Bloodborne™

EL JUEGO DE CARTAS

REGLAMENTO

ÍNDICE

CONTENIDO 4

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA 5

TIPOS DE CARTAS 6
- Cartas de Mazmorra del Cáliz 6
- Cartas de Jefe final 7
- Cartas de Acción 8

CÓMO JUGAR 9
- Paso 1: Elección y uso de cartas de Acción 9
- Paso 2: Transformación de armas 9
- Paso 3: Resolución de efectos instantáneos 10
- Paso 4: Ataque del Monstruo 10
- Paso 5: Ataque de los Cazadores 10
- Paso 6: Huida del Monstruo 11
- Paso 7: El Sueño del Cazador 12
- Cartas de Mejora 13
- Paso 8: Aparición de un nuevo Monstruo 14
- Muerte del Cazador 14
- Trofeos 14
- El Jefe final 15

FIN DE LA PARTIDA 15

CRÉDITOS

DISEÑO Y DESARROLLO DEL JUEGO
Eric M. Lang

DESARROLLO ADICIONAL
Fel Barros y Alexandru Olteanu, con Jared Miller, Sean Chancey y Lucas Martini

REGLAS
William Niebling

TRADUCTOR
Roberto Ruiz García

DISEÑO GRÁFICO
Sean Chancey

PRODUCCIÓN
Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Carolina Negrão, Sergio Roma y Paulo Shinji

EDITOR
David Doust

LOCALIZACIÓN
Edge Studio

PRUEBAS DE JUEGO
James Wilkinson, Julian Baltuttis, Anthony Walker, Doug McQuiggan, Andrew Moore, George Zywiel, Stephen Kerr, Norman Weir, Sascha Matzkin, Susan Davis, Spencer Reeve, Jared Miller, Michael Shinall, David Doust, Steve Avery, Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Nicholas Walker, Rory O'Connor, Nick Switzer, Matthew Tee, Travis Provick, Martin Collette, Cory Leblanc, Douglas Painter, Mathieu Beauregard, Paul Goguen, Phil Drisdelle, Yuval Grinspun, Leslie Cheung y Laurie Cheung.

Bloodborne™

EL JUEGO DE CARTAS

Te diría que no tengas miedo, Cazador, pero lo cierto es que deberías tenerlo.
Sea lo que sea lo que esperabas encontrar en Yharnam, ahora te ha atrapado.
La única forma de salir de esta pesadilla es con la sangre de Yharnam.
Pero esa sangre conlleva una maldición...

¡Bienvenido a ***Bloodborne: El juego de cartas***!

En este juego, de 3 a 5 Cazadores se adentran juntos en una Mazmorra del Cáliz, y deberán trabajar como un equipo para enfrentarse a los Monstruos que la habitan y recolectar sus Ecos de sangre. ¡Pero no puedes confiar en tus aliados, porque al final sólo un Cazador logrará escapar de la pesadilla de la Mazmorra del Cáliz y ganar la partida! Vigila a tus adversarios para que no se vuelvan en tu contra y prepárate para traicionarlos cuando llegue el momento adecuado.

Cada ronda te adentrarás más en la mazmorra y encontrarás un nuevo Monstruo al que enfrentarte. De manera simultánea y en secreto, todos los jugadores eligen una carta de Acción que jugar, usando poderosas Armas cuerpo a cuerpo y a distancia, objetos o acciones especiales para intentar derrotar al enemigo. Si dañas al enemigo, recolectarás una parte de su sangre, que es la clave para alzarse con la victoria.

Por el camino, puedes obtener poderosas cartas de Mejora. Estas cartas pueden ampliar tus opciones en combate o desbaratar los planes de tus adversarios a medida que el peligro aumenta dentro de la mazmorra.

¡Pero ve con cuidado! ¡Si tu Cazador muere a manos de un Monstruo, perderás todos los Ecos de sangre que hayas recolectado! Elige con cuidado qué combates quieres evitar escapando al Sueño del Cazador, donde puedes "depositar" tus Ecos de sangre y mantenerlos protegidos durante el resto de la partida. Pero si lo haces, no podrás optar al botín de los combates que te pierdas.

