atacante.

Rechazar: Si tu oponente rechaza la oferta, inmediatamente después de resolver ese ataque, puedes elegir un guerrero amigo que no fuera el blanco y empujarlo 1 hexágono.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

DESPOJOS DE GUSANO

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

NUEVA

ASQUEROSAMENTE RESISTENTES

Cambia a:

ASQUEROSAMENTE RESISTENTES

Los elegidos de Nurgle son casi inmunes al dolor.

Inmediatamente antes de que un Ataque sin romper (🔪) inflija daño a un guerrero amigo, si la tirada de salvación incluye algún 🦠, reduce en 1 el daño de ese Ataque.

NUEVA

DONES DEL GRAN PADRE

Cambia a:

DONES DEL GRAN PADRE

Un rasguño y las plagas obran su gran labor...

Filo de bilis 🗡️: Si el Ataque ha tenido éxito, asigna al blanco un marcador de bilis después de resolver el Ataque.

Los guerreros enemigos tienen -1 Movimiento mientras tengan algún marcador de bilis. Retira todos los marcadores de bilis de los guerreros enemigos al final de la ronda de batalla.

FILOS DE PUTREFACCIÓN

Cambia a:

Filos de putrefacción: Babas y sustancias enfermizas gotean de las cuchillas de los Despojos.

Úsala en un paso de poder. Las armas de combate de los guerreros amigos tienen doloroso (🩸) además de cualquier otra habilidad de arma que tengan en el siguiente turno. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.



BUSCAVERDADES DE XANDIRE

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

NUEVA

OJO DE RAPAZ

Cambia a:

OJO DE RAPAZ

Después de que otro guerrero amigo Mueva, empuja a un Taros amigo un máximo de 3 hexágonos. Después de empujar, Taros debe estar a 2 hexágonos de dicho guerrero.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

GUARDIANES DE YLTHARI

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

INSPIRACIÓN

Cambia a:

★ INSPIRACIÓN

Después de que un guerrero amigo use una habilidad básica, puedes poner 1 carta de poder de tu mano o mazo de poderes boca abajo junto a esta hoja de unidad, hasta un máximo de 3. Estas cartas ya no están en tu mano o mazo de poderes y no se pueden revelar.

Al final de tu turno o después de que un guerrero enemigo muera, puedes poner 1 marcador de crecimiento en cada una de esas cartas. Después de poner el quinto marcador de crecimiento en la misma carta, designa un guerrero amigo. Inspira a ese guerrero, quita esos marcadores de crecimiento y devuelve esa carta a tu mano.

INSTRUCCIONES DE HABILIDAD SÚBITA

Cambia a:

Puedes usar 1 de las siguientes habilidades una vez por ronda de batalla:

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

VAZILONEZ DE ZARBAG

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

INSPIRAR, SALVA, TIPEJOZ RESBALADIZOZ, EXPLOSIÓN FÚNGICA, ¡HAZED RUIDO!

Cámbialas como se indica aquí.

VAZILONEZ DE ZARBAG

INSPIRACIÓN
Siempre que obtengas un sexto o subsiguiente punto de gloria, Inspira a un guerrero amigo.

Tipejoz resbaladizoz: *Huelga decir que cuesta clavar a un grot, sobre todo si es un Vazilón de Zarbag.*
Úsala de inmediato tras designar un guerrero amigo para Moverse. Designa un Grot (👤) amigo adyacente a él sin marcadores de movimiento o carga. Tras el Movimiento del primer guerrero, ese Grot (👤) amigo puede Moverse. Solo puedes usar esta habilidad una vez por turno.

PAZTOR DE GARRAPATOZ
Tras desplegar a un Drizgit amigo, sitúa de inmediato a cada Garrapato (🐜) amigo en un hexágono vacío adyacente a él que no sea un hexágono inicial y que no contenga un marcador de rasgo.

Explosión fúngica: *Los Grots llevan hatillos de setas que, aplastados, liberan nubes de esporas venenosas.*
Úsala de inmediato después de que un Grot (👤) amigo muera a manos de un atacante adyacente a él. Asigna al atacante un marcador de tambalear. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.

