

HOJA DE FACCIÓN DEL CAPÍTULO

EL CAPÍTULO – LA ORDEN DEL ÚNICO

Desde tiempos inmemoriales los sacerdotes del Único han vagado por este mundo, prediciendo el fin de los días y difundiendo la palabra del Dios Único que utilizará la Tecnología para salvar a la humanidad.

Aunque eran normalmente ignorados y a menudo, víctimas de violencia, los sacerdotes nunca se rindieron en su misión sagrada.

Y entonces llegó el Día del Juicio en forma de una devastadora lluvia de meteoritos que asoló continentes enteros y creó nubes de polvo que oscurecieron los cielos. En este mundo moribundo, los desesperados supervivientes acudieron a los sacerdotes buscando respuestas. En los años siguientes, bajo su guía, crearon una nueva sociedad basada en la adoración del Único y centrada en la supervivencia a través del uso de la tecnología.

Muy pronto descubrieron que la lluvia de fuego que transformó el mundo había traído algo más que caos y destrucción. Enterrados entre las cenizas descubrieron unos misteriosos Crystales. El Capítulo aprendió a utilizar su poder y, por fin, fue capaz de crear máquinas increíbles, tal y como los sacerdotes habían profetizado durante siglos.

Usando este nuevo recurso, el Capítulo fundó los siete Grandes Refugios, lugares donde la mayoría de la población superviviente podía vivir en una relativa seguridad mientras adoraban al Único en sus inmensas catedrales.

Esta edad dorada se vio interrumpida por una invasión. De portales dispersos por la tierra surgieron demonios, portadores de la guerra eterna que estaba por venir. Los Crystales, con su inmenso poder, habían atraído otras criaturas hostiles.

Una vez más, la aniquilación total se cierne sobre la humanidad. Pero esta vez todos rezan al Único pidiendo que les guíe.

GUÍA TÁCTICA DEL CAPÍTULO

- Trata de cambiar el modo de tus Caballeros Sagrados lo antes posible. Su modo mejorado es mucho más poderoso.
- No subestimes a los Exploradores. Pueden convertirse en una fuente fiable de daño a distancia, especialmente si se usan contra enemigos con baja INI y puedes colocarlos en un emplazamiento crítico del mapa.
- ¡Usa las Mejoras y las bendiciones de tu santuario para conseguir superar las características de tus oponentes! Una Unidad mejorada del Capítulo es un hueso duro de roer.
- Utiliza tus peregrinos para extraer Crystales. Son todavía más eficientes si usas la carta Drenaje de energía para conseguir Crystales y la carta Táctica para conseguir cargas para tus Mejoras.

MAZO INICIAL PRECONSTRUIDO

- **CARTAS DE UNIDAD:** Ángel de la Muerte, Caballero Sagrado (x2), Explorador, Peregrino.
- **CARTAS DE ACCIÓN:** Ángel guardián (x2), Apoyo (x2), Disparo (x4), Drenaje de energía (x3), Empujón, Formación, Guardia, Impulso, Juicio, Muerte alada, Muerte fingida, Muro de escudos (x2), Posición de tiro, Táctica, Tormenta de espadas, Trampa, Último hombre en pie.

CARTA ESTANDARTE:



Restaurar: una Unidad no puede tener más fichas de Resistencia que su valor inicial de Resistencia.

No se puede utilizar esta acción para evitar que una miniatura muera (ya es demasiado tarde).

Cambiar modo: también puedes usarlo para cambiar el modo de una Unidad Caballero Sagrado sin pagar su coste.

CARTAS DE UNIDAD:



Importante: icambiar el modo del Caballero Sagrado no es gratuito! Tal y como se indica, cuesta 2 Crystales.

Importante: icambiar el modo del Caballero Sagrado no es gratuito! Tal y como se indica, cuesta 2 Crystales.

Importante: icambiar el modo del Caballero Sagrado no es gratuito! Tal y como se indica, cuesta 2 Crystales.

No puedes realizar tiradas de características con valor «-» o utilizarlas de cualquier forma.

Una Unidad con un valor de ATA de «-» no puede Atacar o Contratar.

Una Unidad con un valor de MOV de «-» no puede Moverse (aunque puede cambiar de posición al ser empujado o con cartas de acción).

UNIDAD DE ÉLITE

Si escoges tu Unidad de élite como parte de tu ejército, tu oponente consigue Crystales iniciales adicionales para este enfrentamiento.

En el caso del Doctor Purga, el oponente consigue +2 Crystales para su reserva de Crystales inicial.

En el caso de partidas todos contra todos y por equipos, todos los enemigos consiguen esta bonificación.

FICHAS DE FACCIÓN



1x Indicador de facción



10x Puntos de victoria



4x Fuego



2x Trampa



3x Bendición



1x Muro de escudos

Santuario del Capítulo: CAPILLA DE BATALLA

Durante el turno Pasivo del Capítulo, cada Unidad del Capítulo que tenga al menos 1 miniatura con la Capilla de batalla puede recibir 1 ficha de BENDICIÓN.

La ficha de BENDICIÓN aumenta las cuatro características básicas de la Unidad (INI, ATA, DEF, MOV) en 1.

Retira todas las fichas de BENDICIÓN al principio del siguiente turno Pasivo del Capítulo.





Antes de que 1 miniatura de esta Unidad realice 1 Combate, no importa quién inicia el Combate.



Cada tirada DEF exitosa: significa cada vez que tu potencia de defensa es superior a la potencia de Ataque de tu oponente.

Todas tus Mejoras: todas las Mejoras unidas a todas tus Unidades.



Todas tus Mejoras: todas las Mejoras unidas a todas tus Unidades.

en una miniatura enemiga: puedes escoger una miniatura en cualquier lugar del mapa, sin importar la distancia.

El hexágono con la ficha de TRAMPA se considera vacío a efectos de movimiento y Empujar. Cualquier miniatura en ese hexágono activa la TRAMPA.

Bloqueada: consulta la regla detallada más abajo.

En MULTIJUGADOR por equipos, solo el propietario de la miniatura puede pagar el coste de descartar la ficha.



sin fichas de Resistencia: la miniatura muere si no hay fichas de Resistencia en su carta de Unidad cuando se activa esta Mejora.



Mueve y luego Ataca a traición: primero Mueve el Ángel de la muerte y luego realiza todos los Ataques a traición.

El jugador puede, por ejemplo, utilizar la acción superior de Muerte alada y la activación del Ángel de la muerte para hacer lo siguiente: acción de Movimiento (por su activación), otra acción de Movimiento (por la acción superior) y después Combate (por la acción superior) y Combate (por su activación).



Defensa: puede jugarse inmediatamente después de tu tirada para mejorar el resultado.

Ángel guardián: debe jugarse inmediatamente después de que una miniatura sufra Heridas. Las Heridas se aplican al Ángel. El Ángel puede sufrir todas las Heridas o cualquier número de ellas.



Tormenta de espadas: tú decides el orden de estos Combates y puedes parar después de resolver cualquiera de ellos.



Defensa exitosa: puede jugarse después de la tirada de DEF.

Tirada DEF exitosa significa que tu potencia de defensa es superior a la potencia de Ataque de tu oponente.

Guardia: los efectos duran hasta final de turno.



Empujón: puedes recolocar una miniatura de posición con el Caballero Sagrado cualquier Casilla adyacente a su posición original que elijas.

Este cambio de posición no se considera Movimiento. La miniatura afectada no puede Empujar.

No se puede utilizar durante el Movimiento, solo cuando has llegado a tu posición final.

No se puede jugar en Combate para interrumpir un Combate o cancelar un Contraataque.



Teleportación: recoloca la miniatura en cualquier hexágono vacío (Alcance ilimitado, ignora todos los obstáculos). No cuenta como Movimiento.



Esquiva: consulta la aclaración más abajo.



Defensa: puede jugarse inmediatamente después de tu tirada para mejorar el resultado.

o se mueve: cuando la miniatura abandona su posición inicial se descarta la ficha y se pierde la bonificación inmediatamente.



Despreciable: la recompensa de PV por matar a esta miniatura se reduce en 2. Nunca puede ser menor de 0.

Muerte fingida: esto NO implica una defensa exitosa y NO te otorga un Contraataque.



Venganza: el Ataque a traición solo puede realizarse la miniatura muerta justo después de morir. Tras el Ataque a traición, DEBE retirarse la miniatura del mapa.



Todas tus Mejoras: todas las Mejoras unidas a todas tus Unidades.

Drenaje de energía: no puedes coger más de 1 del mismo Vacimiento, aunque tengas varios Peregrinos.



Esquiva: consulta la aclaración más abajo.

Disparo: cada Explorador realiza una comprobación de impacto independiente y escoges el dado (gratis o pagado) de cada tirada de forma independiente.

No puedes jugar la acción Disparo en lugar de una tirada de Ataque durante el turno del oponente porque Disparo no es una acción instantánea.



Defensa: puede jugarse inmediatamente después de tu tirada para mejorar el resultado.

Posición de tiro: durante cada acción de Disparo cada tirador realiza 2 disparos en lugar de 1. Puede cambiar de objetivo entre disparos.



Defensa: puede jugarse inmediatamente después de tu tirada para mejorar el resultado.

Tiro cargado: solo puedes gastar cargas (y causar Heridas adicionales) inmediatamente después de comprobar el impacto de esta acción Purga.



Destruye 1 Crystal del Capítulo: retira un Crystal de la reserva de Crystal del Capítulo y devuélvelo al montón neutral.

Cualquiera de tus Mejoras: cualquier mejora unida a una de tus unidades.



Todas tus Mejoras: todas las Mejoras unidas a todas tus Unidades.

todas las miniaturas: tanto enemigas como tuyas.

FICHA DE FUEGO: consulta la regla a la derecha.

REGLAS DETALLADAS Y ACLARACIONES

ESQUIVA

Solo puedes esquivar a hexágonos vacíos. No puedes Empujar durante una acción Esquivar.

