



REGLAMENTO



ANTES DE JUGAR

Bienvenido a Warhammer Underworlds, un trepidante juego de estrategia y combate para dos jugadores. Cada jugador tiene a su cargo una banda que enfrenta a sus rivales en busca de gloria. Las reglas son fáciles de aprender y pronto descubrirás que la profundidad del juego recompensa a los jugadores dedicados y experimentados. ¡Reúne a tu banda y prepárate para adentrarte en los rincones más oscuros de los Reinos Mortales!

OBJETIVO DEL JUEGO Y USO DEL REGLAMENTO

El objetivo del juego consiste en conseguir **puntos de gloria** puntuando objetivos y eliminando enemigos. Gana el jugador con más puntos de gloria al final de la partida. Este reglamento explica cómo jugar a Warhammer Underworlds y se divide en tres apartados:

- ◆ **Antes de jugar:** Este apartado detalla los componentes de la caja y su distribución, además de proporcionar una visión general de los conceptos básicos del juego.
- ◆ **Reglas básicas: Cómo jugar (pág. 8):** Este apartado detalla cómo jugar una partida de Warhammer Underworlds, así como las reglas que se utilizan.
- ◆ **Reglas ampliadas (pág. 15):** Este apartado detalla interacciones de reglas que no se darán en todas las partidas de Warhammer Underworlds.

NOTA DE DISEÑO: LETRA NEGRITA

Algunos términos aparecen impresos en **letra negrita**. Esto indica que se trata de términos importantes. Todos ellos figuran en el índice que cierra este reglamento para facilitar la consulta.

BANDA DE JUGADOR

Los guerreros se representan con miniaturas Citadel. Monta las miniaturas siguiendo la guía de montaje de la caja Warhammer Underworlds: Ascuagarda.

Colectivamente se entiende por **banda** a un jugador, un conjunto de guerreros y sus tarjetas de guerrero (pág. 4), sus **hojas de unidad** (pág. 4), y su mazo Rivales (pág. 5).

Los guerreros de la banda de un jugador son **guerreros amigos**. Los guerreros de la banda del jugador oponente son **guerreros enemigos**.



MARCADORES

Los marcadores sirven para llevar la cuenta de varias cosas durante la partida. Las reglas te indicarán cuándo y cómo usarlos. Por ahora, ponlos al alcance de ambos jugadores.



Marcadores de puntos de gloria



Marcadores de turno



Marcadores de daño



Marcadores de levantado



Marcadores genéricos



Marcadores de movimiento / carga



Marcadores de guardia / tambalear



Marcadores de rasgo



Marcadores de movimiento / carga



Marcadores de guardia / tambalear



Marcadores de rasgo

SÍMBOLOS DE DADO

Toma los 5 **dados de ataque** y los 3 **dados de salvación** de la caja de Warhammer Underworlds: Ascuagarda. Se utilizan habitualmente en la secuencia de combate (pág. 10). De momento, ponlos al alcance de ambos jugadores.

Dados de ataque

	Ataque crítico
	Martillo
	Espadas
	Flanqueo
	Rodeado

Dados de salvación

	Salvación crítica
	Escudo
	Esquiva
	Flanqueo
	Rodeado



TABLERO DE JUEGO

Toma el tablero de juego y colócalo entre ambos jugadores. Cada lado del tablero representa un **campo de batalla** distinto y se divide en **hexágonos**.

Los campos de batalla constan de **hexágonos iniciales**, **de borde**, **bloqueados**, **de tambalear** y **vacíos**. Las reglas correspondientes figuran en la pág. 15.



TERRITORIOS

Durante el despliegue (pág. 6), los jugadores determinan sus **territorios**. Los territorios de los jugadores son dos extremos opuestos del tablero como se indica, destacados en rojo y azul, en las siguientes imágenes. El territorio de un jugador se denomina **territorio amigo** y el territorio de su oponente es por tanto el **territorio enemigo**.

Los hexágonos que no aparecen resaltados en los siguientes diagramas son **territorio neutral**. El número de hexágonos que conforman el territorio neutral cambia según la orientación del campo de batalla.



BANDAS

Las audaces bandas de aventureros que se adentran en las profundidades subterráneas de los reinos pueden tacharse a un tiempo de insensatas y temibles. Este apartado detalla qué compone una banda, y explica los conceptos básicos que necesitarás para usarlas en partidas de Warhammer Underworlds.

HOJAS DE UNIDAD

Cada banda tiene su propia hoja de unidad. Por un lado figuran las **habilidades** que otorgan a la banda su carácter y estilo de juego únicos; el reverso permite identificar fácilmente a cada guerrero.

INSPIRACIÓN

Un guerrero puede **Inspirarse** (✿) al realizar grandes hazañas en el fragor de la batalla. Cuando cumple la **condición de Inspiración** de su hoja de unidad, volteá su tarjeta de guerrero a la cara dorada **Inspirada**. Los guerreros Inspirados son más formidables y poseen mejores atributos.

Algunas hojas de unidad pueden incluir una **condición de no**

Inspiración. Cuando un guerrero Inspirado la cumpla, volteá su tarjeta de guerrero a la cara gris de **no**

Inspirada.

TARJETA DE GUERRERO

Cada guerrero viene representado por una tarjeta que muestra sus **atributos** y **runas**. Los atributos determinan lo rápido, resistente o preciso que es; las runas se usan para identificar las habilidades que puede usar. Asegúrate de que ambos jugadores tengan delante sus tarjetas de guerrero y la hoja de unidad.

ARMAS

Las **armas** de un guerrero figuran al pie de su tarjeta de guerrero.

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**.

Las reglas para determinar el **alcance** y la **distancia** figuran en la pág. 16.



MAZOS RIVALES

Antes de una partida de Warhammer Underworlds, cada jugador elige un **mazo Riva**les de 32 cartas que consta de 12 **cartas de objetivo** (las doradas), que dictan cómo obtener puntos de gloria; y 20 **cartas de poder** (las rojas), que proporcionan potentes habilidades para decantar la batalla a su favor.



Un mazo de poderes incluye ardides y mejoras que aumentan las capacidades de las bandas. Juega la carta adecuada en el momento oportuno y observa cómo se desbaratan los planes de tu oponente ante sus propios ojos.



