SECUENCIA DE COMBATE

✗ Ningún éxito
✓ Un éxito
✵ Éxito crítico

1 - Declarar acción de Ataque (elige una acción de Ataque y un blanco)

2 - Tirada de ataque

3 - Tirada de defensa

4 - Determinar éxitos (compara tus éxitos con los de tu oponente)

Si el blanco está atrapado y has sacado uno o más éxitos, añade un éxito.

Tirada ataque	Tirada defensa
✗	Cualq.
✓	✓✓
✓✓	✵
✵	✵✓
✵✓	✵✵
✓	✓
✵	✵
✵✓	✵✓
✓	✗
✓✓	✓
✵	✓✓
✵✓	✵
✵✵	✵✓

Fallo: La acción de Ataque fracasa

Empate: La acción de Ataque fracasa

Impacto: La acción de Ataque tiene éxito.

Si el atacante obtiene un ✵ o más, es un golpe crítico.

8 - Terminar secuencia

7 - Presionar

No queda

Sí queda

6 - Comprobar si el blanco queda fuera de combate

5 - Infligir daño

OPCIONES DE ACTIVACIÓN

- Efectuar una acción de Movimiento con un guerrero.
- Efectuar una superacción de Carga con un guerrero.
- Efectuar una acción de Aturdimiento con un guerrero.
- Efectuar una acción de Placaje con un guerrero.
- Efectuar una acción de Guardia con un guerrero.
- Efectuar una acción impresa en una carta de guerrero o mejora (como una acción de Ataque) con un guerrero.
- Robar una carta de poder.
- Descartar una carta de objetivo y robar una carta de objetivo.
- Pasar (renunciar a una activación).

SECUENCIA DE RONDA

FASE DE ACCIÓN (PÁG. 16)

- Desempatar para determinar el orden de juego
- Resolver cualquier habilidad "Al inicio de la fase de acción"
- Jugar la siguiente secuencia cuatro veces:
  - Turno del primer jugador
  - Turno del segundo jugador

FINAL DE LA FASE (PÁG. 38)

El primer jugador, y después el segundo, hacen lo siguiente:

1 - Puntuar cartas de objetivo
2 - Descartar cartas de objetivo
3 - Jugar cartas de mejora
4 - Descartar cartas de poder
5 - Robar cartas de objetivo
6 - Robar cartas de poder

PASOS DE UN TURNO

PASO DE REACCIÓN (◈)

PASO DE INSPIRACIÓN

PASO DE AUGE

PASO DE ACTIVACIÓN

PASO DE REACCIÓN (◈)

PASO DE INSPIRACIÓN

PASO DE AUGE

CICLO DE PODER

PASO DE REACCIÓN (◈)

PASO DE INSPIRACIÓN

PASO DE AUGE

033207990225