La Casilla adyacente no puede estar con la miniatura atacante. Si la miniatura que esquiva permanece, el Combate se lleva a cabo normalmente.

No puedes jugar Esquivar dentro de la secuencia de Combate (por ejemplo, para evitar un Contraataque).

Debes jugar Esquivar antes de la tirada de Ataque enemiga, nunca después.

La acción de Combate del enemigo se considera «gastada». El enemigo no puede escoger otro blanco.

BLOQUEADA

Esta miniatura no puede moverse de NINGÚN modo (no puede mover o ser movida, empujada, teletransportada, retirada del tablero; intercambiar su posición o recolocada de cualquier otro modo).

Todavía puede realizar otras acciones, iniciar un Combate, defenderse, etc. Si muere, se retira del mapa.

FICHA DE FUEGO

El objetivo sufre -2 a todas las características (INI, ATA, DEF, MOV).

Retira 1 ficha de FUEGO al principio de cada turno Pasivo del objetivo.

Las fichas de FUEGO son acumulativas.

HOJA DE FACCIÓN DE DEMONIOS

LOS DEMONIOS

— LOS ETERNOS CONQUISTADORES

Los Demonios son una antigua raza que existe desde mucho antes que los humanos y el resto de especies. A través de milenios han alcanzado una comprensión profunda de las reglas que gobiernan su universo. Adoran a un panteón de nueve misteriosos dioses, envueltos en secreto.

Como resultado de su increíblemente larga historia, su sociedad se ha convertido en una mezcla de diferentes especies que han ido añadiendo, de manera más o menos forzada, a su imperio. Según una teoría, los Primigenios fueron los primeros «demonios» inmortales, pero en algún momento perdieron la capacidad de reproducirse, lo que les obligó a añadir otras razas a su reino. Eso fue hace tanto tiempo que ahora incluso las razas conquistadas tienen un fuerte sentimiento de pertenencia al imperio demonio. En la actualidad, su población es tan grande que no hay planeta que pueda albergarla, por lo que necesitan proseguir con sus conquistas sin fin para sobrevivir y no verse abocados a una guerra civil.

Los demonios están divididos en tres castas principales: las castas de los Primigenios, los Terrores y las Bestias. Los Primigenios son los que dirigen la alianza, aunque todas las castas son muy diferentes e independientes entre sí. Los Primigenios piensan de forma estratégica, de modo maquiavélico. Creen que el objetivo final es TODO lo que importa, y no dudan en sacrificar a varios de los suyos en la búsqueda de nuevas conquistas. También utilizan magia de sangre para matar y manipular a sus oponentes.

La casta de los Terrores está íntimamente conectada con la Oscuridad. Es ahí donde han aprendido la mayoría de sus trucos. Además, el reino de la Oscuridad es su método preferido para alcanzar otros mundos distantes. Su motivación es causar miedo y desesperación a todo ser vivo. Con raíces firmes en la Oscuridad, el terror les da fuerza y les alimenta. Normalmente son la fuerza de vanguardia en una invasión demonio.

La casta de los Brutos es la más «honorable», al menos desde una perspectiva humana. Creen en la fuerza del cuerpo y la mente, y buscan batallas que les supongan un auténtico desafío, lo que a menudo les causa conflictos con los Primigenios y los Terrores. Son el «músculo» de los Demonios, centrados en librar sus batallas. También son increíblemente cabezotas, y muchas veces los Primigenios necesitan engañarlos o controlarlos de otra manera para llevar a cabo los planes a largo plazo.

Los Brutos comparten una conexión espiritual con el «Khyber», entidad formada por los Brutos caídos más importantes.

En sus últimos momentos, o cuando se enfrenta a una decisión importante, la mayoría de los Brutos escuchan las voces de Khyber guiándolos.

GUÍA TÁCTICA DE LOS DEMONIOS

- Recuerda que tienes varias formas de ganar Crystales temporales. Te darán ventaja, pero solo por un tiempo. Utilízalos para preparar la extracción. Recuerda que tu Santuario cuenta como Yacimiento de Crystal. Extrae de él cuando puedas y castiga a los enemigos que intenten hacer lo mismo!
- Cuando construyas tu mazo no te centres solo en conjuros para tu Señor de los Elementos. Si bien es poderoso, el Señor de los Elementos puede dañar tus propias tropas y puede morir con facilidad, especialmente si el oponente conoce su poder.
- No subestimes a los Eruditos Oscuros. Son excelentes para extraer y reducir al adversario. Agarrón espectral te será útil cuando estés preparando un Ataque decisivo.
- Si tu enemigo tiene mejores características que tú, utiliza Infección, Agarrón espectral, Congelar o fichas de fuego para ablandarle antes de atacar. Los demonios dependen de su capacidad para reducir al adversario para conseguir ventaja.

MAZO PRECONSTRUIDO

- **CARTAS DE UNIDAD:** Hijo de Khyber, Señor de los elementos, Sabueso Sanguinario (x2), Erudito oscuro.
- **CARTAS DE ACCIÓN:** Agarrón espectral (x2), Bola de fuego (x2), Congelar, Control mental (x2), Égida de crystal, Fiebre de guerra, Fuente de energía (x3), Horda, Infección (x2), Inmolación, Niebla (x2), Rabia, Ráfaga (x2), Rayo de hielo, Resurrección (x2), Zona de sombras.



Santuario Demonio: ALTAR SANGRIENTO

Cada vez que una miniatura enemiga con el Santuario reciba una Herida, sufre una Herida adicional.

Además, este Santuario cuenta como Yacimiento de Crystal para todos los jugadores durante su fase de extracción.

CARTA ESTANDARTE:



Realiza Combate: puedes elegir con qué enemigos quieres iniciar un Combate. Después de cada secuencia completa de Combate, puedes decidir no seguir realizando Combates.



FICHAS DE FACCIÓN



1 × indicador de facción



10 × puntos de victoria



4 × fuego



1 × égida de crystal



2 × congelado



3 × infección



3 × crystal temporal



1 × agarrón espectral

CARTAS DE UNIDAD:

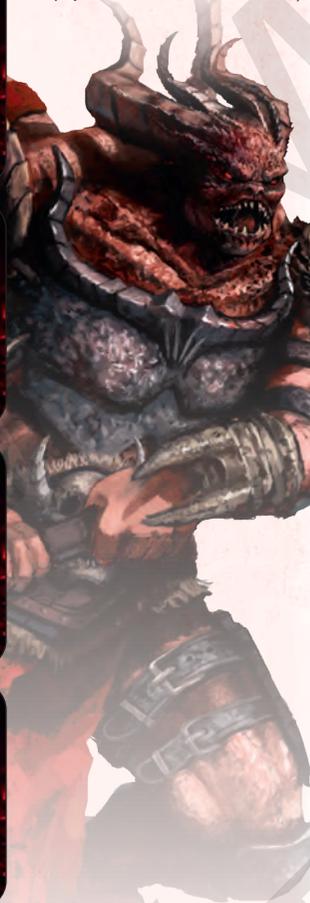


No puedes realizar tiradas de características con valor «—» o utilizarlas de cualquier forma.

Una Unidad con un valor de ATA de «—» no puede Atacar o Contratacar.

Una Unidad con un valor de DEF de «—» falla automáticamente cualquier tirada de defensa.

Una Unidad con un valor de MOV de «—» no puede moverse (aunque puede cambiar de posición al ser empujado o con cartas de acción).



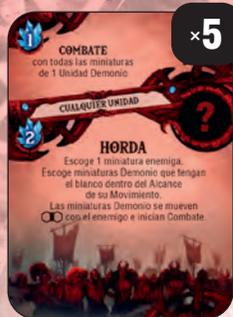
UNIDAD DE ÉLITE

Si escoges tu Unidad de élite como parte de tu ejército, tu oponente consigue Crystales iniciales adicionales para este enfrentamiento.

En el caso del Moldeador de Sangre, el oponente consigue +1 Crystal para su reserva de Crystales inicial.

En el caso de partidas todos contra todos y por equipos, todos los enemigos consiguen esta bonificación.

Importante: el Moldeador de Sangre tienen una habilidad de cambio de modo particular. ¡Tendrás que usar la carta de acción Poder infernal para cambiar el como de su carta de Unidad!



Horda: primero escoge qué miniaturas al Alcance de Movimiento del objetivo se moverán. Realiza esos Movimientos. Por último, escoge qué miniaturas de las que has movido iniciarán un Combate. Los Movimientos deben realizarse SIEMPRE antes de cualquier Combate.



Poder oscuro: consulta la regla más abajo.

Bola de fuego: puedes apuntar a una Casilla vacía para afectar así a las miniaturas de la Casilla adyacente que escojas (por ejemplo, si no tienes Línea de fuego para esa Casilla). Cualquier Casilla adyacente puede resultar afectada, incluso la que está detrás.

Colocar la ficha de fuego es opcional. Tú decides a quién se la colocas.

Importante: Bola de FUEGO afecta a TODAS las miniaturas de las Casillas objetivo, incluyendo las tuyas.

FICHA DE FUEGO: consulta la regla más abajo.



Crystales temporales: consulta la regla de Poder oscuro más abajo.

Control mental: el alcance se mide desde cualquier Erudito Oscuro en modo ritual.

Ningún jugador puede jugar cartas de acción durante el Combate de la miniatura controlada.

Tú escoges qué miniaturas enemigas son atacadas.

Tu oponente elige el dado con el que quiere tirar por todas las miniaturas implicadas.



Niebla: funciona sin tener en cuenta distancia u obstáculos entre las miniaturas elegidas. Deben colocarse en los mismos hexágonos de la miniatura con la que se intercambian.

Miniaturas cualquiera: enemigas o tuyas.



Teleportar: consulta la regla más abajo.

Congelar: no puedes realizar tiradas de características con valor «-» o utilizarlas de cualquier forma.

Una Unidad con un valor de ATA de «-» no puede Atacar o Contratacar.