Un mazo de objetivos es el principal medio para obtener los importantísimos puntos de gloria. Cada carta de objetivo incluye una condición, o condiciones, que debe cumplir una banda para derrotar a sus rivales.



Asalto
implacable



Centinelas
de piedrascua



Pillaje y saqueo



Cuenta atrás
al Cataclismo

HABILIDADES

Cualquier cosa que un jugador o un guerrero pueda hacer es una habilidad; las más comunes son las **habilidades básicas** (pág. 9). También hay habilidades adicionales en las hojas de unidad y en las cartas de poder.

HABILIDADES SÚBITAS

Las habilidades súbitas, identificadas por el símbolo de súbita (⌚), pueden jugarse inmediatamente antes o después de un evento especificado por dicha habilidad.

NOTA DE DISEÑO: ¡NO CORRAS!

Al resolver una habilidad, deberías dar a tu oponente la oportunidad de usar una habilidad súbita, si dispone de ella. Bastará con unos segundos.

SECUENCIACIÓN DE HABILIDADES

Si un jugador tiene dos o más habilidades que deben resolverse al mismo tiempo, este elige el orden en el que lo hacen.

Si dos jugadores tienen habilidades que deben resolverse al mismo tiempo, el jugador cuyo turno esté en curso resuelve sus habilidades primero, y su oponente lo hace después.

¿PUEDO USAR ESTA HABILIDAD?

Una habilidad solo puede usarse si se pueden resolver todas las instrucciones de esa habilidad.

Ejemplo: Rocío quiere Cargar con Ardorn. Pero este ya ha Movido antes en la misma fase de combate y tiene un marcador de movimiento. Por tanto, Ardorn no puede Cargar y Rocío debe elegir un guerrero distinto para ello.

“NO PUEDE”

Si dos o más habilidades entran en conflicto y una de ellas incluye “no puede”, esa habilidad tiene prioridad.

Ejemplo: Joan quiere jugar un ardid que le permitiría empujar a uno de los guerreros de Miguel. Pero el guerrero que quiere empujar tiene asignada una mejora que indica que no puede empujarse a ese guerrero. Si Joan juegue esa carta, debería elegir a otro de los guerreros de Miguel.

“PERO EN MI CARTA PONE...”

La habilidad de una carta puede contradecir el reglamento. En este caso, la habilidad tiene prioridad, incluso si la regla de este reglamento dice “no puede”.

Ejemplo: Grace juega un ardid que permite Moverse a un guerrero amigo. El guerrero elegido tiene un marcador de carga y no puede Moverse. Sin embargo, el ardid de Grace tiene prioridad, por lo que en este caso sí puede Moverse.

RUNAS

Las runas son símbolos asociados a ciertas reglas o habilidades y que por lo general encontrarás en las tarjetas de guerrero, las hojas de unidad, armas, cartas de objetivo y cartas de poder. Identifican qué habilidades pueden usar un guerrero o un arma, o, en el caso de las cartas de objetivo, limitan qué guerreros pueden cumplir sus condiciones.

Ejemplo: Tik Tik es el único guerrero de Los Tuneladores de Zikkit con la runa (⚡) en su tarjeta de guerrero. La habilidad “¡Boom!” de la hoja de unidad de Los Tuneladores de Zikkit comparte la misma runa, por tanto solo Tik Tik puede usar esa habilidad.

DESPLIEGUE

1. REUNIR BANDAS

Cada jugador elige una banda y un mazo Rivales. Ambos revelan sus respectivas elecciones y distribuyen los componentes relevantes ante ellos. A continuación, cada jugador separa su mazo Rivales en un mazo de objetivos (cartas doradas) y un mazo de poderes (cartas rojas), situando ambos boca abajo.

A continuación, cada jugador pone un marcador genérico junto a cada habilidad de banda de su hoja de unidad que requiera uno, según especifique dicha habilidad.



Ejemplo: Durante el paso de reunir bandas, Marc elige La Guardiascua. Prepara su hoja de unidad, tarjetas de guerrero, miniaturas y un mazo Rivales, y los distribuye ante sí. También pone 4 marcadores de turno cerca (pág. 2) para llevar la cuenta de cuántos turnos ha jugado en cada ronda de batalla.

2. ROBAR MANO INICIAL

Cada jugador baraja su mazo de objetivos y su mazo de poderes por separado, y los coloca boca abajo. Despues, cada jugador roba 3 cartas de objetivo y 5 cartas de poder:

su **mano inicial**. Las cartas de un jugador se mantienen en secreto, y se denominan su **mano**.

Después de que cada jugador haya robado su mano inicial, puede **robar de nuevo** una vez con la esperanza de conseguir una mano inicial mejor.

CÓMO ROBAR DE NUEVO

- ◆ Primero, el jugador pone boca abajo, a un lado, todas sus cartas de objetivo y/o todas sus cartas de poder.
- ◆ A continuación, roba la misma cantidad de cartas del mismo tipo que las que ha puesto a un lado.
- ◆ Luego devuelve a su correspondientes mazos las cartas que ha puesto a un lado, y baraja los mazos.

NOTA DE DISEÑO: ¿DEBO ROBAR DE NUEVO?

Puede ser una decisión difícil, y una mano inicial “buena” es un concepto bastante subjetivo.

Lee tus cartas con atención. Si dos o más cartas de objetivo parecen demasiado difíciles de puntuar o has robado 3 o más cartas de poder que son mejoras (pág. 13), quizás sea aconsejable robar de nuevo.



3. DETERMINAR TERRITORIOS

Los jugadores desempatan (ver recuadro). El ganador elige un lado del tablero para que sea el campo de batalla (pág. 3) y qué territorio le pertenece. El otro territorio pertenece al otro jugador.



DESEMPEATES

Si una regla te insta a desempatar, cada jugador tira un dado de ataque (pág. 2) y se comparan los resultados. Si el resultado de un jugador supera al de su oponente, ese jugador gana el desempate. Si el resultado es un empate, ambos desempatan de nuevo.

- ♦ ♠ supera resultados de cualquier otro símbolo.
- ♦ ♣ supera resultados de ♦, ♠ y ♤.
- ♦ ♦ supera resultados de ♠ y ♤.
- ♦ ♤ supera resultados de ♤.



