

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

OCTUBRE 2025

ÍNDICE

REGLAS BÁSICAS (V1.3)	2	BANDAS DIGITALES.....	14
BANDAS IMPRESAS	4	Hermanos del Rayo (v1.0)	14
Bucaneros de Polvoranegra.....	4	Cuchillas de Cyreni (v1.1)	14
Agarrabeztiaz de Borgit.....	4	Apuñaladorez de Daggok (v1.1)	14
La Corte Carmesí	5	Los Incursores Raudos (v1.1).....	15
La Guardiascua	6	Condenadores de Templeférreo (v1.1).....	15
Los Muertos Exiliados	6	La Guardia Sepulcral (v1.2).....	16
Sanguielegidos de Dromm	6	Enjambre de Garraudio (v1.1).....	17
Jardineros del Gran Padre.....	7	Rompetumbas de Zondara (v1.1).....	18
Kortelunátiqa de Grinkrak.....	7		
La Guardia Torva	8	MAZOS RIVALES	19
Cazadores de Rompemaleficios	8	Asalto implacable	19
Las Fauces de Itzl.....	9	Cuenta atrás al cataclismo.....	19
Segadores de Kainan	9	Filo del cuchillo.....	20
Puñales de la Vieja Bruja.....	10	Centinelas de piedrascua.....	20
La Panda Aztuta	10	Pillaje y saqueo	20
Machakantez de Morgok.....	11	Asesinos iracundos.....	21
Guardianes de Ylthari	12	Incursores de piedrascua.....	21
Vazilonez de Zarbag.....	13	Furia temeraria	22
		Ruina y despojos	22

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.

TRIPLE DISCORDIA (v1.1)

Hoja de unidad



Tarjeta
de guerrero



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

OCTUBRE 2025

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**”.

ACTUALIZADA

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, voltéalos 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”.

NUEVA

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

OCTUBRE 2025

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 cumpliese? 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.

INFILIGIR 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

P: 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 comparten 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

OCTUBRE 2025

BANDAS IMPRESAS

BUCANEROS DE POLVORANEGRA

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

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

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 (X) para ese Ataque. Si el blanco se ve presionado, asigna al blanco un marcador de tambalear.



• **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.



AGARRABEZIAZ DE BORGIT

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

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

PREGUNTAS FRECUENTES

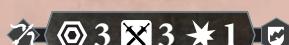
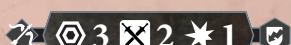
En esta serie de preguntas y respuestas, el equipo de reglas responde a vuestras dudas y explica con qué finalidad se diseñaron las reglas.

CARTA DE GUERRERO DE DREGG

Cambia los perfiles de arma por:

No Inspirado

Inspirado



NUEVA

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

R: La habilidad perteneciente al jugador activo.

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

OCTUBRE 2025

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: *Los huesos crujen y la carne se derrite cuando el vampiro adopta una forma nueva y terrible.*

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: *Empleando el poder de su maldición, el vampiro golpea con precisión letal y fuerza suficiente para romper la piedra.*

Úsala de inmediato tras designar una arma como parte de un Ataque de un guerrero sediento. Esa arma tienen romper (X) y apresar (X) 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: *El vampiro se funde con las sombras.*

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: *El vampiro se alimenta de la fuerza vital que arranca de su víctima.*

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. Infinge 1 de daño a ese guerrero enemigo, y luego cura a ese guerrero amigo. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida.

@@@ KELLY I got it to fit but it looks pretty bad...

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

OCTUBRE 2025

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:

NUEVA

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.

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 infiijir 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.





ACTUALIZACIONES DE REGLAS

OCTUBRE 2025

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 resultas 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.

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.

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

OCTUBRE 2025

LA GUARDIA TORVA

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

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

¡EN NOMBRE DEL REY!

Cambia a:

¡EN NOMBRE DEL REY!

Una vez por ronda de batalla, en un paso de poder, si tu líder (\blacktriangleleft) 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 (\blacktriangleright), 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 ROMPEMALEFICIOS

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

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

MASTINES LEALES

Cambia a:

• Mastines leales: Pincharratas y Muerdegrotos son de lo más leal.

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

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

OCTUBRE 2025

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:

DEF

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 (DEF) amigo y la tirada de salvación ha incluido algún 7. Infinge de daño a ese guerrero enemigo.

NUEVA

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 (DEF) que no tenga marcadores de Carga. Tira un dado de ataque por cada marcador de daño que tenga ese guerrero enemigo. Infinge un daño contra el guerrero enemigo equivalente al número de X y 7 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.