Una Unidad con un valor de MOV de «-» no puede Moverse (aunque puede cambiar de posición al ser empujada o con cartas de acción).

El oponente puede pagar el coste de descartar la ficha solo durante su turno Activo.

En un equipo multijugador, solo el propietario de la miniatura afectada puede pagar el coste de descartar la ficha.



Iniciativa: afecta a 1 miniatura. Puede usarse en 1 Combate antes de comparar las puntuaciones de INI o antes de comprobar impacto durante 1 acción.

Fe: carga 1 Mejora unida a cualquiera de tus Unidades con 3 cargas.



Resurrección: las miniaturas devueltas pueden colocarse en cualquier hexágono vacío. No pueden Empujar otras miniaturas. No es obligatorio colocarlas en con ellos.

Además, puedes gastar cualquier cantidad de para restaurar el mismo número de fichas de Resistencia a la Unidad devuelta (hasta su valor inicial).



Teleportar: consulta la regla más abajo.

Zona de sombras: cuando uses esta carta, colócala junto con la miniatura al lado del tablero, hasta que decidas activar esta Unidad de nuevo.



Teleportar: consulta la regla más abajo.

Agarrón espectral: después de jugar esta acción, no es necesario seguir en modo ritual para que la acción continúe.

-1 a todas las características: INI, ATA, DEF, MOV.

Retira la ficha en el momento en el que no haya ningún Erudito Oscuro con el blanco.

Bloqueada: consulta la regla más abajo.



Repetir: puede activarse cuando esta Unidad causa una Herida DE CUALQUIER manera. El Movimiento y Combate se pueden resolver en cualquier orden. Ambos son opcionales.

Importante: repetir puede causar Combates en cadena, con varios Movimientos y Combates uno tras otro mientras sigas gastando cargas y causando Heridas!

Rabia: recarga significa que tienes que mover todos tus Crystales del almacén de agotados a la reserva de Crystales.



Crystales temporales: consulta la regla de Poder oscuro más abajo.



Secuestro: escoge 1 miniatura enemiga con el Sabueso Sanguinario. Después realiza el Movimiento. La miniatura enemiga debe ser capaz de permanecer con el Sabueso durante todo el Movimiento. La miniatura secuestrada no puede Empujar.

La miniatura secuestrada debe acabar con el Sabueso al final del Movimiento.

Por último, selecciona cuáles de tus miniaturas comenzarán un Combate contra la miniatura secuestrada y decide su orden de Ataque. Después de terminar cada secuencia de Combate, puedes decidir no realizar cualquiera de los Combates que queden.



Fiebre de guerra: cada ficha de Resistencia perdida significa que restas el número de fichas que todavía tiene al número inicial (4). El resultado es tu bonificación a INI y DEF.



Herida adicional: esta acción puede utilizarse con cualquier acción que cause Heridas, no solo en Combate. La Herida adicional la sufre 1 única miniatura (aunque varias hayan sufrido Heridas).

Infección: esta ficha no se puede descartar. Incluso si la Unidad es retirada del tablero y después vuelve, seguirá estando afectada.

El Sabueso sanguinario no necesita causar 1 Herida para desencadenar este efecto.

-1 a todas las características: INI, ATA, DEF, MOV.



Poder oscuro: consulta la regla detallada más abajo.

Rituales infernales: devuelve 1 de tus miniaturas: en partidas por equipos, también puede ser 1 miniatura de tu compañero.

Durante esta acción no se modifican las fichas de Resistencia.

Colocas la miniatura devuelta en cualquier hexágono vacío del tablero. No puedes Empujar.



Ataque: puedes jugar esta carta justo después de tu tirada para mejorar el resultado.

Torbellino sangriento: resta el número de fichas de Resistencia que todavía tiene el Hijo de Khyber al número inicial (4). El resultado muestra cuántos Combates puede iniciar el Hijo de Khyber.

Para estos Ataques puedes elegir cualquier objetivo legal, repartirlos entre diferentes miniaturas o incluso usar todos con la misma miniatura.

Sin embargo, si el Hijo de Khyber muere durante uno de ellos no puede iniciar los Combates restantes.



Poder oscuro: consulta la regla detallada más abajo.

Rayo de hielo: escoge 1 de las 6 direcciones que parten de la Casilla de la miniatura y comprueba la Línea de fuego en esa dirección.

Cualquier obstáculo que normalmente interrumpiría la Línea de fuego detiene el Rayo de hielo.

Afecta a todas las miniaturas en la Línea de fuego escogida, incluidas las tuyas.



Fuente de energía: solo restauras 1 ficha de Resistencia, aunque el Hijo de Khyber haya causado varias Heridas.

No puedes utilizar esta acción si la miniatura acaba de morir. ¡Es demasiado tarde para curarla!



Carga: carga las Mejoras unidas de todas tus Unidades con 1 carga.

Poder infernal: iesta es la única forma de cambiar el modo de los Moldeadores de Sangre! Seguirán en modo fortaleza el resto de la partida.



Inmolación: recuerda que cuando una miniatura se sacrifica el oponente no gana PV por ella.

todas las miniaturas: afecta a las miniaturas enemigas y a las tuyas.



Defensa: puedes jugar esta carta justo después de tu tirada para mejorar el resultado.

Egida de Crystal: no puedes jugar esta carta para evitar una Herida que acaba de producirse. La ficha se descarta como primer paso al principio del siguiente turno Pasivo de tu oponente.



Inmolación: recuerda que cuando una miniatura se sacrifica el oponente no gana PV por ella.

todas las miniaturas: afecta a las miniaturas enemigas y a las tuyas.



REGLAS DETALLADAS Y ACLARACIONES

PODER OSCURO

Intercambia significa retirar 1 ficha de Resistencia para añadir 2 Crystales temporales a tu reserva de Crystales.

Crystales TEMPORALES: son fichas especiales que funcionan exactamente igual que los Crystales normales, excepto que, una vez utilizados, se descartan a la pila central neutral en lugar de ir al almacén de agotados.

Únicamente el jugador Demonio puede conseguir Crystales temporales, incluso en partidas por equipos.

FICHA DE FUEGO

El objetivo sufre -2 a todas las características (INI, ATA, DEF, MOV).

Retira 1 ficha de FUEGO al principio de cada turno Pasivo del objetivo.

Las fichas de FUEGO son acumulativas.

TELEPORTAR

Coloca la miniatura en una nueva posición, ignorando cualquier obstáculo en su camino, alcance ilimitado. No es una acción de Movimiento. Puedes Empujar.

BLOQUEADA

Esta miniatura no puede moverse de NINGÚN modo (no puede Mover o ser movida, Empujada, teleportada, retirada del tablero; intercambiar su posición o reposicionarse de cualquier otro modo).

Todavía puede realizar otras acciones, iniciar un Combate, defenderse, etc. Si muere, se retira del mapa.

HOJA DE FACCIÓN DVERGAR

DVERGAR – LIBRES DE NUEVO

Hubo una vez en que los Dvergar era una raza que solo se preocupaban por sí mismos. Habitaron sus fortalezas en las montañas sin sentir la necesidad de comunicarse o interactuar con el resto de razas a las que consideraban brutas e inferiores. Su único propósito era perfeccionar su arte.

Cada cosa que creaban tenía que ser superior a la anterior, así que cada invención debía venderse o destruirse o fundirse de nuevo. La perfección se convirtió en su obsesión. Se dedicaban décadas de trabajo para las Mejoras más insignificantes. Los comerciantes extranjeros pagaban muy bien por la artesanía Dvergar. Estos largos milenios en pos de la esquivo perfección se vieron abruptamente interrumpidos cuando los Demonios invadieron su mundo.

Pero las fortalezas Dvergar no eran fáciles de conquistar, y cuando se vieron baja una amenaza directa, encontraron una nueva obsesión: perfeccionar el arte de la guerra. Su Resistencia natural, su piel de dureza similar a la piedra, su extraordinaria fuerza y sus formidables fortificaciones les permitieron defenderse lo suficiente como para que toda la raza de adaptase y evolucionara. Cada vez que los Demonios atacaban sus ciudades subterráneas, los Dvergar las defendían mejor.

Al final, los invasores decidieron que no podían asumir más bajas. Sería mejor exterminar todo el mundo y tratar de rescatar los recursos que pudiesen de los restos calcinados. Y de esta manera los Demonios quemaron el mundo natal de los Dvergar utilizando la misteriosa Llamanegra, creada con este único fin. Sus lenguas ardientes penetraron piedra y acero por igual, y pronto alcanzaron las más profundas cuevas Dvergar.

Tras días de incendio, el fuego se extinguió, y los Demonios entraron en las cuevas para encontrar a varios Dvergar, quemados pero aún con vida. Habían conseguido fundirse con la Llamanegra. Los Demonios quedaron tan impresionados por su perseverancia que decidieron esclavizarlos y convertirlos en sus herreros, maestros de armas y tropas de choque.

Tras eones de servicio, algunos Dvergar han conseguido romper sus cadenas al entrar en un nuevo mundo. Se han escondido de nuevo en las montañas. Pero, al liberarse de los Demonios también se alejaron de su influencia mágica. Pronto, la llama en su interior comenzó a desfallecer, condenándolos a una muerte lenta. Han encontrado una solución temporal, inhalar un gas que aviva las llamas. Ahora buscan una manera de curar, de una vez por todas, su aflicción.

GUÍA TÁCTICA DE LOS DVERGAR

- Coloca tus miniaturas con inteligencia. Los Dvergar tienen el menor Alcance de Movimiento de todas las facciones, aunque pueden utilizar Prospección para ganar ventaja con los Crystales.
- Recuerda que Detonación también daña a tus Unidades, así que intenta utilizarlo con Unidades separadas de tu ejército.
- Las cartas de Estandarte y Mecanismo te permiten cambiar Mejoras entre Unidades, así que no dudes en utilizarlas solo por su acción superior.
- Las Unidades Dvergar tienen una iniciativa baja, así que son vulnerables a todas las acciones que comprueban impacto. Tenlo en cuenta para no tener muchas miniaturas agrupadas.
- Puedes utilizar la carta Chatarra incluso si estás pagando con una ficha de Resistencia. ¡Utilízalo para sacar ventaja!