4. SITUAR MARCADORES DE TESORO

El jugador que no ha elegido territorio en el paso anterior baraja los marcadores de rasgo con la cara numerada boca abajo. Siguiendo las 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. Luego los jugadores se turnan para situar marcadores de rasgo en hexágonos vacíos.

RESTRICCIONES

- ♦ No pueden situarse los 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 todos estos marcadores, voltéalos para revelar su cara numerada. Los marcadores de rasgo que muestren su cara numerada son **marcadores de tesoro**.

5. DESPLEGAR GUERREROS



Marcador de tesoro

Empezando por el jugador que haya situado el último marcador de rasgo, ambos se turnan para situar 1 guerrero de su banda en un hexágono inicial vacío en territorio amigo (pág. 3). Un guerrero situado en un hexágono inicial durante este paso se considera **desplegado**.

Si un jugador se queda sin guerreros que desplegar, el otro continúa hasta haber desplegado todos sus guerreros.

Una vez completada la secuencia “Antes de jugar”, ¡estás listos para pasar a la ronda de batalla 1 y jugar a Warhammer Underworlds!



Hexágono inicial



REGLAS BÁSICAS: CÓMO JUGAR

Una partida de Warhammer Underworlds se juega a lo largo de 3 rondas de batalla, tras las cuales se determina el vencedor. Cada ronda de batalla consta de una fase de combate seguida de una fase final.

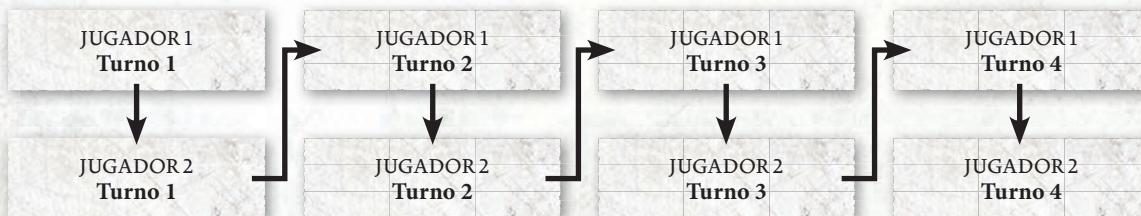
SECUENCIA DE JUEGO



FASE DE COMBATE

En cada fase de combate, los jugadores se alternan para jugar sus turnos y resolver habilidades, como mover a sus guerreros y atacar a los enemigos, hasta haber jugado 4 turnos cada uno.

SECUENCIA DE LA FASE DE COMBATE



¿QUIÉN JUEGA EL PRIMER TURNO?

Al inicio de cada ronda de batalla, los jugadores desempatan. El ganador decide quién jugará el primer turno de esa fase de combate. El otro jugador roba 1 carta de poder y la añade a su mano. Además, en las rondas de batalla 2 y 3, si el resultado del desempate es un empate, gana el rezagado.

EL REZAGADO

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.

PASOS DE UN TURNO

El turno de un jugador tiene dos pasos: un **paso de acción** (pág. contigua) seguido por un **paso de poder** (pág. 13). Tras un paso de poder, un turno termina y empieza el siguiente.

MARCADORES DE TURNO

Es fácil perder la cuenta de cuántos turnos has jugado. Al inicio de tu turno, volteá uno de tus marcadores de turno.



PASO DE ACCIÓN

Durante un paso de acción, el jugador cuyo turno esté en curso designa y resuelve una habilidad básica. Un paso de acción termina cuando se resuelve la habilidad básica designada.

HABILIDADES BÁSICAS

Las habilidades básicas son habilidades a las que todos los guerreros tienen acceso. No pueden usarse fuera de un paso de acción. Ciertas cartas y hojas de unidad proporcionan acceso a habilidades básicas adicionales. El símbolo (/basic) identifica las habilidades básicas.

MOVIMIENTO

El guerrero se sitúa en posición.

Designa un guerrero amigo para usar esta habilidad. Este puede entrar en un hexágono vacío **adyacente** tantas veces como su atributo Movimiento. Debe terminar esta habilidad en un hexágono diferente al inicial. Luego asignale un marcador de movimiento. Se considera que el guerrero se ha Movido.



ATAQUE

Buscando tumbar al rival, el guerrero ataca al enemigo.

Designa un guerrero amigo para usar esta habilidad. Este es el **atacante**. Designa 1 de sus armas. Despues, toma como **blanco** un guerrero enemigo visible dentro del alcance del arma. Resuelve la **secuencia de combate** (pág. 10). Se considera que el guerrero ha Atacado.

CARGA

Con un grito, el guerrero se suma a la refriega.

Designa un guerrero amigo que no tenga marcadores de movimiento o carga para usar esta habilidad. Retira los marcadores de guardia de ese guerrero, si tiene. Luego ese guerrero se Mueve. Una vez se haya Movido, asignale un marcador de carga en vez de uno de movimiento. Seguidamente ese guerrero Ataca. Se considera que el guerrero ha Cargado una vez que haya Atacado.



GUARDIA

El guerrero se mantiene firme, resistiendo a todo lo que se le ponga por delante.

Designa un guerrero amigo para usar esta habilidad. Asigna a ese guerrero un marcador de guardia.



CENTRARSE

La banda cambia de táctica tras evaluar la situación.

Puedes descartar cualquier número de cartas de tu mano. Luego roba una carta de reemplazo del mismo tipo por cada carta descartada. Despues puedes robar 1 carta de poder adicional. Se considera que te has Centrado.

VISIBLE / VISIBILIDAD

Para comprobar si un hexágono es **visible** para un guerrero, traza una línea recta imaginaria desde el centro del hexágono donde se encuentre el guerrero hasta el centro del hexágono en cuestión. Si esa línea atraviesa o toca uno o más hexágonos bloqueados, ese hexágono no es visible para ese guerrero. De lo contrario, ese hexágono y cualquier cosa en él es visible para ese guerrero.

Los guerreros no bloquean la visibilidad. Un guerrero es visible para sí mismo.



MARCADORES DE CARGA

Un guerrero con algún marcador de carga no puede Mover, Atacar o ponerse en Guardia a menos que todos los guerreros amigos tengan algún marcador de carga.



NOTA DE DISEÑO: ¿PUEDO CARGAR?

