¡TÚ ERES EL WARLORD!

En *Warlord: Saga of the Storm*(TM) tú desempeñas el papel de un gobernante poderoso del mundo fantástico de las Tierras del Acuerdo. Tu pueblo está en guerra, y debes aplastar a tus adversarios en el campo de batalla. No existe otra alternativa.

Tus cartas representan las fuerzas, el equipo, y las tácticas que tienes a tu disposición en tu búsqueda del poder absoluto. Además, las cartas relatan una saga fantástica que avanza a medida que aparecen nuevas colecciones.

VICTORIA

Es la guerra: tu único deber es destruir cualquier ejército que se oponga a ti. Mata a los soldados pero, sobre todo, imata a los Warlords enemigos!

Sólo hay un camino hacia el poder: sobrevivir. Cuando un Warlord muere, su jugador es eliminado. El último jugador que queda en pie gana la guerra.

LA PLUMA DE LOS ESCRIBAS

Warlord: Saga of the Storm(TM) es un juego de cartas coleccionables. Esto quiere decir que existen muchas cartas disponibles en el juego, que puedes conseguir comprando mazos o sobres. Juegas partidas con mazos construidos con unas cuantas cartas seleccionadas, como si te fabricaras tu propio equipo con tus jugadores favoritos.

Hay tres tipos generales de cartas en Warlord: personajes, objetos y acciones [characters, items, actions]. El tipo de carta está escrito en blanco justo debajo de la ilustración, a la izquierda.

Echemos un vistazo a cada uno de estos tipos y veamos qué quiere decir cada cosa. (Recuerda que siempre, los números, cuanto más altos, mejor.)

PERSONAJES

Los personajes son la gente que pelea en tus batallas. Tu Warlord es una carta de personaje.

1. **Nombre:** Es el nombre o descripción general del personaje.

2. **Ataque (Attack - ATK):** El número del hacha indica lo fácil que le resulta al personaje matar a sus enemigos. Algunos personajes dan más de un golpe cuando atacan: éstos tienen dos o más números separados por una barra.

3. **Clase de armadura (Armor Class - AC):** El numero del escudo te dice lo protegido que está el personaje.

4. **Nivel / Clase / Alineamiento (Level / Class / Alignment):** Este icono proporciona mucha información sobre el personaje.

   El símbolo denota la clase del personaje.

   - Guantelete: Guerrero (Fighter), combatiente básico
   - Destello: Clérigo (Cleric), sacerdote sagrado – o impío- y sanador
   - Pergamino: Mago (Wizard), practicante de magia y conjurador
   - Guante: Pícaro (Rogue), ladrón, espía, u otra profesión dudosa
   - Óvalo: Ninguno de los anteriores (noble, mercader, u otra vocación extraña)

   El número del icono indica el nivel del personaje y lo poderoso que es en esa clase.

   Finalmente, el color del icono dice el alineamiento del personaje. Los iconos blancos son personajes buenos *[good]*, mientras que los negros son malignos *[evil]*.

5. **Caracteristicas (Traits):** Las palabras **en negrita** de la parte superior de la caja de texto son características, y tienen repercusión en el juego. Las palabras que no están en negrita no son características, sólo te dan información adicional sobre el personaje. Uno o más de las características del personaje corresponden a la facción a la que pertenece; a cuál de los seis bandos de la gran guerra debe su lealtad. Estas seis facciones son: los Enanos [*Dwarf*], los Elfos, los Reinos Libres [*Free Kingdoms*], los Deverenios, los Nothrog y los Mercenarios

6. **Texto de juego:** La parte principal de la caja de texto contiene las aptitudes especiales o las acciones que posee el personaje.

7 **Texto narrativo:** El texto *en cursiva* al final de la caja de texto te muestra una pequeña parte del rico tapiz que es la Saga de la Tormenta.

8. **Habilidad (Skill):** El número en la gema marca lo bueno que es el personaje en habilidades no relacionadas directamente con su profesión.

9. **Puntos de golpe (HP, Hit Points):** El número dentro de la gota indica cuántas heridas hacen falta para matar al personaje. Una sola herida mata a la mayoría de los personajes

10. **Color del borde:** Cada facción tiene un borde de color diferente. No tiene repercusión en el juego.

OBJETOS (ITEMS)

Los objetos son equipo especial o mágico que tu ejército utiliza en batalla.

1. **Nombre:** Es el nombre o descripción general del objeto.

