



# DESCENT™

LEYENDAS DE LAS TINIEBLAS

LA GUERRA DEL TRAJDOR  
EXPANSIÓN



La baronía de Forthyn arde, invadida por las fuerzas de la poderosa Levirax, una de los Señores Dragón, que amenaza con seguir hacia el sur e invadir el resto de Terrinoth. Las hordas desatadas de los Uthuk Y'llan están dejando un rastro sangriento en las campiñas, y el Consejo de Barones se fragmenta y amenaza con una guerra civil tras el dramático regreso del decimotercer barón, Waiqar el Inmortal.

Seis intrépidos héroes se han visto inmersos en esta explosiva situación por casualidad, elección y necesidad y ahora lideran una caravana de refugiados de Forthyn hacia la seguridad de Archaut, la sede del Consejo de Barones. Pero si Terrinoth no logra resistir unido, las murallas de la Ciudadela prestarán escasa protección a los desvalidos...

## —COMENZAR UN NUEVO ACTO—

Para continuar la campaña y empezar **La guerra del Traidor**, carga un archivo guardado completado de **Sangre y llamas** y selecciona el evento "Viajar a Archaut" en Puerta Helada.



Evento de transición de campaña

Al crear una campaña nueva, la aplicación permite elegir entre empezar por el acto I, **Sangre y llamas**, o empezar una nueva partida guardada en el acto II, **La guerra del Traidor**, precedida de una breve escena narrativa para establecer los acontecimientos del acto I.

## —MONTAJE—

Antes de jugar por primera vez con esta expansión, monta las piezas de terreno siguiendo las instrucciones de la guía de montaje de terreno que se incluye en la caja del juego.

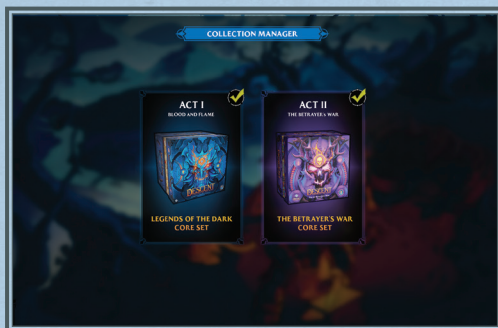
## —DESCRIPCIÓN—

**La guerra del Traidor** es una expansión para **Descent: Leyendas de las tinieblas** que continúa la historia de la campaña tras los acontecimientos del primer acto, **Sangre y llamas**. Esta nueva serie de misiones dinámicas asigna a los héroes la tarea de aunar las fuerzas de los fragmentados reinos de Terrinoth contra la multitud de amenazas que se dirigen a ellos.

Mientras los héroes siguen forjando las leyendas que iniciaron en **Sangre y llamas**, sus decisiones, éxitos y fracasos también volverán a forjar Terrinoth y reconstruirán la Ciudadela, estableciendo relaciones con nuevos aliados, socios y rivales para prepararse ante un futuro incierto.

## —CÓMO USAR ESTA EXPANSIÓN—

Antes de jugar la primera misión de **La guerra del Traidor**, actualiza la **aplicación de Descent: Leyendas de las tinieblas** y añade esta expansión a la colección en el gestor de colección de la aplicación. Las nuevas miniaturas, fichas y elementos de terreno aparecen en las misiones como dicten la aplicación y las capacidades de las cartas. Las nuevas cartas se desbloquean y añaden al inventario del grupo a medida que los héroes progresen en la campaña.



El gestor de colección

## —ICONO DE LA EXPANSIÓN—

Todas las cartas y piezas de esta expansión van marcadas con el icono de **La guerra del Traidor** para distinguirlas de otras cartas y piezas de **Descent: Leyendas de las tinieblas**.



