

# GLOOMHAVEN

## — FAUCES DEL LEÓN —

### Guía de aprendizaje

**¡Bienvenidos a Gloomhaven!** Este juego es **totalmente cooperativo**: los jugadores colaboran para superar una campaña entera compuesta por varios escenarios. Aunque no la jugarás entera de una sentada, es muy fácil guardarlo todo al final de cualquier escenario. El objetivo de esta guía es llevarte paso a paso por los primeros cinco escenarios de esta campaña, tras los cuales deberías contar con todas las herramientas necesarias para continuar con el resto. Te recomendamos que vayas jugando según lees esta guía. Cada vez que veas el icono  en un margen, el texto te indicará que hagas algo en la partida.

Para empezar saca el Libro de escenarios. En la portada tienes la introducción de la historia que se narra durante esta campaña y se te indica que desbloques el Escenario 1. Cada escenario se ha diseñado para jugarlo todas las veces que haga falta hasta completarlo con éxito, tras lo cual los jugadores pasarán a uno nuevo. Cuando terminéis el escenario 1, se desbloqueará el escenario 2, y así sucesivamente. Adelante, leed la portada del Libro de escenarios y consultad las “Reglas del escenario 1” en la página 3 de esta guía cuando el Libro de escenarios lo indique.



## ► Índice

<b>Introducción</b> .....	<b>1</b>
<b>Reglas del Escenario 1</b> .....	<b>3</b>
Preparación de la zona de juego .....	4
Elementos del Libro de escenarios .....	5
Desarrollo de la partida .....	6
Selección de cartas .....	6
Orden de iniciativa .....	7
Turnos de los personajes .....	7
Movimiento .....	7
Ataque .....	8
Ventaja y Desventaja .....	8
Cartas de Modificador de ataque .....	8
Daño y matar monstruos .....	9
Línea de visión .....	9
Objetivo .....	9
Sufrir daño .....	9
Estados .....	9
Curación .....	10
Conceder acciones .....	10
Personal .....	10
Destruir obstáculos .....	10
Turnos de los monstruos .....	10
Cartas de Atributos de monstruos .....	10
Atención de los monstruos .....	11
Movimientos de los monstruos .....	11
Ataques de los monstruos .....	11
Daño de los personajes y agotamiento .....	12
Final de la ronda .....	12
Descanso corto .....	12
Quedarse sin cartas .....	12
<b>Escenario 1 completado</b> .....	<b>13</b>
Hojas de personaje .....	13
Mejoras de las cartas .....	13
Guardar el juego .....	13
<b>Reglas del Escenario 2</b> .....	<b>14</b>
Nuevos elementos del escenario .....	14
Fichas de Dinero .....	14
Piezas de Tesoro .....	14
Piezas de Trampa .....	14
Puertas .....	14
Nuevas mecánicas de las acciones .....	15
Acciones básicas .....	15
Acciones perdidas .....	15
Saqueo .....	15
Efectos de zona .....	15
Empujón y Tirón .....	16
Nuevo estado negativo: Desarmar .....	16
Prevenir el daño perdiendo cartas .....	16
Fracasar en un escenario .....	16
Nuevas mecánicas de los monstruos .....	17
Mazos de Capacidades de monstruo .....	17
Interacción entre monstruos y trampas .....	17
Ataques a distancia de los monstruos .....	18
<b>Escenario 2 completado</b> .....	<b>18</b>
Registro de recompensas de dinero .....	18
Interacción con la ciudad: elementos .....	19
<b>Reglas del Escenario 3</b> .....	<b>20</b>
Nuevos elementos del escenario .....	20
Terreno impracticable: .....	20
Marcadores de sección .....	20
Nuevas mecánicas de las acciones .....	20
Experiencia: .....	20
Bonificaciones activas .....	21
Escudo .....	21
Saltar .....	21
Nuevos estados .....	22
Descanso largo .....	22
Atención de los monstruos ante varios objetivos .....	22
Bonificaciones activas de los monstruos .....	23
<b>Escenario 3 completado</b> .....	<b>23</b>
Registro de recompensas de experiencia .....	23
Pericias .....	24
Nueva interacción en la ciudad: Eventos .....	24
<b>Reglas del Escenario 4</b> .....	<b>25</b>
Nueva preparación .....	25
Mazos de Capacidades de monstruo completos .....	25
Apariciones de monstruos .....	25
Tabla de elementos .....	25
Objetivos de batalla .....	25
Nueva mecánica de las acciones: Elementos .....	26
Nuevo elemento del escenario: Elementos de misión .....	27
<b>Escenario 4 completado</b> .....	<b>27</b>
<b>Reglas del Escenario 5</b> .....	<b>28</b>
Mecánicas de los Jefes .....	28
<b>Escenario 5 completado</b> .....	<b>28</b>
Nueva interacción en la ciudad: Subir de nivel ...	29
Nivel de los escenarios .....	29
<b>Últimas reglas</b> .....	<b>30</b>
<b>Créditos</b> .....	<b>31</b>



# Reglas del Escenario 1

Antes de nada, es posible te hayas fijado en este recuadro del Libro de escenarios:

**Recompensas**

Nueva ubicación:  
Emboscada en el camino **1** (B1)

Esto significa que tienes que coger la primera pegatina de la hoja de pegatinas, "Emboscada en el camino", y ponerla en el cuadrante B1 del mapa de la ciudad, procurando que la ilustración quede alineada.



Estas pegatinas no se pueden retirar una vez puestas. Si prefieres no introducir cambios permanentes en tu juego, tienes la opción de no ponerlas y usar otro método para llevar un registro de los escenarios disponibles.

El mapa de la ciudad es una forma de ver qué escenarios están disponibles para jugar. Por el momento, solo está disponible el Escenario 1, pero a medida que avancéis en la campaña iréis abriendo nuevas opciones. Por ahora, deja el mapa de la ciudad a un lado.

Antes de que empecemos a hablar del Escenario 1, cada jugador debe decidir qué **personaje** quiere llevar. Hay cuatro disponibles, por lo que pueden participar hasta un máximo de cuatro jugadores.

## Juego en solitario

Si juegas en solitario, tendrás que controlar dos personajes distintos. Ten en cuenta que esta es una experiencia más compleja. Si sois de dos a cuatro jugadores, recomendamos encarecidamente que cada jugador controle a un solo personaje.

Para elegir personaje, buscad las cajas grandes y pequeñas marcadas con los iconos de los cuatro personajes y sacad lo que contienen:

 <b>Demoladora:</b> Especialista en daño cuerpo a cuerpo y destrucción de obstáculos	 <b>Guardia rojo:</b> Especialista en protección y manipulación de monstruos
 <b>Ejecutor:</b> Especialista en daño a distancia y saqueo	 <b>Centinela del Vacío:</b> Especialista en curación y apoyo

Las cajas pequeñas contienen las figuras de los personajes y las grandes sus tarjetas, que tienen ilustraciones en el anverso y descripciones de cada uno en el reverso. Cuando haya elegido su personaje, cada jugador coge su **figura y tarjeta**, la **ficha rectangular de Orden de iniciativa** de su bolsa, un **dial de puntos de vida y experiencia** de la caja, un **mazo de cartas pequeñas sin señal de ¡STOP!** y las **7 primeras cartas del mazo de cartas grandes sin la señal de ¡STOP!**. Estos mazos de cartas se encuentran en la caja grande del personaje. De las 7 cartas que se cogen del mazo grande, 1 es una **carta de referencia de jugador** y 6 son **cartas de Capacidad** con una "A" dentro de una corona debajo de su nombre. Deja en la caja por el momento los dos mazos con señales de ¡STOP!, junto con el resto del otro mazo grande, el bloc de hojas de personaje y la tira con fichas de Personajes circulares.



Figura



6 cartas con la letra "A"



Mazo de cartas pequeñas



Tarjeta de personaje



Dial



Ficha de Orden de iniciativa

Carta de referencia

**Nota:**  
¡Estas cartas no se usan aún!



# Preparación de la zona de juego

Ahora usaremos estos materiales de los personajes y otros componentes para preparar el Escenario 1.

Cada jugador pone delante de él su tarjeta de personaje **1**, referencia de jugador **2**, 6 cartas de Capacidad de nivel "A" **3**, mazo de Modificadores de ataque (el mazo de cartas pequeñas) **4** y dial de vida y experiencia **5**. Debe girar el lado rojo del dial hasta que muestre el número que aparece en rojo debajo del 1 de color blanco de su tarjeta de personaje. El lado azul del dial lo ignoraremos por el momento.

Vida a nivel 1 (Guardia rojo)



La ficha de Orden de iniciativa del personaje **6** debe ponerse cerca del centro de la mesa.

Abre el Libro de escenarios por el Escenario 1 **7** y ponlo en el centro de la mesa. Este libro muestra el tablero del escenario, que se compone de una serie de hexágonos en los que se desarrollará el escenario.

Cada jugador puede poner ahora la figura de su personaje en cualquiera de los iconos de hexágono de inicio **8** del Libro de escenarios, sin que más de 1 personaje ocupe nunca el mismo hexágono.

Coge la bolsa que contiene los monstruos "Asaltante infestor" y saca las figuras troqueladas, la carta de Atributos grande y cuadrada, y la ficha de Orden de iniciativa, que puedes poner con las demás **6**. Las cartas pequeñas no hacen en este escenario. Mete la carta de atributos en una de las fundas con 6 secciones que hay en la caja de modo que se vea el segmento que tiene un número "1" en la esquina superior izquierda **9** y ponla junto al Libro de escenarios.

Ahora, encaja las figuras de los monstruos en los soportes de plástico blancos y amarillos que hay en la caja y ponlas en el tablero del Libro de escenarios **10** siguiendo estas reglas:

1) Este icono muestra qué conjunto y tipo de monstruo hay que poner en este hexágono específico. Fíjate en la primera fila si el grupo está compuesto por 2 personajes, en la del medio si son 3 y en la de abajo si son 4.



## 1 Emboscada en el camino (B1)

**B** Objetivo: Matar a todos los enemigos

**f** Reglas especiales: Aseguras de que la mano inicial de cada personaje se compone de sus 6 cartas de Capacidad identificadas con la letra "A". Los Asaltantes infestores actuarán con iniciativa 50 en todas las rondas. Primero moverán su valor de movimiento básico de 1 y después, si están adyacentes a algún personaje, atacarán con su valor de ataque básico de 2.

**i** RECORDATORIO: Pone cada figura de personaje en uno de los cuatro hexágonos de entrada indicados.

**6** Conclusión: Os limpiáis la sangre del último infestor de la cara y vuestros pensamientos vuelven al León Dormiente. Seguro que ya tenéis algún guiso preparado. Será tan caliente y reconfortante, y os espera justo al otro lado de esas puertas, tan cerca que ya casi podéis saborearlo... Pero entonces, otro pensamiento os asalta. Es muy inusual, en realidad, que una manada de infestores opere tan cerca de la ciudad. ¿Podrían estar detrás de aquella serie de desapariciones? Es una posibilidad remota pero que vale la pena investigar, sobre todo si tenemos en cuenta que el lugar donde han tendido la emboscada no parece su base de operaciones. Probablemente haya un nido cerca que, con suerte, tendrá más información sobre el herreo desaparecido. Y tesoro. Algo de tesoro estaría bien.

**H** Recompensas: Nueva ubicación: Un agujero en la pared (2) (B)

**RECORDATORIO:** Pon la pegatina del Escenario 2 en el mapa de la ciudad y consulta las siguientes instrucciones en a la página 13 de la Guía de aprendizaje.

**RECORDATORIO:** Todos los hexágonos con un borde verde son obstáculos y no se puede entrar en ellos. La Demoleadora puede destruirlos. En ese momento se pone una ficha de Destruir el obstáculo y se convierte hexágono normal.

2) Una línea negra significa que el monstruo no se coloca para el número de personajes correspondiente, blanca que el monstruo que se coloca es normal (y su figura va en un soporte blanco) y amarilla que es de élite (y su figura va en un soporte amarillo). Cada figura tiene un número; aleatoriza los números de las figuras al encajarlas en los soportes.



**Indicador de tipo:**

Monstruo no presente

Monstruo normal

Monstruo de élite



Número de la figura

# Elementos del Libro de escenarios



Saca la bandeja de plástico para fichas **11** y ponla junto al Libro de escenarios. Saca también el otro mazo de 20 cartas de Modificador de ataque que tienen la letra “M” en el dorso **12** y ponlo junto a la carta de Atributos de monstruo (no incluyas ninguna carta de Maldición o Bendición **13**). Este es el mazo de Modificadores de ataque de los monstruos. Baraja este y también todos los de los personajes antes de empezar cada escenario.