MAZO INICIAL PRECONSTRUIDO

- **CARTAS DE UNIDAD:** Avivado, Guardián de la Llama, Inquebrantable (x2), Vengador.
- **CARTAS DE ACCIÓN:** Arma encadenada (x2), Combustible refinado, Chatarra, Desviar (x2), Detonación (x2), Emisora de radio, Escudo mecánico (x2), Exoesqueleto, Furia (x2), Fusión del núcleo, Gancho con cadena, Lanzallamas (x3), Marcado por la muerte, Mecanismo (x2), Protección, Tácticas arriesgadas (x2).

CARTA DE ESTANDARTE:



No puedes superar la Resistencia inicial de una Unidad ni resucitarla utilizando el estandarte.

No puedes mover fichas de Resistencia a una Unidad muerta.

No puedes utilizar tu carta de Estandarte para salvar a una miniatura que ha recibido una Herida mortal (es demasiado tarde para eso).

Puedes fusionar 2 miniaturas Dvergar en contacto para crear una miniatura mayor siempre que:

- ambas estén en la misma Casilla;
- el tamaño de la base combinada no sea mayor de 7 hexágonos.

Coloca la ficha de FUSIÓN entre estas 2 miniaturas. A partir de ahora:

- se considerará 1 miniatura a efectos de Movimiento o de Empujar;
- puedes usar el valor de característica de cualquiera de las 2 Unidades en cualquier situación;
- al principio de la activación, puedes cambiar el modo solo con 1 de las cartas de Unidad de las miniaturas fusionadas;
- esta nueva miniatura puede utilizar acciones normalmente restringidas a las Unidades que la componen;
- si la nueva miniatura recibe Heridas, puedes distribuirlas entre las dos miniaturas unidas como quieras.

No se puede retirar la ficha de FUSIÓN de ninguna manera, salvo matando a una de las miniaturas fusionadas. En cualquier otro caso, la ficha permanece en efecto hasta el final del turno. Después de retirar la ficha, las miniaturas vuelven a considerarse independientes.

CARTAS DE UNIDAD



UNIDAD DE ÉLITE

Si escoges vuestra Unidad de élite como parte de vuestro ejército, vuestro oponente consigue Crystales iniciales adicionales para este enfrentamiento.

En el caso del Gyrobot, el oponente consigue +2 Crystales para su reserva de Crystales inicial.

En el caso de partidas todos contra todos y por equipos, todos los enemigos consiguen esta bonificación.



Santuario Dvergar CHATARRERÍA

Durante el turno Pasivo Dvergar, si al menos 1 miniatura Dvergar está con la Chatarrería, la Unidad de esta miniatura puede:

- Cargar sus Mejoras con 2 adicionales, y
- colocar 1 ficha de Resistencia de la Chatarrería en su carta de Unidad. ¡Una Unidad no puede superar su valor de Resistencia inicial!

FICHAS DE FACCIÓN



1x indicador de facción



10x puntos de victoria



5x fuego



1x energizar



3x marcado



1x fusión



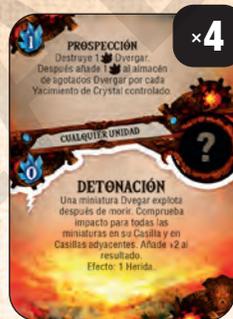
Exoesqueleto: esta Unidad puede Moverse el doble de su Movimiento normal solo durante su acción de Movimiento.



Chatarra: consulta la regla detallada más abajo.



Emisora de radio: los efectos se acumulan. Por ejemplo, si tienes 3 Emisoras de radio tu límite de cartas es 6 y robas 6 cartas cada turno.



Prospección: consulta la regla detallada más abajo.
Detonación: afecta a todas las miniaturas (enemigas y tuyas).



Chatarra: consulta la regla detallada más abajo.



Recargar Cristales: descartar 1 carta es un coste obligatorio.
Furia: escoges el orden de los Combates. Tras cada combate, puedes decidir no resolver los Combates que quedan.



Carroneros: la Herida puede causarse de cualquier manera. Puedes escoger cualquier Mejora, no solo las de la Unidad que causa la Herida.



Escudo mecánico: cuando uses esta acción no realizas una tirada de DEF.



Combustible refinado: puedes gastar más de 1 carga de golpe, los efectos se acumulan. Por ejemplo, 3 cargas te proporcionan +6 en la tirada de impacto y 3 fichas de FUEGO adicionales. Puedes utilizar esta acción DESPUÉS de lanzar el dado para impactar.



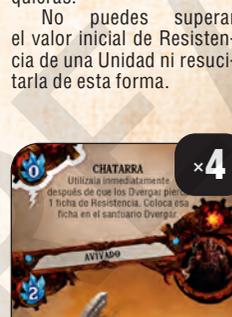
Chatarra: consulta la regla detallada más abajo.
Lanzallamas: afecta a todas las miniaturas (enemigas y tuyas).
FICHA DE FUEGO: consulta la regla más abajo.



Prospección: consulta la regla detallada más abajo.
Fusión del núcleo: no puedes Sacrificar 1 miniatura si ya ha muerto por alguna otra razón (es demasiado tarde para eso).
No puedes jugar esta acción después de que un enemigo haya tirado para Atacar o impactar. Primero comprueba el resultado del Ataque/Impacto y después, si sobrevive, tu miniatura puede ser sacrificada.



Energizar: se activa solo cuando esta Unidad está controlando un Yacimiento de cristal durante una extracción. En lugar de coger 1 crystal de este Yacimiento de cristal, puede restaurar hasta 2 fichas de Resistencia en tu almacén de Crystales agotados como recordatorio de esta acción.



Chatarra: consulta la regla detallada más abajo.



Valiente: después de realizar el Contraataque tienes que infligir una Herida a esta miniatura.



Protección: esta acción no es acumulativa. Dos Unidades Inquebrantables diferentes con Protección solo otorgan un +2 DEF.



Carroneros: la Herida puede causarse de cualquier manera. Puedes escoger cualquier Mejora, no solo las de la Unidad que causa la Herida.



Chatarra: consulta la regla detallada más abajo.



Cohete: afecta a todas las miniaturas (enemigas y tuyas). NO se necesita Línea de fuego. Solo necesitas que la Casilla esté dentro de Alcance 3 de una miniatura Gyrobot.



Crystales ganados: cualquier crystal que consigas se coloca en tu reserva de Crystales.



Armadura: cuando utilices esta acción, no realizas la tirada de DEF.

Marcada: después de utilizar esta acción, la ficha se queda en la miniatura incluso si se pierde el Inquebrantable. Esta ficha solo añade 1 Herida adicional y después se retira, sin importar el número de Heridas que se causan a la vez.

La ficha de Marcada se acumula (2 fichas = 2 Heridas adicionales).

Puedes decidir causar las 3 Heridas a 1 única miniatura o distribuir las de cualquier forma.

Cuando lo usas en un Avivado mientras esté en efecto Tácticas arriesgadas, esa tirada de DEF sigue considerándose exitosa.
Vapuleo: necesitas moverte 3 Casillas en línea recta inmediatamente antes de iniciar un Combate. Esto significa que no recibes la bonificación si tú, por ejemplo) te mueves 3 Casillas en línea recta y 1 hacia el lado.

REGLAS DETALLADAS Y ACLARACIONES

CHATARRA

Esta acción te permite apilar fichas de Resistencia perdidas en tu Santuario para restaurarlas durante el turno Pasivo Dvergar. Consulta la regla CHATARRERÍA.

IMPORTANTE: si una miniatura sin fichas de Resistencia muere, ¡NO CUENTA como una ficha perdida!

PROSPECCIÓN

Destruir Crystales: coges 1 crystal de tu Reserva de Crystales o de tu almacén de Crystales agotados y lo devuelves al montón neutral.

FICHA DE FUEGO

El objetivo sufre -2 a todas las características (INI, ATA, DEF, MOV).

Retira 1 ficha de FUEGO al principio de cada turno Pasivo del objetivo. Las fichas de FUEGO son acumulativas.

HOJA DE FACCIÓN SINROSTRO

LOS SINROSTRO – EVOLUCIÓN PURA

El primer Sinrostro fue el resultado de un accidente. Cobró vida cuando un crystal capturó la esencia vital de un hombre moribundo y se utilizó más tarde como fuente de energía en una máquina. Lentamente, comenzó a crear tejido vivo alrededor de las partes mecánicas y, por último, tomó conciencia de sí mismo. Se desconoce qué le sucedió a este primer híbrido. El hecho es que en poco tiempo el número de Sinrostro creció. Aprendieron a asimilar los cadáveres y las máquinas destrazadas, cosas ambas muy abundantes en este mundo. Como resultado, se convirtieron en una terrible amenaza.

Dicen que los ojos son las ventanas del alma. Los Sinrostro no tienen ninguno de los dos, pero son plenamente conscientes de lo que les rodea ya que pueden sentir a cualquier ser vivo, incluidas las bacterias más insignificantes, mapeando con precisión el terreno a su alrededor.

Aunque varían en tamaño y apariencia, todos los Sinrostro son criaturas vivientes fundidas con partes mecánicas que pueden adaptarse y evolucionar, modificándose con órganos adicionales, apéndices y mecanismos. Cada Sinrostro tiene como fuente de energía un crystal que contiene la esencia vital de una criatura, normalmente un humano pero a veces también de orígenes distintos. Normalmente, este crystal principal está alojado bien protegido dentro del pecho, aunque algunas secciones mecánicas del cuerpo del Sinrostro pueden utilizar Crystales adicionales.