SEGADORES DE KAINAN

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

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

AVANCE MORTEK

Cambia a:

DEF

AVANCE MORTEK

Marchan acompañados los Osíarcas.

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 (DEF) amigo puede Moverse, pero cada uno debe terminar adyacente a 1 o más secuaces (DEF) amigos.

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

OCTUBRE 2025

PUÑALES DE LA VIEJA BRUJA

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

P: Despues 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.

NUEVA

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.

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.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

OCTUBRE 2025

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.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

OCTUBRE 2025

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

OCTUBRE 2025

VAZILONEZ DE ZARBAG

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

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

NUEVA

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.

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.

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, infinge 1 daño a ese guerrero.

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



● 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.



● Explosión fúngica: Los Grots llevan hatillos de setas que 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.



Ataque grupal: A los Vazilonez les va el juego sucio. 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.



¡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.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

OCTUBRE 2025

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.

NUEVA

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 asígnale 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 ROBAZEZOZ, CARA INSPIRADA

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

PUÑALADA TRAPERAS

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

OCTUBRE 2025

LOS 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 (»).

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 aéreo (■) 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)

ELIMINADA

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: Rencoreda*.

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

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

SIEMPRE ACECHANDO

Cambia a:

“Cuando sitúes un acechador (▲) amigo, puedes situarlo en un hexágono vacío que no contenga un marcador de rasgo ni sea un hexágono inicial en territorio enemigo.”

“No se puede retirar a este guerrero del campo de batalla a menos que muera. No se le puede empujar ni puede Moverse”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

OCTUBRE 2025

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. Infinge 1 daño a ese guerrero enemigo. Solo puedes usar esta habilidad una vez por partida”.

¡ALZAOS!

Cambia a:

“Designa a tu líder (W) 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 (W) del campo de batalla y sitúalo en un hexágono vacío adyacente a 2 guerreros amigos. A continuación, asigna a tu líder (W) 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)

ELIMINADA

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: Rencoreda*.

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

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

FILETEO PRECISO

Cambia a:

“Úsala de inmediato tras designar un guerrero amigo para Atacar. Las armas de combate de ese guerrero tienen crítico filetear (3/4) en ese Ataque. Puedes usar esta habilidad una vez por ronda de batalla”.

MÁS PARA LA DESPENSA

Cambia a:

“Úsala en tu paso de poder. Designa un guerrero amigo con algún marcador de movimiento y/o carga. Puedes empujar a ese guerrero hasta 1 hexágono. Ese empujón debe terminar adyacente a un guerrero enemigo. Solo puedes usar esta habilidad una vez por ronda de batalla”.

MANOS CALLOSAS

Cambia a:

“Úsala de inmediato después de que se designe a un guerrero amigo como blanco de un Ataque. Descarta un marcador de cuarto trasero. Las tiradas de salvación por ese Ataque se considera que tienen más éxitos críticos que la tirada de ataque solo a efectos de la habilidad resistir. Solo puedes usar esta habilidad una vez por ronda de batalla”.

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

OCTUBRE 2025

ENJAMBRE DE GARRAODIO (v1.1)

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

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

TARJETAS DE GUERRERO: SKAVEN EMBOSCADOR, SKAVEN HAMBRIENTO Y SKAVEN PURULENT

Añade la runa secuaz (✿).

ESPINAS DE LA REINA ZARZA (v1.0)

ELIMINADA

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: Rencoreda*.

LA TRIPLE DISCORDIA (v1.2)

ELIMINADA

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: Rencoreda*.

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

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

EVASIVA

Añade el ícono súbita (✿) a esta habilidad.

Luego cambiar por:

“Inmediatamente antes de que se infliga daño a un guerrero evasivo (✿) que no tenga marcadores de movimiento o de carga, puedes tirar un dado de ataque. Con un X o ✿, resta 1 a ese daño infligido”.

PEREZOSO

Cambia a:

“Las armas de Vexmor (salvo mejoras) tienen +1 dado de ataque y doloroso (✿) mientras ese guerrero no tenga marcadores de movimiento ni de carga”.

ENEMISTAD SOBRENATURAL

Retira el ícono súbita (✿) de esta habilidad.

TENTACIONES VILES

Retira el ícono súbita (✿) de esta habilidad.

Luego cambiar por:

“Una vez por partida, en tu paso de poder, puedes designar un guerrero enemigo y designar 1 de sus mejoras equipadas. Descarta esa mejora. A continuación, equipa a ese guerrero con una mejora de tu mano que tenga un coste igual o menor que la mejora descartada”.