El Libro de escenarios contiene mucha información importante en la que hay que fijarse bien:

- A** El **nombre**, el **número** y las **coordenadas** en el mapa de la ciudad del escenario para facilitar la consulta.
- B** **Objetivo del escenario**. Cuando se cumpla, el grupo habrá completado el escenario con éxito.
- C** **Leyenda del escenario**, que enumera los monstruos y las fichas de la bandeja que hay que colocar en el tablero. En este caso, solo hacen falta los Asaltantes infestores.
- D** **Colocación del tablero**. En el caso de este escenario, indica que tan solo hacen falta las 2 páginas del Libro de escenarios. En escenarios futuros, es posible que se indiquen también páginas separadas de la Guía suplementaria de escenarios.
- E** **Texto de introducción**, *léelo ahora*.
- F** **Reglas especiales**, *léelas después de la introducción*. Aportan información adicional no incluida en el reglamento normal.
- G** **Conclusión**. No la lees hasta que el grupo complete el escenario con éxito.
- H** **Recompensas por completar con éxito el escenario**. Léelas después de la conclusión.
- I** **Consejos y recordatorios de reglas**. Léelos según sea necesario mientras jugáis el escenario.
- J** **Obstáculos del tablero**, representados con un borde verde. No se puede pasar por los hexágonos con obstáculos.
- K** **Paredes del tablero**. Los hexágonos de cada escenario están delimitados por líneas negras gruesas. Representan las paredes del escenario y no se pueden atravesar.



# Desarrollo de la partida

Ahora que la partida está preparada, ¡podemos empezar a jugar! Las partidas se dividen en una serie de **rondas**, en cada una de las cuales todos los jugadores seleccionan las cartas de Capacidad que les gustaría jugar. Las cartas elegidas determinan el “orden de iniciativa”, que es la secuencia en la que los personajes y monstruos juegan sus **turnos**. Cuando todas las **figuras (personajes y monstruos)** del tablero han jugado su turno, la ronda termina y comienza una nueva.

Cada ronda sigue el mismo orden:

- 1 Selección de cartas
- 2 Orden de iniciativa
- 3 Turnos de los personajes y los monstruos
- 4 Final de la ronda

¡Empecemos con la primera parte de la primera ronda!

## Selección de cartas

! Ahora, en secreto y de forma simultánea, cada jugador selecciona 2 cartas de Capacidad de su mano de 6 y las juega boca abajo frente a él. Durante este paso, los jugadores pueden realizar afirmaciones generales sobre sus acciones en la ronda y discutir la estrategia, pero no pueden mostrar a otros jugadores sus cartas ni dar información específica sobre ningún valor numérico de la carta ni su nombre.

De las 2, debe elegir 1 como **carta de iniciativa**, que determinará la iniciativa del personaje en la ronda (es decir, el orden en la ronda), basado en el valor de iniciativa que aparece en el centro de la carta **1**. **Los números más bajos van primero**. La carta de iniciativa debe ponerse boca abajo debajo de la otra carta de modo que, cuando se dé la vuelta a ambas cartas y se revelen, ahora sea la carta de iniciativa la de arriba y el valor de iniciativa quede visible.

Cuando, por orden de iniciativa, le llegue el turno al personaje, jugará su turno realizando la acción superior **2** de una de sus cartas y la acción inferior **3** de la otra, **en el orden que desee**.

Aunque no hemos hablado aún en detalle sobre cómo funcionan todas las acciones, las descripciones que aparecen en forma de texto dentro de los recuadros azules de las cartas **4** deberían darte una idea sobre su función. Si no tienes claro qué cartas elegir, prueba con las siguientes sugerencias para cada personaje:

Ejecutor	Demolidora
Centro de masa Doble lanzamiento	Puñetazo doble Apoyo derribado
Centinela del Vacío	Guardia rojo
Sugestión Arañazo perverso	Hoz cegadora Avance impactante



En tus manos queda elegir cuál de las dos será tu carta de iniciativa. La ronda se juega empezando por las más bajas y acabando por las más altas. De acuerdo con las reglas especiales de este escenario, los monstruos actuarán con iniciativa 50, así que lo que tienes que decidir es si quieres jugar antes que los monstruos (con un número más bajo) o después (con un número más alto).

Haz caso omiso de los iconos que aparecen en el centro de las cartas a la izquierda **5** por ahora. Hablaremos de ellos en el Escenario 2.

## Orden de iniciativa

Una vez que todos los jugadores hayan seleccionado sus cartas, dales la vuelta a las cartas de cada personaje para revelar la iniciativa. Determina el orden de iniciativa comparando el valor de la carta de iniciativa de cada personaje y la iniciativa de los monstruos (que en el Escenario 1 siempre es 50). A continuación, organiza las fichas de Orden de iniciativa de menor a mayor en función de cada uno de estos valores.

Si hay un empate entre cualquier personaje y los monstruos, el personaje va primero. Si hay un empate entre dos personajes, se desempata mirando el valor de iniciativa de la segunda carta.

Ya estáis listos para jugar la ronda, empezando con la figura que va primero en el orden de iniciativa, la que tiene la iniciativa más baja.



**Ejemplo:** Después de revelar las cartas, el Guardia rojo va primero con iniciativa 14, después la Demoladora con iniciativa 20, a continuación, los monstruos con iniciativa 50 y por último el Ejecutor con iniciativa 64.

## Turnos de los personajes

Una vez establecido el orden de iniciativa, cada figura juega su turno en ese orden. En su turno, cada personaje realiza la acción superior de una carta y la inferior de la otra. No pueden realizar dos acciones superiores o dos acciones inferiores. La iniciativa indicada en las cartas ya no importa a la hora de elegir cuál realizas primero. Puedes usar cualquiera de las cartas en primer lugar, ya sea para resolver su acción superior o inferior. Una **acción** (cada mitad entera de una carta) debe realizarse en el orden en el que aparece escrita, y a continuación la carta se va a la pila de descartes del personaje, junto al lado izquierdo de su tarjeta de personaje.

Las acciones pueden estar compuestas por múltiples **capacidades**, cada una de ellas separada por una línea de capacidad (la línea de puntos). Puedes decidir no realizar cualquier acción, y también puedes decidir no realizar capacidades específicas de una acción, excepto las que afectan de forma negativa al personaje, que son obligatorias.

Para que el primer personaje en orden de iniciativa pueda jugar su turno, hablaremos ahora de los distintos tipos de capacidades. Si los Asaltantes infestores actúan primero, ve a la sección “Turno de los monstruos” de la página 10 y vuelve a esta sección cuando les toque a los personajes.

### Movimiento



Una capacidad de “Movimiento  $X$ ” permite a una figura moverse hasta  $X$  hexágonos. No es obligatorio usar todos los puntos de movimiento al realizarla. Las figuras pueden moverse a través de aliados (personajes a través de personajes y monstruos a través de monstruos), pero nunca acabar su movimiento en un hexágono ocupado (uno que contenga otra figura). Las figuras no pueden moverse a través de enemigos, obstáculos o paredes.



## ► Ataque

Una capacidad de “Ataque  X” permite a una figura infligir una cantidad básica de daño “X” a un enemigo objetivo dentro de su alcance. Las figuras no pueden atacar a sus aliados a menos que se especifique lo contrario. Hay dos tipos de ataques: **a distancia** y **cuerpo a cuerpo**.

Los **ataques a distancia** van acompañados de un valor “Alcance  X”, que significa que cualquier enemigo a X o menos hexágonos de distancia del atacante puede ser objetivo del ataque. Estos ataques no pueden atravesar paredes. Si no aparece la palabra “Alcance” debajo de un “Ataque”, se considera **cuerpo a cuerpo**, lo que significa que solo puede tomar como objetivo a enemigos adyacentes a menos que se especifique lo contrario.

### Ejemplo:

La Demoladora (a) está a Alcance  2 del monstruo (1).



La principal diferencia entre los ataques a distancia y cuerpo a cuerpo es que, si un ataque a distancia tiene como objetivo a un enemigo adyacente al atacante, el ataque obtiene Desventaja (consulta la siguiente sección sobre **Ventaja y Desventaja**).

## ► Ventaja y Desventaja

Algunos efectos, como los estados que se describen en la página siguiente, pueden hacer que un ataque obtenga Ventaja o Desventaja. Si un ataque tiene **Ventaja**, el atacante roba 2 cartas de Modificador de ataque y aplica la más favorable. Si un ataque tiene **Desventaja**, el atacante roba 2 cartas y aplica la que sea más desfavorable.

No es posible acumular casos de tener Ventaja o estar en Desventaja, y si un ataque tiene Ventaja y está en Desventaja a la vez, ambos efectos se cancelan mutuamente y el ataque se realiza de forma normal.

Si se realiza un ataque a distancia contra un enemigo adyacente, el ataque obtiene Desventaja.

## ► Cartas de Modificador de ataque

En cualquier momento en el que se utilice una capacidad de ataque, la figura le da la vuelta a una carta de Modificador de ataque distinta de su mazo de Modificadores de ataque para cada objetivo individual del ataque.

- 1 Suma o resta el valor numérico indicado al valor del ataque.
- 2 Una carta  significa que se dobla el valor del ataque.
- 3 Una carta  significa que el ataque no inflige daño.
- 4 Las cartas  y  también tienen un símbolo de barajar, lo que implica que, cuando se revela una de ellas, se deben devolver al mazo de Modificadores de ataque correspondiente todas las cartas jugadas que le correspondan y barajarlo.



Cada personaje tiene su propio mazo de Modificadores de ataque y los monstruos comparten uno propio colectivamente. En el Escenario 1, todos los mazos son iguales y constan de 20 cartas: seis , cinco , cinco , un , un , un  y un .



## ► Daño y matar monstruos



Después de realizar un ataque y calcular su valor final (modificado primero por cualquier bonificación que pudiera haber y luego por la carta de Modificador de ataque), el objetivo sufre la cantidad de daño resultante. Cuando un monstruo sufra daño, pon esa cantidad de fichas de Daño en la funda de Atributos, en la sección correspondiente al número que tenga la figura del monstruo que recibió el daño.

Si hay suficientes fichas de daño para igualar o superar el valor máximo de puntos de vida del monstruo (consulta la página 10), el monstruo muere y se retira del tablero. Todas las fichas que hubiera en su sección de la funda de Atributos del monstruo se devuelven a la bandeja.

## ► Línea de visión

Cuando una figura sea el objetivo de una capacidad, la figura atacante debe tener una línea de visión clara hacia el objetivo para poder realizarla. Se considera que existe tal línea de visión si puede trazarse una línea desde cualquier esquina del hexágono del atacante hasta cualquier esquina de hexágono del objetivo sin que toque ninguna línea de pared. **Solo las paredes bloquean la línea de visión.** Los obstáculos y otras figuras no bloquean la línea de visión.



*Las siguientes reglas, hasta la sección "Turnos de los monstruos" de la página siguiente, son para efectos de los personajes que se aplican en casos más concretos. Si queréis, podéis empezar ya a jugar los turnos de vuestros personajes y volver a consultar esta guía cuando sea necesario. A continuación, sigue leyendo la sección "Turnos de los monstruos" en la página siguiente cuando el orden de iniciativa llegue al 50, que es cuando los monstruos actúan, si aún no lo han hecho.*

## ► Objetivo

Algunos ataques van seguidos de "Objetivo  X", lo que significa que el atacante puede tomar como objetivo a "X" enemigos diferentes dentro del alcance del ataque. No es posible tomar como objetivo al mismo enemigo con múltiples ataques de la misma capacidad. Por cada ataque distinto realizado, dale la vuelta a una carta de Modificador de ataque distinta.

## ► Estados

Los estados pueden aplicarse por sí mismos con una capacidad o como efecto de un ataque. Incluso si los ataques que los provocan no causan daño, los estados se aplican. Hay cuatro estados aplicables que pueden darse en el Escenario 1, tres negativos y uno positivo.

Si se aplica un estado a un personaje, pon la ficha correspondiente en el recuadro de la esquina inferior derecha de su tarjeta de personaje. Si se aplica un estado a un monstruo, pon la ficha en la sección de la funda de Atributos correspondiente al número de la figura del monstruo. Estos cuatro estados permanecen en el objetivo hasta el final del siguiente turno completo del objetivo, lo que podría ocurrir en la misma ronda o en la ronda siguiente si ya jugó un turno durante esta ronda.

## ► Sufrir daño

Algunas capacidades hacen que las figuras sufran daño sin que se realice un ataque. Este daño no se modifica y no se ve afectado por la línea de visión.

