

# WARHAMMER UNDERWORLDS BEASTGRAVE™

## GRANDES AVATARES

Grandes Avatares es una modalidad alternativa de juego de Warhammer Underworlds: Beastgrave, diseñada con el juego narrativo en mente. En las partidas de Grandes Avatares, manifestaciones divinas contemplan el campo de batalla e infunden poder a sus elegidos. Guerreros de diferentes bandas aúnan su deseo de matar al enemigo de su deidad. A los guerreros los fortalecerá el poder de estas manifestaciones y experimentarán milagrosas huidas de última hora o revelaciones divinas mientras pelean por destruir a sus rivales. Los riesgos del conflicto son más altos que nunca, ya que la destrucción de un avatar puede tener consecuencias nefastas para las facciones alineadas con él.

### OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego consiste en tener el último Gran Avatar superviviente.

### CÓMO JUGAR

Necesitas una copia de Warhammer Underworlds: Beastgrave para jugar a Grandes Avatares. Grandes Avatares utiliza todas las reglas de Beastgrave, además de las reglas adicionales que figuran a continuación. Si una regla de Grandes Avatares contradice una de Warhammer Underworlds: Beastgrave, la regla de Grandes Avatares tiene prioridad.

#### Grandes alianzas

Antes de una partida de Grandes Avatares, cada jugador elige una Gran alianza entre las siguientes: Orden, Caos, Muerte y Destrucción.

#### Bandas combinadas

Una vez elegida la Gran alianza por parte del jugador, debe escoger una banda según dictan las siguientes reglas.

1. Tu banda solo puede incluir guerreros de esa Gran alianza.
2. Los guerreros que incluya deben tener una suma total de Poder de 9 o menos (consulta la página siguiente).
3. Solo puedes incluir una vez a cada guerrero, salvo Chainrasps y Petitioners, que tienen sus propios límites.
4. Tu banda debe incluir un líder y solo uno.
5. Tu banda debe incluir al menos 3 guerreros y no puede incluir más de 7 guerreros.
6. Tu banda debe incluir guerreros de al menos dos bandas.

#### Construcción de mazos

Los jugadores construyen los mazos de forma normal y pueden incluir cartas con el símbolo que tenga cualquiera de los guerreros incluidos en su banda, o el símbolo universal.

#### Restricciones

Todas las cartas de poder con un símbolo de banda se consideran restringidas a los guerreros de esa banda. Esto significa que, por ejemplo, una mejora con el símbolo de banda Peña de Mollog solo puede asignarse a un guerrero de la banda Peña de Mollog, y un gambito con el símbolo de la Cacería Salvaje de Skaeth solo podría jugarse mientras un guerrero de la Cacería Salvaje de Skaeth está en el campo de batalla.

#### Guerreros aliados

Cuando una carta que no sea una carta universal menciona a guerreros aliados, solo menciona a guerreros con el mismo símbolo de banda que muestra esa carta. Los demás combatientes de tu banda se consideran guerreros aliados a efectos de esa carta. Los guerreros aliados no son guerreros amigos ni guerreros enemigos. Esto significa que debes considerar cuidadosamente qué cartas de banda incluyes en tus mazos, ya que algunas cartas de poder verán limitado su efecto y te resultará más difícil puntuar algunas cartas de objetivo.