2. **Bonos de ataque y armadura (Attack and Armor Bonus):** Algunos objetos afectan al ATK y/o la AC de los personajes. En tal caso, aparecen números en los lugares correspondientes; si no, se quedan en blanco..

3. **Requisitos:** Este icono coincide con la clase del personaje que puede utilizarlo.

- Guantelete: Guerrero (Fighter)
- Destello: Clérigo (Cleric)
- Pergamino: Mago (Wizard)
- Guante: Pícaro (Rogue)
- Óvalo: Cualquier clase puede utilizarlo (*mientras lo permita el texto de la carta)*

El número dentro del icono indica el nivel del objeto. Esto afecta a la dificultad para equiparlo (*lee Equipa tu arsenal, en la página siguiente*).

4. **Características (Traits):** Las palabras **en negrita** en la parte superior de la caja de texto son características. Un personaje no puede tener dos objetos con la misma característica.

5. **Texto de juego:** La parte principal de la caja de texto contiene las aptitudes especiales o las acciones que posee el objeto..

6. **Texto narrativo:** Te da más información sobre el objeto en el mundo.

ACCIONES (ACTION CARDS)

Las cartas de acción son las tácticas especiales que emplean los efectivos a tu disposición. Una carta de acción puede ser una **Orden** que se da durante la fase de órdenes o una **Reacción** que se juega cuando indica la carta.

1. **Nombre:** Es el de la carta de acción.

2. **Requisitos:** Todas las acciones tienen restricciones en cuanto a qué clases y niveles pueden realizarlas. Este icono coincide con la clase del personaje que puede utilizarla.

- Guantelete: Guerrero (Fighter)
- Destello: Clérigo (Cleric)
- Pergamino: Mago (Wizard)
- Guante: Pícaro (Rogue)
- Óvalo: Cualquier clase puede utilizarlo (mientras lo permita el texto de la carta).

  El número dentro del icono indica el nivel mínimo que debe tener un personaje para realizar la acción.

3. **Texto de juego:** La parte principal de la caja de texto contiene las acciones o aptitudes especiales generadas por una acción. Algunas cartas de acción poseen más de una acción. Puedes elegir cuál usar.

4. **Texto narrativo:** Lo vas entendiendo.

LOS FUNDAMENTOS

LA REGLA DE ORO

Cuando el texto de una carta contradice específicamente una regla del juego, la carta tiene preferencia.

TIRADAS DE DADO

Cuando tiras el dado contra un número objetivo y sacas un 1, la tirada es un Fallo crítico. Si sacas un 20, la tirada es un Éxito crítico, independientemente de lo alto que fuera el número objetivo. Los efectos de las cartas no pueden cambiar el resultado de un Éxito o de un Fallo críticos. Si tiras un dado sin un número objetivo especificado (por ejemplo, iniciativa), los efectos de las cartas no pueden forzar una nueva tirada, pero sí pueden modificar el resultado con bonificadores o penalizaciones. Para estas tiradas, un Éxito crítico es considerado un 20 y un Fallo crítico, un 1.

ENDEREZAR, AGOTAR Y ATURDIR (READYING, SPENDING & STUNNING)

Enderezado, agotado y aturdido [*ready, spent, stunned*] son los estados en los que pueden estar tus tropas. Las cartas enderezadas están derechas desde el punto de vista de su propietario, y están listas para actuar según tus designios. Las cartas agotadas están giradas 90 grados a un lado porque ya las has utilizado este turno (o tu enemigo la ha tomado con ellas). Las cartas aturdidas están al revés desde el punto de vista de su propietario, y están tan exhaustas que no volverán a estar enderezadas durante algún tiempo.

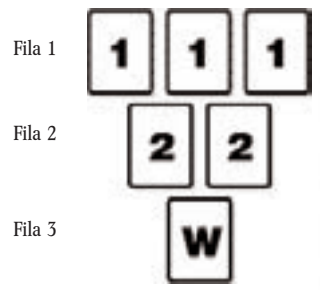
Cuando el reglamento o una carta te pida que agotes una carta, gírala para indicar que ya está usada. Sólo puedes agotar una carta enderezada. No puedes agotar de nuevo una carta que está agotada o aturdida.

Cuando el reglamento o una carta te exija que aturdas una carta, dale la vuelta por completo (gírala 180 grados con respecto a la posición enderezada, no cara abajo). Se considera que una carta aturdida también está agotada. Los personajes aturdidos no pueden realizar acciones, incluyendo las de los objetos que tuvieran equipados, pero pueden ser objetivo de las acciones de otros personajes.

