SphereWars
Elegidos de los Dioses

Escaramuzas frenéticas en Otro Mundo

2 jugadores

45-55 minutos

5-12 miniaturas

Mesa 90x90 cm



Descarga GRATIS Manual y Perfiles

SphereWars
Elegidos de los Dioses

Din-Tusek

Pintar el Din-Tusek de SphereWars ha sido una experiencia muy gratificante. Es una figura grande, con gran presencia en mesa y un esculpido que facilita mucho el trabajo. La calidad del modelo se percibe desde el inicio. Esta miniatura está claramente diseñada para ser pintada, con una lectura principal clara, variedad de texturas y zonas bien separadas que permiten trabajar cada parte sin forzar el pintado.





Nek'Org
El Profeta



Pintor
Sergio Granizo
@beer.gamer



Escultor
Pedro Fernández
@pedro_fernandez.rms

Starter Packs

Adeptos de Malesur

Vientos de Guerra



La Alianza

Defensores de Caldara



39€

Manadas de Urueh

Primeras Ascuas



Vástagos de Kurgan

Furia Helada



Adeptos de Malesur



Liehhan
el Oso
20€



Yenay
la Mantis
20€



Manada
de Mangostas
20€



Águila
11€



Morena
17€



Toro
45€



Serpiente
11€



Cangrejo
45€

La Alianza



Ródanes
Brazo de metal
14€



Laroc
La seductora
14€



Cohorte
de Postulantes
17€



Oteadora
11€



Corazón
Équite
20€



Recaudadora
11€



Explorador
11€



Roxter
el piloto
45€

Manadas de Urueh



Leva Demontre
20€



Satanor
el Volcán
14€



Pyronus
El Heraldo
14€



Calcinador
14€



Abrasador
17€



Sorkep
11€



Lucio
11€



Fundidor
17€

Vástagos de Kurgan



Chamán
14€









Jorguín
17€

Desacrador
Gélido
17€

Raggarth
El Liberador
20€

Acechador
14€



Regoretes
14€

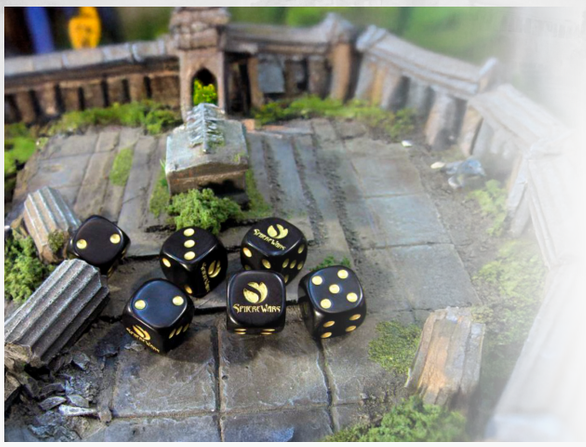


Destripador
14€



Leviatán
59€

Los elementos del destino



Para conquistar Saphir, un líder no solo necesita valor, sino las herramientas que dan forma a la realidad: **miniaturas** que encarnan a tus héroes, una mesa transformada en un **campo de batalla** con su escenografía, y una **cinta métrica** con las pulgadas para trazar la línea entre la carga y la retirada. El destino se manifiesta en un puñado de dados de seis caras, mientras que los contadores de **Vida**, **Poder** y **Órdenes** marcan el pulso agónico de tus guerreros.

Las dos tiradas que escriben la historia

En el fragor del combate, el destino se escribe con dos tipos de proezas:

- **La Tirada Enfrentada (El Choque de Voluntades)**: Cuando dos fuerzas colisionan, ambos bandos arrojan sus dados al abismo. Los resultados de 1 son debilidades indignas y se descartan de inmediato. De los supervivientes, el valor más alto reclama la gloria. Si el empate persiste, el siguiente dado más alto decidirá quién se alza sobre el otro. Solo hay lugar para un vencedor.

- **La Tirada a Número Objetivo (El Desafío del Destino)**: Cuando el mundo te pone a prueba, lanzas los dados contra la adversidad. Si al menos un dado muestra un 5 o más, la prueba es superada y tu leyenda crece. Pero si el símbolo Sphere aparece entre los resultados, habrás alcanzado una victoria de proporciones místicas.

