

GRAN ALIANZA ORDEN

Las siguientes bandas pueden usar cualquiera de las hojas de unidad a continuación:

Aquelarre Tormentoso
de Domitan
Luchadoras de Gryselle
Los Sombranatos
Buscaverdades de Xandire
Tormenta de Celestus

Acechadores-
Sanguiestelados
Almancurión de Elathain
Cacería Salvaje de Skaeth
Pacto afilado de Morgwaeth
Rompemaldiciones

del Padretormenta
Campeones
de Corazonférreo
Los Hachas Escogidas

Las bandas tachadas tienen ahora sus propias cartas impresas
para la temporada de Warhammer Underworlds: Rencoreda.

GRAN ALIANZA DE ORDEN: CRUZADOS

✿ INSPIRACIÓN

Inmediatamente después de un paso de poder, si tu banda controla 2 o más marcadores de tesoro en territorio enemigo, Inspira a todos los guerreros amigos.

✿ PIONEROS

Inmediatamente después de que un guerrero amigo termine un Movimiento a 1 hexágono o menos de un marcador de tesoro, puedes empujar a ese guerrero 1 hexágono. Ese empunjón debe terminar en un marcador de tesoro.

Defensa a ultranza: Los defensores de la civilización venderán caras sus vidas para proteger los tesoros de los mortales ante la destrucción y la profanación.

Úsala en tu paso de poder. Designa un guerrero amigo que controle un marcador de tesoro. Hasta el final del siguiente turno, el atributo Salvación de ese guerrero es 3 ✶. Esta habilidad solo puede usarse una vez por partida.

Determinación ferviente: Quienes creen en los ideales de la justicia nunca cederán un ápice de terreno a los servidores del mal.

Úsala en tu paso de poder. Hasta el final del siguiente turno, los guerreros amigos no pueden ser presionados o empujados. Esta habilidad solo puede usarse una vez por partida.

¡Recuperad el terreno!: El mantra de los defensores del Orden es sencillo: recuperaremos lo que nos arrebataron, cueste lo que cueste.

Úsala en tu paso de poder. Designa un guerrero amigo. Hasta el final del siguiente turno, se considera que las tiradas de ataque de combate de ese guerrero realizadas como parte de Ataques de combate siempre tienen más ✶ que la tirada de salvación a efectos de Presionar y Arrollar. Esta habilidad solo puede usarse una vez por partida.

GRAN ALIANZA DE ORDEN: PROTECTORES

✿ INSPIRACIÓN

Inmediatamente tras un paso de acción, si un guerrero amigo empezó ese paso de acción en territorio amigo y realizó un Ataque con éxito, Inspira a ese guerrero.

✿ INTRUSOS FUERA!

No se puede flanquear ni rodear a los guerreros amigos mientras estén en territorio amigo.

Furia justa: Los mortales rara vez luchan con mayor ferocidad que cuando defienden lo que les pertenece por derecho.

Inmediatamente después de realizar una tirada de ataque para un Ataque de combate de un guerrero amigo en territorio amigo, puedes repetir 1 dado de ataque de esa tirada. Solo puedes usar esta habilidad una vez por ronda de batalla.

Defensa activa: Es importante que los defensores no recurran a la guerra estática, sino que acosen y abrumen a sus enemigos.

Úsala en tu paso de poder. Designa un guerrero amigo en territorio amigo. Empuja a ese guerrero hasta 2 hexágonos. Ese empunjón debe terminar en territorio amigo. Esta habilidad solo puede usarse una vez por partida.

Camino secreto: Un defensor astuto tiene ventaja en una batalla campal, ya que conoce el terreno y sus caminos secretos.

Úsala en tu paso de poder. Designa un guerrero amigo en un marcador de rasgo en territorio amigo. Retira ese guerrero del campo de batalla y colócalo en otro marcador de rasgo en territorio amigo. Después, asigna a ese guerrero un marcador de movimiento. Esta habilidad solo puede usarse una vez por partida.

GRAN ALIANZA ORDEN: AQUELARRE TORMENTOSO DE DOMITAN



GRAN ALIANZA ORDEN: LUCHADORAS DE GRYSELLE (1/2)



GRAN ALIANZA ORDEN: LUCHADORAS DE GRYSELLE (2/2)



GRAN ALIANZA ORDEN: TORMENTA DE CELESTUS



GRAN ALIANZA ORDEN: CACERÍA SALVAJE DE SKAETH (1/2)



GRAN ALIANZA ORDEN: CACERÍA SALVAJE DE SKAETH (2/2)



GRAN ALIANZA ORDEN: PACTO AFILADO DE MORGWAETH (1/2)



GRAN ALIANZA ORDEN: PACTO AFILADO DE MORGWAETH (2/2)