Los Sinrostro solo existen para alimentarse y aumentar su poder. Su hambre es infinita e insaciable. Deben consumir la esencia vital de organismos vivos para sostenerse. Cada Sinrostro puede capturar la esencia vital de un cuerpo moribundo o de un cadáver reciente y usarla para alimentarse, mejorarse o crear otro Sinrostro. La esencia consumida transfiere alguna de las habilidades y el conocimiento de la víctima, pero los Sinrostro no conservan recuerdos de la vida de su víctima original, son fríos y carentes de emociones. Algunos de los más poderosos Sinrostro pueden consumir incluso la esencia de sus parientes inferiores.

Parece que todos los miembros de esta facción se comunican a nivel subconsciente, pudiendo enlazar sus mentes a través de grandes distancias. Sin embargo, nunca han intentado comunicarse con alguien que no fueran ellos mismos.

Aunque difícil, matar a un Sinrostro es posible. Sus constructos pueden ser derrotados mediante decapitación, desmembramiento, o arrancando su crystal principal. Estos Crystales puede ser destruidos o almacenados alejados de cualquier parte mecánica o mecanismo, evitando así que generen un cuerpo nuevo. Los Sinrostro no interactúan con otros materiales como madera, telas o piedra. Los Sinrostro pueden morir también de hambre, pero se sabe que, cuando están cerca de la muerte, se consumen entre ellos, criaturas más pequeñas e incluso plantas. Un rebaño hambriento puede arrancar toda la vida de áreas enormes.

GUÍA TÁCTICA DE LOS SINROSTRO

- Los Sinrostro en su conjunto son bastante débiles comparados con el resto de facciones. ¡Necesitarás evolucionar para superar a tus oponentes! Durante tus primeros turnos, evita el combate y prepárate para una partida media-larga.
- Tus Unidades son sacrificables. Los Berserkers son un combustible excelente para alimentar tus Unidades más fuertes. Sacrificalos para conseguir Mejoras o para jugar Imparable en tu Destructor.
- Incluso muertas, tus Unidades pueden resultar útiles: ¡convierte los muertos en Crystales con tu Estandarte! Hazlo de forma inteligente. Primero retira miniaturas de una Unidad, y luego de otra. De esta forma, una de tus Unidades será más fuerte si vuelve a la vida.
- Tienes una gran capacidad de curación. Si te faltan Crystales, usa tus fichas de Resistencia para pagar por tus habilidades ¡en lugar de puntos de victoria!
- Intenta poner la presión sobre tu oponente. Haz que reaccione a tus movimientos en lugar de adaptarte tú a su estrategia.

MAZO INICIAL PRECONSTRUIDO:

- **CARTAS DE UNIDAD:** Berserker (x2), Criaespadas, Destructor, Recolector.
- **CARTAS DE ACCIÓN:** Anhelos de vida, Berserkers evolucionados (x2), Criaespadas evolucionados, Destructor ascendido, Destructor defensivo, Empalar, Enjambre (x3), Escupehojas (x2), Infierno, Imparable (x2), Osmosis (x2), Recolector evolucionado, Reproducción, Sacudida (x2), Víctima escogida, Volver a la fuente (x3)



Santuario Sinrostro: INCUBADORA

Durante cada turno Pasivo Sinrostro, cada Unidad Sinrostro con al menos 1 miniatura  con el santuario Sinrostro recupera 1 ficha de Resistencia.

CARTA DE ESTANDARTE



Retirar del juego una miniatura Sinrostro muerta: retira esa miniatura del juego (es decir, ponla en la caja del juego). Esta miniatura no puede volver al tablero durante esta partida de ninguna forma.

Devolver: puedes colocar todas las miniaturas de esta Unidad en el tablero. Esto no incluye a las miniaturas retiradas del juego por el uso del Estandarte o miniaturas que no se han usado en la partida.

Esta es una habilidad poderosa que permite a los Sinrostro no permanecer muertos por mucho tiempo. Piensa en ella como si cada carta de Evolución tuviese también una acción de Resurrección.

Cuando devuelves tus miniaturas no les colocas ninguna ficha de Resistencia, así que ¡preocúpate de defender tus tropas recién adquiridas! ¡Tu oponente puede conseguir nuevos puntos de victoria volviéndolas a matar!

FICHAS DE FACCIÓN



1 x indicador de facción



10 x puntos de victoria



1 x fuente +1 a INI



1 x fuente +1 a ATA



1 x fuente +1 a DEF



3 x sacudida



3 x imparable

CARTAS DE UNIDAD

¡Importante! ¡Siempre tienes que pagar por cambiar el modo de las Unidades Sinrostro! Una vez cambian de modo, las Unidades Sinrostro no volverán al modo básico durante esa partida. El coste de cada cambio de modo está impreso en la carta de Unidad, en el icono de cambio de modo.



UNIDAD DE ÉLITE

Si escoges tu Unidad de élite como parte de tu ejército, tu oponente consigue Crystales iniciales adicionales para este enfrentamiento.

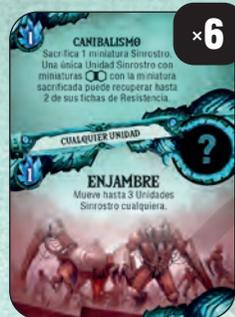
En el caso del Destripador, el oponente consigue +2 Crystales para su Reserva de Crystales inicial.

En el caso de partidas todos contra todos y por equipos, todos los enemigos consiguen esta bonificación.



Infierno: puedes escoger combatir solo con determinadas miniaturas de una de las Unidades escogidas.

También puedes escoger menos de 3 Unidades. No puedes escoger la misma Unidad dos veces (ni tres).



Sacrificar: consulta la regla detallada más abajo.

Enjambre: puedes escoger mover solo determinadas miniaturas de una de las Unidades escogidas.

También puedes escoger menos de 3 Unidades.

No puedes escoger la misma Unidad dos veces (ni tres).

Resuelve los Movimientos de forma secuencial. ¡Solo los Movimientos de las miniaturas de la misma Unidad son simultáneos!



Mejoras Sinrostro: consulta la regla detallada más abajo.

1 uso por pago significa que puedes usar esta acción tantas veces en un turno como quieras, siempre y cuando pagues el coste cada vez.

Empalar: puedes utilizar esta acción incluso cuando vas a contratacar, antes de tirar para calcular tu potencia de Ataque.



Anhelado de vida: si el Destructor sufre 1 Herida y restaura 1 ficha de Resistencia al mismo tiempo utilizando esta carta, no muere (incluso si no tenía ninguna ficha de Resistencia cuando sufrió la Herida).



Mejoras Sinrostro: consulta la regla detallada más abajo.

Reproducción: devuelve 1 miniatura Berserker sin cambiar el número de fichas de Resistencia en su carta de Unidad.

1 uso por pago significa que puedes usar esta acción tantas veces en un turno como quieras, siempre y cuando pagues el coste cada vez.



Absorción: puedes usar la carta de Estandarte cuando juegues Absorción para devolver miniaturas muertas de la Unidad que evoluciona.



Sacrificar: consulta la regla detallada más abajo.

Imparable: puedes utilizar estas fichas para añadir +3 a cualquier característica (ATA, DEF, INI o MOV). No puedes usarlas para aumentar el valor de Resistencia de tu Destructor.

Puedes utilizar 1 ficha para aumentar tu ATA o DEF después de haber realizado la tirada de combate. Puedes utilizar 1 ficha para aumentar tu INI justo antes de compararla con el valor de una miniatura enemiga (o durante una tirada de Disparo).

Si gasta las tres fichas de golpe ¡podrías aumentar la característica elegida en +9!



Volver a la fuente: no puedes tirar por características con valor «-» o usarlas de ninguna manera.

Una Unidad con un valor de ATA de «-» no puede Atacar ni Contratacar.

Un ATA igual a «-» significa que la Unidad no puede Atacar ni Contratacar.

El Alcance de la ficha FUENTE se considera ilimitado (sus efectos se aplican a todas las miniaturas Sinrostro del tablero).

Las fichas FUENTE se acumulan. Cada miniatura Sinrostro (excepto los Berserkers con las fichas FUENTE) reciben todas las bonificaciones proporcionadas por todos los Berserkers con fichas de FUENTE.

Cuando un Berserker con una ficha activa FUENTE muere, la ficha vuelve al montón y puede usarse de nuevo cuando juegues Volver a la fuente.

La única forma de retirar una ficha FUENTE de un Berserker es matando a la miniatura.



Recursos: el Crystal obtenido se coloca en tu reserva de Crystal.



Osmosis: puedes matar a tu Recolector de esa forma, pero entonces tu enemigo recibirá puntos de victoria como si la hubiera matado él.



Escupehojas: si golpeas al blanco puedes gastar fichas de Resistencia del Criaespadas para aumentar el número de Heridas que causas a la miniatura objetivo.



Sacudida: se causa 1 Herida al principio de cada turno Activo Sinrostro mientras el Criaespadas siga en con el objetivo.

Bloqueada: consulta la regla detallada más abajo.



Víctima escogida: no estás obligado a mover todos los Berserker que estén dentro del alcance.



CARTAS DE EVOLUCIÓN

Las cartas de Evolución son unas cartas de acción especiales. Aunque están incluidas en el mazo de acción, no muestran las 2 acciones disponibles en las cartas de acción normales y funcionan de forma distinta.

Durante su turno activo, el jugador puede jugar cartas de Evolución de su mano, pagando su coste. La carta de Evolución se coloca encima de la carta de Unidad correspondiente. A partir de ahora cuenta como la carta de Unidad y cambia las características de la Unidad evolucionada. Esta carta permanece en el espacio de la carta de Unidad hasta el final de la partida, a no ser que sea tapada por otra carta de Evolución (algunas Unidades, como el Destructor, tienen hasta 3 cartas de Evolución distintas).



REGLAS DETALLADAS Y ACLARACIONES

MEJoras SINROSTRO

Las Mejoras de los Sinrostro son diferentes a las del resto de facciones.

Su coste se paga en Crystales en lugar de cargas. De hecho, los Sinrostro nunca usan cargas.