Finalmente, te enfrentarás al Jefe final. Este poderoso y temible enemigo debe ser derrotado. Sólo entonces terminará la partida... ¡Y se sabrá quién es el ganador!

CONTENIDO

Bloodborne incluye lo siguiente:

15 fichas de Eco de sangre
Con un valor de 5

60 fichas de Eco de sangre
Con un valor de 1

1 ficha de Jugador inicial

5 diales de Salud

15 fichas de Trofeo

3 dados especiales de Monstruo

25 cartas iniciales de Cazador

5 tableros de Cazador

32 cartas de Mejora

5 cartas de Jefe final

18 cartas de Mazmorra del Cáliz

7 cartas de Jefe de Mazmorra del Cáliz

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Sigue estos pasos para preparar una partida:

1. ELEGIR EL JEFE FINAL

Baraja las 5 cartas de Jefe final y elige una al azar. Colócala boca arriba en el centro de la mesa. Si así lo prefieren, los jugadores pueden elegir por consenso qué Jefe final utilizar. ¡La capacidad especial del Jefe final tiene efecto durante toda la partida!

2. PREPARAR EL MAZO DE MAZMORRA DEL CÁLIZ

Primero, separa las cartas de Monstruo y las cartas de Jefe, y baraja las cartas de cada tipo por separado. A continuación, roba al azar 7 cartas de Monstruo y 3 cartas de Jefe para crear el mazo de Mazmorra del Cáliz y baraja esas 10 cartas juntas. Colócalas boca abajo junto al Jefe final. Las cartas de Mazmorra del Cáliz no utilizadas se devuelven a la caja.

3. PREPARAR EL MAZO DE MEJORAS

Baraja las cartas de Mejora y coloca el mazo boca abajo. Revela una carta de Mejora por cada jugador y colócalas boca arriba junto al mazo. Estas cartas son las "Mejoras disponibles".

4. REPARTIR LOS TABLEROS DE CAZADOR

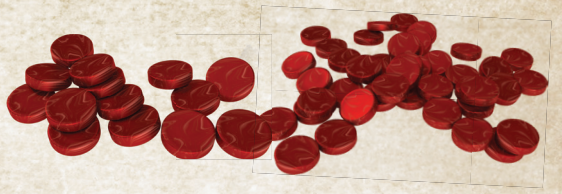
Cada jugador toma un tablero de Cazador y lo coloca frente a sí. Después, cada jugador toma 3 fichas de Trofeo (*1 de Semejante, 1 de Humanoide y 1 de Bestia*) y las coloca junto a los correspondientes marcadores de Trofeo de su tablero de Cazador.

5. REPARTIR LAS CARTAS INICIALES DE CAZADOR

Reparte a cada jugador un conjunto completo de cartas iniciales de Cazador.

6. PREPARAR LA RESERVA DE ECOS DE SANGRE

Coloca todas las fichas de Eco de sangre en una pila cerca del centro de la mesa.



7. PREPARAR LOS DIALES DE SALUD

Reparte a cada jugador un dial de Salud. Los diales se preparan indicando el valor 8 de Salud (el valor máximo).

8. ELEGIR EL JUGADOR INICIAL

Dale a ese jugador la ficha de Jugador inicial. El jugador inicial cambia en cada ronda.

9. REVELAR EL PRIMER MONSTRUO

Dale la vuelta a la carta superior del mazo de Mazmorra del Cáliz para revelar el primer Monstruo al que deberán enfrentarse los Cazadores. Colócalo boca arriba junto al mazo.

TIPOS DE CARTA

Antes de empezar a jugar, es útil familiarizarse con los distintos tipos de carta:

Cartas de Mazmorra del Cáliz

Estas cartas representan los Monstruos a los que te enfrentarás en la Mazmorra del Cáliz.