## —ÍNDICE—

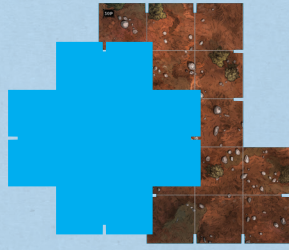
• Contenido .....	3
• Los héroes.....	4
• Reglas de la expansión.....	6
» Apilar (palabra clave) .....	6
» Artugios.....	6
» Cartas de Héroe .....	6
» Compañeros.....	6
» Confundir (estado) .....	7
» Derrota (palabra clave) .....	7
» Estrés (estado) .....	8
» Fichas de Umbrá .....	8
» Leyendas .....	8
» Resistencias.....	8
» Técnica (palabra clave).....	8
» Terreno.....	9
» Velo (estado) .....	10
• Preguntas frecuentes.....	10
• Referencia rápida.....	12



# CONTENIDO



1 guía de montaje de terreno



3 piezas de tablero



26 miniaturas de plástico  
(1 compañero,  
19 enemigos, 6 héroes) y  
1 elevador

34 elementos de terreno



2 capas inferiores



6 cartas de Héroe



24 cartas de Habilidad y  
1 carta de Compañero



18 cartas de Leyenda



27 cartas de Arma



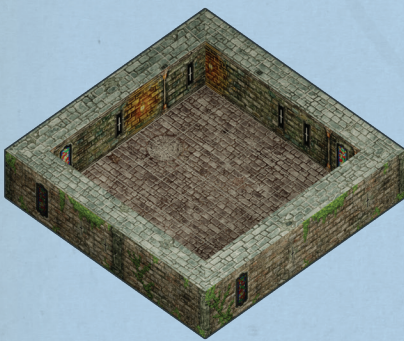
9 cartas de Armadura



8 cartas de Accesorio



12 cartas de Consumible



1 inserto elevador de  
plataforma/cámara

**EL DRAGÓN**

Puesto que el dragón es una figura única, no emplea un indicador identificativo para distinguirlo de otras miniaturas. En la aplicación, la imagen del enemigo emplea un nuevo marco blanco que se usa para enemigos sin indicador identificativo.

**NUEVAS MINIATURAS DE HÉROE**

*La guerra del Traidor* incluye nuevas miniaturas para cada héroe que los muestran en nuevas poses con sus armas alternativas. Cada héroe puede escoger si quiere usar la nueva miniatura o la del acto I.

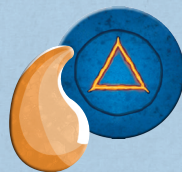
Además, Indris el fénix, el fiel compañero de Syrus, ahora tiene su propia miniatura capaz de moverse por el tablero de forma independiente (consulta "Compañeros" en la página 6).



60 fichas de Estado  
(20 de Velo, 20 de Estrés,  
4 de Concentración,  
4 de Infección, 4 de Presteza,  
4 de Cicatriz y 4 de Terror)



3 fichas  
de Umbral



21 fichas de Fatiga  
y 2 fichas de  
Exploración/Vista















Los compañeros no pueden entrar en casillas que contengan un enemigo o un elemento de terreno 3D, pero sí en casillas que contengan un héroe u otro compañero si pueden salir de ellas inmediatamente. Los compañeros quedan **OBSTACULIZADOS** si están adyacentes a un enemigo y obedecen todas las reglas relativas al terreno y a la elevación que se apliquen a los héroes.

### — COMPAÑEROS Y ENEMIGOS —

Cuando un enemigo está adyacente a un compañero, queda **OBSTACULIZADO**. Los enemigos no pueden atravesar ni entrar en casillas donde haya compañeros. Cuando un enemigo se activa, sólo tomará como objetivo a un compañero si no puede atacar a ningún héroe con su activación. Si la activación de un enemigo incluye varios objetivos, sólo añadirá compañeros como objetivo si no puede atacar a ningún héroe.

Cuando un enemigo ataca al compañero de un héroe, éste realiza la tirada de defensa lanzando los dados de defensa que aparezcan en la carta del compañero. Por cada éxito (★) que obtenga, reduce en 1 el daño de ese ataque. El héroe puede gastar uno o más incrementos (⚡) de esta tirada para activar capacidades de incremento de sus otras cartas. Después de la tirada de defensa, compara el daño reducido del ataque con la vida (♥) del compañero.

Si el daño reducido es igual o superior a la vida del compañero, se resuelve la palabra clave **DERROTA** de la carta del compañero. Si el ataque no derrota al compañero, éste no sufre daño por el ataque.

Los compañeros no tienen que registrar el daño ni lo sufren de ninguna fuente; en vez de eso, sólo pueden quedar derrotados por ataques enemigos como se ha descrito en esta sección.