Sacrifica 1 Herida Sinrostro = unir: tienes que Sacrificar 1 miniatura o 1 ficha de Resistencia de una Unidad con el objetivo de la Mejora. Puede ser la Unidad objetivo de la Mejora.

SACRIFICAR UNA MINIATURA

Quando Sacrificas una miniatura, esta muere y tu enemigo no gana ningún punto de victoria por su muerte. Solo puedes Sacrificar tus propias miniaturas.

Las fichas de Resistencia no resultan afectadas cuando Sacrificas una miniatura. Recuerda que Sacrificar una miniatura y Sacrificar una Herida / ficha de Resistencia son dos cosas distintas.

BLOQUEADA

Esta miniatura no puede moverse de NINGÚN modo (no puede Mover o ser Movida, Empujada, Teleportada, retirada del tablero; intercambiar su posición o reposicionarse de cualquier otro modo).

Todavía puede realizar otras acciones, iniciar un Combate, defenderse, etc. Si muere, se retira del mapa.

HOJA DE FACCIÓN RENACIDOS

LOS RENACIDOS – PURIFICAR EL MUNDO

Los Renacidos fueron una de las últimas facciones en unirse al conflicto. Al principio fueron indiferentes a las guerras en curso, preocupándose tan solo de sus territorios y aniquilando a cualquier invitado no deseado. Conforme avanzaba la guerra, iban perdiendo sus tierras natales, metro a metro. Abandonaron sus guaridas en los bosques por primera vez cuando hordas voraces de Sinistro despojaron a franjas enteras de tierra de todo organismo vivo, convirtiendo vastos bosques en desiertos. Este incidente fue la gota que colmó el vaso e hizo que la propia naturaleza se volviese contra el mundo.

Para los humanos, la naturaleza normalmente evoca imágenes de serenidad, tranquilidad y paz. Esto es mentira. Los Renacidos son lo más opuesto a lo pacífico que pueda haber. Tampoco les importa el poder, el orgullo, la gloria o cualquier otra cosa. Son la furia de la naturaleza personificada.

Muchos Renacidos adoptan la forma de hembras frágiles para conseguir ventaja sobre los enemigos que tienden a subestimarlas. Las Damas del árbol también usan sus disfraces para cazar hombres. Tras capturarlos, atraviesan sus corazones con hojas maldicidas, convirtiéndolos en feroces hombres bestia, las tropas de choque de su ejército.

Para empeorar más las cosas, los Renacidos comenzaron a utilizar los Cristales para crear una especie de plantas de crecimiento rápido, cuidadosamente cultivadas y convertidas en armas con mortales espinas venenosas. Las raíces de estas plantas pueden extenderse lejos de las tierras de los Renacidos, atravesando las líneas enemigas y penetrando en fortificaciones subterráneas. Después, cuando llega el momento adecuado, afloran a la superficie creando densos arbustos y matorrales que sirven como cabeza de puente para incursiones renacidas más grandes.

Una de las principales armas de los Renacidos es su gas venenoso, al que ellos son inmunes. Respirarlo causa la muerte o incluso mutaciones, convirtiendo a la víctima en una de las criaturas de los Renacidos. Lo usan como arma de destrucción masiva para controlar grandes áreas y proteger blancos estratégicos de los intrusos.

Crean que solo una purga total restaurará el equilibrio en el mundo.

GUÍA TÁCTICA DE LOS RENACIDOS

- Cuando construyas tu mazo, intenta incluir cartas que te permitan colocar más Matorrales en el tablero. Tu Estandarte, aunque útil, no será suficiente.
- Coloca tus Matorrales y tus miniaturas con cuidado. Tratar de atrapar a tus enemigos y asegúrate de que no tengan una opción de movimiento buena. Lo ideal sería que tuviesen que Empujar uno de tus Bosques de espino o que se quedasen con otro. ¡Muchos de los potenciadores de tu facción solo funcionan cuando estás con Matorrales!
- La Parálisis es tu amiga. Mantendrá a tu enemigo con tu fuente principal de daño: los Bosques de espino.
- Aunque tienen carencias de MOV y no tienen acciones de Movimiento en las cartas, los Renacidos pueden teletransportarse entre Matorrales. A veces es más útil colocar un Matorral solitario en una parte alejada del mapa para la acción Bosque andante o para mejorar una habilidad que hacer que crezcan todos cerca de tu Santuario.
- Recuerda que tu fase de extracción no solo te permite conseguir Cristales y cargas adicionales, sino que también te ayuda a Herir a las miniaturas enemigas.
- Algunas Unidades Renacidas se benefician enormemente de Mejoras aplicables a cualquier Unidad, lo que te proporciona combinaciones de acciones inesperadas!

MAZO INICIAL PRECONSTRUIDO

- **CARTAS DE UNIDAD:** Bestia de guerra, Corcel de la peste, Dama del árbol, Oráculo de la ira, Gusano.
- **CARTAS DE ACCIÓN:** Animar bosques, Ariete (x2), Arrastrar, Ataque relámpago, Ataque subterráneo (x2), Atracción (x2), Carga salvaje, Cambio de forma, Crecimiento desmedido (x2), Debilitar, Empoderamiento (x2), Enterrarse, Jungla reptante (x2), Llamada de la Naturaleza, Plantación (x2), Sed de sangre, Sembrar (x2)



Santuario renacido BOSQUE DE ESPINO

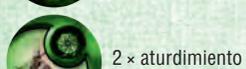
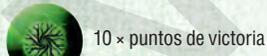
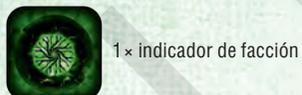
Al final de cada turno Pasivo Renacido, causa 1 Herida a cada miniatura enemiga con el Bosque de espino.

CARTA DE ESTANDARTE



Los Matorrales deben colocarse en hexágonos vacíos. No está permitido Empujar.

FICHAS DE FACCIÓN



CARTAS DE UNIDAD:



No puedes hacer tiradas sobre características con valor «-» o utilizarlas de ninguna manera.

Una Unidad con un valor de ATA de «-» no puede Atracar o Contratar.

Una Unidad con un valor de DEF de «-» falla automáticamente cualquier tirada de defensa.

Una Unidad con un valor de MOV de «-» no puede Moverse (aunque su posición puede cambiar por el efecto de cartas o porque la Empujen).

UNIDAD DE ÉLITE

Si escoges tu Unidad de élite como parte de tu ejército, tu oponente consigue Cristales iniciales adicionales para este enfrentamiento.

En el caso de la Guardia Ancestral, el oponente consigue +1 cristal para su reserva de Cristales inicial.

En el caso de partidas todos contra todos y por equipos, todos los enemigos consiguen esta bonificación.

SOBRE LOS MATORRALES

Los Matorrales son fichas específicas de la facción Renacidos. Cuando están con cualquier Bosque de espino, cuentan como otro Bosque de espino (con las mismas reglas). Estos Matorrales siguen las reglas tanto de los Matorrales como de los Bosques de espino.

Esto te permite construir cadenas de Bosque de espino que se extiendan a través del tablero, dañando a múltiples enemigos.

Cuando un enemigo Empuja a la vez cualquier número de Bosques de espino (de base de 2 hexágonos) sufre 1 Herida.





Recolocar: consulta la regla detallada más abajo.

Jungla reptante: siempre puedes mover menos de 3 Matorrales si quieres.



Bruma verde: esta bonificación no aumenta si hay varios Matorrales.

Sed de sangre: esto significa que la Bestia de guerra causa 1 Herida solo después de recibir una Herida y pagar 2.



Esquiva – consulta la regla detallada más abajo.

Animar bosques: el intercambio ocurre sin importar la distancia.

La Dama del árbol puede colocarse en cualquiera de los dos hexágonos ocupados por el Matorral y el Matorral puede colocarse en el hexágono de la Dama del árbol y en cualquier hexágono vacío adyacente dentro de la misma Casilla.



Sacrificar una miniatura: consulta la regla detallada más abajo.



Germinar: solo puedes colocarlo en hexágonos vacíos (no se permite Empujar).

Sembrar: la miniatura nueva debe colocarse en los hexágonos que ocupaba previamente el Bosque de espino retirado. Si la peana es más grande, debe ocupar hexágonos vacíos adyacentes dentro de la misma Casilla. Si la miniatura no puede colocarse legalmente, no puedes jugar Sembrar.

La miniatura que vuelve no añade ninguna ficha de Resistencia a su carta de Unidad.



Fotosíntesis: consulta la regla detallada más abajo.

Atracción: no puedes jugar ninguna acción sobre la miniatura blanco mientras la Mueves. Dispara cualquier trampa o efecto negativo y puede Empujar (tú eliges dónde).



Germinar: solo puedes colocarlo en hexágonos vacíos (no se permite Empujar).

Licantropía: coloca 1 Bestia de guerra en un hexágono (o hexágonos) previamente ocupado por el enemigo. Si la peana del enemigo era más pequeña, la Bestia de guerra debe ocupar algunos hexágonos adyacentes vacíos dentro de la misma Casilla. Si la Bestia de Guerra no puede colocarse legalmente, no puedes jugar Licantropía.

Sacrificar una miniatura: consulta la regla detallada más abajo.



Germinar: solo puedes colocarlo en hexágonos vacíos (no se permite Empujar).

Debilitar: 1 uso por pago significa que puedes utilizarla varias veces por turno.

Las fichas DEBILIDAD permanecen en esta carta hasta el final de la partida y son acumulativas: con 3 fichas DEBILIDAD todas las miniaturas enemigas con el Oráculo sufren -3 a todas las características (INI, ATA, DEF, MOV).



Hierbas: la acción restaura solo 1 ficha de Resistencia de 1 miniatura.

Empoderamiento: cada gasto aumenta la bonificación en 1, pero solo se aplican a una única característica durante un único Combate.



Hierbas: la acción restaura solo 1 ficha de Resistencia de 1 miniatura.