GIRA Y GIRA
No se pueden asignar marcadores de guardia a Snirk. Siempre que se sitúe a un guerrero, se le empuje a, o entre en un hexágono adyacente a un Snirk amigo, inflige 1 daño a ese guerrero.

Ataque grupal: *Los Vazilonez saben qué es una pelea justa. Pero prefieren la otra vía.*
Úsala en un paso de poder. En el siguiente turno, las armas de combate de los guerreros amigos tienen +1 dado de ataque por cada Grot (👤) amigo distinto adyacente al blanco. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.

SALVA
Si el arma de un guerrero amigo tiene la runa 🐉, tienes acceso a la siguiente habilidad de arma:
Salva (🐉): Si el Ataque ha tenido éxito, inmediatamente después puedes designar otro guerrero amigo cuya arma tenga Salva (🐉). Ese guerrero Ataca de inmediato con esa arma. Solo puedes usar esta habilidad una vez por turno.

¡Hazed ruido! *Pocas maneras mejores hay de irritar a un garrapato que armar barullo.*
Úsala en un paso de poder. Empuja a cada Garrapato (🐜) amigo hasta 2 hexágonos. Durante el resto de la ronda de batalla, esos Garrapatos (🐜) no pueden controlar marcadores de tesoro ni Indagar. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.

NUEVA

TARJETA DE GUERRERO DE KRUEHUEZOZ

Cambia el atributo Recompensa a 1 en la cara no Inspirada y en la Inspirada

NUEVA

TARJETA DE GUERRERO DE GOBBALUK

Cambia el atributo Recompensa a 1 en la cara no Inspirada y en la Inspirada



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

LOS TUNELADORES DE ZIKKIT

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

TARJETA DE GUERRERO DE KRITTATOK

Cambia los perfiles de arma por:

No Inspirado

Inspirado



NUEVA

CARGA BRUJA

Cambia a:

Carga bruja: Los Clanes Skryre elaboran armas conocidas por ser tan letales como impredecibles.

Usa esta habilidad inmediatamente después de elegir un arma como parte de un Ataque. Inflige 1 daño al atacante. Esa arma tiene romper (♣), apresar (♠) y brutal (♠) para ese Ataque. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.





ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

BANDAS DIGITALES

HERMANOS DEL RAYO (v1.0)

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: ¿Debe ceñirse la habilidad “Condensadores sagrados” a la distancia más corta según las Reglas básicas?

R: Sí.

P: ¿Puedo usar “Carga celestial” y designar un guerrero amigo que esté No inspirado?

R: Sí.

P: ¿Una habilidad designada con “Himno fulminador” al inicio de la fase de combate persiste hasta el final de la partida?

R: Sí, mientras queden al menos 2 guerreros amigos.

CUCHILLAS DE CYRENI (v1.1)

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

MAREA QUE ARROLLA

Cambia a:

“Puedes usar esta habilidad si tu líder (👑) está en el campo de batalla y no tiene marcadores de carga. Traza una línea recta desde el centro del hexágono de tu líder (👑), que pase por el centro de un hexágono adyacente y que llegue al borde del campo de batalla. La primera vez que la línea cruce un guerrero enemigo, inflige 1 daño a ese guerrero enemigo y asigne un marcador de tambalear. La línea termina si cruza un hexágono bloqueado”.

APUÑALADOREZ DE DAGGOK (v1.1)

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

TARJETA DE GUERRERO DE DAGGOK ROBAREZOZ, CARA INSPIRADA

Cambia la runa A distancia (🔪) de la segunda arma por la runa Combate (⚔️).

PUÑALADA TRAPERA

Cambia a:

“Un guerrero amigo sin marcadores de carga puede usarla de inmediato tras tu paso de acción. Designa un guerrero enemigo que no sea vulnerable adyacente a ese guerrero amigo y tira un dado de ataque. Con un 🎲 o 🎲, inflígele 1 daño a ese guerrero enemigo. El mismo guerrero no puede usar esta habilidad más de una vez por turno”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

INCURSORES RAUDOS (v1.1)

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

TARJETA DE GUERRERO DE SANSÓN, CARA NO INSPIRADA

Cambiar el símbolo de Dados de la primera arma de combate de Espadas (X) a Martillo (A).