Los caminos de la victoria

La guerra no es solo una danza de sangre y acero. El verdadero estratega sabe que la aniquilación ciega no garantiza el triunfo. La victoria pertenece a quien cumple su **Misión** y alcanza los **Objetivos Secundarios** que el destino revela. Solo aquel capaz de mantener el propósito sagrado por encima del caos y el fragor del combate será recordado en los anales de Saphir.

El latido de la batalla

Cada ronda es un suspiro en la eternidad del conflicto. Tras la **Fase de Actualización**, los líderes miden su temple en una **Tirada de Iniciativa (Tirada enfrentada EST vs EST)**. Quien posea la voluntad más firme actuará primero (Jugador A), seguido de su rival (Jugador B). Al concluir el fragor, el **Final de Ronda** prepara el escenario para el siguiente choque de leyendas.

Escaramuzas frenéticas en otro mundo

El momento del Héroe: La activación

Cuando un combatiente es llamado al frente, el tiempo parece detenerse. Su gloria se divide en dos actos:

- **Fase de Movimiento**: El guerrero maniobra con libertad por el campo de batalla o de batalla o se enzarza en un **Forcejeo** desesperado si el enemigo ya le acosa.
- **Fase de Acciones**: El momento de la verdad. Ataques cuerpo a cuerpo, ráfagas a distancia, proezas heroicas o la invocación de hechizos arcanos. El orden lo dictas tú; la eficacia, tu maestría. Al terminar, su luz se atenúa hasta la próxima ronda... o ¡hasta que tu oponente le moleste!

La senda de la maestría

Lo que has visto es solo el umbral. **SphereWars Otro Mundo** esconde secretos que solo los veteranos logran dominar: **áreas de defensa** infranqueables, **movimientos de aniquilación** que cambian el curso de la batalla, el amargo **cansancio** que quiebra voluntades, el **coraje** que dicta quién huye y quién resiste, y los **golpes críticos** que sellan destinos. **Órdenes tácticas**, **artefactos** de eras olvidadas y la **veteranía** de mil batallas esperan a aquellos que busquen la auténtica trascendencia.

El despertar

El destino de **Saphir** está en tus manos. Explora sus tierras baldías, lidera a tus bandas y desentraña secretos que han dormido durante eones. **Otro Mundo** se abre ante ti. ¿Serás el **Elegido de los Dioses** o serás un susurro más en el olvido?



SphereWars
Libro completo de reglas

39,90€



Dados SphereWars

9€



Marcadores SphereWars

6-9€

Targetas de facción de cada banda

9€



SphereWars
Elegidos de los Dioses

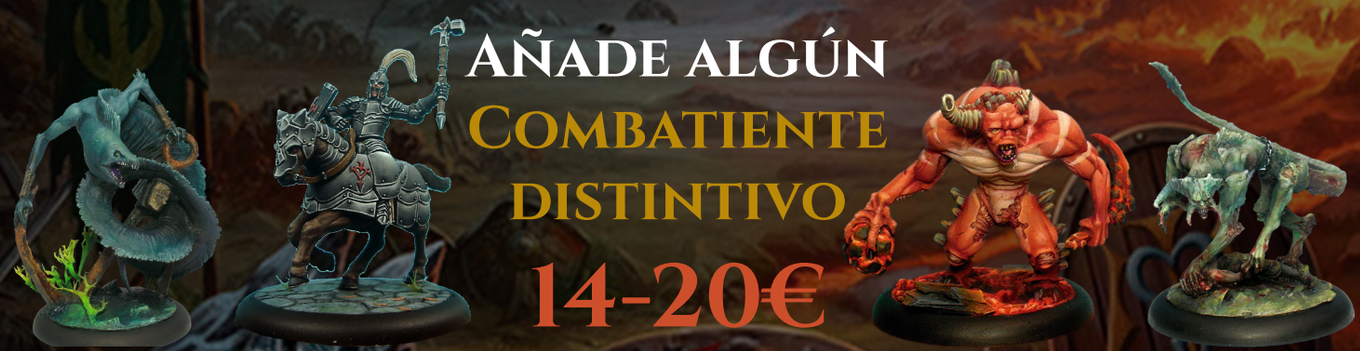
Misión introductoria



Elige cualquier
Starter Pack
39€

+

Misiones principales y torneos



Añade algún
Combatiente distintivo
14-20€

+

Misiones secundarias y torneos nacionales