### Estados negativos:



**Inmovilización:** La figura no puede realizar ninguna capacidad de Movimiento.



**Aturdimiento:** La figura no puede realizar ninguna capacidad, incluidos Movimientos o Ataques.



**Confusión:** Todos los ataques de la figura obtienen Desventaja.

### Estado positivo:



**Fortalecimiento:** Todos los ataques de la figura obtienen Ventaja.

## ► Curación

Una capacidad de “Curación X” permite a una figura curar X puntos de daño o hacer que se los cure un aliado que esté dentro del alcance especificado. Los personajes curan el daño girando su dial de puntos de vida (el lado rojo) el número de pasos que corresponda. Una figura no puede curarse por encima de su valor máximo de puntos de vida.

## ► Conceder acciones

La Centinela del Vacío tiene capacidades que conceden acciones a otras figuras, tanto aliados como enemigos. El texto inicial de tales capacidades especifica a quién se le concede la acción como efecto con objetivo, y luego se detalla la acción concedida, a la que se aplican todas las reglas normales de ataque y movimiento. Si a una figura se le concede una acción de ataque, la figura usa su propio mazo de Modificadores de ataque, a menos que se especifique lo contrario. Una figura a la que se le concede una acción no está jugando otro turno, está realizando la acción en el turno de la Centinela del Vacío.

## ► Personal

Algunas capacidades indican que el objetivo es “Personal”. Esto significa que la figura que usa la capacidad es el único objetivo posible.

## ► Destruir obstáculos

La Demoledora tiene capacidades que destruyen obstáculos dentro de un alcance específico, lo que provoca que los hexágonos que ocupaban los obstáculos ahora destruidos pasen a ser transitables desde ese momento. Ten en cuenta que algunos obstáculos ocupan más de un hexágono, dependiendo del número de hexágonos delimitados por el borde verde.

Cuando se destruya un obstáculo, pon fichas de Destrucción en todos los hexágonos del obstáculo destruido, incluso si algunos quedan fuera del alcance, para indicar que ahora son hexágonos transitables normales.



Ficha de Destrucción

## Turnos de los monstruos

Cuando llegue el turno de las figuras con iniciativa 50, actuarán los Asaltantes infestores. Todos los monstruos de un mismo conjunto de monstruos actúan siempre con la misma iniciativa. Primero actúan los monstruos de élite, siguiendo el orden numérico de las figuras, y luego los normales, también por orden numérico. Cuando un monstruo actúa, juega su turno completo antes de que actúe el siguiente.

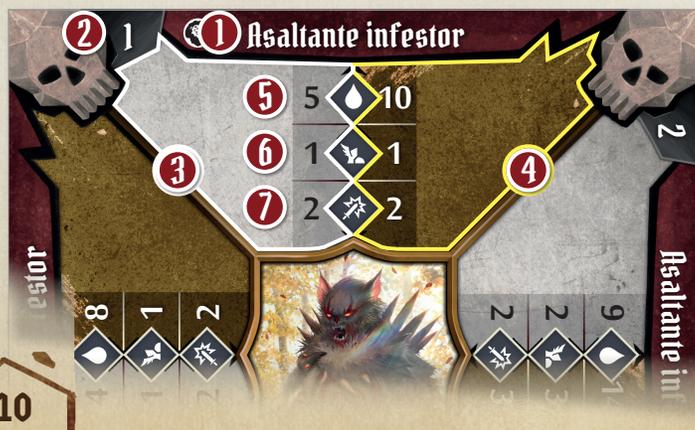
Aunque los detalles sobre cómo juega un monstruo su turno se describen en la página siguiente y puedes consultarla según sea necesario, en resumen, cada monstruo moverá tantos hexágonos como indique su valor de movimiento básico (1) hacia el personaje más cercano y luego atacará con su valor de ataque básico (2) si está adyacentes a ese personaje. Estos valores se muestran en la carta de Atributos del monstruo, que se muestra a continuación.

## ► Cartas de Atributos de monstruos

La carta de Atributos de monstruo contiene toda la información pertinente a los monstruos con los que luchas. Se meten dentro de fundas de Atributos de modo que solo se vea una de las secciones de Atributos.

Cada sección incluye:

- 1 El **nombre del monstruo**.
- 2 El **nivel del monstruo**. En el caso de todos los escenarios tratados en esta guía, el nivel es 1, pero aumentará a medida que los personajes se vuelvan más poderosos.
- 3 **Atributos de un monstruo de tipo normal** (soporte blanco).
- 4 **Atributos de un monstruo de tipo élite** (soporte amarillo).
- 5 El **valor máximo de puntos de vida del monstruo**, es decir, la cantidad de daño que se le tiene que infligir para que muera.
- 6 El **valor de movimiento básico del monstruo**, es decir, el número de hexágonos que puede mover en su turno.
- 7 El **valor de ataque básico del monstruo**, es decir, el valor que usará al atacar.



## ► Atención de los monstruos

Antes de realizar cualquier acción, un monstruo centra su atención en un personaje específico al que atacar. Se centra en el personaje contra el que pueda realizar el ataque empleando la menor cantidad de movimiento. En el Escenario 1, los monstruos solo atacan a enemigos en hexágonos adyacentes, por lo que buscan la ruta más corta posible para acercarse a un personaje, que se convierte en su centro de atención. Si ya hay un personaje adyacente al monstruo, se convierte en su centro de atención y no es necesario buscar una ruta. Si es posible llegar a varios personajes con el mismo número de movimientos, el monstruo se centra en el que vaya antes en el orden de iniciativa.

No importa que el monstruo no pueda llegar al destino de su ruta en un solo turno. Mientras exista una ruta hasta el personaje, imaginando que el monstruo dispusiera de movimiento infinito, seguirá centrándose en él. La atención de los monstruos tampoco requiere línea de visión.

Es posible que un monstruo no pueda centrar su atención porque no haya hexágonos válidos a los que pueda moverse para estar adyacente a cualquier personaje. En tal caso, el monstruo no se mueve ni ataca.

## ► Movimientos de los monstruos

En este escenario, cuando un monstruo ha centrado su atención, se mueve para acercarse a su centro de atención. Si no puede acercarse más, ya sea porque ya está adyacente o porque hay otro monstruo en su ruta, entonces no se mueve. Si alguna vez no queda claro a dónde puede moverse un monstruo porque hay varias opciones igual de válidas, los jugadores deciden.

## ► Ataques de los monstruos

En este escenario, una vez que el monstruo se haya movido, si acaba adyacente al personaje en el que ha centrado su atención, lo ataca. Lo hace de la misma manera que atacan los personajes, con su valor de ataque básico modificado por una carta de Modificador de ataque del mazo de Modificadores de ataque de los monstruos a la que se da la vuelta. El personaje objetivo sufre esta cantidad de daño.



**Ejemplo:** Aunque el Ejecutor (a) está físicamente más cerca del monstruo (1), el monstruo puede acercarse a la Demoledora (b) usando (2 en lugar de 4), por lo que el monstruo se centra en la Demoledora.



**Ejemplo:** Dado que la Demoledora (b) es el único personaje que hay en el tablero, el monstruo (1) no puede encontrar un hexágono válido desde el cual atacarla, porque todos los hexágonos adyacentes a ella están ocupados o no son válidos. Por tanto, el monstruo no hace nada.



**Ejemplo:** El monstruo (1) quiere moverse para quedar adyacente a la Demoledora y tiene una ruta para conseguirlo, pero solo tiene "Movimiento 1". Como no puede ir a ningún hexágono que pudiera acortar su ruta hasta su centro de atención, no se mueve.

## Daño de los personajes y agotamiento

Cada vez que un personaje sufre daño, reduce su valor actual de puntos de vida en esa cantidad girando su dial de puntos de vida. Si un personaje alguna vez llega a "0" en su dial, queda **agotado** de inmediato. Su figura se retira del tablero y ya no pueden participar en la partida hasta el final del escenario.

El agotamiento no significa la muerte. Los personajes siempre se recuperan por completo al final de un escenario, incluso cuando acaban agotados, lo que ocurre es que un personaje agotado ya no puede influir en el escenario actual de ninguna manera. Además, si todos los personajes quedan agotados, los jugadores pierden el escenario.



*En este momento, juega los turnos de los monstruos y los turnos de los personajes restantes siguiendo el orden de iniciativa y, a continuación, lee la siguiente sección una vez que todas las figuras hayan jugado sus turnos.*

## Final de la ronda

! Cuando se llega al final del orden de iniciativa y todas las figuras han jugado su turno, la ronda termina. En este momento, si al revelar cartas de algún mazo de Modificadores de ataque ha aparecido una con un icono de barajar mazo , se añade la pila de descartes correspondiente al mazo y se baraja. Jugad las dos rondas siguientes (selección

de cartas, orden de iniciativa, turnos de los personajes y los monstruos, final de la ronda) hasta usar todas vuestras cartas. Cuando os quedéis sin cartas en la mano al final de la tercera ronda, consultad la sección final de las reglas del Escenario 1 a continuación para saber cómo recuperarlas.

## Descanso corto

Al final de la tercera ronda, las 6 cartas de Capacidad de cada personaje deberían estar en su pila de descartes y habrá que recuperarlas para seguir jugando. Puedes recuperar cartas de tu pila de descartes con un **descanso corto**. Siempre que un personaje tenga al menos 2 cartas en la pila de descartes (no hace falta que su mano está vacía), puede realizar un descanso corto al final de una ronda.

Cuando un personaje hace un descanso corto, coge todas las cartas de su pila de descartes, las baraja, selecciona 1 de ellas al azar y la pone junto al borde derecho de su tarjeta de personaje, en lo que se conoce como la **pila de pérdida**. El resto de la pila de descartes se devuelve a la mano del personaje y la siguiente ronda se juega de la forma habitual. Si un personaje prefiere quedarse con la carta perdida, puede sufrir 1 de daño para perder una carta al azar distinta de su pila de descartes, pero esto solo se puede hacer una vez por cada descanso corto.

Las cartas de la pila de pérdida de un personaje no volverán a la mano del personaje durante el resto del escenario. Todos los personajes deberían hacer un descanso corto ahora. !

Como es obligatorio jugar 2 cartas al comienzo de cada ronda, cuando juguéis dos rondas más, solo os quedará 1 carta en la mano (de una mano de cinco cartas) y tendréis que hacer otro descanso corto.

### ► Quedarse sin cartas

Si jugáis muchas rondas, los personajes se quedarán sin cartas para jugar porque habrán perdido demasiadas en los descansos cortos. Si un personaje no puede jugar 2 cartas al comienzo de una ronda porque no tiene al menos 2 cartas en la mano, queda agotado, como se describe al principio de esta página.

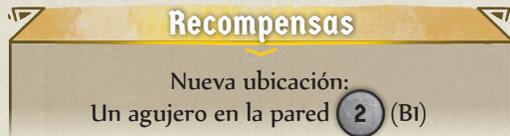


*En este momento sabéis todo lo necesario para jugar hasta el final del escenario, que siempre concluye al final de la ronda en la que se completó el objetivo (éxito) o todos los personajes han quedado agotados (fracaso). Suponiendo que tengáis éxito, puedes leer qué hay que hacer tras completar un escenario en la página siguiente. Si fracasáis, consulta "Fracasar en un escenario" en la página 16.*



# Escenario 1 completado

¡Enhorabuena por completar el escenario 1! Lee el texto de conclusión y las recompensas del escenario. Cuando veas “Nueva ubicación” en la lista de recompensas, significa que debes poner una nueva pegatina en el mapa de la ciudad. En este caso, pon la del escenario 2, que debe encajar con la ilustración del cuadrante B1.



Además, como habéis completado con éxito el Escenario 1, puedes marcar la casilla blanca de su pegatina para indicarlo. No se pueden volver a jugar escenarios que ya hayas completado en una misma campaña.

Por último, después de cada escenario, los personajes se recuperan por completo, recuperan todas sus cartas de Capacidad, retiran las fichas de Estado y vuelven a poner su dial de puntos de vida en el valor máximo, que es el indicado en la tarjeta de personaje debajo del “1” de color blanco porque vuestros personajes son de nivel 1.

## Hojas de personaje

En este punto, cada jugador debe sacar una hoja de personaje de su caja grande. Esta hoja representa al personaje con el que jugarás durante toda la campaña. Estamos a punto de hacer que los cambios sean permanentes, así que, si no te ha gustado el personaje que jugaste en el Escenario 1, esta es tu última oportunidad para cambiarlo (consulta los materiales que necesitarás para hacerlo en la página 3). Si estás a gusto con tu selección, ahora debes ponerle nombre al personaje; escríbelo en el campo de Nombre 1. Marca también el “1” que aparece junto a “Nivel”, ya que el personaje tiene nivel 1 2. Ya hablaremos del resto de áreas de la hoja de personaje en escenarios futuros.