CONDENADORES DE TEMPLEFÉRREO (v1.1)

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

ESCUDO DE CARGA AETÉRICA

Cambia a:

“Úsala de inmediato después de que tu oponente designe un arma como parte de un Ataque cuyo blanco sea un escudo aetérico (B) amigo. No pueden usarse habilidades de arma para ese Ataque. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida”.

LA PEÑA DE MOLLOG (v1.1)

La versión descargable de la Peña de Mollog ya no es válida para juego en torneos y ligas. Ha sido sustituida por la banda La Peña de Mollog impresa de la temporada *Warhammer Underworlds: Rencoreada*.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

LA GUARDIA SEPULCRAL (v1.2)

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

METRALLA DE HUESOS

Cambia a:

“Úsala de inmediato después de que un guerrero amigo sin marcadores de levantado muera por un ataque de combate realizado por un guerrero enemigo. Inflige 1 daño a ese guerrero enemigo. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida”.

¡ALZAOS!

Cambia a:

“Designa a tu líder (👑) para usar esta habilidad si no tiene marcadores de carga. Designa hasta dos guerreros amigos muertos. Levántalos y sitúalos en hexágonos iniciales vacíos distintos de tu territorio.”

GOLPES IMPARABLES

Sustituye la habilidad por la siguiente:

“Reconstrucción inesperada: El Guardián Sepulcral nunca está lejos de sus esbirros malditos...”

Úsala en tu paso de poder. Retira tu líder (👑) del campo de batalla y sitúalo en un hexágono vacío adyacente a 2 guerreros amigos. A continuación, asigna a tu líder (👑) un marcador de carga. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida”.

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: ¿Puedo usar la habilidad “¡Adelante!” para Mover a otros dos guerreros amigos que ya tengan marcadores de carga?

R: Sí. Consulta “Pero en mi carta pone...”

LOS DESOLLADORES (v1.1)

La versión descargable de los Desolladores ya no es válida para juego en torneos y ligas. Ha sido sustituida por la banda Desolladores impresa de la temporada *Warhammer Underworlds: Rencoreada*.

ENJAMBRE DE GARRAODIO (v1.2)

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

TARJETAS DE GUERRERO DEL SKAVEN EMBOSCADOR, EL SKAVEN HAMBRIENTO Y EL SKAVEN PURULENTO

Añade la runa secuaz (🐺).

NUEVA

CONSPIRAMANADA

Cambia a:

CONSPIRAMANADA

Las armas de los conspiradores (🐺) amigos tienen doloroso (🐺) mientras el blanco esté flanqueado o rodeado.

NUEVA

¡APARTAOS, COSAS-TONTAS!

Cambia a:

“¡Apartaos, cosas-tontas!”: Skritch y sus secuaces más útiles son duchos en escapar del peligro para colocarse en una posición aventajada.

Úsala en tu paso de poder. Designa 1 guerrero amigo y otro que esté adyacente a él. Retíralos del campo de batalla y luego sitúa a cada uno de ellos en el hexágono que ocupaba el otro. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.





ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

ESPINAS DE LA REINA ZARZA (v1.0)

La versión descargable de las Espinas de la Reina Zarza ya no es válida para juego en torneos y ligas. Ha sido sustituida por la banda Espinas de la Reina Zarza impresa de la temporada *Warhammer Underworlds: Rencoreada*.

LA TRIPLE DISCORDIA (v1.2)

La versión descargable de la Triple Discordia ya no es válida para juego en torneos y ligas. Ha sido sustituida por la banda Triple Discordia impresa de la temporada *Warhammer Underworlds: Rencoreada*.

VAZILONEZ DE ZARBAG (v1.2)

La versión descargable de los Vazilonez de Zarbag ya no es válida para juego en torneos y ligas. Ha sido sustituida por la banda Vazilonez de Zarbag impresa de la temporada *Warhammer Underworlds: Rencoreada*.

ROMPETUMBAS DE ZONDARA (v1.1)

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

AMOR INMORTAL

Retira el icono súbita (⚡) de esta habilidad.

ACTUALIZADA

Luego, cámbiala a:

“Úsala en un paso de poder. Designa 2 guerreros predestinados (☞) amigos. Cura a 1 de ellos y empuja al otro hasta 3 hexágonos hacia el otro guerrero. Solo puedes usar esta habilidad una vez por ronda de batalla”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

MAZOS RIVALES

ASALTO IMPLACABLE

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

¿Otorga “Alas de guerra” un +2 Movimiento cuando un guerrero realiza un Movimiento como parte de una habilidad de Carga?