A SALUD DEL MONSTRUO: Cada carta indica lo resistente que es un Monstruo mediante el número que aparece junto a la gota de sangre. Cuando se revela una carta de Monstruo, coloca una cantidad de fichas de Eco de sangre igual a ese número sobre la carta del Monstruo.

IMPORTANTE: Añade una ficha de Eco de sangre adicional en partidas de 4 jugadores y 2 fichas de Eco de sangre adicionales en partidas de 5 jugadores.

B FUERZA DEL MONSTRUO: Cada carta también indica lo fuerte que es un Monstruo. El color de la linterna que aparece en la carta indica el tipo de dado de Monstruo que debes usar: el color verde corresponde a los Monstruos más débiles, el amarillo a los más fuertes y el rojo a los más peligrosos de todos.

C TROFEOS DE MONSTRUO: Todos los Monstruos y Jefes conceden distintos tipos de Trofeos, que otorgan a los Cazadores Ecos de sangre adicionales al final de la partida. Los Trofeos se explican en detalle en la página 14.

D CAPACIDAD ESPECIAL: Muchos Monstruos también tienen una capacidad especial, que se describe en la carta. Algunas capacidades tienen efecto en cuanto se revela la carta de Monstruo, otras si el monstruo huye y otras tienen un efecto continuado mientras el Monstruo permanezca en juego. Cada carta describe cuándo y cómo se aplica la capacidad del Monstruo.

E JEFES: ¡Algunos Monstruos son excepcionalmente poderosos y sienten un odio aún mayor por los Cazadores! Los Jefes luchan del mismo modo que los Monstruos normales, con una excepción: los Jefes nunca huyen. ¡Tendrás que luchar contra ellos, ronda tras ronda, hasta que sean derrotados!

CAPACIDADES DE JEFE: Todos los Jefes tienen una capacidad especial. Estas capacidades de Jefe tienen efecto mientras que el Jefe permanezca en juego.

Cartas de Jefe final

La Mazmorra del Cáliz está controlada por una criatura extremadamente poderosa conocida como Jefe final.

En cada partida sólo se usa uno de los cinco Jefes finales que tienes a tu disposición, así que la experiencia es distinta cada vez que juegas. Al inicio de la partida, roba (*o elige*) a qué Jefe final se enfrentarán los Cazadores.

Los Jefes finales tienen un valor de Salud y Fuerza, al igual que los Monstruos y Jefes normales (*y también reciben +1 ficha de Eco de sangre adicional en las partidas de 4 jugadores y +2 fichas de Eco de sangre adicionales en las partidas de 5 jugadores*). Además, cada Jefe final tiene una capacidad especial que cambia las reglas de toda la partida.

E

Cartas de Acción

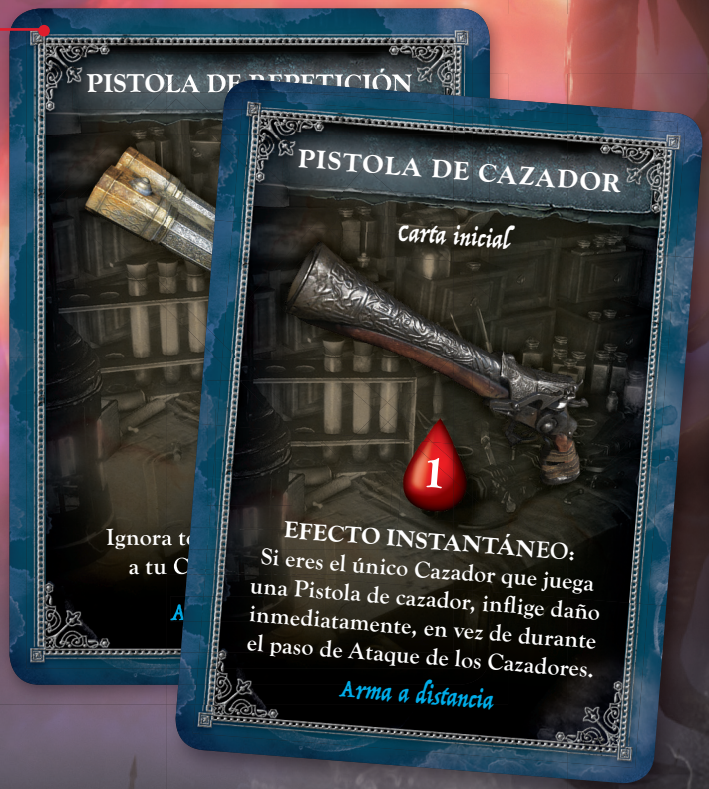
Cartas iniciales y cartas de Mejora.