**Demoladora quatryl**

1 Nombre:

Nivel : 1 2 3 4 5 6 7 8 9

XP : 0 45 95 150 210 275 345 420 500

Notas sobre XP :

Notas sobre oro:

**Pericias**

- Retira 4 cartas (+1).
- Retira 2 cartas (-1).
- Retira 1 carta (-2) y 1 carta (+1).
- Sustituye 1 carta (+1) por 1 carta (-2) CONFUSIÓN .
- Sustituye 1 carta (-1) por 1 carta (+1) VENENO .
- Añade 1 carta (+2).
- Sustituye 1 carta (+1) por 1 carta (-2) .
- Sustituye 1 carta (+1) por 1 carta (-2) .
- Añade 1 carta (+1) Todos los enemigos adyacentes sufren 1 de daño.

## Mejoras de las cartas

Los jugadores deben coger ahora sus 2 cartas de nivel “B” (la letra aparece debajo del nombre de la carta) de su mazo de cartas de Capacidad, que se encuentra en la caja grande de cada uno. Intercambia las 2 cartas de nivel “B” por las 2 de nivel “A” del mismo nombre para que cada personaje

tenga todavía 6 cartas en su conjunto de cartas disponibles. Las dos cartas “A” nunca se volverán a utilizar en esta campaña. Algunas de estas cartas de nivel “B” podrían tener iconos o terminología desconocidos, pero se explicarán en las reglas del Escenario 2.

## Guardar el juego

Ahora que has registrado todo lo que importa que tenía que ver con el resultado del Escenario 1, puedes seguir leyendo la página siguiente para comenzar a jugar el Escenario 2, o volver a poner todo en la caja para continuar la campaña en otro momento. Lo fundamental es meter todos los materiales relacionados con tu personaje (su hoja de personaje, mazo de Modificadores de ataque y mano

de 6 cartas) en la bolsa junto con su ficha de Orden de iniciativa, y meter a su vez la bolsa en la caja grande de personaje junto con su tarjeta de personaje. Ahora que el mapa de la ciudad está modificado y todos los personajes guardados, debería ser muy fácil retomar la campaña donde lo dejasteis en otra ocasión. Sin embargo, si quieres seguir jugando, ¡pasemos al Escenario 2!



## Reglas del Escenario 2

¡Escenario 2, allá vamos! Para empezar, abre la página por el Escenario 2 en el Libro de escenarios. La preparación va a ser básicamente la misma que la del Escenario 1, con los siguientes cambios:

1 Habrá que hacer preparativos adicionales con el tablero, de acuerdo a los iconos que se describen a continuación.

2 Además de la carta de Atributos, las figuras y la ficha de Orden de iniciativa de los Asaltantes infestores, también necesitarás las 4 cartas de Capacidad identificadas como “Asaltante infestor básico”. Esto se explica en la página 17.

3 La reserva de cartas de Capacidad disponibles de tu personaje ahora contiene 4 cartas de nivel “A” y 2 cartas de nivel “B”.

### ↔ Nuevos elementos del escenario ↔

#### ➤ Fichas de Dinero



Pon una ficha de Dinero en cada hexágono que muestra este icono. Las fichas de Dinero se recogen al saquear (consulta la siguiente página). Cuando un personaje coge una ficha de Dinero; se retira del tablero y se pone en la tarjeta de personaje. El dinero acumulado se registrará al final del escenario.

Además de las fichas de Dinero que se colocan durante la preparación de un escenario, también **se pone 1 cada vez que muere un monstruo**, en el hexágono en el que murió. Las fichas de Dinero solo se pueden saquear **durante un escenario**. Las fichas que quedan en el tablero al final de un escenario no se recogen.

#### ➤ Piezas de Tesoro



Pon una pieza de Tesoro en el hexágono que muestra este icono. Al igual que las fichas de Dinero, las piezas de Tesoro se recogen al saquear. Cuando un personaje coge una Pieza de Tesoro, se retira del tablero, se observa el número escrito en el icono (en el caso de este escenario, 14) y se consulta la entrada que corresponde con ese número en el Índice de tesoros que hay en el interior de la contraportada del Glosario de reglas. El personaje que lo saqueó recibe de inmediato esa recompensa. Al igual que las fichas de Dinero, las piezas de Tesoro deben recolectarse durante el escenario. No se obtienen automáticamente cuando se completa un escenario.



Pieza de Tesoro

#### ➤ Piezas de Trampa



Pon una pieza de Trampa en cada hexágono que muestra este icono, y después una ficha de 3 de daño encima de cada trampa. Cuando una figura cualquiera entra en un hexágono que contiene una trampa, la trampa se activa y se retira del tablero, y la figura sufre los 3 de daño que inflige la trampa. Las trampas no son obstáculos.

#### ➤ Puertas



Estos son hexágonos de puertas, identificados con un borde azul. Las puertas separan diferentes salas de un escenario. Al comienzo de un escenario solo se colocan los monstruos de la sala en la que comienzan los personajes. Coloca los monstruos de este escenario ahora, pero no pongas monstruos en los iconos que se muestran en la sección inferior, una sala separada que no se ha revelado aún.

Un personaje puede moverse a un hexágono de puerta como parte de un movimiento normal. Cuando se entra en un hexágono de puerta por primera vez, se abre la puerta, se pone una ficha de Activación en la puerta para indicar que está abierta, y se colocan todos los monstruos de la sala que acaba de abrirse. Esto se denomina **revelar una sala**. Los monstruos que se colocan al revelar una sala siempre actúan en la ronda en la que se colocan; esta cuestión se trata con más detalle en la página 17. Una vez que la sala es revelada, el personaje reanuda inmediatamente su turno, lo que incluye usar los puntos de movimiento que puedan quedarle de la capacidad de Movimiento que sirvió para abrir la puerta. Hasta que una puerta esté abierta, se considera una pared a efectos de línea de visión y movimiento de monstruos.



Ficha de Activación

## ➔ Nuevas mecánicas de las acciones ➔

Ahora que el escenario está preparado, explicaremos algunas reglas que aparecen en las nuevas cartas de Capacidad de los personajes y el nuevo mazo de Capacidades de los monstruos y empezaremos a jugar.

### ➤ Acciones básicas



Es posible que te hayas fijado en los iconos pequeños de ataque y movimiento que hay en el centro de cada carta de Capacidad, a la izquierda. Indican que, en lugar de realizar cualquiera de las capacidades impresas en la parte superior o inferior de una carta, cualquier carta puede usarse para realizar un “Ataque 2” como acción superior o un “Movimiento 2” como acción inferior. La carta siempre se descarta cuando se usa una de estas acciones básicas, independientemente de lo que haya impreso en el área principal.

Es posible que te hayas fijado en los iconos pequeños de ataque y movimiento que hay en el centro de cada carta de Capacidad, a la izquierda. Indican que, en lugar de realizar cualquiera de las capacidades impresas en la parte superior o inferior de una carta, cualquier carta puede usarse para realizar un “Ataque 2” como acción superior o un “Movimiento 2” como acción inferior. La carta siempre se descarta cuando se usa una de estas acciones básicas, independientemente de lo que haya impreso en el área principal.

### ➤ Acciones perdidas



Algunas acciones de las cartas de nivel “B” mejoradas tienen ahora el icono de carta perdida en la esquina inferior derecha. Este icono significa que, si realizas esa acción, la carta se pondrá de inmediato en tu pila de pérdida en lugar de tu pila de descartes.

Estas son capacidades poderosas, pero debes tener cuidado al usarlas, ya que al hacerlo reducirás la cantidad de rondas que podrás jugar antes de que tu personaje quede agotado. Si no deseas perder la carta, siempre puedes realizar una acción básica con esa mitad de la carta, o saltarte la acción por completo y descartar la carta sin ningún efecto.

### ➤ Saqueo



Los personajes tienen dos formas de saquear fichas de Dinero y piezas de Tesoro. La primera es que, al final del turno de cada personaje, ese personaje saquea automáticamente su hexágono actual. La segunda es a través de algunas cartas con una capacidad de “Saqueo 1”, que permite a una figura saquear su hexágono actual y todos los hexágonos a “Alcance X” de ella. Por ejemplo, una capacidad de “Saqueo 1” permitiría a la figura recoger todas las fichas de Dinero y piezas de Tesoro de su hexágono y todos los hexágonos adyacentes.

### ➤ Efectos de zona

Algunos ataques permiten que las figuras tomen como objetivo a enemigos en múltiples hexágonos, de forma similar a los que tienen la palabra clave “Objetivo”. En este caso, sin embargo, los objetivos posibles se especifican mediante una imagen de la zona afectada compuesta por una combinación de los dos iconos siguientes:



Un hexágono gris indica el hexágono que ocupa actualmente la figura activa. Un ataque de zona que incluye un hexágono gris siempre se considera un ataque cuerpo a cuerpo.



Un hexágono rojo indica que la capacidad puede afectar a un enemigo situado en él. Los ataques de zona, como cualquier otro ataque, no pueden tomar como objetivo a aliados.

Si una capacidad con efecto de zona especifica un alcance y no tiene hexágonos grises, solo uno de los hexágonos rojos necesita estar dentro del alcance especificado, incluso si dicho hexágono no contiene un enemigo. Cualquier ataque a distancia con un efecto de zona contra un enemigo adyacente seguirá sufriendo Desventaja y, si se toma como objetivo a varios enemigos, sigue siendo obligatorio robar una carta de Modificador de ataque para cada uno. Al igual que las otras capacidades con objetivo, las figuras solo pueden tomar como objetivo a enemigos que ocupen hexágonos hacia los que tienen línea de visión. La imagen mostrada puede aplicarse girándola con cualquier orientación, incluso en espejo.

Esto indica que el personaje puede realizar un “Ataque 3” cuerpo a cuerpo contra 2 hexágonos adyacentes que también estén adyacentes uno al otro.



Esto indica que el personaje puede realizar un “Ataque 3” a distancia contra todos los enemigos que estén en una agrupación de 7 hexágonos, siempre que al menos uno de los hexágonos representados incluidos esté a Alcance 2.

Esto indica que el personaje puede realizar un “Ataque 3” a distancia contra todos los enemigos que estén en una agrupación de 7 hexágonos, siempre que al menos uno de los hexágonos representados incluidos esté a Alcance 2.

## ► Empujón y Tirón

Empujón y Tirón son dos efectos que, al igual que los estados, pueden asociarse a los ataques o existir como capacidades independientes. Cada uno está acompañado por un número que indica cuántos hexágonos se pueden empujar al objetivo o tirar de él.

► **Empujón “X”:** El objetivo se ve obligado a alejarse hasta “X” hexágonos de la figura que realiza la capacidad. Cada movimiento individual debe poner al objetivo físicamente más lejos de la figura que realiza la capacidad.

◄ **Tirón “X”:** El objetivo se ve obligado a acercarse hasta “X” hexágonos hacia la figura que realiza la capacidad. Cada movimiento individual debe poner el objetivo físicamente más cerca de la figura que realiza la capacidad.

Los objetivos pueden atravesar las casillas de sus aliados, pero no las de sus enemigos, los obstáculos, los elementos de misión o las paredes. Si el objetivo entra en un hexágono que contiene una trampa, la trampa se activa, y el objetivo sufre sus efectos. Cuando un personaje realiza un Empujón o Tirón, decide hasta dónde y en qué dirección se aleja o acerca el objetivo. Cuando un monstruo realiza un Empujón o Tirón, los jugadores siguen escogiendo la dirección, pero el objetivo debe moverse el máximo de distancia posible. Si no hay hexágonos viables a los que se pueda empujar a un objetivo o tirar de él, el efecto finaliza.

## ► Nuevo estado negativo: Desarmar

◄ **Desarmar:** La figura no puede realizar ninguna capacidad de Ataque. Esta ficha se retira al final de la siguiente ronda completa de la figura.

## ► Prevenir el daño perdiendo cartas

Cada vez que un personaje sufre daño, ya sea por ataques de monstruos, activar una trampa o cualquier otra fuente, ese personaje puede optar por prevenir la totalidad de ese daño perdiendo cartas, en lugar de reducir su valor actual de puntos de vida. Para prevenir cualquier fuente de daño, un personaje **puede perder 1 carta de su mano o 2 cartas de su pila de descartes.**

Las cartas perdidas se ponen de inmediato en la pila de pérdida del personaje, junto al lado derecho de su tarjeta de personaje. Observa que las 2 cartas que el personaje ha seleccionado para jugar esta ronda no se consideran en la mano del personaje y únicamente van a la pila de descartes después de jugar su turno. Los jugadores deben tener cuidado a la hora de perder cartas, ya que al hacerlo se reduce el número de rondas que podrán jugar antes de que queden agotados, aunque perder cartas puede ser preferible a recibir daño, sobre todo si ese daño fuera a agotar al personaje de todos modos al reducir su valor actual de puntos de vida a 0.