R: Sí.

P: ¿Puedo realizar una Carga si no tengo blancos viables al alcance de mi Ataque antes de usar “Alas de guerra”?

R: Sí.

P: ¿Pueden puntuarse las cartas de objetivo “Destinos ramificados” y “Esfuerzo crítico” antes de repetir tiradas para aspectos como tambalearse u otras habilidades súbitas que permitan repetir tiradas?

R: No, el nuevo resultado sustituye a la antigua tirada. Consulta “Repetición de tiradas” en las Reglas básicas.

P: ¿Puedo puntuar “Atáscate” si el blanco del ataque no estaba en territorio enemigo antes del ataque?

R: No.

CUENTA ATRÁS AL CATACLISMO

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

CARTA DE TRAMA

Cambia a:

MAZO RIVALES
CUENTA ATRÁS
AL CATACLISMO

Si usas este mazo Rivales, durante el paso de reunir bandas del “Despliegue”, pon un marcador genérico en el 1.er paso de la carta de cuenta atrás incluida en este mazo. Ese marcador es tu contador de Cataclismo.

Debes avanzar tu contador de Cataclismo 1 paso la primera vez que un guerrero amigo muera en cada fase de combate, y debes avanzar tu contador de Cataclismo 1 paso tras el último paso de poder de cada ronda de batalla por cada marcador de rasgo en el que no haya un guerrero enemigo.

Mientras tu contador esté:

- del 1.er al 5.º pasos, tu valor de Cataclismo es 1.
- del 6.º al 9.º pasos, tu valor de Cataclismo es 2.
- del 10.º al 13.º pasos, tu valor de Cataclismo es 3.
- en el último paso, tu valor de Cataclismo es 4.

© GW 2024



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

SINERGIA LETAL

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

CARTA DE PODER ARIETE

Cambia a:

ARIETE

Se considera que las tiradas de ataque hechas como parte de los Ataques de combate de este guerrero tienen más  que la tirada de salvación a efectos de arrollar y resistir.

La sutileza en el campo de batalla suele estar sobrevalorada.



PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: Si un guerrero equipado con la mejora "Ariete" ataca a un blanco usando las habilidades "Destino manipulado" o "Cuerpos espectrales", ¿el blanco sigue pudiendo resistir?

R: Sí.

P: Para el objetivo "Clausurado", ¿un marcador de tesoro cuenta como que ha estado controlado por un guerrero enemigo si ese guerrero ha movido a través del marcador pero no ha terminado su movimiento en el marcador?

R: No.

P: ¿Es necesario que el guerrero atacante tenga un arma de combate que designar (ya sea en su tarjeta de guerrero o en una mejora) antes de usar "Hermanos de armas"?

R: Sí.

P: Un guerrero atacante designa la arma de combate de otro guerrero amigo usando "Hermanos de armas". El guerrero cuya arma de combate se está usando (y no el guerrero atacante) está equipado con la mejora "Buen ojo". ¿El arma sigue teniendo +1 dado de ataque para ese ataque?

R: No.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

FILO DEL CUCHILLO

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: ¿Puedo puntuar “Calma antes de la tormenta” siempre y cuando no haya guerreros heridos adyacentes entre sí, incluso aunque sean adyacentes a guerreros intactos?

R: Sí.

P: Para puntuar “La unión hace la fuerza” cuando no eres el jugador rezagado, ¿los guerreros furiosos deben estar adyacentes a los otros 2 guerreros furiosos (es decir, en un triángulo)?

R: Sí.

CENTINELAS DE PIEDRASCUA

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: ¿Puede puntuarse “Defensa agresiva” si un guerrero amigo usa las mejoras “Paso rápido” o “Duelista” para empujarlo a un marcador de tesoro una vez realizado el Ataque?

R: No.

P: ¿Requiere la carta de objetivo “Inexpugnable” que el blanco del Ataque controle un marcador de tesoro en el momento del Ataque?

R: No.