©GW 2024



©GW 2024

GRAN ALIANZA ORDEN: ROMPEMALDICIONES DE STORMSIRE



GRAN ALIANZA ORDEN: CAMPEONES DE STEELHEART



GRAN ALIANZA ORDEN: LOS HACHAS ESCOGIDAS



GRAN ALIANZA CAOS

Las siguientes bandas pueden usar cualquiera de las hojas de unidad a continuación:

Plagamanada de Skabikk

Rapaces de Grashrak

Cazadores Divinos Jurados

Manada Frondaespíritu

Despojos de Gusano

Saqueadores de Garrek

Manada de Skittershank

Los Ojos de los Nueve

Fanáticos de Magore

Las bandas tachadas tienen ahora sus propias cartas impresas para la temporada de *Warhammer Underworlds: Rencoreda*.

GRAN ALIANZA DE CAOS: CORRUPTORES

✿ INSPIRACIÓN

Inmediatamente después del paso de acción de tu oponente, si hay más guerreros amigos que guerreros enemigos en territorio neutral, Inspira a todos los guerreros amigos en ese territorio.

✿ RAÍCES DEL CAOS

Inmediatamente después de que un guerrero amigo Indague un marcador de rasgo, asigna un marcador de tambalear a todos los guerreros enemigos que estén o bien a 2 hexágonos o menos de ese marcador de rasgo o bien a 2 hexágonos o menos de ese guerrero amigo.

Aura de la ruina: *Tal es el aura corruptora de este ente que el mero hecho de estar cerca de él hace que la carne se retuerza y el alma grite.*

Úsala en tu paso de poder. Designa un guerrero enemigo con un marcador de tambalear que esté adyacente a un guerrero amigo y que no sea vulnerable. Infinge 1 daño a ese guerrero enemigo. Esta habilidad solo puede usarse una vez por partida.

Purga a los débiles: *Los siervos de los Dioses Oscuros detectan rápidamente a los guerreros más vulnerables del enemigo y acaban con ellos de forma sangrienta.*

Designa un guerrero enemigo con un marcador de tambalear. En el siguiente turno, las armas de combate de los guerreros amigos tienen +1 dado de ataque en Ataques que tomen como blanco a ese guerrero enemigo. Esta habilidad solo puede usarse una vez por partida.

Profanación impía: *Los Dioses Oscuros derraman sus bendiciones sobre aquellos que pervierten y corrompen los iconos de deidades menores.*

Designa un guerrero amigo en un marcador de rasgo. En el siguiente turno, las armas de combate de los guerreros enemigos tienen -1 dado de ataque en Ataques que tomen como blanco a ese guerrero amigo. Esta habilidad solo puede usarse una vez por partida.

✿ INSPIRACIÓN

Inmediatamente después de que un guerrero enemigo muera debido a un Ataque de combate realizado por un guerrero amigo, Inspira a un número de guerreros amigos igual al atributo Recompensa del blanco.

✿ HINCHADO DE PODER

Inmediatamente después de un paso de acción en el que un guerrero enemigo muriera debido a un Ataque de combate de un guerrero amigo, asigna al atacante un marcador de poder caótico. En el siguiente Ataque que realice, las armas de combate de ese guerrero tienen +1 dado de ataque. Después, retira el marcador de poder caótico de ese guerrero.

Furia temeraria: *Algunos guerreros confían en la furia pura y desenfrenada en lugar de la pericia marcial, sin preocuparse de sus propias heridas mientras matan y despedazan.*

Designa un guerrero amigo con algún marcador de carga para usar esta habilidad. Ese guerrero puede Cargar de inmediato. Infinge 2 daños en ese guerrero tras resolver esta habilidad. Esta habilidad solo puede usarse una vez por partida.

Golpe decapitador: *Cuando la presa está ensangrentada y debilitada, corre el riesgo de perder la cabeza con un solo golpe certero.*

Úsala de inmediato tras designar un arma como parte de un Ataque de combate. Si el blanco es vulnerable, esa arma tiene Romper (X) y Apresar (X). Esta habilidad solo puede usarse una vez por partida.

Fortalecidos por la matanza: *La visión de enemigos dignos siendo masacrados llena a los adoradores del Caos de una terrible determinación.*

Úsala inmediatamente después de un paso de acción en el que un guerrero enemigo muriera debido a un Ataque de combate de tu banda. Designa un número de guerreros amigos igual al atributo Recompensa del guerrero muerto y asigna a cada uno de esos guerreros un marcador de guardia. Esta habilidad solo puede usarse una vez por partida.