### — CONFUNDIR (ESTADO) —

Confundir es un nuevo estado que se les puede aplicar a los enemigos mediante ataques y capacidades. Cuando un héroe confunde a un enemigo, le aplica el estado en la aplicación. La próxima vez que un enemigo confundido se active, realizará una activación especial que podría evitar que ataque o incluso que podría hacerle atacar a otro enemigo.



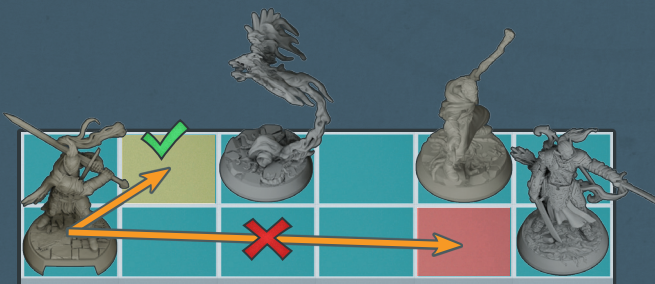
Este invocador de la perdición está confundido. Cuando se active, realizará la activación que se muestra en lugar de su activación normal.

### — DERROTA (PALABRA CLAVE) —

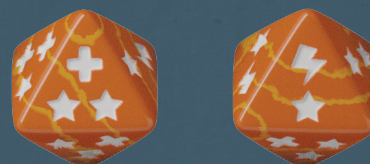
Cuando un mismo ataque inflige una cantidad de daño a un compañero igual o superior a su vida (después de la tirada de defensa), el héroe que controla ese compañero resuelve el texto de la capacidad que va precedida por la palabra clave **DERROTA** de la carta de ese compañero. Consulta “Compañeros” en la página 6.

## — EJEMPLO DE ATAQUE A UN COMPAÑERO —

1. Durante la activación del mercenario naranja, éste no puede alcanzar a Syrus ni a Galaden porque quedaría obstaculizado por Indris. Puesto que no puede alcanzar a ningún héroe, el mercenario se mueve adyacente a Indris y ataca.



2. El ataque del mercenario inflige 7 puntos de daño (✖), por lo que Syrus tira dos dados naranja para realizar una tirada de defensa empleando la defensa de Indris.
3. Syrus coloca 1 punto de fatiga (👤) para convertir la ventaja (+) en un éxito (★), y gasta el incremento (⚡) para usar la capacidad de incremento de su carta de Héroe y añadir 1 ★. La tirada de defensa arroja un resultado de 5 ★ y reduce el daño de 7 a 2.
4. La vida (♥) de Indris es mayor que el daño infligido, por lo que Indris no queda derrotado.





## ESTRÉS (ESTADO)

Las fichas de Estrés son un tipo de estado de los héroes que se pueden colocar en las cartas debido a distintos efectos que indican a un héroe que “estrese” una carta.



Un héroe debe sufrir 1 punto de fatiga (♣) antes de descartar 1 o más fichas de Estado de una carta que tenga una ficha de Estrés. Esta fatiga puede sufrirla cualquiera de las cartas del héroe (y, siguiendo la regla habitual, el héroe sufrirá 1 punto de daño por cada ficha de Fatiga que no pueda colocar de este modo).

## FICHAS DE UMBRA

Varias de las capacidades de Venturoso le permiten colocar y mover **FICHAS DE UMBRA** en el tablero. La capacidad de su carta de Héroe le permite colocar hasta 1 ficha de Umbra; además, algunas de sus nuevas cartas de Habilidad aumentan la cantidad de fichas de Umbra que puede tener a la vez. Antes de que Venturoso fuese a colocar una ficha de Umbra mediante una capacidad, si no tiene ninguna disponible, puede descartar 1 ficha de Umbra del tablero para poder colocar la ficha nueva.



Cuando una capacidad permita que una ficha de Umbra realice **DESPLAZAMIENTO X**, se mueve como máximo la cantidad de casillas indicada. Al moverse, las fichas de Umbra siguen todas las reglas de terreno y elevación que se apliquen a los héroes. Las fichas no pueden quedar **OBSTACULIZADAS** y pueden entrar y atravesar casillas donde haya otras miniaturas, pero no terreno 3D. De forma similar, las fichas de Umbra se pueden colocar en casillas ocupadas por miniaturas, y las miniaturas pueden entrar o ser colocadas en casillas donde haya una ficha de Umbra.