P: ¿Requiere la carta de objetivo “Inexpugnable” que el blanco del Ataque controle un marcador de tesoro tras resolverse el Ataque?

R: Sí.

COTOS DE CAZA

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: “Golpe incapacitante” asigna al blanco un marcador de movimiento si está en territorio amigo. ¿Se comprueba en qué territorio está antes o después de presionarlo?

R: Antes.

PILLAJE Y SAQUEO

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: ¿Puedo puntuar “Perdidos en las profundidades” si no hay guerreros amigos supervivientes adyacentes entre sí, pero si están adyacentes a guerreros enemigos?

R: Sí.

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

ASESINOS IRACUNDOS

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

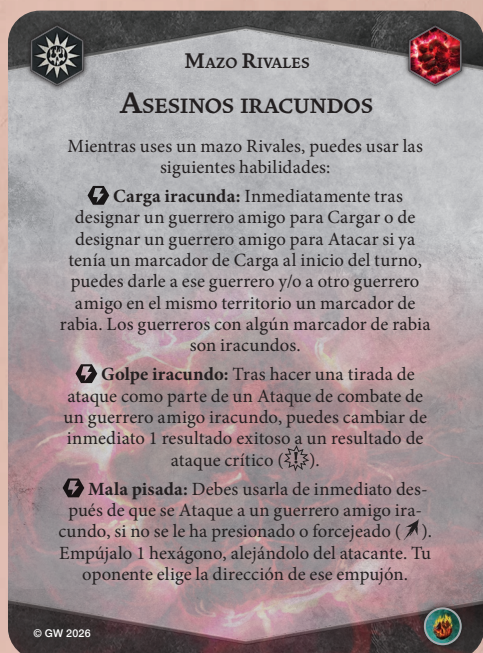
PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

NUEVA

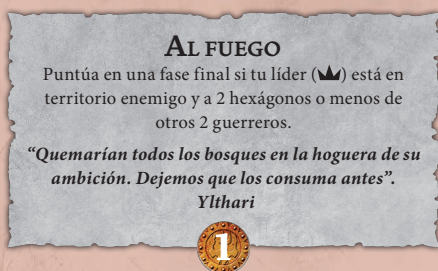
CARTA DE TRAMA

Cambia a:



CARTA DE OBJETIVO AL FUEGO

Cambia a:



P: ¿Cómo funciona la mejora "Golpetazo" con reducción de daños? Por ejemplo, si atacaste un blanco con una arma Daño 3 que tiene Letal, y el blanco o bien tenía la mejora "Defensa desesperada" o bien usó Resistir para restar 1 al atributo Daño, ¿infligirías 4 daños o 3 daños?

R: 4 daños. Aplica todos los modificadores primero (+2 Daño, -1 Daño) y luego aplica el límite de daño.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

INCURSORES DE PIEDRASCUA

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

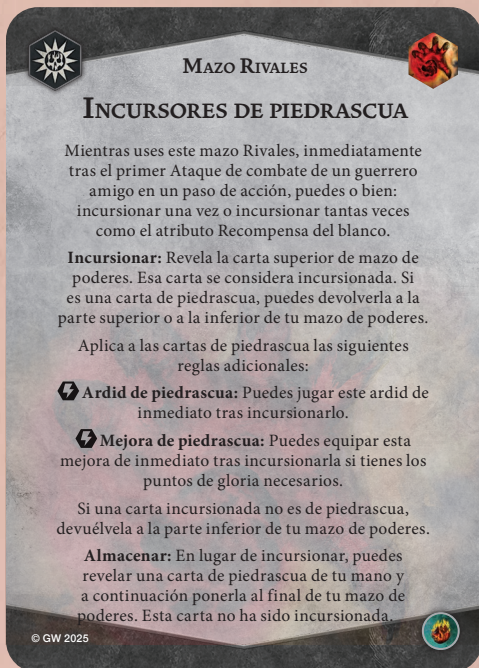
PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

NUEVA

CARTA DE TRAMA

Cambia a:



ELIMINADA

P: ¿Puedo incursionar después de un ataque de combate exitoso contra un guerrero enemigo levantado?

R: No, su atributo Recompensa es 0.

P: Si "Arrebato del incursor" está vigente cuando incursiono, ¿puedo revelar un número adicional de cartas equivalente al atributo Recompensa del blanco? ¿Y es considera que cada una de esas cartas se ha incursionado?