## ► Fracasar en un escenario ◄

Es posible que todos los personajes queden agotados antes de terminar el escenario, lo que resulta en un fracaso. Si esto sucede, tendréis que preparar el escenario otra vez desde el principio y volver a jugarlo.

Todas las fichas de Dinero y la experiencia que hubieran obtenido los personajes antes de perder el escenario se conservan para el siguiente intento. Convierte las fichas de Dinero en oro como se explica en la página 18. También todas las recompensas por saquear piezas de Tesoro, aunque hay que tener en cuenta que las piezas de Tesoro solo se pueden saquear una vez. El resto de los elementos del escenario vuelven a estar como al principio.

Además, si un escenario os está dando quebraderos de cabeza, antes de nada debéis aseguraros de que no se os está pasando por alto ninguna regla. Si estáis jugando todo correctamente, una opción para hacer que el escenario sea más fácil es, al comienzo, girar todas las cartas de Atributos de monstruos en sus fundas hasta que se muestre la sección del nivel “0”.



## Nuevas mecánicas de los monstruos

### ► Mazos de Capacidades de monstruo

Mientras que, en el Escenario 1, las capacidades de los monstruos eran completamente predecibles, a partir de ahora las capacidades que realizarán en cada ronda dependerán de una carta robada al azar de su correspondiente mazo de Capacidades. Baraja este mazo de 4 cartas de "Asaltante infestor básico" y ponlo boca abajo junto a la carta de Atributos de los Asaltantes Infestores.

Durante la selección de cartas, después de que todos los personajes hayan revelado sus 2 cartas para la ronda, dale la vuelta a la primera carta del mazo de Capacidades de cada conjunto de monstruos que esté actualmente en el tablero (todos los Asaltantes infestores forman parte del mismo conjunto, por lo que se da la vuelta a una sola carta para todos). Esta carta determinará ahora la iniciativa de ese conjunto de monstruos ❶ y las capacidades que realizarán en su turno ❷. Algunas de estas cartas tienen el icono de barajar en la esquina inferior derecha ❸, lo que significa que al final de la ronda todas las cartas jugadas y descartadas de este mazo deben volver a él, y luego se baraja el mazo (igual que ocurre con las cartas de Modificador de ataque).

A diferencia de las capacidades de los personajes, que indican valores específicos de Movimiento y Ataque, las capacidades de los monstruos proporcionan modificadores para los atributos básicos de los monstruos. Por ejemplo, si la capacidad de un monstruo dice "Ataque  $\star$  +1" y el valor de ataque básico del monstruo es 2, el monstruo realizaría un "Ataque  $\star$  3".

### ► Interacción entre monstruos y trampas

Todos los monstruos consideran que las trampas son obstáculos a efectos de determinar su atención y de movimiento, a menos que atravesar un hexágono con trampa sea la única forma de que puedan centrar su atención en un objetivo. En este caso, buscarán la ruta hasta su centro de atención que cruce el menor número posible de trampas.

**Ejemplo:** El monstruo (1) centra su atención en el Ejecutor (a) para su ataque cuerpo a cuerpo porque considera que las trampas son obstáculos. Si tuviera un ataque con Alcance  $\star$  2, en su lugar se centraría en la Demolidora (b), porque podría atacar sin cruzar las trampas.

**Un monstruo solo realiza las capacidades escritas en la carta.** Si en la carta no pone "Movimiento", ¡el monstruo no se mueve!

Debido a que este escenario tiene dos salas de monstruos separadas, es posible que al empezar una ronda ya no queden monstruos en el tablero. En ese caso, no le des la vuelta a una nueva carta para los Asaltantes infestores y jugad simplemente los turnos de los personajes hasta que se abra la puerta.

Cuando se revele la segunda sala, si no se ha dado la vuelta a una carta de Capacidad de monstruo para los Asaltantes infestores durante esa ronda, dale la vuelta a una de inmediato. Sea como sea, si la iniciativa que se ha revelado para los monstruos es más baja que la del personaje que reveló la sala, actúan inmediatamente después del turno de ese personaje, lo que significa que colocan su ficha justo debajo en el orden de iniciativa. De lo contrario, actúan de la forma habitual según el orden de iniciativa, y su ficha de Orden de iniciativa puede colocarse donde corresponda.



## ► Ataques a distancia de los monstruos

Algunos ataques de los monstruos irán ahora acompañados de un valor de alcance, igual que los de los personajes. Todos los ataques a distancia de los monstruos funcionan exactamente como los de los personajes. A la hora de moverse, un monstruo solo se moverá la distancia mínima requerida, hasta su valor máximo de movimiento, que le permita tener a su centro de atención dentro del alcance de su ataque.

Dado que realizar un ataque a distancia contra un objetivo adyacente provoca Desventaja, el monstruo evitará hacerlo siempre que sea posible. Si el monstruo tiene suficiente movimiento, se moverá hasta su valor máximo de movimiento de modo que ya no esté adyacente a su foco. Si el monstruo tiene además CONFUSIÓN u otra fuente de Desventaja, no obtendría ningún beneficio al alejarse, ya que no perdería la Desventaja de todos modos, y por lo tanto no se mueve.

Un monstruo solo se moverá siguiendo estas reglas si está realizando un ataque a distancia. Si está realizando un ataque cuerpo a cuerpo o si no está realizando un ataque (ya sea porque tiene DESARME o porque sus Capacidades no incluyen Ataque), se moverá de la forma habitual para ponerse adyacente a su centro de atención.



**Ejemplo:** El monstruo (1) tiene una capacidad de "Movimiento 3" y luego una capacidad de Ataque con Alcance 3. Centrará su atención en la Demoledora (a) y luego se moverá 2 hexágonos para evitar la Desventaja por realizar un ataque a distancia contra un objetivo adyacente.



Y con eso, ya sabes todo lo que necesitas saber para jugar el Escenario 2. Recuerda la estructura de una ronda: **1) Selección de cartas, 2) Orden de iniciativa, 3) Turnos de los personajes y los monstruos y 4) Final de la ronda.** Empieza leyendo la introducción y las reglas especiales, elige las cartas de la primera ronda, y vuelve aquí cuando hayáis completado el escenario.



## Escenario 2 completado

¡Enhorabuena por completar el escenario 2! Recuerda que el escenario no termina hasta el final de la ronda en la que se completó el objetivo, por lo que es posible que os quede tiempo para apurar los últimos compases y recoger botín. Después de eso, asegúrate de leer el texto de conclusión y las recompensas, saca el mapa de la ciudad para marcar el escenario como completado y pon la pegatina

del "Escenario 3". Recuerda que los personajes se reponen por completo, recuperan todas las cartas, retiran todas las fichas de Estado y recuperan sus valores máximos de puntos de vida. Además, como recompensa, cada personaje ha recibido 25 de oro, así que ha llegado la hora de hacer algo con ello y con las fichas de Dinero recogidas durante el escenario.

## Registro de recompensas de dinero

! Cada personaje debe ahora contar cuántas fichas de Dinero recogió durante el escenario y convertirlas en oro. En todos los escenarios que se tratan en este libro, cada ficha de Dinero vale 2 monedas de oro. Cada personaje suma el oro recogido a la recompensa del escenario de 25 de oro por personaje, apunta este número en el recuadro de Notas sobre oro de su hoja de personaje y devuelve las fichas de Dinero a la bandeja.

A medida que un personaje gasta dinero o acumula más en escenarios futuros, corrige este número para reflejar tu cantidad de oro total. Los personajes no pueden compartir fichas de Dinero ni oro en ningún momento.

## Interacción con la ciudad: elementos

A partir de ahora, entre escenarios, los personajes pueden comprar o vender objetos en la tienda o intercambiar objetos con otros personajes. Busca el mazo de Objetos en la caja del juego y, mirando solo el dorso rojo de las cartas, selecciona las que tienen los números del 01 al 13 escritos en el centro, a la izquierda , y vuelve a colocar el resto en la caja, detrás de la cara de “Objetos no disponibles” del separador que encontrarás en ella. Los objetos 01–13 ya están disponibles para su compra.

**Comprar objetos:** Los personajes pueden pagar el valor en oro de un objeto para transferirlo de la reserva de objetos disponible en la tienda a su propia reserva. Los objetos propios se pueden registrar en la sección “Objetos” de su hoja de personaje. Los personajes nunca pueden tener más de una copia de un objeto.

**Vender objetos:** Los personajes pueden vender los objetos que tengan en la tienda por la mitad (redondeando hacia arriba) de su valor en oro, que se añade al oro total del personaje.

**Intercambiar objetos:** Los jugadores pueden intercambiarse objetos libremente entre un escenario y otro. El oro no se puede intercambiar.

Además del número de índice , las cartas de objetos tienen otra información importante:

- 1 **Nombre del objeto.**
- 2 **Valor en oro.** El coste y valor del objeto.
- 3 **Tipo de objeto.** Hay cinco tipos de objetos: cabeza , cuerpo , piernas , manos  y pequeños . Los personajes pueden tener todos los objetos que quieran, pero solo pueden llevarse a un escenario uno de cabeza, uno de cuerpo, uno de piernas, dos de mano y uno pequeño.
- 4 **Mecánicas del objeto.** Este texto describe cuándo se puede usar un objeto y en qué ayuda al personaje. Los objetos suelen proporcionar capacidades o bonificaciones adicionales que un personaje puede usar en su turno. El uso de un objeto es gratuito y se puede realizar además de las dos acciones de las cartas de Capacidad del personaje. Es posible que algunos efectos de los objetos no os resulten familiares aún, pero los explicaremos en las reglas del Escenario 3.

5 **Cantidad.** Cuántas copias de este objeto hay en el juego.

6 **Usos del objeto.** La esquina inferior derecha de la carta mostrará la frecuencia con la que se puede usar un objeto en un escenario.

**Consumir.** El icono de consumir  significa que solo se puede usar una vez por escenario. Una vez utilizado, pon boca abajo su carta para indicar que se ha consumido.

**Gastar.** El icono de gastado  significa que se gasta pero puede volver a utilizarse después de un descanso largo. Los descansos largos se describen en el Escenario 3. Una vez utilizada, gira la carta 90 grados para indicar que se ha gastado.

**Continuo.** Si no hay ningún icono, el elemento se puede utilizar siempre que la situación lo permita.



Ningún objeto se retira permanentemente del personaje cuando se usa, ni siquiera las pociones. Todos los objetos se reponen al final de un escenario.

Adelante, compra los objetos que quieras. Cuando hayas terminado, pon los objetos restantes de la reserva detrás de la cara de “Objetos disponibles” del separador en la caja del juego. Otra opción perfectamente legítima es posponer la compra de objetos hasta que hayáis leído las reglas del escenario 3.

! Todos los personajes deben sacar ahora sus dos primeras cartas de nivel “1” de la caja grande de su personaje y añadirlas a su conjunto de cartas de Capacidad disponibles (8 cartas en total). Estas cartas son “Impulso a cuerda” y “Peso aplastante” (Demoledora), “La favorita” y “Recobrar” (Ejecutor), “Fuerza veloz” y “Arenas curativas” (Guardia rojo), o “Señales del vacío” y “Cerca del abismo” (Centinela del Vacío). Ahora puedes guardar los personajes hasta la siguiente sesión o pasar al escenario 3, en donde nos enfrentaremos a nuevos enemigos y complicaciones.



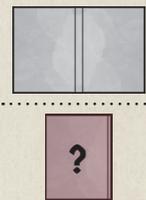
## Reglas del Escenario 3

Comencemos como siempre, abre el Libro de escenarios por el Escenario 3 y prepáralo. Es exactamente como en el Escenario 2: pon fichas de Dinero, piezas de Tesoro y piezas de Trampa donde se indique. Las trampas vuelven a estar etiquetadas como “trampas de daño” en la leyenda, así que coloca una ficha de 3 de Daño en cada una de ellas.

En lugar de Asaltantes infestores, nos enfrentaremos a dos nuevos enemigos: Fanáticos y Víboras gigantes. Saca las cartas de Atributo, las figuras con sus soportes y las fichas de Orden de iniciativa de estos monstruos. Hay 10 figuras para las Víboras gigantes, lo que significa que su carta de Atributos debe meterse en una funda con 10 secciones. Coloca ambos monstruos en el nivel “1” y pon a los dos Fanáticos en la sala de inicio. Después de eso, saca los dos mazos de Capacidades de monstruo de 4 cartas etiquetados como “Fanático básico” y “Víbora gigante básica”, barájalos por separado y ponlos junto a sus cartas

de Atributos. No reveles una carta de Víbora gigante al comienzo de la primera ronda, ya que no hay Víboras gigantes en la primera sala.