ORDEN	Poder	CAOS	Poder	MUERTE	Poder	DESTRUCCIÓN	Poder
☙ Morgwaeth la Ensangrentada	3	☙ Fecula Flyblown	3	☙ Duke Crakmarrow	3	☙ Morgok	4
Kyrae	2	Ghulgoch	3	Gristlewel	2	Ards skull	4
Khamyss	1	Sepsimus	3	Halcones del Duque	2	Thugg	4
Kyrssa	1	☙ Theddra Escrutacráneos	2	Valreek la Rastreadora	2	☙ Hrothgorn el Trampero	6
Lethyr	1	Grundann Ojo de Sangre	2	Maese Talon	1	Thrafnir	2
☙ Gwynne Ironsoul	3	Shond Reclamacabezas	2	Heraldo de la Noche	1	Luggit y Thwak	1
Brodus Blightbane	3	Jagathra	1	Carnicero Real	1	Bushwakka	1
Tavian de Sarnassus	3	Ollo	1	☙ Lady Harrow	3	Quiv	1
☙ Skaeth el Cazador	3	Grawl	1	La Angustiada	2	☙ Ripa Narkbad	3
Althaen	2	☙ Vortemis El que todo lo ve/Blue Horror/Brimstone Horrors*	5	Viuda Caitha	2	Mean-eye	3
Karthaen	2	K'charik	2	La Doncella Estridente	1	Stabbit	3
Sheoch	2	Narvia	1	☙ Reina Zarza	4	☙ Mollog el Poderoso	7
Lighaen	1	Turosh	1	Varclav el Cruel	3	Bat Squig	1
☙ Bjorgen Thundrik	3	☙ Magore Redhand	3	Siempreahorcado	2	Spiteshroom	1
Lund Ojo-muerto	3	Riptooth	3	Chainrasp (máx. 4)	1	Stalagsquig	1
Khazgan Drakskewer	2	Ghartok Flayskull	2	☙ El Guardia Sepulcral	3	☙ Zarbag	2
Enrik Ironhail	1	Zharkus el Vistaroja	2	El Campeón	2	Drizgit Pastor de Squigs	2
Garodd Alensen	1	☙ Skritch Spiteclaw	3	El Segador	2	Bonekrakka	1
☙ Ylthari	2	Krrk el Casi-Fiable	2	Príncipe del Polvo	2	Gobbaluk	1
Gallanghann of the Glade	3	Purulento	1	Suplicante (máx. 3)	1	Snirk Sourtongue	2
Ahnsleine, Revenant Archer	2	Hambriento	1			Dibbz	1
Skhathael	2	Emboscador	1			Prog el Redez	1
☙ Averon Stormsire	3	☙ Garrek Gorebeard	3			Redkap	1
Ammis Dawnguard	3	Sangriento Saek	2			Stikkit	1
Rastus el Encantado	3	Karsus el Encadenado	2			☙ Gurzag Ironskull	4
☙ Sanson Farstrider	3	Arnulf	1			Bonekutta	3
Elias Swiftblade	3	Targor	1			Basha	2
Almeric Eagle-Eye	3	☙ Grashrak Fellhoof	3			Hakka	2
☙ Fjul-Grimnir	3	Draknar	3				
Tefk Flamebearer	2	Murghoth	2				
Vol Orrukbane	2	Korsh el Escurridizo	1				
Mad Maegrim	2	Ushkor	1				
☙ Severin Steelheart	3	Gnarl	1				
Angharad Brightshield	3						
Obryn el Bravo	3						

\* Vortemis El que todo lo ve, el Blue Horror y los Brimstone Horrors deben elegirse juntos. Se consideran dos guerreros a la hora de contabilizar el número total de guerreros de tu banda.



## GRAN AVATAR

Cada jugador tiene una carta de Gran Avatar que coincide con su Gran alianza. P. ej., un jugador que elige la Gran alianza Orden tiene el Gran Avatar de Orden. Cada jugador se coloca su carta de Gran Avatar boca arriba ante sí durante el paso Elegir bandas al inicio de la partida.

Una carta de Gran Avatar no representa a un guerrero, sino a la manifestación del Gran Avatar que protege y fortalece a tu banda. No tiene miniatura.

Cada carta de Gran Avatar tiene un atributo Heridas y varias habilidades. Estas habilidades explican cómo y cuándo puede utilizarlas el jugador que tenga esa carta. Cuando una habilidad se utiliza “en vez de jugar una carta de poder”, esto significa que cuando, en el ciclo de poder, le toca a un jugador jugar una carta de poder, en su lugar puede usar esa habilidad.

Hasta que un Gran Avatar quede fuera de combate, se le denomina Gran Avatar superviviente.