LIDERA TU EJÉRCITO

Tus fuerzas se despliegan en una formación, que consiste en una serie de filas [*ranks*] de personajes. Tu primera fila es el que está más cerca del ejército de los demás jugadores y también recibe el nombre de «fila frontal». Las filas siguientes se numeran en secuencia, tal como indica la ilustración. No hay un número máximo de filas para tu ejército.

Para contar la distancia entre los personajes, hay una fila desde tu primera fila hasta la primera fila de cualquier otro jugador. Las primeras filas de ejércitos opuestos están en frente unas de otras.



Una fila no puede tener más personajes que la fila que la precede. La primera fila puede tener cualquier número de personajes.

Durante la partida, a medida que los personajes caen en batalla, puede suceder que te encuentres con una fila que tiene más personajes que la precedente. Ésta es una fila ilegal [*illegal rank*] y debes corregirla inmediatamente.

Si tienes una fila ilegal, debes reformar inmediatamente tu ejército haciendo que algunos personajes «caigan hacia delante». Esto sucede en el instante que se produce un fila ilegal y fuera de la secuencia normal de juego, antes que cualquier otra acción o efecto. No puedes utilizar efectos de cartas para negar el coste de movimiento de reformar (con excepción de cartas que digan algo como: «Reacción: Juega cuando estás reformando tu ejército a causa de una fila ilegal.»). Reformar no cuenta como maniobrar.

Para reformar, adelanta uno por uno y en el orden que prefieras personajes de la fila ilegal hasta que no queden filas ilegales. Cuando adelantas a un personaje puedes colocarlo a la izquierda, a la derecha o entre dos personajes cualesquiera de la fila. Puedes adelantar a un personaje aunque hacerlo haga que se cree una nueva fila ilegal. Cuando adelantas un personaje enderezado, lo agotas. Cuando adelantas un personaje agotado, lo aturdes. Puedes adelantar personajes aturdidos sin recibir penalizaciones adicionales.

LAS REGLAS DE LA GUERRA

PREPARATIVOS DE LA BATALLA

Al principio de la partida, cada jugador revela simultáneamente un personajes de su mazo con la característica **Warlord**, tres personajes de nivel 1 y dos personajes de nivel 2. Los cinco personajes adicionales deben ser de la misma facción que el Warlord inicial. No puedes incluir más de una copia de un personaje Único en tus filas iniciales.

Estos seis personajes componen tu ejercito inicial. Coloca a los tres personajes de nivel 1 en la primera fila, a los dos personaje de nivel 2 en la segunda fila y al Warlord en la tercera fila, tal como indica la ilustración anterior. Esta es tu formación inicial.

Hay cuatro fases en cada turno de la partida. Estas son, en orden:

1. Fase de enderezar (Ready Phase)
2. Fase de robar (Draw Phase)
3. Fase de iniciativa (Initiative Phase)
4. Fase de órdenes (Order Phase)

10. ENDEREZAR TU EJÉRCITO

Durante la Fase de enderezar, todos los jugadores giran sus cartas 90 grados hacia la posición enderezada. Las cartas agotadas quedan enderezadas, y las cartas aturdidas quedan agotadas.

20. REUNIR SUMINISTROS

Cada jugador puede descartar de su mano todas las cartas que quiera. Luego cada jugador roba hasta que tiene un número de cartas igual al del tamaño de su mano. El tamaño normal de la mano es de 5 cartas.

30. APODERARSE DE LA INICIATIVA

Cada Warlord tira un dado de veinte caras (un «d20»). El jugador cuyo Warlord saca el número más alto comienza la Fase de órdenes y el orden de juego irá en el sentido de las agujas del reloj a partir de él. Si hay un empate, los Warlords empatados vuelven a tirar.

40. DAR ÓRDENES

¡La Fase de órdenes es cuando todo sucede!

El juego transcurre por la mesa, con cada jugador dando una Orden cada vez hasta que todos los jugadores pasan porque no hay más Órdenes que quieran dar. El jugador que ganó la iniciativa da una (y sólo una) Orden. Cuando acaba, el jugador de su izquierda da una orden, etc. La Fase de órdenes continúa. con cada jugador dando una Orden cada vez, hasta que todos los jugadores pasan consecutivamente. Cuando esto sucede, empieza otro turno con la Fase de enderezar.