## LEYENDAS

Las leyendas son un nuevo tipo de carta que aparece en *La guerra del Traidor*. Se trata de cartas de doble cara a las que, a diferencia de muchas otras cartas del juego, no se les puede dar la vuelta durante la partida.

### — DESBLOQUEAR LEYENDAS —

Durante la campaña, cada héroe puede desbloquear hasta 3 leyendas únicas en función de sus decisiones o de su actuación en las misiones. Los héroes sólo pueden desbloquear un lado de cada carta de Leyenda para usarlo en la campaña; el otro lado no se puede equipar ni usar durante esa campaña.

### — USAR LEYENDAS —

Las leyendas proporcionan distintas capacidades pasivas y continuas durante las misiones. Las capacidades de las leyendas no cuestan fatiga para usarlas y están disponibles siempre que la carta esté equipada. A diferencia de las habilidades, no se puede dar la vuelta a las leyendas, ni tampoco se puede colocar fichas en ellas.

Cada leyenda tiene un coste de experiencia (XP). Cuando los héroes se preparan para una misión, cada uno puede elegir equipar una combinación de cartas desbloqueadas cuyo coste total de XP sea igual a su XP actual. Los compañeros, las leyendas, las habilidades y las armas pueden tener costes de XP.



La pestaña de héroes muestra qué compañeros, leyendas y habilidades ha desbloqueado cada héroe y puede equipar al comienzo de una misión.

## RESISTENCIAS

Los enemigos pueden obtener resistencias a uno o más tipos de daño. Durante el ataque de un héroe, cada éxito gastado inflige 1 punto menos de daño por cada uno de los tipos de arma a los que sea resistente el enemigo. Este cálculo lo realiza la aplicación.

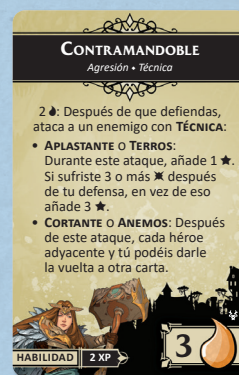
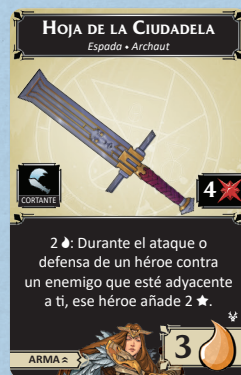
Los tipos de daño a los que es resistente un enemigo se muestran como “?” hasta que se descubre la resistencia. La primera vez que un enemigo sufra daño de un tipo al que sea resistente, la resistencia queda revelada durante el resto de la campaña.



Este enemigo es débil ante armas que tengan el tipo de daño aplastante y resistente ante armas que tengan el tipo de daño mortos.

## TÉCNICA (PALABRA CLAVE)

Una capacidad que tenga la palabra clave **TÉCNICA** obtiene un efecto adicional si la carta de Ataque del héroe tiene el tipo de daño indicado. Si la carta de Ataque del héroe tiene varios tipos de daño que podrían usarse para activar más de un efecto de **TÉCNICA** adicional, elige uno de ellos para activarlo.



Brynn usa su habilidad Contramandoble para atacar a un enemigo. Puesto que su Hoja de la Ciudadela tiene el tipo de daño cortante, después de que Brynn ataque, Brynn y cada héroe adyacente pueden darle la vuelta a 1 carta de su elección cada uno.



## — TERRENO —

*La guerra del Traidor* presenta varios tipos nuevos de terreno 3D. Si es posible interactuar con un elemento de terreno en la aplicación, los héroes podrán realizar una acción de Exploración para interactuar con él. Además, algunos tipos de terreno incluyen capacidades especiales que no requieren que los héroes interactúen con ellos en la aplicación.

Los héroes pueden seleccionar un elemento de terreno 3D en la aplicación para mostrar su información.

### — TERRENO INTERPUESTO —

Los elementos de terreno 3D que se muestran a continuación son **TERRENO INTERPUESTO**. Este terreno bloquea la línea de visión, y los héroes no pueden contar el alcance a través de terreno interpuesto.



Campana



Altar



Columna grande



Estatua

### — FUEGO —

Tanto los héroes como los enemigos pueden emplear fuego para que sus ataques sean más poderosos.

Si un héroe que esté adyacente a un fuego ataca a un enemigo, añade 1 éxito (★) a su ataque.