Cargar es una habilidad básica que requiere que un jugador resuelva las habilidades de Movimiento y de Ataque una tras otra. Un guerrero solo puede Cargar si es capaz de resolver ambas habilidades, una tras otra. Si, por cualquier razón, un guerrero no puede resolver alguna de esas habilidades durante una Carga, no puede Cargar.



SECUENCIA DE COMBATE

La secuencia de combate permite determinar si un ataque tiene éxito, resulta en empate o fracasa.

EL JUGADOR DESIGNA

HABILIDAD DE ARMA:

Si el arma designada tiene 1 o más **habilidades de arma** (pág. 11), el jugador del atacante puede designar 1 habilidad de arma para usar en el Ataque.

RESOLVER LA TIRADA DE ATAQUE:

El jugador del atacante tira tantos dados de ataque como el atributo Dados (pág. 4) del arma designada.

RESOLVER LA TIRADA DE SALVACIÓN:

El jugador del blanco tira tantos dados de salvación como el atributo Salvación del blanco.

DETERMINAR ÉXITOS:

Cuenta el número de **éxitos** de las tiradas de ataque y de salvación (ver columna derecha).

4

Si la tirada de ataque incluye más éxitos, el Ataque tiene éxito (✓). Si se produce un empate, el Ataque empata (=). Si la tirada de salvación incluye más éxitos, el Ataque fracasa (✗).

CONTAR ÉXITOS

Tirada de ataque: Cuenta los resultados ☀. Luego cuenta los resultados que coincidan con el símbolo de dado del arma designada (↗ o ✗). Después, si el blanco está **flanqueado** y/o **rodeado**, cuenta los resultados que coincidan con ese símbolo de dado.

Tirada de salvación: Cuenta los resultados ☀. Luego cuenta los resultados que coincidan con el símbolo de dado del atributo Salvación del blanco (↘ o ↙). Después, si el atacante está flanqueado y/o rodeado, cuenta los resultados que coincidan con ese símbolo de dado. Cada símbolo contado de este modo es un éxito.

EL ATAQUE TIENE ÉXITO

Inflige al blanco tanto **daño** (pág. 12) como el atributo Daño (★) del arma designada. Luego comprueba si el blanco ha **muerto** (pág. 12). Si el blanco no ha muerto, puede verse **presionado** (pág. 12). Después la secuencia de combate termina.

EL ATAQUE EMPATA

El Ataque fracasa. El blanco puede verse presionado (pág. 12). Después la secuencia de combate termina.

EL ATAQUE FRACASA

El Ataque fracasa. No sucede nada y la secuencia de combate termina.

HABILIDADES ADICIONALES DE LA SECUENCIA DE COMBATE

A veces, un jugador puede tener acceso a habilidades adicionales que puede optar por utilizar durante la secuencia de combate. Las más comunes son **Arrollar** y **Resistir** (pág. 12). Todo guerrero tiene acceso a estas habilidades.

MARCADORES DE TAMBALEAR

Puedes repetir 1 dado de una tirada de ataque si el blanco tiene algún marcador de tambalear.



MARCADORES DE GUARDIA

Tanto los resultados 6 como 1 son éxitos en una tirada de salvación si el blanco tiene un marcador de guardia. Además, no puede verse presionado. No se puede asignar a un guerrero un marcador de guardia si ya tiene asignado uno.



FLANQUEADO Y RODEADO

Durante una partida de Warhammer Underworlds, los guerreros amigos ayudan a sus aliados y entorpecen a sus enemigos flanqueando y rodeando a los guerreros rivales.

FLANQUEADO 6

Tirada de ataque: Los resultados 6 son éxitos en una tirada de ataque si el blanco está flanqueado. Un blanco está flanqueado si tiene adyacente 1 guerrero enemigo sin contar al propio atacante.

Tirada de salvación: Los resultados 6 son éxitos en una tirada de salvación si el atacante está flanqueado. Un atacante está flanqueado si tiene adyacente 1 guerrero enemigo sin contar al propio blanco.

RODEADO 8

Tirada de ataque: Los resultados 6 y 8 son éxitos en una tirada de ataque si el blanco está rodeado. Un blanco está rodeado si tiene 2 o más guerreros enemigos adyacentes, sin contar al propio atacante. Un blanco rodeado también está flanqueado.

Tirada de salvación: Los resultados 6 y 8 son éxitos en una tirada de salvación si el atacante está rodeado. Un atacante está rodeado si tiene 2 o más guerreros enemigos adyacentes, sin contar al propio blanco. Un atacante rodeado también está flanqueado.



HABILIDADES DE ARMA

Algunas armas tienen runas que dan acceso al jugador del atacante a una habilidad de arma que puede elegir usar en el paso 1 de la secuencia de combate.

Estas runas suelen figurar junto al arma en una tarjeta de guerrero. Algunas cartas de poder otorgan a un arma una runa adicional. Si un arma tiene más de una runa, el jugador del atacante puede elegir qué habilidad de arma usar. El jugador del atacante solo puede elegir una habilidad de arma a usar hasta que se resuelva el ataque.

HABILIDADES CRÍTICAS DE ARMA

Algunas armas tienen runas precedidas por un ☀. Se trata de una **habilidad crítica de arma**. Estas habilidades se eligen de la misma forma que otras habilidades de arma y tienen el mismo efecto, pero dicho efecto solo se activa si la tirada de ataque incluye 1 o más resultados ☀.

Ejemplo: Durante un Ataque, Artemis designa un arma que tiene las runas ☀ (Crítico Doloroso, ver imagen). Seguidamente, juega un ardid súbito que da a esa arma Romper (☀). En el paso 1 de la siguiente secuencia de combate, Artemis puede elegir una habilidad de arma, pero no puede elegir ambas y opta por Romper, lo que significa que los resultados 6 no se considerarán éxitos en la tirada de salvación de ese Ataque.



ROMPER ☀

Los resultados 6 no son éxitos en la tirada de salvación.

APRESAR ✕

Los resultados 1 no son éxitos en la tirada de salvación.

BRUTAL ⚡

Los resultados 6 y 8 no son éxitos en la tirada de salvación.

DOLOROSO 🩸

El arma de ese guerrero tiene +1 Daño para ese Ataque.