### Perturbado

- Cada vez que un guerrero amigo queda fuera de combate, inflige 1 de daño a tu Gran Avatar.
- Al inicio de la fase final, por cada guerrero enemigo que ocupa un objetivo en tu territorio, inflige 1 de daño a tu Gran Avatar.
- Cada vez que se da la vuelta, o se retira del campo de batalla, un marcador de objetivo, inflige 1 de daño a tu Gran Avatar. Si estaba en territorio de nadie, en su lugar inflige 1 de daño a cada Gran Avatar.

Cuando una carta de Gran Avatar tiene tantas o más fichas de herida como su atributo Heridas, ese Gran Avatar queda fuera de combate.

### Desterrado

Cuando el Gran Avatar de un jugador queda fuera de combate, los guerreros de ese jugador se retiran de inmediato del campo de batalla y ese jugador no participa más en la partida. Si, una vez sucedido esto, solo queda un Gran Avatar superviviente o ningún Gran Avatar superviviente, la partida termina.

## VICTORIA

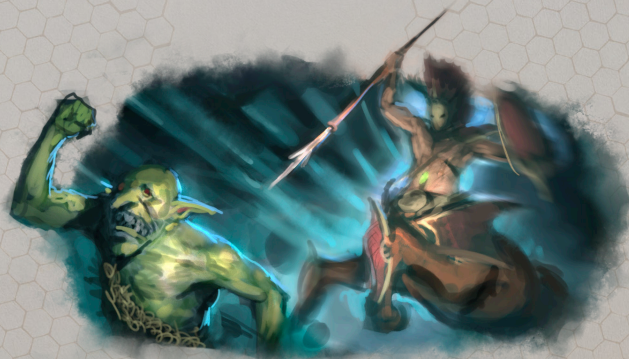
Si, cuando la partida termina, solo queda un Gran Avatar superviviente, el jugador de ese Gran Avatar gana la partida. De lo contrario, determina el ganador como se hace en una partida normal de Warhammer Underworlds: Beastgrave, salvo que solo los jugadores con un Gran Avatar superviviente se consideren elegibles a la hora de determinar la victoria (p. ej., si un jugador tiene el total de puntos de gloria más alto, pero no tiene un Gran Avatar superviviente, no puede ganar la partida). Si no hay Grandes Avatares supervivientes, la partida termina en empate: no hay ganador.



### PODER DIVINO

Las profundidades de Tumba de Bestias sirven de escenario a las primitivas energías de Ghur. Ciertos túneles por donde discurre este poder alumbran extrañas manifestaciones. Adoptando la forma de avatares divinos, estos fenómenos se sienten atraídos por las emociones intensas que surgen cuando chocan los guerreros. Lo deseen o no los guerreros, los avatares les infunden poder y convierten en peón a aquellos a quienes designan como sus campeones, lo cual les permite lograr hazañas inverosímiles.

Estas bendiciones no son a cambio de nada, ya que un avatar solo hace sentir su presencia para desafiar a otro. Las batallas son encarnizadas, pues no hay banda que recule mientras disfruta de semejante poder divino. Solo cuando sus rivales caen derrotados, se despide la manifestación, victoriosa, dejando a un puñado de seguidores ensangrentados para que calculen qué precio se ha cobrado la rivalidad entre deidades.





## GRAN AVATAR DE CAOS

Puedes usar la siguiente habilidad una vez por partida.

**Intervención divina (Reacción):** Úsala durante una **acción de Ataque** que tenga por blanco a un guerrero amigo, antes del paso de infligir daño, o durante un gambito que vaya a **infligir** daño a uno o más guerreros amigos. Cuando resuelvas ese paso de infligir daño o ese gambito, **inflige** ese daño a este Gran Avatar en su lugar. Luego, si usaste esta reacción durante una **acción de Ataque**, la secuencia de combate termina.

Puedes usar las siguientes habilidades una vez por ronda.

**Tierra maldita:** Úsala durante el ciclo de poder en vez de jugar una carta de poder. **Inflige** 1 de daño o 3 de daño a este Gran Avatar. Luego designa un marcador de objetivo de tu territorio si has **infligido** 1 de daño, o un marcador de objetivo en territorio enemigo si has **infligido** 3 de daño. Decide entre: dar la vuelta a ese marcador o **retirarlo** del campo de batalla.