Cuando te toca dar una Orden, puedes hacer cualquiera de las siguientes:

- Atacar
- Jugar una carta de acción con una Orden.
- Poner un personaje u objeto en juego.
- Realizar la Orden de un personaje u objeto que está en juego.
- Mover un personaje («maniobrar»)

Si no te quedan más Órdenes que dar, puedes pasar. Todas estas Órdenes se explican en la siguiente sección.

EXPLICACIÓN DE LAS ÓRDENES

APLASTAR A TUS ENEMIGOS

Los personajes pueden entrar en combate cuerpo a cuerpo con el ejército enemigo. Para «atacar», agota a uno de tus personajes (normalmente en la fila frontal). Elige a un personaje oponente que esté a una fila del tuyo para que sea el objetivo de su primer golpe cuerpo a cuerpo (el «oponente» de tu personaje). Tira un d20 y suma el primer número de ATK de tu personaje al resultado. Si el total es igual o mayor que la AC de su oponente, le da y le causa una herida. Ponle un contador de herida.

Si un personaje recibe un número de heridas igual a sus Puntos de golpe, muere. El personaje y todos los objetos equipados se colocan en la pila de descarte.

Si tu personaje tiene más de un número de ataque, elige ahora un objetivo para su segundo golpe cuerpo a cuerpo. Vuelve a tirar el dado y añade el segundo bonificador de ATK. Repite el proceso hasta que el personaje haya resuelto todos sus golpes cuerpo a cuerpo disponibles, o hasta que decidas no hacer más golpes cuerpo a cuerpo.

EMITIR DECRETOS

Puedes jugar una carta de acción de la mano. Las cartas de acción generan efectos inmediatos, pero no se unen a tu ejército y no suelen permanecer en juego durante mucho tiempo. Cuando acaban los efectos de una acción, ponla en la pila de descarte. Sólo puedes jugar una carta de acción como una Orden si dice «**Order**» en negrita. Las cartas de acción que dicen «**React**» se juegan cuando especifica la carta y se explican con más detalle más abajo.

Cuando juegas una carta de acción, elige un personaje de tu ejército para realizar la orden. Algunas acciones tienen un símbolo de clase, en cuyo caso sólo puede realizarlas un personaje de esa clase. Otras acciones tienen el símbolo genérico (un óvalo), y que cualquier personaje puede realizarlas. Un personaje no puede realizar una acción de nivel superior al suyo.

Algunas cartas de acción exigen que agotes al personaje. El texto de estar cartas empieza con la palabra «**Spend**». Si una acción no dice «**Spend**», el personaje puede realizarla aunque ya esté agotado y, si estuviera enderezado, no necesitaría agotarse para realizarla.

Las cartas de acción de Magos y Clérigos se consideran conjuros [*spells*]. Algunas acciones quedan agregadas a otras cartas en juego; si la carta a la que están agregadas sale de juego, la carta agregada se descarta.

RECLUTAR TROPA

Puedes tomar un personaje de la mano y ponerlo en tu ejército para luchar por ti. Debes colocar al personaje en la fila igual a su nivel. Puedes colocarlo a la izquierda, a la derecha o entre dos personajes cualesquiera de esa fila. No puedes jugar un personaje si con ello causaras una fila ilegal.

Los personajes de una facción diferente a la de tu Warlord reciben una penalización por conflictos de lealtad. Estos personajes entran en juego aturdidos. Los personajes con la característica **Mercenario** no sufren esta penalización. Algunas cartas tienen la característica **Único**. No puedes poner en juego una carta Única si ya tienes otra con el mismo nombre.

EQUIPAR EL ARSENAL

Puedes darle un objeto de tu mano a uno de los personajes de tu ejército para mejorar sus aptitudes. Algunos objetos tienen un símbolo de clase y sólo puedes dárselos a personajes de esa clase. Otros tienen el símbolo genérico (un óvalo) y puedes dárselos a personajes de cualquier clase (aunque algunos tienen restricciones de clase en la caja de texto). Algunos objetos son **Únicos**. No puedes poner en juego una carta Única si ya hay otra con el mismo nombre en tu ejército.

Para recibir un objeto, el nivel del personaje más la fila en la que se encuentra debe ser igual o mayor que el nivel del objeto. Un personaje no puede equiparse con un objeto si ya tiene un objeto del mismo nombre. Algunos objetos tienen características especiales como Arco, Casco o Arma [*bow, helmet, weapon*]. Si equipas a un personaje con un objeto con la misma característica que un objeto que ya tiene, debes descartar el objeto previamente equipado. Un personaje no necesita descartar un objeto previamente equipado porque el nuevo posea las características **Único**, **Épico** o **Tesoro**.