Enraizado: retira la ficha tan pronto como la miniatura no esté con ninguna Guardia ancestral.

La ficha puede colocarse en cualquier miniatura, tanto enemiga como tuya.

Bloqueada: consulta la regla detallada más abajo.



Germinar: solo puedes colocarlo en hexágonos vacíos (no se permite Empujar).

Llamada de la Naturaleza: el coste de la acción se aplica cuando se coloca la ficha LLAMADA. Activar la miniatura llamada no tiene coste ni limitación de distancia.

Puedes descartar esta ficha al principio de cualquiera de tus turnos Activos para activar la miniatura llamada. Entonces puedes Mover esta miniatura e iniciar un Combate con cualquier miniatura (incluso las de su propia facción).

Ninguno de los jugadores puede jugar cartas de acción durante el Combate de la miniatura controlada. Tu oponente escoge qué dado usar para todas las miniaturas implicadas.



Hierbas: la acción restaura solo 1 ficha de Resistencia de 1 miniatura.

Plantación: coloca 1 Matorral por cada que gastes. Los Matorrales pueden colocarse en cualquier hexágono vacío dentro del Alcance de cualquier Dama del árbol.



Fotosíntesis: consulta la regla detallada más abajo.

Arrastrar: comprueba cada Casilla que atraviese la miniatura enemiga como si fuese un Movimiento normal.



Parálisis: consulta la regla detallada más abajo.

Crecimiento desmedido: el Yacimiento transformado deja de ser un Yacimiento de crystal y se convierte en otro Santuario Renacido, lo que significa que no se puede extraer más de él.



Defensa: puedes jugar esta acción inmediatamente después de tu tirada, mejorando su resultado.



Ataque relámpago: consulta la regla «X Casillas atravesadas en línea recta» detallada más abajo.



Recolocar: consulta la regla detallada más abajo.

Cambio de forma: coloca 1 miniatura en el hexágono (o hexágonos) que ocupaba anteriormente la otra y viceversa, sin importar la distancia. Si una de las miniaturas tiene una peana más grande, debe ocupar hexágonos vacíos adicionales dentro de la misma Casilla. Si alguna de las miniaturas no puede colocarse legalmente, no se puede jugar Cambio de forma.



Recolocar: consulta la regla detallada más abajo.

Ariete: consulta la regla «X Casillas atravesadas en línea recta» detallada más abajo.

Lanzar a una Casilla adyacente: este lanzamiento es obligatorio y tiene un requisito adicional: el blanco debe romper con el Corcel. La Casilla la escoge el jugador que lanza. No se considera un Movimiento, por lo que no se puede Empujar.

En partidas multijugador, la ficha ATURDIMIENTO se retira al comienzo del turno Pasivo de la facción oponente.



Parálisis: consulta la regla detallada más abajo.

Ataque subterráneo: la ficha afecta a todas las miniaturas, las de tu oponente y las tuyas. Puede ser Empujada.

Retira la ficha: vuelve al montón neutral y puede volver a usarse para otra acción de Ataque subterráneo.



Recolocar: consulta la regla detallada más abajo.

Carga salvaje: consulta la regla «X Casillas atravesadas en línea recta» detallada más abajo.

Carga salvaje: nunca puede causar más Heridas que las que ha recibido el Corcel de la peste. Por ejemplo, si al Corcel no le quedan fichas de Resistencia, solo puedes causarle 1 Herida. Puedes matar a tu Corcel de esta forma, pero tu oponente recibirá los PV como si lo hubiera matado.



Enredaderas venenosas: las Guardias ancestrales funcionan como miniaturas y como Matorrales, y siguen todas las reglas para miniaturas y Matorrales (salvo retirar Matorrales del tablero). Siguen pudiendo Moverse, realizar acciones, etc.

La ficha ENREDADERAS se retira al final del turno Pasivo Renacido, después de que apliques cualquier daño causado por los Bosques de espino.

REGLAS DETALLADAS

RECOLOCAR

Coloca una miniatura en una nueva posición, ignorando cualquier obstáculo en su camino, alcance ilimitado. No es un Movimiento. No puedes Empujar.

ESQUIVA

Solo puedes esquivar a hexágonos vacíos. No puedes Empujar durante una acción Esquiva.

La Casilla adyacente no puede estar con la miniatura atacante. Si la miniatura que esquiva permanece con el Combate se lleva a cabo normalmente.

No puedes jugar Esquivar dentro de la secuencia de Combate (por ejemplo, para evitar un Contrataque).

Debes jugar Esquiva antes de la tirada de Ataque enemigo, nunca después.

La acción de Combate del enemigo se considera «gastada». El enemigo no puede escoger otro blanco.

FOTOSÍNTESIS

Añade 2 Mejoras unidas a cada Unidad Renacida que tenga al menos 1 miniatura con 1 o más Matorrales.

PARÁLISIS

La miniatura no puede Moverse, pero no está Bloqueada. Puede ser Empujada o recolocada con acciones que no sean de Movimiento.

También puede iniciar un Combate o ser atacada, etc.

BLOQUEADA

Esta miniatura no puede moverse de NINGÚN modo (no puede Mover o ser movida, Empujada, teleportada, retirada del tablero; intercambiar su posición o reubicarse de cualquier otro modo).

Todavía puede realizar otras acciones, iniciar un Combate, defenderse, etc. Si muere, se retira del mapa.

X CASILLAS ATRAVESADAS EN LÍNEA RECTA

Cuenta solo las Casillas por las que pase en una dirección justo antes de llegar al blanco. Cada vez que la miniatura cambia de dirección, la cuenta comienza de nuevo.

SACRIFICAR UNA MINIATURA

Cuando sacrificas una miniatura, esta muere y tu enemigo no gana ningún punto de victoria por su muerte. Solo puedes sacrificar tus propias miniaturas.

Las fichas de Resistencia no resultan afectadas cuando sacrificas una miniatura. Recuerda que sacrificar una miniatura y sacrificar una Herida / ficha de Resistencia son dos cosas distintas.

HOJA DE FACCIÓN RHA-ZACK

LOS RHA-ZACK – PERDIDOS EN EL TIEMPO

Los Rha-Zack son una facción misteriosa y esquiva. Nadie sabe de dónde vienen o por qué llegaron a este planeta... ni siquiera ellos mismos. Lo que es seguro es que su tecnología es superior a la de cualquier facción. Ni siquiera los Demonios, tras eones de conquista, se han enfrentado a algo parecido.

Todos los sistemas Rha-Zack están alimentados por Crystales, con ciertas similitudes a la tecnología del Capitulo. Puede que sea una coincidencia. O quizás esta es la forma más eficiente de utilizar los Crystales. Naturalmente, los Rha-Zack la dominan a la perfección, lo que les permite enfocar rayos de energía pura como armas muy efectivas.

Todos los Rha-Zack están conectados con una conciencia tecnológica común, el Flujo. Sirve como plataforma de comunicación instantánea, permitiendo a cada individuo Rha-Zack tomar parte en cada decisión, intercambiar información y compartir datos visuales. Al llegar a este mundo, el Flujo de los Rha-Zack estalló en pedazos, dejándoles perdidos, confusos e ignorantes de sus orígenes y propósito. Desde entonces han conseguido reactivar partes del Flujo y analizar lo que les ocurre. Han llegado a la conclusión de que esta pérdida fue debida a un accidente catastrófico durante un viaje en el tiempo, aunque todavía no comprenden por qué y cómo saltaron en el tiempo. Pero el descubrimiento más doloroso fue la falta de un elemento central en el Flujo: una super conciencia que contenía todos sus recuerdos compartidos. La pérdida de esta inteligencia omnisciente es una dolorosa herida abierta para todos los Rha-Zack.

Actualmente los miembros de la facción tratan de reconstruir el Flujo lo mejor que pueden. Evitan el conflicto directo, pero su gran dependencia de los Crystales lo hace a menudo difícil. Recogen y analizan silenciosamente información acerca de este extraño mundo, preparándose para liberar todo su potencial tecnológico y para abandonar las sombras, destruyendo a cualquiera que se interponga en su camino de autodescubrimiento.

GUÍA TÁCTICA RHA-ZACK

- Tus Unidades ofensivas son los cañones de crystal. Golpean fuerte y rápido, pero tienen poca capacidad defensiva. Elige a quién atacas con cuidado y trata de evitar que tu oponente contraataque. Colocar adecuadamente la Nube de energía y usar Conciencia compartida puede ayudarte mucho en combate.
- Tienes un montón de Mejoras universales y varias formas de conseguir muchas cargas. Cuando construyas tu mazo, intenta pensar en las combinaciones posibles de Unidades y Mejoras.
- Los Portadores de tormentas son bastante débiles en combate directo, pero ofrecen varias acciones especiales, desde debilitar hasta dañar a los enemigos de Casillas adyacentes. ¡Úsalos para castigar a tu enemigo por desplegarse sus miniaturas muy cerca de las otras! También son únicos por su habilidad para cambiar el tamaño de su peana cuando se transforman. Esto puede ayudarte para Empujar miniaturas a posiciones más ventajosas antes de lanzar esos Ataques de área!
- El Rayo de energía es ciertamente poderoso, aunque necesitarás preparar el escenario para usarlo. Aunque es costoso, puede inclinar la partida a tu favor.
- Los Rha-Zack necesitan extraer ya que sus acciones cuestan un montón de Crystales. Utiliza tu Movimiento alto y una disposición inteligente de los Yacimientos de crystal antes de la partida para ganar ventaja antes de tu turno Pasivo.
- ¡Recuerda que tu Estandarte puede darte la oportunidad de jugar la misma carta dos veces en el mismo turno! Esto funciona bien no solo para las habilidades orientadas al combate, sino también con el incordioso Salto temporal. ¡Jugar tres turnos Activos seguidos no es ninguna minucia!