Te habrás fijado en el icono de la Guía suplementaria de escenarios en el diagrama de colocación del tablero. La línea de puntos que separa las páginas principales del Libro de escenarios del otro icono de página significa que la Guía suplementaria de escenarios solo se usa para mostrar texto adicional que no cabe en las 2 páginas del Libro de escenarios. Cuando termine este escenario, encontrarás la conclusión y las recompensas del escenario en la página indicada de la Guía suplementaria de escenarios. Cuando acabes la preparación, tienes algunas reglas nuevas que aprender antes de jugar el escenario.



Texto adicional importante

### Nuevos elementos del escenario

#### ► Terreno impracticable:



Estos hexágonos, delimitados por un borde púrpura, son terreno impracticable, lo que significa que una figura debe gastar 2 puntos de movimiento de una sola vez para entrar en ellos. Este movimiento adicional también se tiene en cuenta al determinar la atención de los monstruos. Los movimientos obligados provocados por Empujón y Tirón no se ven afectados por el terreno impracticable.

#### ► Marcadores de sección

En la segunda página del escenario, verás un marcador de sección con este aspecto:



El texto que sigue solo se debe leer después de que se abra la puerta con el número correspondiente (1 en este caso).

### Nuevas mecánicas de las acciones

#### ► Experiencia:

Algunas acciones tienen un valor de experiencia, indicado con el icono . Cuando se realiza esa acción, el personaje obtiene la cantidad de experiencia indicada. La experiencia que se va obteniendo durante un escenario se registra aumentando el valor de experiencia en el lado derecho del dial de un personaje (girando la rueda).

Si la aparece por si sola dentro de una acción, el personaje debe haber realizado de todos modos alguna parte de las capacidades que la acompañan para obtener esa experiencia (por ejemplo, un personaje no puede realizar un ataque sin tener un enemigo al que tomar como objetivo). Las acciones básicas (ver página 15) tampoco desencadenan nunca la obtención de experiencia de las acciones que las acompañan. Si la acción específica que la experiencia se obtiene solo a través de condiciones específicas escritas en el texto, entonces ese texto debe cumplirse para poder obtener la experiencia. Los personajes no obtienen automáticamente experiencia al matar monstruos.



## ► Bonificaciones activas

Algunas acciones pueden otorgar bonificaciones a un personaje que duran hasta el final de la ronda, hasta el final del escenario o hasta que se han utilizado una determinada cantidad de veces. En todos los casos, cuando se juegan estas acciones, la carta se coloca en el área activa del personaje encima de su tarjeta de personaje para llevar un registro de las bonificaciones.

Algunas bonificaciones se marcan con fichas de Personaje **2**; tu personaje tiene una tira con estas fichas en su caja grande. ***Destroquélas ahora y mételas en la bolsa de tu personaje.***

Las bonificaciones continuas  están activas desde el momento en que se juega la acción hasta que finaliza el escenario o se agotan los usos asignados. En este caso, habrá una serie de espacios de uso en la carta **1** para llevar la cuenta. Al colocar la carta en la zona activa del personaje, se pone una ficha de Personaje **2** en el primer espacio (sácala de la bolsa). Después, se avanza la ficha una posición cada vez que se activa el efecto, moviéndose de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Cuando la ficha sale de un espacio con un icono de , el personaje gana esa cantidad de experiencia. Cuando la ficha sale del último espacio, se retira la carta de la zona activa, colocándola en la pila de descartes o de pérdida del personaje, dependiendo de si la acción tiene un icono de pérdida. Los personajes están obligados a activar una bonificación continua y mover la ficha cuando se cumplan las condiciones especificadas en la carta, aunque no se obtenga ningún beneficio.



Las bonificaciones de ronda  están activas desde el momento en que se juega la acción hasta el final de la ronda, momento en el que la carta debe ponerse en la pila de descartes o de pérdida del personaje, dependiendo de si la acción tiene un icono de pérdida.

Las cartas con bonificaciones activas pueden retirarse en cualquier momento antes de que se acabe su duración, y entonces se colocan en la pila de descartes o de pérdida del personaje, dependiendo de si la acción tiene un icono de pérdida. Sin embargo, al hacerlo se pierden las bonificaciones y efectos que se aplicasen.

## ► Escudo

 “Escudo  X” es una capacidad de bonificación activa que permite al personaje sufrir “X” menos de daño cuando sufre daño por un ataque, hasta un mínimo de 0. Esta reducción tiene lugar después de aplicar las bonificaciones de ataque y de que se calcule el efecto de una carta de Modificador de ataque. Por ejemplo, si se realiza un “Ataque  2” contra una figura con “Escudo  1” y se revela una carta de Modificador , se aplica primero el , lo que aumenta el valor de ataque a 4, luego se aplica el escudo y finalmente la figura sufre 3 de daño. Se pueden acumular múltiples bonificaciones de Escudo y pueden aplicarse en cualquier orden. Una bonificación de Escudo únicamente reduce el daño sufrido por un ataque. No reduce el sufrido por cualquier otro efecto, como el daño de trampas.

## ► Saltar

 Algunas capacidades de Movimiento están modificadas por el efecto de Salto. Si cualquier movimiento va acompañado de Salto, no se ve afectado al pasar por hexágonos con terreno y figuras enemigas. Un movimiento con Salto puede atravesar obstáculos y figuras enemigas, no activa trampas y no sufre penalización por entrar en terreno impracticable. Sin embargo, no permite atravesar paredes y cualquier movimiento con Salto debe terminar en un hexágono viable (sin otras figuras u obstáculos). Si cualquier movimiento con Salto termina en una trampa, la trampa sigue activándose.



## ► Nuevos estados

### Estados negativos:

 **Veneno:** Todos los ataques que tomen como objetivo a la figura obtienen una bonificación de Ataque +1, que se aplica antes de la carta de Modificador de ataque. Este estado solo se retira si la figura es objetivo de una curación, pero el VENENO evita que la curación aumente el valor actual de puntos de vida de la figura.

 **Herida:** La figura sufre 1 de daño al comienzo de cada uno de sus turnos. Este estado solo se retira si la figura es objetivo de una curación, y en este caso la curación seguirá aumentando el valor actual de puntos de vida de la figura como de costumbre (a menos que también tuviera VENENO, en cuyo caso se retirarían ambos estados y la curación no tiene ningún otro efecto).

 **Maldición:** Añade 1 carta de Maldición al mazo de Modificadores de ataque de la figura. Esta carta permanece en el mazo hasta que se roba. Cuando se roba, se retira tras resolverla. Puede haber un máximo de 10 cartas de Maldición en cualquier mazo de Modificadores de ataque. Usa las cartas de Maldición con una  en la esquina inferior izquierda para los monstruos y con una  para los personajes.

### Estado positivo:

 **Bendición:** Añade 1 carta de Bendición al mazo de Modificadores de ataque de la figura. Esta carta permanece en el mazo hasta que se roba. Cuando se roba, se retira tras resolverla. Hay 10 cartas de Bendición y se pueden añadir a cualquier mazo de Modificadores.



**Maldición:** Funciona exactamente como una carta de .



**Bendición:** Funciona exactamente como una carta de .

**Nota:** Las figuras no pueden tener varios casos de VENENO o HERIDA. Tanto las cartas de Bendición como las de Maldición se retiran de todos los mazos al final de cualquier escenario.

## ↔ Descanso largo ↔

Los personajes pueden jugar ahora un nuevo tipo de turno. En lugar de seleccionar 2 cartas de Capacidad al comienzo de una ronda, pueden declarar que realizarán un descanso largo. El descanso largo constituirá el turno completo del personaje para esa ronda, que jugará con iniciativa 99.

Después, en su turno, el personaje **elige** 1 de las cartas de su pila de descartes para ponerla en su pila de pérdida y luego devuelve el resto a su mano. El personaje también

realiza una acción de “Curación  2, Personal” y endereza todos los objetos gastados  que se habían girado, de modo que puedan ser utilizados de nuevo.

Los descansos largos son una excelente manera de prolongar tu aguante en un escenario y reducir la aleatoriedad que suponen los descansos cortos, pero deben usarse con precaución, porque si hay monstruos en el tablero seguirán pudiendo actuar y es posible que te ataquen mientras estás descansando.

## ↔ Atención de los monstruos ante varios objetivos ↔

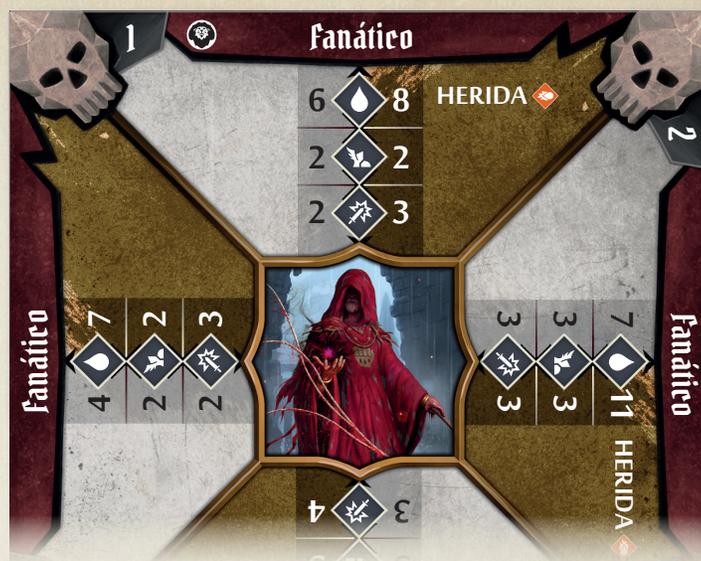
Si un monstruo puede atacar a varios objetivos en su turno, primero centra su atención de la forma habitual y luego busca centros de atención adicionales para estos ataques adicionales. Lo hace buscando una ruta al hexágono más cercano desde el cual pueda atacar al centro de su atención y a tantos otros objetivos como permita su acción de Ataque.

Puede haber ocasiones en las que no esté claro cómo se comportará un monstruo. Tan solo haz lo posible para que el monstruo se comporte de manera inteligente y no te preocupes demasiado por los detalles.



## ➔ Bonificaciones activas de los monstruos ➔

Te habrás dado cuenta de que los nuevos monstruos a los que te enfrentas tienen en su carta de Atributos bonificaciones adicionales a la izquierda (para cuando es de tipo normal) y a la derecha (para cuando es de tipo élite) de sus Atributos básicos. Estas son bonificaciones activas permanentes que tiene el monstruo y siempre se aplican, independientemente de lo que indiquen sus cartas de Capacidad. Si la bonificación es un estado negativo, como en este caso, se aplica a todos sus ataques.



Con esto, ya sabes todo lo que necesitas para jugar al Escenario 3. Lee la introducción y las reglas especiales, pero detente cuando llegues al marcador de sección. A continuación, selecciona tus 2 cartas para la primera ronda y vuelve aquí cuando hayáis pasado por las tres salas derrotando a los enemigos y el grupo haya completado el escenario.



## Escenario 3 completado

¡Enhorabuena por completar el Escenario 3! Asegúrate de que jugáis hasta el final de la ronda, y después lee el texto de conclusión y las recompensas. Como siempre, marca el escenario como completado en el mapa de la ciudad y pon la pegatina del "Escenario 4". Los personajes se reponen por completo, recuperan todas las cartas, retiran todas

las fichas de Estado, retiran todas las cartas de Bendición y Maldición de cada mazo de Modificadores de ataque, y recuperan sus valores máximos de puntos de vida. Registrad las fichas de Dinero recogidas (cada una se convierte en 2 de oro) y luego nos ocuparemos de la experiencia.

## ➔ Registro de recompensas de experiencia ➔

! Cada personaje debe ahora anotar la experiencia total acumulada durante el escenario que fue registrando en su dial cada vez que ganaba experiencia por una acción. A partir de ahora, también obtendréis experiencia extra por completar un escenario. Completar este y todos los demás escenarios que tratamos en este libro otorga una recompensa de 6 XP para cada personaje.

El valor total de la experiencia acumulada debe registrarse en el recuadro de Notas sobre XP de tu hoja de personaje. Hacen falta 45 puntos de experiencia para alcanzar el nivel 2, por lo que aún queda mucho camino por recorrer, pero ya habéis avanzado un trecho.

## Pericias

Cada personaje recibió también una pericia como recompensa de escenario, que es una mejora muy poderosa para tu mazo de Modificadores de ataque. Cada vez que un personaje obtiene una pericia, elige un efecto de la lista que se encuentra a la derecha de su hoja de personaje, **marca la casilla que se encuentra junto a él y luego aplica el efecto a su mazo de Modificadores de ataque**. Esto consistirá en alguna combinación de retirar cartas negativas y añadir positivas al mazo. Las cartas añadidas provienen de un mazo aparte de cartas de Modificador de ataque específicas del personaje que están dentro de su caja (el que tiene la carta que pone “¡STOP!”). Este cambio es



permanente, así que elige con cuidado. Aprenderás cómo obtener más pericias en el siguiente escenario.

