SPHEREWARS
OTRO MUNDO



GUÍA RÁPIDA



2 JUGADORES



45-55
MINUTOS



5-12
MINIATURAS



MESA
90X90 CM

EL INMERSIVO
JUEGO DE ESCARAMUZAS
ÁGIL E INTERACTIVO

¡¡ALZA TU VOZ, DADOS Y PINCELES!!

@SPHEREWARSGAMES

WWW.SPHEREWARSGAMES.COM

Descarga gratis
Manual y Perfiles


OCÉANOS DE SAPHIR
CINKOR
ENURN´ANAR
LOS COLMILLOS DEL SOL
HURAM´ KOLL
TUR´NA´KURG
REFLEJOS DE UNUK
PICOS KURGAN
KURG´ANAR
ZONA DE FIORDOS
IRUGK
RÍO TELIA
LABORATORIOS DE BOLBAN
BASTIÓN DE LAS MERCENARIAS
CORDILLERA SEPTENTRIONAL
CIÉNAGAS DE BOLBAN
CASTILLO DE MALAKOY
NATRIA
CADALERIA
SURIA
MINIA
EMBARCADERO DE LA PAZ
LERIAN
CORDILLERA CENTRAL
RÍO SALVAJE
RONDENIA
ARCHIPIÉLAGO VOLCÁNICO
DARLIME
CAVERNAS DEL OLVIDO
CALDARA, LA FLOR DEL LAGO
LAGO MERILE
PROTECCIÓN VIGÍA
RÍO MERILE
VALDERIE
PUERTO DE ANORIA
LIMBURGO
FARO ILHDAN
SPHEREWARS
OCÉANOS DE SAPHIR

Prólogo

En Caldara, la flor del lago, ciudad de juramentos eternos, reposa la Quinta Esencia, un poder tan antiguo como el primer latido del mundo de Saphir.

La Legión de los Cien Corazones la custodia con celo y acero sabiendo que solo con su existencia basta para desequilibrar el juego de los dioses.

Cuando el secreto se filtra, el viento, la incineración y el hielo se ponen en marcha.

Los Adeptos de Malesur, las Manadas de Urueh y los Vástagos de Kurgan avanzan hacia Caldara, decididos a reclamar aquello que nunca a nadie perteneció.

Allí los esperan la Legión y las Mercenarias de Isha, unidas por una alianza nacida de la necesidad. Las armas aún no chocan, pero el destino ya ha sido desenvainado.

Así comienza la Guerra por la Quinta Esencia, y un designio que debe ser escrito ¡por ti!

SphereWars ofrece batallas rápidas, tensas y profundamente tácticas.

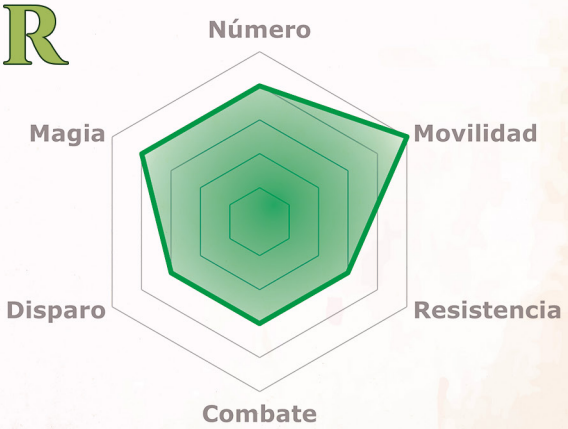
Sus reglas ágiles permiten aprender a jugar con facilidad, pero dominarlo es un desafío digno de héroes. Todo se decide con mecánicas puras usando D6, sin cálculos, donde cada tirada y cada estrategia cuentan.

El campo de batalla está siempre vivo: el orden de iniciativa cambia, los luchadores empujan, esquivan y atacan incluso fuera de su turno. Las hazañas heroicas, la magia basada en apuestas y las órdenes precisas del líder mantienen la tensión constante hasta el último momento.

En SphereWars, la guerra nunca se detiene.