DELEGAR A LA TROPA

Algunos personajes y objetos pueden realizar acciones especiales por sí mismos mientras están en juego. Estas cartas tienen la palabra «Orden» en la caja de texto, seguida por el texto que describe lo que pueden hacer.

Algunas órdenes de personajes u objetos exigen que agotes al personaje para pagar las. Estas órdenes siempre empiezan con las palabra «Spend». Si una orden no dice «Spend», el personaje puede hacerla mientras esté agotado y, si está listo, no necesita agotarse para realizarla.

En el texto de una orden, la palabra «este» [*this*] se refiere al personaje que realiza la acción.

MANIOBRAR

Puedes agotar a uno de tus personajes enderezados para adelantarlo o atrasarlo una fila, o para cambiarlo de posición dentro de la fila en la que está. Si esto resulta en una fila ilegal, debes reformar inmediatamente tu ejército como se describe en Los fundamentos. Cuando mueves a un personaje, puedes colocarlo a la izquierda, a la derecha o entre dos personajes cualesquiera de la fila.

ESPERAR EL MOMENTO

Cuando no puedes (o no quieres) dar más órdenes, **pasas**. Si todos los jugadores pasan consecutivamente, el turno acaba inmediatamente y empieza uno nuevo. Si pasas, pero el turno no acaba, puedes jugar más acciones. No pierdes el derecho a jugar acciones, aunque te arriesgas a que acabe el turno si esperabas sorprender a tus oponentes. Pasar no es una Orden.

MISCELÁNEA

DISEÑAR TU MAZO

Puedes jugar con el mazo tal como lo compraste o puedes hacer uno tú mismo con las cartas de tu colección.

Cuando diseñes tu propio mazo, debes incluir un mínimo de 50 cartas. No puedes poner más de tres de la misma carta. Uno de los tipos de carta (personajes, acciones, objetos) no puede componer más de la mitad del mazo. Cuenta todas las cartas, incluyendo los personajes iniciales. Si una carta tiene la característica **Épico**, no puedes tener más de una de la misma en el mazo. No puedes poner otros personajes además de tu Warlord que tengan la característica **Warlord** y no puedes tener más de un personaje con la característica **Overlord**. Debes poner los personajes necesarios para un ejercito inicial legal.

GOLPES A DISTANCIA

Algunas cartas tienen un golpe a distancia [*ranged strike*], que es como un golpe normal excepto que el golpe a distancia se salta una fila. Por ejemplo, un personaje que hace un golpe a distancia desde tu segunda fila tiene como objetivo un personaje en la primera fila del oponente, y un golpe a distancia desde tu primera fila ataca a alguien en la segunda fila del oponente. No puedes hacer objetivo de un golpe a distancia a un personaje que está a una fila.

Para hacer un golpe a distancia, declara tu objetivo, tira un d20 y suma el bonificador del golpe a distancia (el número antes de las palabras «ranged strike»). Si el resultado es igual o superior a la AC del objetivo, aciertas el golpe y causas una herida.

Cuando realizan un golpe a distancia, los personajes no reciben bonificadores de objetos, ni de sus bonificadores de ATK (a menos que digan que se añaden a un golpe a distancia). Además, los personajes con varios golpes cuerpo a cuerpo no reciben golpes a distancia adicionales.

REACCIONES

Algunas cartas tienen la palabra «React». Las Reacciones son ligeramente diferentes a las Órdenes, el otro tipo de acción. No suceden en la secuencia normal de las Órdenes, y no te cuestan la ocasión de realizar una Orden.

Las Reacciones dicen exactamente cuándo se juegan. Si más de un jugador quiere jugar una Reacción al mismo tiempo, empieza el jugador que ganó la iniciativa este turno y se prosigue en el sentido de las agujas del reloj. Una sola carta no puede reaccionar al mismo «evento» más de una vez (aunque puedes reaccionar a un evento con diferentes copias de la misma carta).

Reacciones y Órdenes son los dos tipos de acción, ya vengan de una carta de acción, de una carta en juego, o del reglamento.

BONIFICADORES Y DURACIÓN

Todos los bonificadores y penalizadores duran hasta el final del turno a no ser que digan lo contrario. Todos los efectos permanentes o duraderos de una carta, incluyendo heridas, acaban cuando estás salen de juego.

Algunas acciones crean golpes para los personajes. Cuando esto sucede, el personaje sólo realiza su primer golpe, aunque sea capaz de realizar golpes múltiples.