Si un enemigo que esté adyacente a un fuego ataca a un héroe, añade 1 punto de daño (✖) a su ataque.

Además, la cantidad de fuegos que haya en el tablero puede aumentar la cantidad de daño que sufran los enemigos afligidos durante la fase de Oscuridad, del modo que calcule la aplicación.



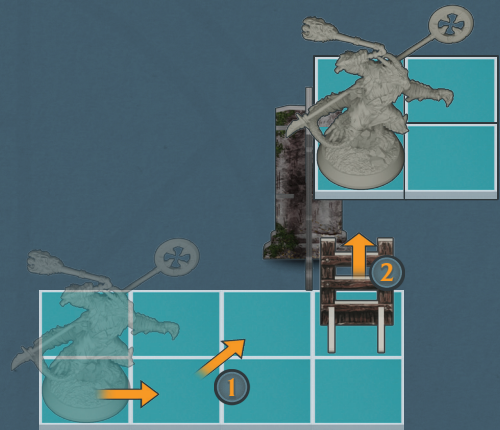
Una barricada ardiendo

El terreno de fuego se puede colocar durante una misión o añadirse a otros elementos de terreno, lo que crea terreno ardiendo (por ejemplo, una barricada con fuego unido a ella es una "barricada ardiendo"). Cuando la aplicación te indique que añadas fuego al terreno, une un elemento de fuego al terreno en cuestión. Los elementos de terreno ardiendo tienen disponibles nuevas interacciones y cuentan como fuego a todos los efectos, incluidos los descritos en esta sección.

### — ESCALAS —

Las miniaturas pueden usar escalas para moverse entre niveles de elevación distintos. Cuando una miniatura se mueve, puede usar 2 puntos de movimiento para moverse desde una casilla adyacente a una escala a otra casilla adyacente a esa escala, ignorando la elevación. Cuando una miniatura realiza **DESPLAZAMIENTO**, puede gastar 2 casillas de ese movimiento para usar una escala.

### EJEMPLO DE ESCALA

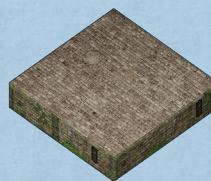


Vaerix realiza una acción de Maniobra y obtiene 3 puntos de movimiento, como dicta su velocidad (♣). Se mueve 2 casillas y ahora está adyacente a la escala (1).

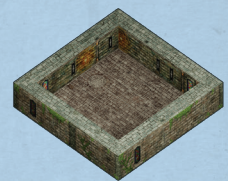
Puesto que sólo le queda 1 punto de movimiento, no le basta para usar la escala. Realiza otra acción de Maniobra y obtiene 3 puntos de movimiento más. A continuación, usa 2 puntos de movimiento para subir por la escala (2). Le quedan 2 puntos de movimiento y puede seguir moviéndose.

### — LA PLATAFORMA Y CÁMARA —

El inserto inferior de la caja se usa como elemento de terreno 3D en algunas misiones, y se puede colocar como plataforma o como cámara, según su orientación. Tanto en la plataforma como en la cámara se pueden colocar miniaturas, fichas y otros terrenos y entrar en sus casillas.



Plataforma



Cámara

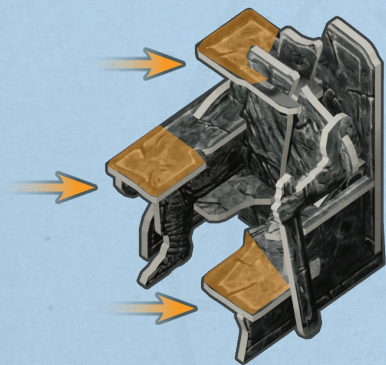


La superficie de la plataforma y la pared de la cámara son casillas situadas en el nivel 3 de elevación (la misma altura que una pieza insertada en el segundo conjunto de muescas de una columna). Se puede trazar alcance y línea de visión tanto desde lo alto de la plataforma o de la pared como hacia esa ubicación.