Estas son las cartas que usarás para enfrentarte a las criaturas de la mazmorra, al tiempo que intentas frustrar los planes de tus rivales. Hay tres tipos de cartas de Acción:

ARMAS CUERPO A CUERPO (CARTAS ROJAS):
Por lo general, las Armas cuerpo a cuerpo son las que más daño infligen a los Monstruos y Jefes, y conceden un montón de fichas de Eco de sangre cuando atacas.

ARMAS A DISTANCIA (CARTAS AZULES):
Normalmente, las Armas a distancia infligen menos daño, pero pueden impedir que tus adversarios ataquen cuerpo a cuerpo o evitar que sufras daño (*al fin y al cabo, se usan a distancia*).

CARTAS UTILIZABLES (CARTAS GRISES):
Estas cartas representan objetos que puedes usar y acciones especiales que puedes realizar en vez de atacar. Las dos cartas iniciales de este tipo te permiten transformar tus armas para sorprender a tus enemigos o escapar a la seguridad del Sueño del Cazador.



CÓMO JUGAR

***Bloodborne* se juega durante una serie de rondas. Cada ronda está dividida en 8 pasos, que deben completarse siguiendo este orden:**

1: Elección y uso de cartas de Acción
2: Transformación de armas
3: Resolución de efectos instantáneos
4: Ataque del Monstruo
5: Ataque de los Cazadores
6: Huida del Monstruo
7: El Sueño del Cazador
8: Fin de la ronda

Tras completar una ronda, comienza otra nueva, empezando otra vez por el paso 1. Se continúan jugando rondas sucesivamente hasta que el Jefe final es derrotado.

Paso 1: Elección y uso de cartas de Acción

A medida que los Cazadores se adentran en la Mazmorra del Cáliz, se encontrarán con los perversos habitantes de Yharnam. Los Cazadores deberán enfrentarse a cada Monstruo para poder continuar.

De manera simultánea y en secreto, cada jugador elige una carta de Acción de su mano. Una vez que todos los jugadores han elegido sus cartas, las muestran al mismo tiempo.

NOTA: Los jugadores pueden hablar libremente de las cartas que tienen intención de jugar y negociar con otros Cazadores para intentar derrotar a las criaturas de la mazmorra. ¡Pero todas las cartas deben seleccionarse y jugarse en secreto y de manera simultánea! No tienes por qué jugar una carta concreta, ¡incluso aunque hayas dicho que lo harías!

EJEMPLO: *Julián, Cristina y Álex se están enfrentando a una Bestia infectada. Cada Cazador elige una carta de su mano en secreto. A continuación los jugadores revelan sus cartas a la vez.. Julián ha jugado Transformar, Cristina ha elegido su Pistola de cazador, y Álex usará su Hacha de cazador.*

Paso 2: Transformación de armas

Los Cazadores usan complejas armas con truco que pueden adaptarse rápidamente a nuevas y diferentes amenazas. Al transformar sus armas, los Cazadores pueden obtener una gran ventaja en combate.

Todos los Cazadores que jugaron una carta de Transformar ahora deben elegir una carta de **Arma cuerpo a cuerpo** o de **Arma a distancia** de su mano, en secreto y de manera simultánea. Estas cartas se revelan al mismo tiempo, del mismo modo que las cartas elegidas durante el Paso 1.