El efecto de una carta referido como un +# ATK (donde # es un número) significa que hay que sumar # al bonificador del personaje. Si el efecto de una carta reemplaza el ATK del personaje, dirá «cambiar a +# ATK». En este caso, # es el nuevo ATK del personaje hasta que finalice el efecto de esta carta y se ignora cualquier efecto que modificaría el ATK antes de ese momento.

CHEQUEOS DE HABILIDAD Y SALVACIÓN (SKILL CHECKS AND SAVES)

Algunas cartas piden que un personaje haga una chequeo de habilidad o una salvación contra una clase de dificultad [*Dificulty Class*] o «DC» determinada. Para hacerlo, tira un d20 y suma la habilidad del personaje (en la joya). Si el personaje tiene un bonificador a la habilidad o la salvación (por ejemplo, «+3 para salvación mágica» o «-2 para chequeos de percepción») súmalo también al resultado. Si el total es igual o mayor que la DC, el personaje tiene éxito en el chequeo o salvación.

La carta que crea el chequeo o salvación describirá los efectos del éxito y el fracaso de los mismos. A menos que la carta diga lo contrario, una salvación mágica con éxito niega los efectos de un conjuro que tiene como objetivo a un personaje.

REGLAS ESPECIALES DE ALINEAMIENTO

Algunas cartas se refieren a «el alineamiento opuesto». Esto quiere decir el opuesto al del personaje que emplea la carta, que puede ser de diferente alineamiento que tu Warlord.

Un personaje creado por el efecto de una carta tiene el mismo alineamiento que el personaje que lo creó.

ADYACENCIA (ADJACENCY)

Un personaje esta adyacente a otro si están uno al lado del otro en la misma fila. Una fila está adyacente a las filas anterior y posterior. Las filas frontales de cada jugador están adyacentes entre sí.

ETIQUETA DE MAZO

Si una acción te permite ir a buscar una carta del mazo, luego debes volver a barajarlo. Si la acción pide que la carta sea de un tipo específico (un personaje u objeto con una característica determinada, etc.) debes enseñársela a tus oponentes.

Si te quedas sin cartas en el mazo, no hay penalización, pero no vuelves a barajar.

ASTRAL Y ETEREO (ASTRAL AND ETHEREAL)

Las energías positivas y negativas que rodean a los personajes de los planos de existencia astral y etéreo hacen que golpearlos en combate sea extremadamente difícil. Cuando tengas a un personaje **Etéreo** como objetivo de un golpe cuerpo a cuerpo o a distancia, una tirada del dado impar (antes de bonificadores o ajustes al dado) es un fallo, aunque el total sea igual o superior a la AC del objetivo. Asimismo, si el objetivo es un personaje **Astral** una tirada de dado par es un fallo (incluyendo un «20» o un «éxito crítico»), pero un «19» natural es un acierto y no puede ser alterado por efectos de las cartas aunque no sea un éxito crítico.

Los golpes creados por conjuros ignoran estar reglas y golpean de manera normal a estos personajes. Si un personaje tiene en cualquier momento las características Astral y Etéreo simultáneamente, las energías opuestas lo matan instantáneamente.

DOTES (FEATS)

Las dotes [*feats*] son aptitudes que dan a los personajes acciones especiales basadas en su habilidad. Cuando se activa una dote, el personaje hace un chequeo de habilidad con una DC de 20, sumando a la tirada su habilidad y el bonificador que pudiera tener. Por ejemplo, un personaje con Réplica +5 y Habilidad +3, sumaría 8 a la tirada, necesitando un 12 para tener éxito. Si un personaje gana una dote de más de una fuente, como de un par de objetos, los bonificadores se suman.

Las dotes:

Carisma (Charisma) – Reacción: Una vez por turno, después de que otro personaje en esta fila haga una tirada: Realiza una chequeo de Carisma. Si tiene éxito, repite la tirada del otro personaje.

Defensa (Defend) – Reacción: Una vez por turno, después de que un personaje adyacente de tu ejército sea hecho objetivo de un golpe cuerpo a cuerpo o de una acción: Realiza un chequeo de Defensa. Si tiene éxito, este personaje se convierte en el objetivo en su lugar.

Resistencia mágica (Magic Resistance) – Reacción: Una vez por turno, después de que este personaje sea hecho objetivo de un conjuro: Realiza un chequeo de Resistencia mágica. Si tiene éxito, el conjuro queda cancelado.