TAMBALEAR 🐻

Si el Ataque ha tenido éxito, asigna al blanco un marcador de tambalear.

FORCEJEO ↑

Si un blanco puede verse presionado, se le puede empujar 1 hexágono en su lugar.

INFLIGIR DAÑO

Cuando un arma o habilidad infinge daño a un guerrero, asigna a ese guerrero tantos marcadores de daño (ver columna derecha) como el atributo Daño del arma designada o como la cantidad de daño especificada por la habilidad. Tras infingir ese daño a un guerrero, comprueba si está muerto (ver a continuación).



Marcador de daño

MUERTO

Si un guerrero tiene asignados tantos o más marcadores de daño como su atributo Salud, ese guerrero ha muerto. Retira inmediatamente del campo de batalla al guerrero muerto y sus marcadores; retira todos los marcadores de su tarjeta de guerrero, así como de todas sus mejoras; descarta dichas mejoras (pág. 13), y volteá la tarjeta del guerrero a su cara no Inspirada (pág. 4). Los guerreros muertos no pueden usar habilidades y no pueden contribuir a puntuar cartas de objetivo a menos que se especifique lo contrario. Por último, ignora a los guerreros muertos a todos los efectos de reglas a menos que se especifique lo contrario.

RECOMPENSA

Cuando un guerrero enemigo muere, obtienes tantos puntos de gloria como el atributo Recompensa del guerrero que ha muerto.



Marcador de punto de gloria

¿QUIÉN HA INFILGIDO DAÑO?

A veces necesitarás saber desde dónde se ha infligido el daño. Cuando el daño se infinge como parte de un Ataque, tanto el atacante como el arma designada durante dicho Ataque han infligido el daño. Si el daño causa la muerte del blanco, este ha muerto debido al atacante y a esa arma.

Cuando el daño lo infinge una habilidad que no sea un Ataque, esa habilidad ha infligido el daño. Si el daño causa la muerte del guerrero, ese guerrero ha muerto debido a esa habilidad.

PRESIONAR

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:

Presionar: Empuja al blanco 1 hexágono **alejándolo** del atacante. Ese guerrero ha sido presionado.

ARROLLAR

Si una tirada de ataque incluye más resultados que la tirada de salvación, después de presionar o matar al blanco el atacante puede utilizar la siguiente habilidad:

Arrollar: Empuja al atacante 1 hexágono. Ese empujón debe terminar en el hexágono en el que estaba el blanco.

NOTA DE DISEÑO: ¿SON PRESIONAR Y ARROLLAR HABILIDADES DE ARMA?

Presionar y Arrollar no son habilidades de arma, por lo que pueden usarse además de una habilidad de arma elegida.

RESISTIR

Si la tirada de salvación resuelta para un blanco incluye más resultados que la tirada de ataque, el blanco puede utilizar la siguiente habilidad:

Resistir: El arma del atacante tiene -1 Daño para ese Ataque y no se puede presionar al blanco.

EMPUJAR

Cuando una habilidad te inste a empujar a un guerrero, empuja su miniatura a un hexágono vacío adyacente tantas veces como especifique la habilidad.

La dirección de un empujón la decide el jugador que empuja a ese guerrero, a menos que se especifique lo contrario.

Un empujón debe terminar en un hexágono diferente al hexágono en el que se haya originado.

Si fuese a empurrarse a un guerrero a un hexágono ocupado o bloqueado (pág. 15), no sucede nada.

NOTA DE DISEÑO: ¿UN EMPUJÓN ES UN MOVIMIENTO?

Un empujón no es un Movimiento. No asigne un marcador de movimiento a un guerrero tras empujarlo.



PASO DE PODER

Al paso de acción de un jugador le sigue su paso de poder.

En un paso de poder, los jugadores se turnan para hacer una de las siguientes cosas, empezando por el jugador cuyo paso de poder esté en curso:

- ♦ Jugar una carta de poder de su mano.
- ♦ Utilizar una habilidad de su hoja de unidad.
- ♦ Utilizar la habilidad Indagar (ver columna derecha).
- ♦ Pasar (no hacer nada).

Después de que ambos jugadores pasen sucesivamente, el paso de poder termina y comienza el siguiente turno.

JUGAR CARTAS DE PODER

Hay dos tipos de cartas de poder: **ardides**

y **mejoras**. Los ardides son potentes habilidades que a menudo se resuelven de inmediato o **persisten** un tiempo determinado (pág. 17).

Las mejoras se asignan a guerreros amigos para darles acceso a nuevas habilidades, a menudo permanentes, o para modificar sus atributos.

1. Símbolo de mejora
2. Símbolo de ardid
3. Nombre de la carta
4. Texto de habilidad
5. Valor de gloria
6. Símbolo mazo Rivales



JUGAR ARDIDES

Para jugar un ardid, revélalo e inmediatamente resuelve el texto de habilidad de esa carta. Luego descarta esa carta. Una vez descartada se considera resuelto el ardid.



ARDIDES SÚBITOS

Los ardides súbitos, identificados por símbolos de súbito (G) junto al nombre de la carta, son habilidades súbitas (pág. 5) que pueden jugarse inmediatamente antes o después de un evento especificado por ese ardido súbito.

JUGAR MEJORAS

Para jugar una mejora, revélala y **equipa** a un guerrero amigo con ella, situándola junto a su tarjeta de guerrero.



El valor total de gloria de las mejoras equipadas de una banda no puede exceder el número de puntos de gloria que tenga esa banda en ese momento.

INDAGAR

Indagar permite a un guerrero voltear un marcador de rasgo en que se encuentre situado. Una banda solo puede usar la habilidad Indagar una vez en cada paso de poder.

INDAGAR

El guerrero descubre secretos enterrados o los oculta a sus rivales.

Para usar esta habilidad, designa un guerrero amigo situado en un marcador de rasgo. Voltea el marcador de rasgo donde esté situado ese guerrero y luego asigna a dicho guerrero un marcador de tambalear. Se considera que ese guerrero ha Indagado.

Cuando un guerrero Indaga, si ese marcador de rasgo es actualmente un marcador de tesoro, se convierte en un **marcador de cobertura** (pág. 15) y viceversa.

NOTA DE DISEÑO: ¿ES UN MARCADOR DE TESORO?