Adeptos de Malesur

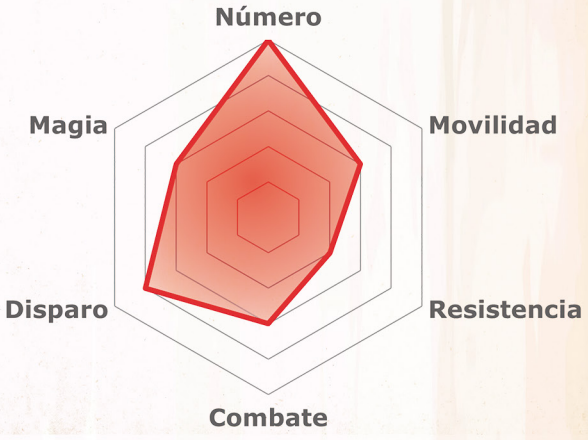




Veloces como bestias del viento. Especialistas usados con maestría

Manadas de Urueh

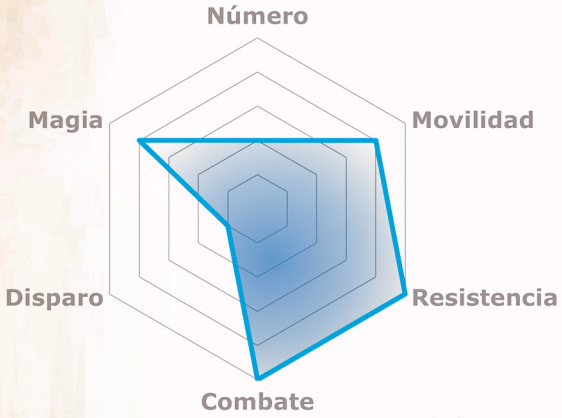




Un enjambre de caos ardiente. Numerosos, impredecibles y destructivos

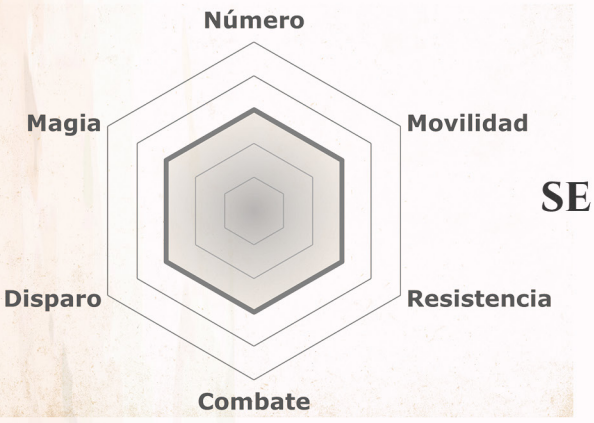
Vástagos de Kurgan





Poder y letalidad de una tormenta de hielo. Pocos, pero devastadores

La Alianza



Versátiles y equilibrados, se adaptan a todo. La fuerza de la estrategia



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.

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 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. ¿Harás que la balanza divina se incline a tu favor o serás un susurro más en el olvido?



SphereWars
Otro Mundo

www.spherewarsgames.com

Adeptos de Malesur



Durante años permanecieron ocultos en los bosques de Lilean, pero la guerra los ha obligado a regresar. Bendecidos por Malesur, portan los espíritus del bosque y adoptan los rasgos de las bestias que los eligen para combatir. En el campo de batalla forman una fuerza asimétrica y letal, destinada a golpear con rapidez y ferocidad, buscando una victoria brutal antes de que el enemigo pueda alzar su defensa.



Vástagos de Kurgan

Durante eras, los soimi solo conocieron la caza y la guerra entre cultos. Ahora, bajo el mando de Nek'Org y guiados por la Profecía, han dejado a un lado sus rencillas para marchar unidos junto a los regors y el temible Leviatán. Su avance hacia el sur siembra el terror en Darlime: una horda brutal cuyo único credo es golpear, devorar y arrasar la línea enemiga. Solo el frágil equilibrio entre sus cultos decidirá si se alzan como conquistadores… o se consumen en su propia discordia.

Manadas de Urueh



Nacidas del fuego y la voluntad de Kazag, las Manadas de Urueh avanzan como una tormenta incineradora. Caóticas y numerosas, abruman al enemigo desde todas direcciones, llevando la destrucción allí donde más duele. Los demontres forman la marea ardiente de la horda, letales en grupo; los hijos de Kazag actúan como la élite devastadora; y las bestias de Urueh desatan una brutalidad salvaje que solo los más osados pueden controlar. Su mirada está puesta en Darlime, y nada quedará indemne.



La Alianza

Ha llegado el momento de unir fuerzas. Las Mercenarias de Isha, hermandad militar inquebrantable, y la Legión de los Cien Corazones, un ejército forjado en acero, marchan juntas ante la mayor amenaza que ha conocido Darlime. Donde unas aportan número, magia y fuego a distancia, los otros responden con una ferocidad imparable en el combate cuerpo a cuerpo. Unidas, eliminan toda debilidad y concentran todas las fortalezas, convirtiéndose en una fuerza determinada a decidir su destino.

@SPHEREWARSGAMES

¡¡ALZA TU VOZ, DADOS Y PINCELES!!