### — LA ESTATUA —

La estatua contiene 3 casillas. Las miniaturas pequeñas pueden entrar en estas casillas desde casillas adyacentes de la misma elevación o superior, pero no pueden entrar en ellas desde una elevación inferior. Una miniatura puede moverse de forma normal de una casilla de una estatua a cualquier casilla adyacente que esté en la misma elevación o inferior. Las miniaturas pequeñas que ignoran la elevación al moverse (como Indris o los enemigos fae) pueden entrar en estas casillas al moverse desde cualquier casilla adyacente. Las miniaturas grandes no pueden entrar en casillas de estatuas.

Cuando los héroes interactúan con una estatua, pueden colocarse en una de las casillas de ésta. Las casillas de una estatua se consideran adyacentes a ella, de forma que un héroe que esté en una estatua puede interactuar con ella.



Las miniaturas pequeñas se pueden colocar en estas casillas de la estatua.

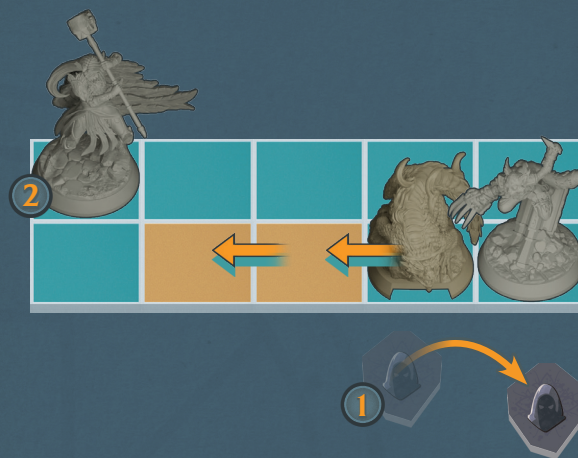
### — VELO (ESTADO) —

Las fichas de Velo son un tipo de estado de los héroes que se pueden colocar en las cartas debido a distintos efectos que indican a un héroe que debe “velar” una carta.



Cuando un enemigo se activa, cada héroe puede descartar 1 ficha de Velo. Por cada héroe que lo haga, hasta el final de la activación ese enemigo no puede tomar como objetivo a ese héroe y tampoco queda **OBSTACULIZADO** por él.

### — EJEMPLO DE VELO —



Cuando la salamandra se activa, Venturoso descarta una ficha de Velo (1). Puesto que lo ha hecho, la salamandra toma como objetivo a Brynn en su lugar y no queda **OBSTACULIZADA** por Venturoso. La salamandra se aleja 2 casillas de Venturoso y ataca a Brynn (2).

## — PREGUNTAS FRECUENTES —

*¿Qué ocurre cuando obtengo un consumible durante una misión?*

Cuando un héroe obtiene un consumible durante una misión, coloca la carta en su zona de juego incluso si ya tiene los 3 consumibles que equipó durante la preparación, y podrá usarlo durante esa misión. Todos los consumibles equipados se pierden al final de cada misión, aunque los héroes pueden volver a equipar aquellos de los que tengan recetas creadas al elegir su equipo al comienzo de cada misión.

*¿Puedo equipar inmediatamente una carta de Arma nueva que encuentre durante una misión?*

No. Cuando una carta se añade al inventario del grupo (por ejemplo, un arma o accesorio), se podrá equipar en la siguiente ocasión en la que los héroes se preparen para una misión. Cuando un héroe “obtiene” una carta (por ejemplo, un consumible), ésta se añade directamente a su zona de juego.

*¿Puedo descartar una ficha de Presteza para darle la vuelta a mi carta de Ataque durante un ataque?*

No. Los efectos que se producen “durante” un momento de orden de resolución no se pueden resolver mientras se esté resolviendo otro efecto de juego. En este caso, la tirada de ataque es un efecto de juego que se está resolviendo (al gastar los resultados sacados), por lo que el héroe no puede activar capacidades que tengan lugar “durante su turno” hasta que haya terminado de resolver el efecto de la tirada (incluyendo el paso de infligir el daño).

*¿Qué ocurre cuando le doy la vuelta a una carta que tiene varias fichas de Estado, incluida una ficha de Estrés? ¿Sufro 1 punto de fatiga por cada ficha de Estado que descarte?*

Cuando se producen varios efectos simultáneos, los héroes pueden elegir el orden en que se resuelven. De ese modo, al descartar varios estados, incluida una ficha de Estrés, pueden elegir resolver el efecto de descartar la ficha de Estrés en primer lugar y sufrir únicamente 1 punto de fatiga. Esa fatiga se puede sufrir en la carta a la que se le va a dar la vuelta (suponiendo que no haya alcanzado su límite de fatiga), en cuyo caso se descartará inmediatamente, o bien se puede sufrir en otra carta. Como siempre, si no tiene ninguna carta que pueda añadir otro punto de fatiga sin superar su límite de fatiga, en vez de eso tendrá que sufrir 1 punto de daño.