Sin embargo, con esto nos encontramos con un problema potencial que es necesario aclarar. Cuando tienes Ventaja o Desventaja, debes robar 2 cartas y elegir la mejor o la peor, pero ahora que tenemos cartas como “+1 HERIDA”, ¿cómo puedes decidir si eso es mejor o peor que “+2”? En cualquier caso de Ventaja para un personaje en el que la elección te parezca ambigua, elige la carta que quieras. Sin embargo, en caso de ambigüedad al resolver la Desventaja de un personaje, aplica la primera carta de Modificador de ataque que hayas robado. Usa tu sentido común a la hora de juzgar que algo es ambiguo.

## Nueva interacción en la ciudad: Eventos

A partir de ahora, cada vez que completéis con éxito un escenario, debéis **experimentar un evento de Ciudad**. Sin embargo, **antes de hacerlo por primera vez, debes sacar el mazo de Eventos de la caja del juego y barajar las cartas**.

A continuación, roba la primera carta del mazo y lee el texto introductorio **1** del anverso. Después verás dos opciones **2**; los jugadores deben ponerse de acuerdo para elegir una. A veces, las opciones solo están disponibles si se cumplen requisitos específicos (por ejemplo, que un determinado personaje esté presente cuando se resuelve el evento).

Una vez elijáis una opción, y solo entonces, dale la vuelta a la carta y lee el resultado correspondiente (A o B) según la opción que hayáis elegido **3**. Consistirá en más texto de ambientación y, a continuación, efectos específicos. Todos los efectos deben aplicarse si es posible.

Hecho esto, pon la carta de Evento detrás de la cara “Eventos experimentados” del separador que encontrarás en la caja del juego; no se volverá a usar. Por último, pon el resto del mazo detrás de la cara de “Nuevos eventos” del separador.



Ahora los personajes deben sacar el resto de sus cartas de nivel “1” de la caja grande de su personaje y añadirlas a sus otras 2 cartas de nivel “1”, retirando todas las cartas de nivel “A” y “B” de forma permanente. Las cartas “A” y “B” nunca se volverán a utilizar. El resto forman su conjunto completo de cartas de nivel “1”, a las que tendrá acceso durante el resto de la campaña.

Cada personaje dispone ahora de un número diferente de cartas en su conjunto de cartas de Capacidad disponibles, dependiendo de su límite de mano, que se especifica en la esquina superior derecha de su tarjeta de personaje. Puedes guardar tus personajes para otra sesión o pasar al Escenario 4, donde nos enfrentaremos a un escenario más largo con más enemigos nuevos y un nuevo objetivo.





# Reglas del Escenario 4

Empieza abriendo el Libro de escenarios por el Escenario 4. Verás que la ilustración del tablero no está completa en el borde inferior. A partir de este momento, puede que algunos tableros de los escenarios sean más grandes de lo que cabe en 2 páginas y necesiten espacio adicional. Este espacio se encuentra en la Guía suplementaria de escenarios. Siempre que se requiera para ampliar el tablero, la página de la Guía suplementaria de escenarios se mostrará pegada a las dos páginas del libro de escenarios, sin una línea de separación.

Abre la Guía suplementaria de escenarios por la página indicada, dóblala de modo que solo se muestre esa página y alinéala junto al Libro de escenarios como se muestra. Además de la ilustración complementaria del mapa, esta página adicional puede contener texto importante.



Área adicional de tablero

## Nueva preparación

### Mazos de Capacidades de monstruo completos

Ahora, pon todas las fichas de Dinero, piezas de Tesoro y fichas de Trampa (con fichas de 3 de Daños) como de costumbre, y saca los monstruos que encontrarás en el escenario: Fanáticos y Gólems de piedra. A partir de ahora, al preparar un escenario, saca los mazos de Capacidades completos de 8 cartas de los monstruos. Los mazos “básicos” de 4 cartas (de los Asaltantes infestores, los Fanáticos y las Víboras gigantes) nunca se volverán a usar.

### Apariciones de monstruos

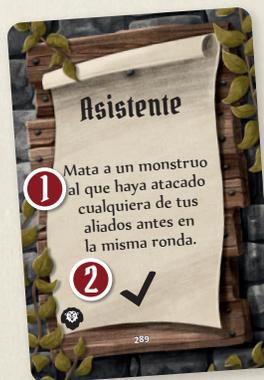
Ajusta las cartas de Atributo de los monstruos en el nivel “1” y a continuación, debido a que este escenario es una única sala grande, coloca todos los monstruos indicados. En lugar de introducir nuevos monstruos en el escenario abriendo puertas, se añadirán más mediante la mecánica de aparición. Las reglas especiales del escenario dictarán cómo y cuándo aparecerán estos monstruos. Cuando aparece un monstruo, se pone en el tablero en el lugar indicado o en el hexágono vacío más cercano a él. Los monstruos que aparecen se tratan exactamente como si se hubieran colocado al revelar una sala y siempre actúan en la ronda en la que aparecen.

### Tabla de elementos

Ahora, saca la tabla de elementos de la caja del juego y pon las fichas de los seis elementos que hay en la bandeja en la columna “Inerte”. Hablaremos a fondo de esta tabla en la página siguiente.

### Objetivos de batalla

El último aspecto nuevo de la preparación es el mazo de Objetivos de batalla. A partir de ahora, al comienzo de cada escenario, saca el mazo de Objetivos de batalla de la caja del juego, barájalo y reparte 2 cartas al azar a cada personaje en secreto. Cada personaje elige uno de estos objetivos para conservarlo en el escenario y descarta el otro. Se recomienda que los jugadores no revelen su objetivo de batalla durante el escenario.



Si se completa el escenario con éxito y el personaje cumple los criterios de la carta elegida 1, obtendrá una marca 2. Si los personajes pierden el escenario, no reciben nada por sus objetivos de batalla. Ganen o pierdan, las cartas se descartan y se elegirán nuevos objetivos de batalla en el siguiente escenario.

Las marcas se registran en la esquina inferior derecha de la hoja de personaje, debajo de las pericias. Un personaje puede tener un máximo de 18 marcas, y por cada tres obtenidas, tiene acceso a una nueva pericia.

Notas		
✓:□□□	✓:□□□	✓:□□□
✓:□□□	✓:□□□	✓:□□□



Prepara el resto del escenario como de costumbre, solo que los jugadores usan ahora su límite de mano completo de cartas de Capacidad de nivel “1”. Antes de jugar al escenario, vamos a aprender algunas reglas nuevas.

## ➔ Nueva mecánica de las acciones: Elementos ➔

Hablemos ahora de la tabla de elementos. Como podréis ver en las nuevas cartas, algunas acciones tienen una afinidad elemental asociada a ellas. Si alguno de estos iconos aparece por sí solo en el texto de una acción, significa que, al realizar cualquier parte de la acción, la figura *debe* imbuir el campo de batalla con ese elemento. Esto se representa moviendo la ficha del elemento correspondiente a la columna “Fuerte” de la tabla de elementos **al final del turno** en el que se haya usado la capacidad. Al final de cada ronda, todas las inducciones elementales menguan y se mueven una posición hacia la izquierda de la tabla, de “Fuerte” a “Menguante” o bien de “Menguante” a “Inerte”.



Las inducciones elementales se pueden usar para aumentar los efectos de algunas capacidades. Este aumento se representa mediante un icono de elemento tachado con una , seguido de dos puntos y una descripción de la forma en la que aumenta la capacidad si se usa el elemento. Si se realiza una capacidad que usa un elemento y la ficha del elemento correspondiente está en la columna Fuerte o Menguante, es **posible** usar esa ficha de elemento para aumentar la capacidad; para ello, mueve la ficha a la columna Inerte. Si una capacidad contiene varios aumentos distintos, el jugador puede elegir cuáles usa. **No es posible imbuir un elemento y usarlo en el mismo turno**, puesto que el elemento no se imbuje hasta el final del turno.

Al igual que los personajes, los monstruos también tienen la capacidad de imbuir y usar elementos. Los monstruos siempre usan los elementos que puedan, y todos los monstruos activados de ese tipo obtienen el beneficio del elemento usado, no solo el primer monstruo que lo usa.



Comodín

Este círculo multicolor es un ícono comodín que representa cualquiera de los seis elementos. Si este icono está presente en una carta de Capacidad de un monstruo, los jugadores eligen qué elemento se imbuje o, en el caso de que esté tachado con , qué elemento se usa.

1. La acción superior de Hoz flamígera imbuje Fuego al final del turno.



2. El Fuego mengua al final de la ronda.



3. La acción inferior de Remolino de cortes usa Fuego.

**Ejemplo:** En su turno, el Guardia rojo realiza la acción superior de Hoz flamígera, que imbuje Fuego en la tabla de elementos al final de su turno (1). Al final de la ronda, el Fuego mengua, pasando de “Fuerte” a “Menguante” (2). En el turno del Guardia rojo de la siguiente ronda, el Fuego todavía está disponible, por lo que realiza la acción inferior de Remolino de cortes y usa el Fuego, moviéndolo de nuevo a la columna Inerte (3) para añadir HERIDA a su ataque y obtener 1 punto de experiencia.

## → Nuevo elemento del escenario: Elementos de misión ←



Estos hexágonos, delimitados por un borde amarillo, son elementos de misión. Están unidos al objetivo general de algunos escenarios, incluido este, y en este caso hay que destruirlos. Sus valores máximos de puntos de vida están definidos por las reglas especiales de un escenario y a menudo se expresan con una fórmula que incluye la letra "P", que representa el número de personajes que empiezan el escenario. De este modo, si hubiera 3 personajes, "P+1" sería 4. Los elementos de misión solo se pueden destruir reduciendo su valor actual de puntos de vida a 0. Para indicarlo, cada vez que un elemento de misión sufra daño, pon fichas de daño directamente sobre él.

Los elementos de misión se consideran enemigos de los personajes y pueden ser objetivo de ataques, aunque no se ven afectados por ninguno de los estados negativos y movimientos obligados como Empujón y Tirón. Como ocurre con los obstáculos, ninguna figura puede cruzar un elemento de misión (a menos que esté saltando), aunque los elementos de misión no cuentan como obstáculos. Una vez que un elemento de misión haya sido destruido, pon una ficha de Destrucción sobre él para indicar que ahora es un hexágono normal y transitable.



*Ya estáis listos para jugar el Escenario 4. Lee la introducción y las reglas especiales, pero detente en el marcador de sección; verás que ahora es necesario que se cumplan ciertos criterios para leerlo. Una vez que se cumplan, lee de inmediato el texto que sigue al marcador de sección y sus reglas especiales. Lo mismo se aplica al segundo marcador de sección. Ahora, elige tus cartas para la primera ronda y vuelve aquí cuando hayáis completado el escenario.*



## Escenario 4 completado

¡Enhorabuena por completar el Escenario 4! Como siempre, jugad hasta el final de la ronda, leed el texto de conclusión y las recompensas y actualizad el mapa de la ciudad. No olvidéis registrar el oro (2 por cada ficha de Dinero) y la experiencia obtenida (incluida la experiencia extra del escenario, 6), además de añadir una marca en la hoja de personaje si habéis cumplido vuestros objetivos de batalla. La recompensa de este escenario es un objeto nuevo, que se puede encontrar buscando su número de índice en el mazo de objetos. A diferencia de las recompensas anteriores, solo un personaje obtendrá esta, por lo que depende de los jugadores decidir qué personaje individual se lo queda. Finalmente, robad un evento de ciudad.

Los personajes ahora también deberían sacar las 3 cartas de nivel "X" de la caja grande de su personaje y añadirlas a su reserva de cartas de Capacidad disponibles.

Estas cartas "X" estarán disponibles durante el resto de la campaña y están diseñadas para brindar más opciones y flexibilidad al acometer un escenario. Los personajes solo pueden llevar a un escenario una cantidad de cartas igual al límite de mano indicado en la esquina superior derecha de su tarjeta de personaje. Ahora que tienes 3 cartas más, tendrás que elegir tres que no llevarás al iniciar un escenario. Puede consultar la información del próximo escenario antes de tomar esta decisión. Si no os creéis preparados para tomar esta decisión, simplemente dejad las cartas de nivel "X". Suelen ser más complicadas y tener aplicaciones más específicas que las cartas de nivel "1" de los personajes, aunque, en las circunstancias adecuadas, pueden resultar muy útiles. Ahora podéis guardar el juego o pasar al escenario 5 y enfrentaros a vuestro primer Jefe.