© Copyright Games Workshop Limited 2025

GRAN ALIANZA CAOS: PLAGAMANADA DE SKABIKK (1/2)



GRAN ALIANZA CAOS: PLAGAMANADA DE SKABIKK (2/2)



GRAN ALIANZA CAOS: RAPACES DE GRASHRAK (1/2)



GRAN ALIANZA CAOS: RAPACES DE GRASHRAK (2/2)



GRAN ALIANZA CAOS: OJOS DE LOS NUEVE (1/2)



GRAN ALIANZA CAOS: OJOS DE LOS NUEVE (2/2)



GRAN ALIANZA CAOS: CAZADORES DIVINOS JURADOS (1/2)



GRAN ALIANZA CAOS: CAZADORES DIVINOS JURADOS (2/2)



GRAN ALIANZA CAOS: SAQUEADORES DE GARREK (1/2)



GRAN ALIANZA CAOS: SAQUEADORES DE GARREK (2/2)



GRAN ALIANZA CAOS: FANÁTICOS DE MAGORE



GRAN ALIANZA MUERTE

Las siguientes bandas pueden usar cualquiera de las hojas de unidad a continuación:

Los Hijos de Velmorn

Siniestros de Drepur

Los Muertos Exiliados

Bandada de Lady Harrow

Las bandas tachadas tienen ahora sus propias cartas impresas para la temporada de *Warhammer Underworlds: Rencoreda*.



GRAN ALIANZA DE MUERTE: MAJESTAD OSCURA



✿ INSPIRACIÓN
Si un guerrero enemigo muere mientras persiste una habilidad Foco de Shyish, Inspira a un número de guerreros amigos igual al atributo Recompensa de ese guerrero enemigo.

✿ FOCO DE SHYISH
Tira 3 dados de ataque. Si la tirada contiene 1 de los resultados de la tabla de Foco de Shyish, usa de inmediato la habilidad pertinente. Esa habilidad persiste hasta el final de la ronda de batalla. Si la tirada contiene algún ✶, puedes reemplazar cada ✶ con otro símbolo de tu elección (X, 7, 6 o 0).
Un mismo guerrero no puede ser designado para ser afectado por una habilidad del Foco de Shyish más de una vez por ronda de batalla.

TABLA DE FOCO DE SHYISH

RESULTADO	HABILIDAD
X X	Filos de Shyish: Las armas de los muertos están imbuidas de una letal energía amatista. Designa un guerrero amigo. Las armas de combate de ese guerrero tienen Crítico Doloroso (X 7).
7 7	Tormenta espiritual: Aullantes vientos espirituales surgen para dar velocidad a un aliado. Designa un guerrero amigo. Ese guerrero tiene +1 Movimiento.
6 6	Prisión del pesar: Oleadas de dolor se extienden por el campo, maldiciendo al enemigo a revivir perpetuamente su momento más oscuro. Designa un guerrero enemigo. Las armas de ese guerrero tienen -1 dado de ataque.
0 0	Garras espirituales: Manos espirituales surgen de la tierra para retener a los enemigos. Designa un guerrero enemigo. Ese guerrero tiene -1 Movimiento.



GRAN ALIANZA DE MUERTE: NIGROMANCIA



✿ INSPIRACIÓN
Después de un Ataque con éxito realizado por tu líder (M), designa un guerrero amigo o hasta 2 secuaces (S) amigos. Inspira a esos guerreros.

✿ ¡ALZATE, SECUAZ!
Designa tu líder (M) para usar esta habilidad. Designa un guerrero amigo muerto. Levanta ese guerrero y colócalo en un hexágono inicial vacío en territorio amigo. Si ese guerrero no es un secuaz (S) infinge daño a ese guerrero hasta que sea vulnerable. Solo puedes usar esta habilidad una vez por ronda de batalla.

Cadáver explosivo: Cargado con oleadas de magia nigromántica, este guerrero no muerto estalla en una nube de vapores que marchitan la carne.
Designa un secuaz (S) amigo o un guerrero amigo con un atributo Salud de 3 o menos y que esté adyacente a algún guerrero enemigo. Infinge 1 daño a cada guerrero enemigo adyacente a él. Después, infinge daño a ese guerrero amigo hasta que muera. Esta habilidad solo puede usarse una vez por partida.

Aura perturbadora: Estos guerreros irradian energía entrópica pura, haciendo que los enemigos cercanos se debiliten y se marchiten en su armadura.
Designa un secuaz (S) amigo o un guerrero amigo con un atributo Salud de 3 o menos y que esté adyacente a algún guerrero enemigo. Asigna un marcador de tambalear a cada guerrero enemigo adyacente a él. Esta habilidad solo puede usarse una vez por partida.

En la muerte no hay descanso: Los no muertos no conocen el cansancio y seguirán avanzando a la orden de su amo.
Úsala en tu paso de poder. Designa hasta 3 secuaces (S) amigos o guerreros amigos con un atributo Salud de 3 o menos. Empuja cada guerrero 1 hexágono. Esta habilidad solo puede usarse una vez por partida.