Un marcador de rasgo solo es un marcador de tesoro si su cara numerada está boca arriba. Este detalle es importante si tienes una carta de objetivo que requiera que controles un marcador de tesoro.



FASE FINAL

Una vez que ambos jugadores hayan jugado cuatro turnos en una ronda de batalla, comienza la **fase final**. En ella, ambos jugadores siguen la siguiente secuencia, empezando por el jugador que jugó el primer turno en la fase de combate:

SECUENCIA DE LA FASE FINAL

1. **Puntuar cartas de objetivo:** Comprueba cada carta de objetivo de tu mano. Si has cumplido las condiciones de una carta de objetivo, puedes puntuarla. Para ello, revélala y obtén tantos puntos de gloria como el valor de gloria de la carta. Luego pon las cartas puntuadas boca arriba junto a tu mazo de objetivos. Esta es tu **pila de objetivos puntuados**.
2. **Equipar mejoras:** Juega mejoras (ver columna dcha.).
3. **Descartar cartas:** Puedes descartar cualquier número de cartas de tu mano.
4. **Robar cartas de objetivo:** Roba cartas de objetivo hasta tener 3 en tu mano.
5. **Robar cartas de poder:** Roba cartas de poder hasta tener 5 en tu mano.

Una vez que ambos jugadores han seguido esta secuencia, ambos jugadores quitan sus marcadores de movimiento, carga, guardia y tambalear del campo de batalla y voltean sus marcadores de turno.

La fase final ha terminado y comienza una nueva ronda de batalla.

CARTAS DE OBJETIVO SÚBITAS

A diferencia de otras cartas de objetivo que se puntuán en la fase final, cuando se cumpla la condición de una carta de objetivo súbita, si un jugador tiene esa carta de objetivo súbita en su mano, debe puntuarla inmediatamente. Los objetivos súbitos se identifican por el símbolo de súbito (⌚).

Después de que un jugador puntué una carta de objetivo súbita, ese jugador roba de inmediato una carta de objetivo de reemplazo. Si esa carta de reemplazo es un objetivo súbito, no puede puntuarla hasta el inicio del siguiente turno.

NOTA DE DISEÑO: QUEDARSE SIN CARTAS

Durante una partida, es perfectamente posible que un jugador se quede sin cartas en uno o ambos mazos.

Si un jugador fuese a robar una carta pero encuentra vacío el mazo correspondiente, no podrá robar una carta. Las cartas descartadas no se barajan de vuelta en su mazo correspondiente.

RONDAS DE BATALLA 2 Y 3

Las rondas de batalla 2 y 3 se juegan de la misma manera que la ronda de batalla 1. Sin embargo, en la última fase final de la ronda de batalla 3, sigue las siguientes reglas.

ÚLTIMA FASE FINAL

En la última fase final, cada jugador solo juega los pasos 1 y 2 de la secuencia de la fase final. Después de que ambos jugadores hayan jugado estos pasos, la partida termina.

DETERMINAR VENCEDOR

El jugador con más puntos de gloria al final de la partida logra una victoria mayor.

Si los jugadores empatan en puntos de gloria:

- ♦ Si solo a un jugador le quedan guerreros en el campo de batalla, logra una victoria menor.
- ♦ De otro modo, el jugador cuya banda tenga una suma total de valores de marcadores de tesoro más elevada logra una victoria menor.
- ♦ De otro modo, los jugadores comparan la suma de los atributos Recompensa de sus guerreros que permanezcan en el campo de batalla. El jugador con el total más alto logra una victoria menor.
- ♦ De otro modo, la partida termina en empate.

NOTA DE DISEÑO: ¡LA MUERTE NO ES EL FINAL!

Quizá parezca extraño, pero no ganas automáticamente la partida si matas a todos los guerreros enemigos. Es importante jugar hasta el final cada ronda de batalla: ningún jugador puede permitirse ignorar sus cartas de objetivo.



REGLAS AMPLIADAS

Este apartado detalla reglas ampliadas e interacciones que pueden no darse en todas las partidas de Warhammer Underworlds y aclara las interacciones de reglas, habilidades o efectos con las propias Reglas básicas.

CURAR

Algunas habilidades te permiten **curar** a un guerrero. Cuando una te inste a curar a un guerrero, retira 1 marcador de daño de ese guerrero. Cuando se cure a un guerrero intacto (ver columna derecha), no pasa nada.

TIPOS DE HEXÁGONO

Las partidas de Warhammer Underworlds tienen lugar en un campo de batalla cubierto por una trama hexagonal. Los marcadores de rasgo y los guerreros se sitúan en hexágonos. Un mismo hexágono no puede contener más de un guerrero. Además, un hexágono puede ser de borde además de otro tipo de hexágono. Lo mismo ocurre con los hexágonos ocupados o vacíos.

HEXÁGONOS INICIALES

Los hexágonos que contienen el símbolo de Warhammer Underworlds (◎) son hexágonos iniciales.

HEXÁGONOS DE BORDE

Los hexágonos más exteriores que conforman el borde del campo de batalla son hexágonos de borde.

HEXÁGONOS BLOQUEADOS

Los hexágonos con un borde blanco grueso son hexágonos bloqueados. Los guerreros no pueden entrar o atravesar hexágonos bloqueados y estos hexágonos bloquean la visibilidad (pág. 9).

HEXÁGONOS DE TAMBALEAR

Los hexágonos con un borde rojo grueso son hexágonos de tambalear. Si un guerrero entra o se le sitúa en un hexágono de tambalear, asígnale un marcador de tambalear.

HEXÁGONOS OCUPADOS

Un hexágono que contiene un guerrero es un **hexágono ocupado**.

HEXÁGONOS VACÍOS

Si un hexágono no está ocupado o bloqueado, es un hexágono vacío.



MARCADORES DE RASGO

Los marcadores de rasgo son marcadores impresos a doble cara. Una cara es un marcador de tesoro y la otra es uno de cobertura.

MARCADORES DE TESORO

Los marcadores de tesoro representan lugares de importancia estratégica. Un guerrero situado sobre un marcador de tesoro controla ese marcador de tesoro.

MARCADORES DE COBERTURA

Los marcadores de cobertura representan puntos defendibles. Los resultados ◊ se consideran éxitos en las tiradas de salvación de los guerreros situados sobre un marcador de cobertura.