Puntería (Marksmanship) – Reacción: Una vez por turno, antes de que este personaje elija el objetivo de un golpe a distancia que no sea un conjuro: Realiza un chequeo de Puntería. Si tiene éxito, elige uno de los siguientes: 1. El objetivo puede estar a una fila adicional de distancia; 2. Suma +5 a la tirada; o 3.El golpe hace una herida adicional si acierta.

Medicina (Medicine) – Orden: Una vez por turno: Haz objetivo a un personaje en esta fila y realiza un chequeo de Medicina. Si tiene éxito, quítale una herida.

Ataque poderoso (Powerattack) – Reacción: Una vez por turno, antes de la tirada para un ataque cuerpo a cuerpo: Realiza un chequeo de Ataque poderoso. Si tiene éxito, el ataque causa una herida adicional si acierta.

Montar (Riding) – Orden: Una vez por turno: Realiza un chequeo de Montar. Si tiene éxito, endereza una Montura [*steed*] equipada a este personaje.

Réplica (Riposte) – Reacción: Una vez por turno, después de que se resuelva un ataque cuerpo a cuerpo que tiene como objetivo a este personaje: Realiza un chequeo de Réplica. Si tiene éxito, realiza un ataque cuerpo a cuerpo que tiene como objetivo al personaje atacante.

Escriba (Scribe) – Orden: Una vez por turno, revela un conjuro de tu mano que pueda lanzar este personaje cuando está enderezado: Realiza un chequeo de Escriba. Si tiene éxito, agrega el conjuro al personaje. Este puede, más adelante, descartar el conjuro para lanzarlo como si lo jugaras de tu mano. Si el chequeo de Escriba falla, descarta el conjuro.

Sigilo (Stealth) – 2 aptitudes: Primera: Orden de agotar [*Spend Order*]: Si este personaje está en la primera fila de un ejército, realiza un chequeo de Sigilo. Si tiene éxito, colócalo en la primera fila de un ejército distinto. Segunda: Reacción: Después de que este personaje sea hecho objetivo de un golpe cuerpo a cuerpo o acción: Si este personaje está dentro de la formación de otro jugador y no ha realizado este turno acciones que no sean de sigilo, realiza un chequeo de Sigilo. Si el chequeo de sigilo tiene éxito, el golpe cuerpo a cuerpo o la acción son cancelados.

EN LA FORMACIÓN DE UN OPONENTE

Es posible poner a un personaje en la formación de un oponente. La única manera de hacerlo es con una acción que específicamente haga esto (por ejemplo, Sigilo). No lo puedes hacer maniobrando ni empleando otras acciones de movimiento. Un personaje en la formación de un oponente puede maniobrar y atacar normalmente, pero no puede equipar objetos ni realizar acciones de carta de acción. Si en cualquier momento uno de tus personajes se encuentra más allá de la última fila ocupada de la formación de un oponente, muévelo inmediatamente a la última fila (no es caer hacia delante). Si un personaje se encuentra en la formación de un oponente y pierde la capacidad de entrar en ella (por ejemplo, si pierde la dote Sigilo), inmediatamente cae aturdido a tu primera fila. Si el último personaje de tu formación sale de juego, todos los personajes que tengas en la formación de un oponente caen a tu primera fila aturdidos. Tus personajes no afectan a la legalidad de las filas de tus oponentes.

FORMATO CAMPAIGN

Para jugar una partida con el formato Campaign, sigue estás reglas. Emplea sólo cartas con el símbolo «Campaign» de la espada y el escudo. Principalmente, esto te limita a cartas que han aparecido en *Southern Kingdoms, Campaign Edition* y ampliaciones posteriores. En el caso de cartas reimpresas de colecciones anteriores, puedes emplear cualquier versión.

GLOSARIO

Acción (Action): Una Orden o Reacción, tanto de una carta como del reglamento.

Ataque (Attack): Una Orden estándar que no necesita el efecto de una carta. Un personaje ataca agotándose para realizar un número de golpes cuerpo a cuerpo igual al número de golpes que hay en su ATK (véase Aplastar a tus enemigos).

Robar una carta (Draw a card): Si un efecto es causado por robar una carta, se refiere a cualquier momento en el que un jugador toma una carta de su mazo (no necesariamente de la parte superior) y se la pone en la mano. Cuando tengas que robar una carta, hazlo de la parte superior..

Puntos de golpe (Hit point): El número de heridas que un personaje puede soportar antes de morir. Indicados en la gota de sangre de la esquina inferior derecha de la carta de personaje.