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 uso “Tentaciones viles” para retirar la mejora “Gran fortaleza” de un guerrero enemigo vulnerable, lo cual comportaría su muerte, ¿qué hago con la mejora que se supone que debía asignarle?

R: El efecto se resuelve en su totalidad antes de la muerte del guerrero vulnerable. El guerrero se equipa con la otra mejora, luego muere y se descartan todas las mejoras que equipe.

P: Si asigno a un guerrero enemigo una mejora de mi mano mediante “Tentaciones viles”, ¿a dónde va a parar esa carta si luego se descarta?

R: A la pila de descarte de poderes que pertenezca al propietario de la carta.

P: Si asigno a un guerrero enemigo una mejora mediante “Tentaciones viles”, ¿quién puede usar las habilidades de esa mejora?

R: Ese guerrero enemigo o, si se aplica, el oponente que controla a ese guerrero enemigo.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

OCTUBRE 2025

VAZILONEZ DE ZARBAG (v1.2)

ELIMINADA

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: Rencoreda*.

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

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

HUIDIZO

Cambia a:

“Úsala de inmediato después de que un guerrero amigo se Mueva, si un guerrero amigo distinto sin marcadores de movimiento o carga estaba adyacente al guerrero que se ha Movido antes de que empiece ese movimiento. Ese guerrero amigo puede Moverse. Solo puedes usar esta habilidad una vez por turno”.

GIRA Y GIRA

Cambia a:

“Debes usarla de inmediato después de que se sitúe a un guerrero, se le empuje a, o entre en un hexágono adyacente a un Smirk amigo, inflige 1 daño a ese guerrero”.

INSPIRACIÓN

Cambia a:

“Inmediatamente después de que tu total de puntos de gloria sea mayor que el número de guerreros amigos en el campo de batalla, Inspira a cada guerrero amigo”.

NI MERECE LA PENA

Sustituye la habilidad por la siguiente:

“¡Rebota demasiado! Los guerreros amigos con la runa Volar (↗) no pueden Indagar ni controlar marcadores de tesoro”.

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: ¿Es “salva” una habilidad de arma?

R: Sí.

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.

Luego cambiar por:

“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 partida”.



ACTUALIZACIONES DE REGLAS

OCTUBRE 2025

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 "Atáscale" si el blanco del ataque no estaba en territorio enemigo antes del ataque?

R: No.

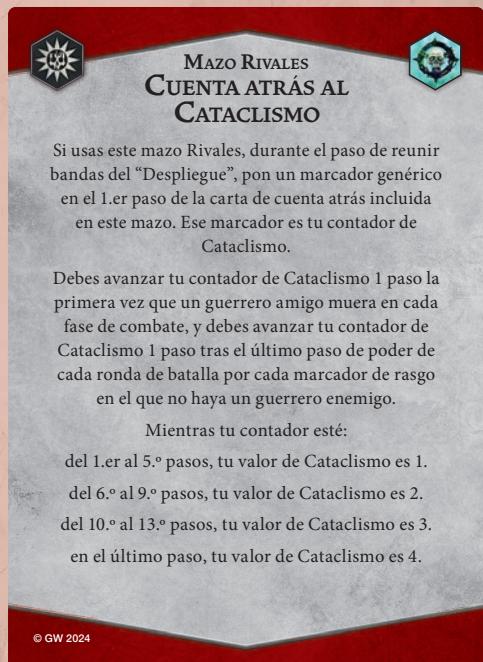
CUENTA ATRÁS AL CATACLISMO

ACTUALIZACIONES DE REGLAS

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

CARTA DE TRAMA

Cambia a:





ACTUALIZACIONES DE REGLAS

OCTUBRE 2025

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.

NUEVA

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.

NUEVA

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.

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.

NUEVA

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

OCTUBRE 2025

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 OBJETIVO AL FUEGO

Cambia a:

AL FUEGO

Puntúa en una fase final si tu líder (M) está en territorio enemigo y a 2 hexágonos o menos de otros 2 guerreros.

“Quemarían todos los bosques en la hoguera de su ambición. Dejemos que los consuma antes”.

Ylthari



NUEVA

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, ¿infingirías 4 daños o 3 daños?

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

INCURSORES 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.

NUEVA

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

R: No, su atributo Recompensa es 0.

NUEVA

P: Si “Arrebato del incursión” 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.

NUEVA

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

R: No.

NUEVA

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

R: Sí.

NUEVA

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

OCTUBRE 2025

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 tramas 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.

NUEVA

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.

NUEVA

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 cumple el resto de las condiciones de la carta?

R: Sí.

NUEVA

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.

NUEVA

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

P: Cuando se infinge el daño.

NUEVA

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.