## Reglas del Escenario 5

Para empezar, abre el Libro de escenarios por el Escenario 5 y prepáralo, lo que incluye colocar la Guía suplementaria de escenarios. La principal característica nueva de este escenario es que lucharéis contra un Jefe al final. Sin embargo, primero hay que aclarar los dos tipos de trampas que aparecen en la leyenda del escenario. El primero son trampas de daño normal y debes colocar 3 fichas de Daño sobre ellas, pero el segundo tipo, como indica la leyenda, lo que hace es aplicar estados en lugar de daño. Pon las fichas del estado correspondiente sobre ellas.

Además de los materiales de los otros monstruos indicados, saca el mazo de Capacidades de monstruo con el dorso de “Jefe”, la carta de Atributos del “Tumor sangriento” y su figura. Pon la carta de Atributos en una funda normal de 6 secciones. Sin embargo, no coloques al Jefe todavía, ya que se encuentra en la última sala. Además, ten en cuenta que al abrir esta última puerta se activa la lectura del primer marcador de sección, que incluye más reglas especiales relacionadas con el Jefe.



Figura del Tumor sangriento

### Mecánicas de los Jefes

Todos los Jefes actúan usando un mazo de Capacidades de monstruo “Jefe” universal. La mayor parte de este mazo consta de cartas que dicen “Especial 1” o “Especial 2”, lo que indica que el Jefe usará una de sus dos capacidades especiales en su turno. Estas capacidades especiales se detallan en la carta de Atributos del Jefe ①. Las Atributos de los Jefes a menudo se basan en el número de personajes, lo que se indica con la letra “P” ②. Los Jefes también son inmunes a ciertos estados negativos. Estas inmunidades se especifican en el lado izquierdo de su conjunto de Atributos, debajo del nivel ③. También hay que tener en cuenta que este Jefe en particular tiene un “-” como valor de movimiento básico ④. Esto significa que no puede moverse, incluso si aparece una capacidad de Movimiento en una de sus cartas de Capacidad, aunque sí que se ve afectado por Empujón y Tirón y puede moverse mediante acciones concedidas.



Carta de Atributos del Tumor sangriento



¡Ya estáis preparados para enfrentaros a vuestro primer Jefe! No olvidéis robar objetivos de batalla y preparar la tabla de elementos. Este escenario, el último que tratamos en este libro, es más desafiante que los escenarios anteriores. El objetivo, sin embargo, es simplemente matar al Jefe, no a todos los monstruos. Al final de la ronda en la que muera el Jefe, si al menos queda un personaje que no se haya agotado, los jugadores completarán el escenario. Si perdéis, consultad lo que ocurre en ese caso en la página 16. ¡Buena suerte!



## Escenario 5 completado

¡Enhorabuena por matar al Jefe y completar el Escenario 5! Aseguraos de leer el texto de conclusión y las recompensas, actualizar el mapa de la ciudad y registrar las marcas, el oro (2 por ficha de Dinero) y la experiencia obtenida (incluidos los 6 XP de experiencia extra por

completar el necesario y la recompensa del escenario). Ahora deberíais tener más de 45 puntos de experiencia, ¡suficiente para subir de nivel! Esto es lo último que vamos a tratar en este libro, pero antes, robad otro evento de ciudad.

## ➔ Nueva interacción en la ciudad: Subir de nivel ➔

Después de cualquier escenario, si tienes acumulada una experiencia total igual o superior al umbral para el siguiente nivel (indicado debajo de los niveles de las hojas de personaje), **marca que has alcanzado el siguiente nivel y sigue el proceso de subida de nivel:**

- ➊ Al subir a nivel 2, coge las dos cartas de nivel "2" de la caja grande de tu personaje y elige una para añadirla a tu reserva de cartas de Capacidad disponibles. Cuando subes de nivel, siempre puedes añadir una nueva carta de nivel igual o inferior a tu nuevo nivel. Por ejemplo, cuando subas al nivel 3, puedes elegir una de las dos cartas de nivel "3" o la del nivel "2" que ahora mismo no vas a elegir.
- ➋ Obtén una pericia, como se describe en la página 24.
- ➌ Aumenta tu valor máximo de puntos de vida, que siempre es el número rojo que aparece en tu tarjeta de personaje debajo de tu nivel actual.

Cuando los personajes suben de nivel, no reinician su total de puntos de experiencia. Un personaje nunca pierde experiencia.



El personaje sube a nivel 2



Puntos de vida a nivel 2 del Guardia rojo

## ➔ Nivel de los escenarios ➔

Ahora que habéis subido de nivel, quizás estés pensando que ha llegado la hora de aumentar los niveles de los monstruos. Pues no, pero sí que es un buen momento para hablar sobre el nivel de los escenarios. Habéis jugado los cinco primeros en nivel 1 y, por lo tanto, con monstruos de nivel 1. El nivel de escenario recomendado (es decir, de dificultad "Normal") es el nivel medio de los personajes dividido por dos y redondeado hacia arriba. Por lo tanto, si todos los personajes tienen ahora el nivel 2, el nivel medio dividido por dos seguirá siendo 1. Solo debéis aumentar el nivel del escenario a 2 cuando uno de vosotros suba a nivel 3. Sin embargo, lo que sí podéis hacer ahora es ajustar la dificultad de los escenarios a vuestro gusto. Para jugar en dificultad "Fácil", reduce el nivel de escenario recomendado en 1. Para jugar en dificultad "Difícil", aumenta el nivel de escenario recomendado en 1, y para jugar en "Muy difícil", aumentalo en 2. Con vuestro nivel actual, eso significaría que el nivel de escenario de nivel 0 sería fácil, 1 sería normal, 2 sería difícil y 3 sería muy difícil.

El nivel de escenario tendrá una serie de efectos sobre el escenario. El nivel del monstruo (es decir, el conjunto de Atributos que usa al girar la carta en la funda) siempre es igual al nivel del escenario.

Además, el daño de las trampas, la conversión de fichas de Dinero (cuánto oro obtienes por cada ficha de Dinero recogida) y la experiencia extra por completar un escenario aumentan a medida que aumenta el nivel del escenario, de acuerdo con la tabla que se muestra a continuación.

Nivel del escenario	Nivel de los monstruos	Conversión de oro	Daño de las trampas	Experiencia extra
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

Por ahora, si no tenéis muy claro con qué dificultad os gustaría jugar, os recomendamos que sigáis jugando en el nivel 1 y lo aumentéis al 2 cuando al menos un personaje alcance el nivel 3.

## Últimas reglas

*Hay algunas otras reglas que aún no hemos podido introducir y que tendréis que ir conociendo a medida que profundicéis en la campaña. Se describen a continuación, pero tened en cuenta también que el Glosario de reglas contiene una versión más completa de todas las reglas del juego. Si alguna vez tenéis una duda sobre el reglamento, allí encontraréis la respuesta.*

- ◆ Si un jugador no puede asistir a una partida o se incorpora un jugador adicional que quiere probar el juego, no dudéis en añadir o quitar jugadores según sea necesario. El juego está diseñado para que jueguen de dos a cuatro personajes sin problemas, y el nivel del escenario se adapta al nivel medio de los personajes, por lo que está bien si un personaje se queda atrás o si alguien empieza a usar un nuevo personaje de nivel 1 (con todas sus cartas de nivel "1" y "X") incluso si los demás tienen un nivel superior. Simplemente os tocará enseñarle a jugar al novato.
- ◆ Las capacidades de algunos de los Jefes son demasiado complicadas para resumirlas en su carta de Atributos. En estos casos, encontrarás una descripción más completa en las reglas especiales del escenario.
- ◆ Si alguna vez te quedas sin figuras de un conjunto específico de monstruos al ponerlos, simplemente pon los que puedas, empezando por los monstruos de élite, y deja sin poner los que no puedas.
- ◆ Cuando un personaje alcance el nivel 3, no solo aumentará el nivel del escenario, sino que también podrá llevar un objeto pequeño  adicional. Cada personaje puede llevar a un escenario una cantidad de objetos pequeños igual a la mitad de su nivel, redondeando hacia arriba.
- ◆ Cuando un personaje alcance el nivel 5, abrirá el otro paquete de cartas de Capacidad de su mazo, que contiene sus cartas de nivel superior y algunas instrucciones especiales.
- ◆ Si te lías mucho con el comportamiento de los monstruos, hay un apéndice extenso sobre este tema en la página 26 del Glosario de reglas, repleto de ejemplos ilustrados.
- ◆ Algunos monstruos también tienen capacidades de Saqueo. Cuando un monstruo saquea una ficha de Dinero o una pieza de Tesoro, devuélvela a la bandeja para que no tenga efecto. Si quieres un tesoro que fue saqueado por un monstruo, tendrás que empezar el escenario de nuevo.
- ◆ Algunas capacidades hacen referencia a hexágonos "vacíos". Un hexágono está vacío si está dentro de las paredes de un escenario, no es terreno impracticable y no contiene una figura, obstáculo, elemento de misión o trampa. Las puertas abiertas y los obstáculos y elementos de misión destruidos se consideran todos hexágonos vacíos, a menos que el hexágono también contenga una figura o trampa.
- ◆ Algunas recompensas de escenarios cierran otros escenarios, lo que significa que debes tacharlos en el mapa de la ciudad y ya no se pueden jugar. Durante una campaña nunca podrás jugar todos los escenarios del juego. A veces hay que tomar decisiones duras.
- ◆ Si deseáis comenzar la campaña de nuevo por cualquier motivo, será difícil devolver el mapa de la ciudad a su estado original, pero todo lo demás son simplemente mazos de cartas y se puede reiniciar. Hay un número blanco en la parte inferior de cada carta. Solo hace falta poner todos los mazos en orden de acuerdo con esa numeración y sacar una nueva hoja de personaje para cada uno.



# Créditos

**DISEÑO Y DESARROLLO DEL JUEGO:** *Isaac Childres*

**DISEÑADORES COLABORADORES:** *Zachary Cohn, Joe Homes, Alexander JL Theoharis, y Andrew Penn*

**DESARROLLO ADICIONAL:** *Marcel Cwertetschka*

**ILUSTRACIONES DE AMBIENTACIÓN:** *Alexandr Elichev*

**ILUSTRACIONES DEL LIBRO DE ESCENARIOS:** *David Demaret*

**DISEÑO GRÁFICO:** *Josh McDowell, Jason D. Kingsley, Cat y David Bock, y Melissa Smith*

**CARTOGRAFÍA:** *Francesca Baerald*

**FOTOGRAFÍA:** *Cat Bock*

**MODELADO:** *Chris Lewis y Andrew Cothill*

**EDICIÓN:** *Mathew G. Somers*

**HISTORIA Y CREACIÓN DEL MUNDO:** *Isaac Childres*

**TRADUCCIÓN:** *Ángel Martínez Murillo*

**REVISIÓN:** *Camila Castañón Moreschi*

**PRODUCCIÓN:** *Price Johnson*

**EDITORIAL:** *Cephalofair Games*

**OBJETIVOS DE BATALLA ADICIONALES:** *Zachary Cohn, Forest Gibson, Justin Hammond, Joe Homes, Alexander JL Theoharis y Rob Whitehead*

**PRUEBAS DE JUEGO:** *Nino Aloï, Phil Bailey, Kendra Baratta, Sean Bean, Matthew Bird, Arthur Bouz, Clinton Bradford, T y Steve Caires, Stephanie Carlson, Jay Carter, Colton Coad, John Cole, Marty Connell, Marcel Cwertetschka, Andrew Dickinson, Tamo Fey, Adrian Francies, Falko von Gersdorff, Jenn Godwin, Dominik Goldnagl, Tyvan Grossi, Katrina Hamilton, Nikolaus Hatzl, Kristina Horner, Chris Jack, Mehfoz Jalal, Grace Jeremy, Chris Kessler, Jason D. Kingsley, Filip Ksica, Brook Laing, Sharon Laubach, Brian Lewis, Isabella Mattasits, Craig & Charlotte McNicholas, Hans Vander Mierde, Tiago Mighalae, Jessica Merizan, Jeff Morris, Dave Orr, Guillermo Ortiz, Andrew Penn, Simon Piel, Emma Reid, Phillip Rhodes, Robb Rouse, Thijs Schröter, Rodney Smith, Mathew G. Somers, Tara Theoharis, 'Beep' Trefts, Adam Turczi, Nikki Valens, Michael Vallely, Dennis "Themris" Vögele, Robert B. Watkins, Don Woods, Tim Wolfe, y Lauryl Zenobi*

**AGRADECIMIENTOS ESPECIALES:** *Kristyn Childres, Marcie, Clarke y Liam Johnson, Katie, Finn, Ada y Cora McDowell, Jody Simpson, Talisman Sabre Terrain, Eric Price, Bian Hongshan, Satire's Extended Battle Goals y Chris Kessler*