RUNAS COMUNES

Volar (✿): Los guerreros con la runa volar pueden Moverse a través de hexágonos ocupados y no les afectan los hexágonos de tambalear mientras usen la habilidad de Movimiento.

Líder (▲): Cada banda tiene un guerrero con la runa líder. Algunas cartas pueden referirse al líder de una banda.

TIPOS DE DAÑO

Un guerrero con 1 o más marcadores de daño está **herido**. Un guerrero herido es también **vulnerable** si solo hace falta 1 marcador de daño para matarlo. Un guerrero sin marcadores de daño está **intacto**.

INSPIRAR Y NO INSPIRAR

Si un guerrero no Inspirado resulta no Inspirado, no ocurre nada. Si un guerrero Inspirado resulta Inspirado, no ocurre nada.

LEVANTAR

Algunas habilidades permiten **Levantar** a los guerreros. Cuando esto ocurre, se sitúa al guerrero levantado en un hexágono vacío especificado por la habilidad. Un guerrero levantado recibe un marcador de levantado y tiene un atributo Recompensa de 0.

CARTA DE TRAMA

Algunos mazos Rivales tienen una carta de trama. Las cartas de trama introducen reglas o mecánicas adicionales exclusivas del juego cuando un jugador utiliza ese mazo Rivales.

ACLARACIONES DE REGLAS

ADYACENCIA

Adyacente es un término empleado para describir 2 hexágonos, guerreros o marcadores de rasgo situados uno junto al otro. Elementos como guerreros o marcadores de rasgo en hexágonos adyacentes están adyacentes entre sí. Un elemento no está adyacente a sí mismo.

Cuando una habilidad requiera que un jugador determine si 2 o más elementos (guerreros, marcadores o hexágonos) están adyacentes, la adyacencia no puede determinarse a partir de elementos no especificados por esa habilidad.

Ejemplo: Una habilidad reza “Designa 2 guerreros. Empuja a cada guerrero 1 hexágono de modo que estén adyacentes”. Tras empujarlos, los guerreros deben estar adyacentes entre sí, ya que no se ha especificado otro elemento al que deban estar adyacentes.

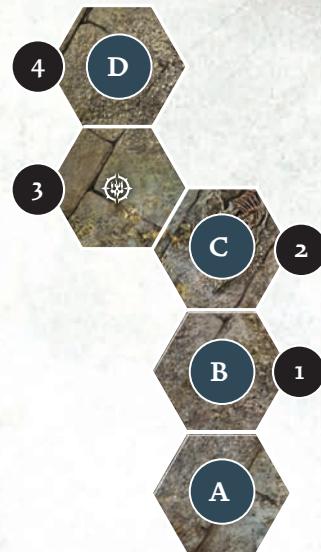
ALCANCE Y DISTANCIA

Cuando se determina la distancia entre 2 hexágonos, siempre se cuenta la distancia más corta posible (incluidos los hexágonos bloqueados).

*B está a 1 hexágono o menos de A.
B está a 1 hexágono de A.*

*C está a 2 hexágonos o menos de A.
C está a 2 hexágonos de A.*

*D está a 4 hexágonos o menos de A.
D está a 4 hexágonos de A.*



Un guerrero en el hexágono A solo podría tomar como blanco a un guerrero en el hexágono C si tiene un arma con Alcance 2+, a menos que utilice la habilidad de Carga. El mismo guerrero necesitaría un atributo Movimiento de 4 para alcanzar el hexágono D.

ALEJAR Y ACERCAR

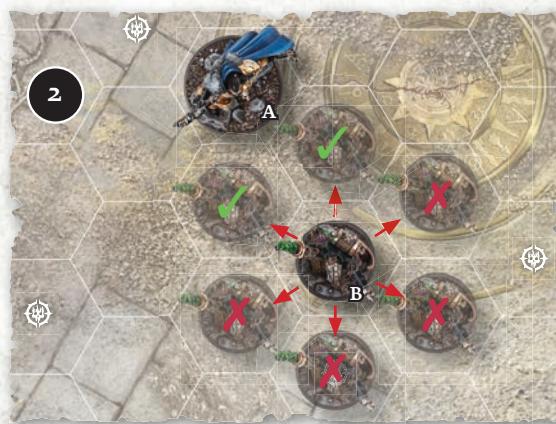
Si una regla indica que un guerrero debe Moverse o verse empujado alejándose de algo (p. ej., de un guerrero, marcador o hexágono), cada hexágono al que el guerrero acceda como parte de ese Movimiento o empujón debe estar más alejado del elemento respecto del que debe alejarse o verse empujado.

Ejemplo 1: El guerrero A puede presionar al guerrero B. Al guerrero B se le puede presionar a todos los hexágonos señalados con un ✓ ya que todos ellos están más lejos del atacante.



Si una regla indica que un guerrero debe Moverse o verse empujado acercándose a algo (p. ej., a un guerrero, marcador o hexágono), cada hexágono al que el guerrero acceda como parte de ese Movimiento o empujón debe estar más cerca del elemento hacia el que debe Moverse o verse empujado.

Ejemplo 2: El jugador del guerrero B ha jugado una carta de poder que le permite empujar a un guerrero amigo 1 hexágono acercándolo a un guerrero enemigo. Elige empujar al guerrero B más cerca del guerrero A. El guerrero B puede verse empujado a los hexágonos señalados con un ✓ ya que todos están más cerca del guerrero A.



HABILIDADES PERSISTENTES

Los efectos de la mayoría de habilidades se aplican en cuanto se usan, pero hay algunos que persisten.

- ◆ Algunas habilidades persisten durante un tiempo especificado (p. ej., “hasta el final de la ronda de batalla”).
- ◆ Si una habilidad persistente especifica más de un suceso hasta el cual persiste, entonces persiste hasta el primero de esos eventos que se produzca.
- ◆ Otras persisten hasta el “siguiente” suceso (p. ej., “el siguiente paso de acción”). Los efectos de esas habilidades solo se aplican a ese suceso.
- ◆ Las habilidades no pueden persistir más allá del final de una ronda de batalla a menos que se especifique lo contrario (p. ej., “hasta el final de la partida”). Esos efectos persisten hasta que termine el último paso de poder de la ronda de batalla actual.
- ◆ Las habilidades que figura en hojas de unidad y cartas de trama persisten durante toda la partida, a menos que se indique lo contrario.