**Oscuro desagrado (Reacción):** Úsala tras una **acción de Ataque** de un guerrero enemigo que tenga éxito. **Inflige** 1 de daño a este Gran Avatar. Luego **inflige** 2 de daño al atacante.



© GW 2020

## GRAN AVATAR DE ORDEN

Puedes usar la siguiente habilidad una vez por partida.

**Intervención divina (Reacción):** Úsala durante una **acción de Ataque** que tenga por blanco a un guerrero amigo, antes del paso de infligir daño, o durante un gambito que vaya a **infligir** daño a uno o más guerreros amigos. Cuando resuelvas ese paso de infligir daño o ese gambito, **inflige** ese daño a este Gran Avatar en su lugar. Luego, si usaste esta reacción durante una **acción de Ataque**, la secuencia de combate termina.

Puedes usar las siguientes habilidades una vez por ronda.

**Guardián vigilante:** Úsala durante el ciclo de poder en vez de jugar una carta de poder. **Inflige** 1 de daño a este Gran Avatar. Luego **elige** un guerrero amigo. **Empuja** al guerrero elegido 1 hexágono y **asigna** a ese guerrero un marcador de Guardia.

**Golpe guiado (Reacción):** Úsala durante una **acción de Ataque** de un guerrero amigo, tras la tirada de ataque. **Inflige** 2 de daño a este Gran Avatar. Luego puedes **repetir** tantos dados como quieras de esa tirada de ataque.



© GW 2020



## GRAN AVATAR DE DESTRUCCIÓN

Puedes usar la siguiente habilidad una vez por partida.

**Intervención divina (Reacción):** Úsala durante una **acción de Ataque** que tenga por blanco a un guerrero amigo, antes del paso de infligir daño, o durante un gambito que vaya a **infligir** daño a uno o más guerreros amigos. Cuando resuelvas ese paso de infligir daño o ese gambito, **inflige** ese daño a este Gran Avatar en su lugar. Luego, si usaste esta reacción durante una **acción de Ataque**, la secuencia de combate termina.

Puedes usar las siguientes habilidades una vez por ronda.

**Tambores de guerra:** Úsala durante el ciclo de poder en vez de jugar una carta de poder. **Inflige** 3 de daño a este Gran Avatar. Luego **elige** un guerrero amigo. El guerrero elegido efectúa una **acción de Carga**.

**Empujado a la Destrucción:** Úsala durante el ciclo de poder en vez de jugar una carta de poder. **Inflige** 1 de daño a este Gran Avatar. Luego **elige** uno o más guerreros amigos. **Inflige** 1 de daño a cada guerrero elegido, y luego **empuja** a cada guerrero elegido 1 hexágono.



© GW 2020

## GRAN AVATAR DE MUERTE

Puedes usar las siguientes habilidades una vez por partida.

**Intervención divina (Reacción):** Úsala durante una **acción de Ataque** que tenga por blanco a un guerrero amigo, antes del paso de infligir daño, o durante un gambito que vaya a **infligir** daño a uno o más guerreros amigos. Cuando resuelvas ese paso de infligir daño o ese gambito, **inflige** ese daño a este Gran Avatar en su lugar. Luego, si usaste esta reacción durante una **acción de Ataque**, la secuencia de combate termina.

**Servidumbre eterna:** Úsala durante el ciclo de poder en vez de jugar una carta de poder. **Inflige** 4 de daño a este Gran Avatar. Luego **elige** un guerrero amigo que esté fuera de combate. **Coloca** al guerrero elegido en un hexágono **inicial** de tu territorio.

Puedes usar la siguiente habilidad una vez por ronda.

**Orden irresistible:** Úsala durante el ciclo de poder en vez de jugar una carta de poder. **Inflige** 1 de daño a este Gran Avatar. Luego **elige** un guerrero enemigo. **Empuja** al guerrero elegido 1 hexágono.



© GW 2020