## CRÉDITOS

**Diseño y desarrollo de la expansión:** Philip D. Henry con Brooks Flugaur-Leavitt y Aaron Haltom

**Desarrollo adicional:** Brandon Perdue

**Producción:** Jason Walden

**Textos de ficción:** Daniel Lovat Clark con Nicholas Kory

**Edición:** Justin Hoeger y Chris Meyer

**Revisión:** Jeremy Gustafson

**Traducción:** Sergio Hernández

**Revisión de textos en español:** Moisés Busanya

**Especialista en reglas de juego:** Alex Werner

**Gestión de diseño de juego:** Chris Winebrenner-Palo

**Revisión de la historia de Descent:** Kara Centell-Dunk

**Revisión cultural y de sensibilidad:** James Mendez Hodes y los miembros del comité de sensibilidad cultural de FFG

**Dirección creativa de historia y ambientación:** Katrina Ostrander

**Diseño gráfico de la expansión:** Christopher Hosch y Laurence Smith

**Ingeniería de troquelado:** Joseph D. Olson

**Dirección de diseño gráfico:** Mercedes Opheim

**Ilustración de portada:** David Auden Nash

**Ilustraciones interiores:** Francesca Baerald, Yoann Boissonnet, Tatsiana Maksimuk y Andrew Shapochkin

**Dirección artística:** Jeff Lee Johnson y Kate Swazee

**Gestión de dirección artística:** Tony Bradt

**Modelado:** David Ferreira, Rowena Frenzel, Gael Goumon y Luigi Terzi

**Coordinación de modelado:** Adam Martin

**Técnica de diseño de plásticos:** Kevin Van Sloun

**Desarrollo de software:** Michael Carney, Samm Jinks, Xavier Marleau y Storm Otis

**Arte digital:** Gary Storkamp

**Coordinación de operaciones digitales:** Emma Hunt

**Dirección de medios interactivos:** Paul Klecker

**Especialista de control de calidad:** Zach Tewalthomas

**Coordinación de producción:** Justin Anger y Austin Litzler

**Dirección visual creativa:** Brian Schomburg

**Dirección de operaciones del estudio:** John Franz-Wichlacz

**Dirección de estrategia de producto:** Jim Cartwright

**Diseñador de juego ejecutivo:** Nate French

**Jefe del estudio:** Chris Gerber

## PRUEBAS DE JUEGO

Samuel Benies, Gregory Burbidge, Crista Burgoyne, Eddie "Flip" Burgoyne, Paulo Castanho, Christina Conroy, Benjamin Cummins, Brandon "Biff" Denzer, Colin Denzer, Owen Denzer, Sam Fuhrman, Veronica Gatica Wiermann, Jeff Gum, Jesse R. Hairston, Jeanette Jewell, Thorsten Lach, Micah Leininger, Luke Muench, Rusty Patterson, Derek Redford, Phil Schadt, Jessica Souder y Charles Williams

*Un agradecimiento especial a todos los participantes en las pruebas beta.*

TM/® y © 2023 Fantasy Flight Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son TM/® de Gamegenic GmbH, Alemania. Las oficinas de Fantasy Flight Games se encuentran en el 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE. UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Los componentes reales pueden variar de los mostrados. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.



## ESTADOS DE LOS ENEMIGOS

- **Afligido:** durante la fase de Oscuridad, cada enemigo afligido sufre 4 o más puntos de daño.
- **Condenado:** al final de la ronda, se elimina el estado "Condenado" de un enemigo condenado, pero el enemigo conserva todos sus demás estados durante otra ronda.
- **Confundido:** Cuando un enemigo confundido se activa, realiza una activación alternativa.
- **Conmocionado:** cuando un héroe ataca a un enemigo conmocionado, hay un 10% más de probabilidades de que se activen las capacidades secundarias del arma del héroe.
- **Debilitado:** el daño de ataque de un enemigo debilitado se reduce un 20%.
- **Expuesto:** un enemigo expuesto sufre un 20% más de daño de los ataques.
- **Ralentizado:** la velocidad de un enemigo ralentizado se reduce a 1.