MAZO INICIAL PRECONSTRUIDO

- **CARTAS DE UNIDAD:** Angel del infinito, Guardián del Flujo (x2), Jinete del Flujo, Portador de tormentas.
- **CARTAS DE ACCIÓN:** Acelerar, Auto reparación, Cabalgar (x2), Disparo (x2), Escudo de energía, Espadas de energía (x2), Fricción (x2), Golpe eléctrico (x2), Látigo láser, Minador, Orden, Rayo, Rayo de energía, Relámpago (x2), Salto (x2), Salto temporal (x2), Taladro



Santuario Rha-Zack NUBE DE ENERGÍA

Todas las miniaturas enemigas con este santuario sufren -2 DEF y -2 INI.

¡Importante! Al contrario que otros santuarios del juego, la Nube de energía se moverá a menudo por el tablero. Una vez colocados los santuarios, las restricciones a la colocación de los santuarios quedan sin efecto. Esto significa que la Nube de energía puede moverse a menos de 2 Casillas de otros santuarios o Yacimientos de crystal en el transcurso de la partida.

La Nube de energía no puede Empujar.

CARTA DE ESTANDARTE



Este efecto solo se aplica a las cartas de acción que se descartarían una vez resueltas. No afecta a cartas tales como las Mejoras, que quedan permanentemente unidas a las Unidades.

CARTAS DE UNIDAD:



Cuando los **Portadores de tormenta** están en modo básico, están representados por miniaturas más pequeñas con peanas de 1 hexágono.

Cuando entran en modo energía, reemplázalos por las miniaturas más grandes, de 3 hexágonos. Uno de estos hexágonos tiene que ser el mismo que ocupaba la versión anterior de 1 hexágono. Los otros 2 tienen que estar vacíos y dentro de la misma Casilla. Los Portadores de tormenta no pueden Empujar cuando se transforman. Si no hay sitio para que se transformen legalmente, no pueden hacerlo.

Cuando reviertas el modo energía, reemplázalos por las miniaturas más pequeñas en uno de los hexágonos que ocupaba la miniatura más grande.

¡IMPORTANTE! Los **Jinetes del flujo** no pueden Empujar cuando están en modo básico.

FICHAS DE FACCIÓN

- 1 × Indicador de facción
- 10 × Puntos de victoria
- 2 × Mina (real)
- 1 × Mina (señuelo)
- 2 × Shock
- 3 × Veta



UNIDAD DE ÉLITE

Si eliges tu Unidad de élite como parte de tu ejército, tu oponente consigue Crystales iniciales adicionales para este enfrentamiento.

En el caso del Hoja esencial, el oponente consigue +2 Crystales para su reserva de Crystales inicial.

En el caso de partidas todos contra todos y por equipos, todos los enemigos consiguen esta bonificación.



Visión mejorada: coge las cartas de la mano de tu oponente, míralas y devuélveselas.



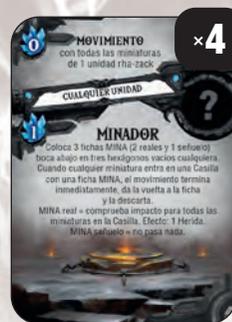
Recargar: coloca todos tus Cristales del almacén de agotados en tu Reserva de Crystal. **Planear:** en el momento en que se activa esta mejora, la Unidad ignora cualquier obstáculo cuando se Mueve (salvo que el propietario de la Unidad decida lo contrario).



Auto reparación: 1 uso por pago significa que puedes usar esta acción tantas veces en un turno como quieras, siempre y cuando pagues el coste cada vez.



Yacimiento: solo puede colocarse 1 ficha VETA en cada Yacimiento de Crystal. Permanece en él hasta el final de la partida. La ficha VETA otorga su bonificación a cualquier miniatura rha-zhak, no solo a la miniatura que la colocó.



Minador: coloca las MINAS en cualquier hexágono vacío del mapa, tan cercanas (o tan alejadas) entre ellas como quieras. Da la vuelta y comprueba la MINA únicamente cuando una miniatura entra en esa Casilla o se Mueve a través de ella.



Conciencia compartida: consulta la regla detallada más abajo. **Salto temporal:** después de utilizar esta acción, juega el turno actual hasta el final y solo entonces comienza tu turno Activo nuevo.



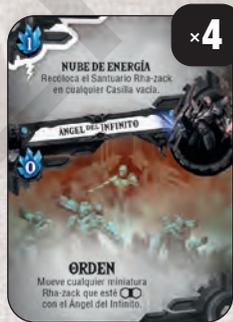
Extracción: no puedes conseguir más de 1 Crystal por cada Yacimiento de Crystal controlado en el mismo turno. **Escudos de energía:** 1 por tirada significa que puedes usarlo varias veces por turno, siempre y cuando pagues el coste cada vez.



Concentración: 1 uso por pago significa que solo 1 miniatura puede conseguir esta bonificación, incluso si el resto de la Unidad también está en Combate. Puedes utilizar esta acción solo antes de comparar las INI de las dos miniaturas en Combate, nunca después. También puedes jugar esta acción cuando compruebas impacto. En este caso, solo afecta a una única comprobación de una única miniatura.



Ataque a traición: todas las miniaturas de 1 Unidad realizan este Ataque a traición! **Rayo de energía:** Destruye 1 Crystal significa que coges 1 Crystal de tu Reserva de Cristales o tu almacén de agotados y lo devuelves al montón neutral.



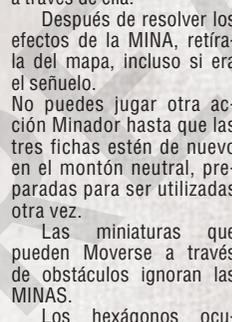
Nube de energía: no hay limitaciones de Distancia, pero la Casilla debe estar completamente vacía (ni siquiera puede contener fichas como MINA o TRAMPA). **Orden:** no estás obligado a mover todas las miniaturas. Estos Movimientos se consideran simultáneos.



Espadas de energía: cada miniatura de esta Unidad gana inmediatamente 1 Ataque a traición antes de cada Combate en el que tomen parte. **Salto:** no hay restricciones de Distancia y la miniatura puede Empujar.



Salto: no hay restricciones de Distancia y la miniatura puede Empujar.



Transferencia de energía: consigues 1 Crystal pero renuncias a cualquier Herida que esta miniatura Hoja esencial hubiera causado durante este Combate. Coge el crystal del almacén de agotados del enemigo o, si este está vacío, de su Reserva de Cristales.



Nube de energía: no hay limitaciones de Distancia, pero la Casilla debe estar completamente vacía (ni siquiera puede contener fichas como MINA o TRAMPA). **Disparo:** no se necesita Línea de fuego.



Clarividencia: descarta hasta 3 cartas de tu mano y después roba el mismo número de cartas. **Hoja esencial:** la miniatura blanco debe estar dentro de Alcance 1 de la Hoja esencial que está con el Yacimiento de Crystal. **Conciencia compartida:** consulta la regla detallada más abajo. **Relámpago:** afecta a todas las miniaturas enemigas en la Casilla del Portador de tormentas escogido y en todas las Casillas adyacentes.



Nube de energía: no hay limitaciones de Alcance, pero la Casilla debe estar completamente vacía (ni siquiera puede contener fichas como MINA o TRAMPA). **Rayo:** entre significa en todas las Casillas que forman una línea recta de Casillas que conectan las Casillas en las que están los dos Portadores de tormenta.



Cargar todas: significa todas las Mejoras unidas a cada una de tus Unidades. **Golpe eléctrico:** para jugar Golpe eléctrico en Combate debes hacerlo antes del paso de iniciativa (para modificar la comparación de INI) o antes de la tirada del enemigo (para afectar a las tiradas de ATA y DEF).



Fricción: realiza un Movimiento normal en la dirección escogida. No puedes cambiar de dirección durante este Movimiento. Si atraviesas al menos 6 Casillas de esta forma, puedes añadir 3 a cualquier Mejora Rha-Zack.



Nube de energía: no hay limitaciones de Distancia, pero la Casilla debe estar completamente vacía (ni siquiera puede contener fichas como MINA o TRAMPA). **Cabalar:** realiza un Movimiento normal en la dirección escogida. No puedes cambiar de dirección durante este Movimiento. Si atraviesas al menos 4 Casillas de esta forma, puedes realizar un Ataque a traición contra 1 miniatura enemiga al final de tu Movimiento.



Concentración: 1 uso por pago significa que solo 1 miniatura puede conseguir esta bonificación, incluso si el resto de la Unidad también está en Combate. puedes utilizar esta acción solo antes de comparar las INI de las dos miniaturas en Combate, nunca después. También puedes jugar esta acción cuando compruebas impacto. En este caso, solo afecta a una única comprobación de una única miniatura. **Observación:** desde el momento que se activa esta Mejora, puedes activar esta Unidad además de tu activación normal. Puedes activar las Hojas esenciales varias veces en el mismo turno. No puedes activar la segunda Unidad hasta que la primera haya terminado su activación.



Clarividencia: descarta hasta 3 cartas de tu mano y después roba el mismo número de cartas. **Hoja esencial:** la miniatura blanco debe estar dentro de Alcance 1 de la Hoja esencial que está con el Yacimiento de Crystal.



Conciencia compartida: consulta la regla detallada más abajo. **Relámpago:** afecta a todas las miniaturas enemigas en la Casilla del Portador de tormentas escogido y en todas las Casillas adyacentes.

REGLAS DETALLADAS

CONCIENCIA COMPARTIDA

Cuando juegas esta acción, escoge 1 de las 3 características listadas, escoge una miniatura objetivo y una Unidad de origen. Hasta el final del Combate, la miniatura objetivo usa la característica seleccionada de la Unidad de origen en lugar de la suya propia. Puede usarse sin importar el Alcance o la Línea de fuego. La INI solo puede modificarse antes de una comprobación de iniciativa, no después. El ATA o la DEF solo pueden modificarse antes de una tirada de Combate, no después. La miniatura usa únicamente el valor base impreso de la característica de la Unidad de origen elegida. Se ignora cualquier bonificación a la característica que tenga la Unidad de origen.