"Morir por un golpe cuerpo a cuerpo" ("Killed by a melee strike"): Un personaje muere por un golpe cuerpo a cuerpo cuando su muerte la causan las heridas infligidas por un golpe cuerpo a cuerpo. Si el personaje muere debido a una acción realizada por el personaje atacante a la vez que hace el golpe, es la acción y no el golpe la que lo mata.

Requisitos de rango (Rank Requirements): Un personaje que ignora requisitos de rango cuando entra en juego no necesita entrar en la fila correspondiente a su nivel. Sin embargo, sigue sin poder entrar en juego creando una fila ilegal.

Buscar una carta (Retrieving a card): Buscar una carta es tomar una carta de tu mazo o tu pila de descarte y ponerla en otro lugar, como tu mano, en juego, la pila de descarte o en la parte superior del mazo. (Barajar no es buscar una carta.

Golpe (Strike): Algunas cartas hablan de un «Golpe» en lugar de un «Golpe cuerpo a cuerpo» o de un «Golpe a distancia». En estos casos, el término «Golpe» se refiere sólo a un golpe cuerpo a cuerpo. A los golpes a distancia sólo les afectan los efectos que lo dicen específicamente.

Heridas (Wound): El daño que reciben los personajes. Lleva la cuenta de las heridas que reciben los personajes. Si el número de heridas es igual o superior a sus puntos de golpe, el personaje muere

Tu ejército (Your army): Una carta en «tu ejército» es una carta controlada por ti que está en tus filas.

TUS MÁS VALIOSOS SERVIDORES

Warlords: Maureen Yates, John Zinser

Diseño inicial: Raymond Lau, Kevin Millard, Ree Soesbee

Director de la línea: Todd Rowland

Jefe de desarrollo: David Williams

Diseñador principal: Brent Keith

Equipo de diseño: Duncan Bachen, Kevin Millard, Nick Simmons, John Zinser

Creación del mundo: jim pinto, Ree Soesbee, John Zinser

Dirección creativa: Mark Jelfo

Dirección artística: jim pinto

Preimpresión digital: Steve Hough

Diseño del empaquetado: Steve Hough

Corrección de textos: D.J. Trindle

Traducción al español: Ramón Peña

Desarrollo argumental: Andrew Getting, Chris Burns, Dana Devries, David Scott, Rusty Priske, Nick Simmonds

Ilustradores: Andrew Baker, Anthony Francisco, Anthony Grabski, April Lee, Attila Adorjany, Beth Trott, Britt Martin, Bryan Heyboer, Chris Seaman, Craig Maher, Cris Dornaus, David Horne, David Hudnut, Ed Cox, Franz Vohwinkel, Garry McKee, Heather Kreiter, Janine Johnston, Jason Engle, Jim Pavelec, John Donahue, John Wigley, Jon Hodgson, Jonathan Hunt, Kevin Wasden, Llyn Hunter, Luis Vazquez, Malcolm McClinton, Marko Djurdjevic, Matthew S. Armstrong, Mike Conrad, Mike Raabe, Phillip Hilliker, Steve Ellis, Steve Snyder, Storn Cook, Thomas Denmark, Thomas Manning, Tony Moseley, Veronica V. Jones, William O'Connor

Playtesters: Aaron Mimura, Aggelos Nikolaou, Andreas Stoimenos, Andrew Getting, Babis Giannios, Brent Strunk, Brett Franklin, Brian Affroutit, Chad Strunk, Chris Farnan, Dale Bragg, Dave Eubank, Dave Hancock, David Scott, Dennis Dreischmeyer, Dennis Quearry, Destry Mason, Dimitris Kaletsaris, Duncan Bachen, Floyd Daye III, Frank Epperson, Frank Rossa, Fred Jowett, Giorgos Sevastos, Jason Green , Jay Earle, Jeff Scifert, Jeremy Black, Jeremy Gray, John Ager, Jon Freeman, Justin Lacey, Kevin Kozak, Konstantinos Rentas, Konstantinos Thoukidides, Laura Scott, Mark Demers, Mark Denny, Mark Slack, Mike Mullins, Mike Walko, Nick Simmonds, Nigel Sellman, Oliver Schaaf, Ray Roecker, Rich Salus, Richard Bowers-Dean, Sy Hughes, Thomas Büttner, Thomas Kohler, Torben Schaaf, Vasilis Zitros

Debes jugar todas las cartas de acuerdo con su edición en inglés más reciente. Puedes encontrar las aclaraciones y erratas más actualizadas en:

WWW.WARLORDCCG.COM