Cuando se juega un ardid con una habilidad con duración, se resuelve y descarta con normalidad (pág. 13).

JUGAR HABILIDADES SÚBITAS

Si ambos jugadores tienen habilidades súbitas que pueden jugarse al mismo tiempo, empezando por el jugador cuyo turno está en curso, ambos se turnan para jugarlas, de una en una, hasta que ambos pasen sucesivamente. Después se resuelven de forma normal (pág. 5).



DESCARTES Y PILAS DE CARTAS

Las cartas descartadas se colocan boca arriba en una pila junto a su mazo correspondiente, creando una **pila de descarte de objetivos** y una **pila de descarte de poderes**. Durante la partida, los jugadores pueden consultar libremente las cartas tanto de sus pilas de descarte como las de su oponente.

MODIFICADORES

Los **modificadores** cambian los valores o símbolos de las cartas. Todos los modificadores son acumulativos, así que si a un atributo se le aplica más de un modificador, aplícalos todos. Los atributos no pueden modificarse a menos de 1 salvo que se especifique lo contrario.

MODIFICADORES NUMÉRICOS

Los modificadores numéricos mejoran o empeoran los atributos en un valor numérico.

Ejemplo: Un guerrero con un atributo Movimiento de 3 en su tarjeta de guerrero se equipa una mejora que le proporciona +1 Movimiento. El atributo Movimiento de ese guerrero pasa a ser 4.

MODIFICADORES FIJOS

Los modificadores fijos cambian atributos a valores concretos. Estos modificadores son siempre los primeros en aplicarse.

Si dos o más habilidades fuesen a fijar un mismo atributo a valores distintos, la habilidad más reciente tiene preferencia mientras esté vigente.

Ejemplo: Una mejora fija el atributo Movimiento de un guerrero a 5. Luego su oponente juega un ardid que fija todos los atributos Movimiento a 1 durante el siguiente paso de acción. Este ardid tiene preferencia y el atributo Movimiento del guerrero será 1 hasta que el ardid deje de tener efecto, tras lo cual recuperará su valor de 5. Si la mejora se hubiera jugado después del ardid, el atributo Movimiento del guerrero sería 5, independientemente del ardid.

MODIFICADORES DE SÍMBOLO DE DADO

Algunos modificadores cambian el símbolo de dado que un jugador debe obtener para que una tirada de ataque o de salvación se considere un éxito.

Ejemplo: Un ardid fija el símbolo de dado del siguiente Ataque a X. Durante el siguiente ataque, si el arma de un guerrero impactaría normalmente con 7, esa arma impacta en su lugar con X.

REPETICIÓN DE TIRADAS

Cuando una habilidad insta a un jugador a **repetir** una tirada, vuelve a tirar el dado o los dados de inmediato tras hacer la tirada pertinente. El nuevo resultado sustituye al anterior, incluso si es peor. A menos que se especifique lo contrario, un jugador no puede repetir una tirada que ya ha repetido.

DEFINIR “ALGUNO” O “CUALQUIER”

El uso de “alguno” o “cualquier” contempla también sus formas en plural y equivale a “uno o más”.

ÍNDICE TERMINOLÓGICO

A

- acerándolo, más cerca de 16
- adyacencia 16
- alcance 16
- alejándolo de 16
- apresar 11
- ardid, carta de 14
- armas 4
- arrollar 12
- Ataque, habilidad de 9
- ataques a distancia 4
- ataques de combate 4
- atributos 4

B

- banda 2, 4
- bloqueado, hexágono 15
- borde, hexágono de 15
- brutal 11

C

- campo de batalla 3
- Carga, habilidad de 9
- carta de ardid súbita 13
- carta de mejora 13
- carta de objetivo súbita 14
- Centrarse, habilidad de 11
- combate, fase de 8
- combate, secuencia de 10
- condición de Inspiración 4
- condición de no Inspiración 4
- Curar, habilidad de 15

D

- dados de ataque 2
- dados de salvación 2
- dañado 15
- desempatar 7
- despliegue 6
- determinar el vencedor 14
- distancia 16
- doloroso 11

E

- empujar 12
- equipar mejoras 13
- éxitos 10

F

- fase final 14
- forcejeo 11

G

- Guardia, habilidad de 9
- guerreros 2, 4

H

- habilidad básica 9
- habilidad de arma 11
- habilidades 5
- hexágonos 15
- hoja de unidad 4

I

- Indagar, habilidad de 14
- infilar daño 12
- inicial, hexágono 15
- Inspirado 4
- intacto 15

L

- líder 15

M

- mano 6
- marcador de cobertura 15
- marcadores 2
- mazo de poderes 5
- mazo de objetivos 5
- mazo Rivales 5
- modificadores 17
- Movimiento, habilidad de 9
- muerto 12

N

- no Inspirado 4

O

- ocupado, hexágono 15

P

- paso de acción 9
- paso de poder 14
- persistente 17
- pila de objetivos puntuados 14
- pilas de descarte 17
- presionar 12
- puntos de gloria 12

R

- Recompensa 12
- repetir tiradas 17
- resistir 12
- rezagado 8
- robar de nuevo 6
- romper 11
- runas 5
- runas comunes 15

S

- secuencia de juego 8
- símbolos de dado 2
- situar 7
- súbita, habilidad 5

T

- tambalear 11
- tambalear, hexágono de 15
- tarjetas de guerrero 4
- territorios 3
- tesoro, marcadores de 15
- trama, carta de 15

V

- vacío, hexágono 15
- visible 9
- volar 15
- vulnerable 15

ÍNDICE DE RUNAS Y SÍMBOLOS

habilidad básica ♦
súbita ♦
ataque de combate ✕
ataque a distancia ✕
Alcance ⊙

Daño ★
crítico ⚡
espadas ✕
martillo ✕
escudo ♦

esquiva ↘
Flanqueado ↗
Rodeado ⊖
volar ↗
líder ♣

rezagado ↘
romper ↗
apresar ✕
brutal ⊖
doloroso ✕

tambalear ♦
forcejeo ↗
Inspirado ☀