## ESTADOS DE LOS HÉROES



**Infectado:** cuando se produce el paso del tiempo durante la fase de Oscuridad, el héroe sufre una cantidad de daño igual a la cantidad de fichas de Infección que haya sobre sus cartas.



**Cicatrizado:** cuando un héroe dé la vuelta a una carta que tenga una ficha de Cicatriz sobre ella, sufre 2 puntos de daño.



**Estresado:** Antes de que un héroe descarte 1 o más fichas de Estado de una carta que tenga una ficha de Estrés, debe sufrir 1 punto de fatiga (y, siguiendo la regla habitual, el héroe sufrirá 1 punto de daño por cada ficha de Fatiga que no pueda colocar de este modo).



**Aterrizado:** cuando se produce el paso del tiempo durante la fase de Oscuridad, el héroe sufre 1 punto de fatiga sobre cada una de sus cartas que tenga una ficha de Terror (y, siguiendo la regla habitual, el héroe sufrirá 1 punto de daño por cada ficha de Fatiga que no pueda colocar de este modo).



**Concentrado:** durante un ataque, una defensa o una prueba, el héroe puede descartar una ficha de Concentración de una carta para repetir la tirada de 1 de sus dados.



**Presto:** durante su turno, el héroe puede descartar una ficha de Presteza de una de sus cartas para darle la vuelta a esa carta sin realizar una acción de Preparación.



**Velado:** cuando un enemigo se activa, cada héroe puede descartar 1 ficha de Velo. Por cada héroe que lo haga, hasta el final de la activación, ese enemigo no puede tomar como objetivo a ese héroe y tampoco queda obstaculizado por él.

## ACCIONES

Durante el turno de un héroe, éste puede realizar 1 acción de Maniobra y 2 acciones adicionales. Un héroe puede realizar la misma acción varias veces (incluso varias acciones de Maniobra).

- **Maniobra:** el héroe obtiene una cantidad de puntos de movimiento igual a su velocidad.
- **Combate:** el héroe ataca a un enemigo.
- **Exploración:** el héroe interactúa con una ficha de Exploración o con un elemento de terreno 3D.
- **Preparación:** el héroe da la vuelta a una de sus cartas.
- **Especial:** el héroe resuelve cualquier capacidad que venga precedida por el icono de acción (◀).

## PALABRAS CLAVE

- **Apilar:** cuando un héroe deba **APILAR** un componente, lo coloca sobre otro componente del mismo tipo. Hasta que 1 o más de esos componentes sean retirados, se consideran un único componente.
- **Carga:** después de darle la vuelta a una carta (lo que incluye su colocación en la zona de juego de un héroe al comienzo de una misión), si el lado boca arriba de la carta tiene la palabra clave "**CARGA**", se colocan sobre ella la cantidad y tipo de fichas que indique la palabra clave. Cuando no haya fichas de ese tipo sobre la carta, se le da la vuelta.
- **Derrota:** cuando un mismo ataque inflige una cantidad de daño a un compañero igual o superior a su vida (después de la tirada de defensa), el héroe que controla ese compañero resuelve el texto de la capacidad que va precedida por la palabra clave **DERROTA** de la carta de ese compañero.
- **Desplazamiento:** esta palabra clave permite a una miniatura moverse una distancia no superior a la cantidad de casillas indicada. Cuando una miniatura se mueve de este modo, ignora las reglas de obstaculización, pero sigue sujeta a todas las reglas del terreno.
- **Gran alcance:** un arma que tenga esta palabra clave se puede usar para atacar a una miniatura que esté a un máximo de 2 casillas de distancia (si la línea de visión no está bloqueada).
- **Revelación:** después de darle la vuelta a una carta (lo que incluye su colocación en la zona de juego de un héroe al comienzo de una misión), si el lado boca arriba de la carta tiene la palabra clave "**REVELACIÓN**", el efecto posterior a la palabra clave debe resolverse inmediatamente.
- **Técnica:** cuando un héroe resuelve una capacidad que tenga la palabra clave **TÉCNICA**, puede resolver un efecto adicional si la carta de Ataque del héroe tiene el tipo de daño indicado.