© Copyright Games Workshop Limited 2024

GRAN ALIANZA MUERTE: SINIESTROS DE DREPUR



GRAN ALIANZA MUERTE: BANDADA DE LADY HARROW



GRAN ALIANZA DESTRUCCIÓN

Las siguientes bandas pueden usar cualquiera de las hojas de unidad a continuación:

Peñaloka de Kazkakráneoz

Tramperos de Hrothgorn

Colmibramantez de Rippa

Chikoz de Kraneohierro

Las bandas tachadas tienen ahora sus propias cartas impresas para la temporada de *Warhammer Underworlds: Rencoreda*.

GRAN ALIANZA DE DESTRUCCIÓN: BRUTOZ

✿ INSPIRACIÓN

Inmediatamente después de que un guerrero amigo Ataque a un guerrero enemigo que está flanqueado o rodeado, Inspira al atacante y a los guerreros amigos adyacentes al blanco.

¡A POR ZU JEFE!

Al inicio del primer paso de acción de cada ronda de batalla, puedes empujar a cada guerrero amigo 1 hexágono. Ese empujón debe terminar más cerca, o adyacente, a un líder (W) enemigo.

⦿ ¡Toma ezto, kretino!: A pesar de su amor por la guerra y la violencia, los heraldos de la destrucción se enfadan mucho cuando sus enemigos osan cargar contra ellos primero.

Úsala inmediatamente después de que un guerrero enemigo haya Cargado. Designa un guerrero amigo adyacente a ese guerrero enemigo. Ese guerrero amigo puede Atacar, pero ese Ataque debe tener como blanco al guerrero enemigo que Cargó. Esta habilidad solo puede usarse una vez por partida.

⦿ ¡Allá vamo!: Herir a un seguidor de Gorkamorka en lugar de matarlo es un error fatal que han cometido demasiados guerreros.

Úsala inmediatamente tras designar un guerrero amigo herido para Atacar. Las armas de ese guerrero tienen +1 dado de ataque para ese Ataque. Esta habilidad solo puede usarse una vez por partida.

⦿ Mentalidad de peña: No es fácil asentar un impacto a un maníaco que lanza golpes salvajemente, y mucho menos a dos que luchan codo con codo.

Úsala inmediatamente después de que un guerrero amigo sea designado como blanco de un Ataque de combate si otro guerrero amigo está adyacente. El blanco tiene un atributo Salvación de 2 ⚡ para ese Ataque. Esta habilidad solo puede usarse una vez por partida.

GRAN ALIANZA DE DESTRUCCIÓN: AZTUTOZ

✿ INSPIRACIÓN

Después de tu paso de acción, Inspira a todos los guerreros amigos adyacentes a algún guerrero enemigo herido.

AZTUZIAZ

Al inicio del primer paso de acción de cada ronda de batalla, si tu líder (W) está en el campo de batalla, puedes descartar una mejora equipada por un guerrero amigo, y después elegir un ardid de tu pila de descarte de poderes y añadirlo a tu mano. No puedes elegir el mismo ardid más de una vez por partida.

⦿ Parte del plan: Los fieles de Morko consideran perfectamente aceptable unirse para darle una buena paliza al enemigo.

Úsala inmediatamente después de designar el blanco de un Ataque si el blanco está flanqueado o rodeado. Las tiradas de X y ↗ se consideran éxitos para ese Ataque. Esta habilidad solo puede usarse una vez por partida.

⦿ Trampas astutas: Abrojos, redes, bombas de gas y baba tóxica... estos desagradables instrumentos pueden dejar al enemigo aturdido, un blanco fácil para un golpe certero.

Úsala en tu paso de poder. Hasta el final de la ronda de batalla, se considera que los hexágonos adyacentes a guerreros amigos son hexágonos de tambalear además de otros tipos de hexágono. Esta habilidad solo puede usarse una vez por partida.

⦿ Ezte ez mi terruño, kolega: Aquellos que intenten expulsar a los ejércitos de Gorkamorka del territorio que han reclamado seguramente den con un destino espantoso.

Úsala inmediatamente después de designar el blanco de un Ataque. Las tiradas de ataque de combate del atacante realizadas como parte de Ataques de combate se consideran siempre con más ✨ que la tirada de salvación a efectos de Presionar y Arrollar hasta haber resuelto ese Ataque. Esta habilidad solo puede usarse una vez por partida.

GRAN ALIANZA DESTRUCCIÓN: PEÑALOKA DE HEDKRAKKA



GRAN ALIANZA DESTRUCCIÓN: CHIKOZ DE KRNEOHIERRO