R: Sí a ambas preguntas.

P: ¿"Vigor de rocabrillante" comprueba los atributos Daño y Salvación durante la secuencia de combate?

R: No.

P: Para puntuar "Saqueo", ¿tienes que incursionar 2 cartas de piedrascua diferentes después del mismo ataque de combate?

R: Sí.

P: ¿Podéis clarificar las condiciones para puntuar "Incursión de piedrascua"?

R: "Incursión de piedrascua" puede puntuarse en una fase final si has incursionado 3 o más veces y esas incursiones sucedieron después de los ataques de al menos 2 guerreros amigos.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

FEBRERO 2026

FURIA TEMERARIA

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

Las siguientes actualizaciones de reglas mejoran el equilibrio del juego, fomentan la claridad y corrigen errores:

CARTAS DE PODER “ARMA TRAMPA”, “LEGADO PERDIDO” Y “TODO TUYO”

Añade el icono súbita (⚡) a estas habilidades.

⚡ ARMA TRAMPA ⚡

Juégala de inmediato tras un ataque con éxito de un guerrero. Asigna a ese guerrero un marcador de carga.

Si trabas el filo del enemigo, estorbas seriamente su capacidad de perjudicarte.

⚡ LEGADO PERDIDO ⚡

Juégala de inmediato tras descartar las mejoras de un guerrero amigo muerto. Designa 1 de esas mejoras, ponla en tu mano y luego roba 1 carta de poder.

Tanto si se lo arrebatas a los vivos como si se lo arrancas a los muertos, nada debe desperdiciarse.

⚡ TODO TUYO ⚡

Juégala de inmediato antes de retirar los marcadores de un guerrero amigo muerto si ese guerrero murió a manos de un atacante con algún marcador de movimiento, carga, guardia y/o tambalear. Designa un guerrero amigo o el atacante. Asigna al guerrero designado todos los marcadores de movimiento, carga, guardia y tambalear del guerrero muerto.

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: ¿Permite “Furia de Aqshy” a un guerrero adyacente Cargar aunque tenga uno o más marcadores de carga?

R: No.

P: ¿Permite “Actitudes temerarias” a un guerrero Cargar aunque tenga uno o más marcadores de carga?

R: No.

P: ¿Puedo usar las habilidades básicas usadas por un jugador y no por un guerrero, como por ejemplo “Marea que arrolla”, mientras “Actitudes temerarias” esté vigente?

R: Sí.

P: ¿Podéis aclararme las condiciones de “Grezka salvaje”?

R: Si no eres el rezagado, cada guerrero con un marcador de carga debe estar adyacente al menos a dos guerreros distintos con marcadores de carga.

P: Para puntuar “Grezka salvaje” cuando no eres el jugador rezagado, ¿necesita cada guerrero con marcadores de carga estar adyacente a los otros dos guerreros con marcadores de carga (es decir, en triángulo)?

R: Sí.

P: ¿Un guerrero equipado con “Déspota eructador” puede usar la habilidad básica de la mejora si no tiene marcadores de carga?

R: No.

RUINA Y DESPOJOS

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

P: ¿Puedo puntuar “Falto de opciones” cuando un guerrero amigo muera y se quiebren sus mejoras si cumplo el resto de las condiciones de la carta?

R: Sí.

P: ¿Puedo puntuar “Falto de opciones” en la fase final tras descartar una carta de poder?

R: Sí.

P: Si uso la mejora “Imparable” para reducir a 0 el daño infligido por la mejora “Infortunio”, ¿sigo pudiendo equipar a otro guerrero amigo con la mejora “Infortunio”?

R: Sí.

P: ¿Cuándo reduce “Defensa desesperada” efectivamente el daño durante un ataque?

P: Cuando se inflige el daño.

P: Si un guerrero equipado con “Temperamento fuerte” va a ser presionado por un ataque, ¿puede ese guerrero tomar 1 daño en lugar de ser presionado?

R: Sí.

P: Si juego “Erupción volcánica”, cuando dice que tu oponente puede designar un guerrero “enemigo”, ¿qué guerrero designa mi oponente?

R: Tu oponente puede designar un guerrero de su banda.