NOTA: Cuando juegas una carta de Transformar, tienes una ventaja frente al resto de Cazadores: puedes ver qué cartas van a jugar esta ronda antes de elegir qué Arma quieres usar. Pero si usas Transformar, deberás enfrentarte al Monstruo; esta ronda no podrás elegir retirarte al Sueño del Cazador.

EJEMPLO: *Julián ha jugado Transformar esta ronda, así que puede ver las cartas que Cristina y Álex han jugado antes de realizar su ataque. Le gustaría usar su Hacha de cazador, pero por desgracia está en su pila de cartas usadas, a consecuencia de un combate anterior. Podría jugar su Pistola de cazador, que anularía la pistola de Cristina, pero prefiere guardarla para otro enfrentamiento posterior, así que decide usar su Cuchilla dentada.*

Paso 3: Resolución de efectos instantáneos

Algunas Armas y objetos de los Cazadores pueden usarse rápidamente en combate.

Cualquier carta con un efecto "Instantáneo", como el Vial de sangre o la Pistola de cazador, se resuelve ahora. Si has jugado una de estas cartas, sigue las instrucciones de la carta. Si el Monstruo muere durante este paso, se retira de la partida inmediatamente y se omiten los siguientes tres pasos.

Si más de un jugador jugó una carta con un efecto instantáneo, el jugador inicial resuelve su carta en primer lugar (si tiene una), y los demás jugadores se turnan para resolver sus efectos siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

NOTA: Los efectos instantáneos son poderosos porque se resuelven antes de que los Monstruos tengan oportunidad de atacar y de que los demás Cazadores puedan realizar sus acciones, pero normalmente hacen menos daño que otros ataques más lentos.

EJEMPLO: *La única carta con un efecto Instantáneo jugada esta ronda es la Pistola de cazador de Cristina. Dado que nadie más ha jugado una Pistola de cazador esta ronda, Cristina inflige su daño antes de que ocurra cualquier otra cosa. La Pistola de cazador inflige un daño, así que toma una ficha de Eco de sangre de la carta de la Bestia infectada y la coloca en su tablero de Cazador.*

Paso 4: Ataque del Monstruo

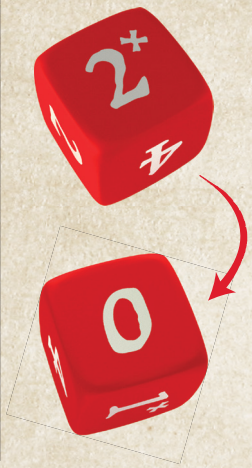
Los Cazadores tienen unos reflejos extraordinarios, pero la habilidad no basta para librarse completamente del salvaje horror de las criaturas que moran en la Mazmorra del Cáliz. Una cosa es segura: si luchas contra el mal, el mal luchará contra ti.

Ahora, el jugador inicial tira el dado indicado en la carta del Monstruo contra el que se está luchando. El resultado de la tirada es la cantidad de daño que sufre cada Cazador. Reduce el valor en tu dial de Salud para reflejar el daño que ha sufrido tu Cazador.

ATAQUES CRÍTICOS DE LOS MONSTRUOS: Si obtienes un resultado de un número con un icono de ✚, vuelve a tirar el dado y suma el nuevo número al resultado. Si obtienes otro icono de ✚, repite el proceso hasta obtener un número sin icono de ✚. Suma el resultado total de todos los dados que se hayan tirado e inflige esa cantidad de daño a todos los Cazadores.

MUERTE DE UN CAZADOR: Si la salud de un Cazador se reduce a 0 (*o menos*), el Cazador MUERE y no puede atacar a la criatura en el siguiente paso. Pero cuando tu Cazador muera, podrás obtener una poderosa carta de Mejora (*ver "Muerte de un Cazador" en la página 14*).

EJEMPLO: *Ahora le toca atacar a la Bestia infectada. Es un Monstruo muy peligroso, así que tira un dado rojo. Julián, el jugador inicial, tira por el Monstruo. Obtiene un 2✚, así que tiene que tirar otra vez. Por suerte, esta vez obtiene un resultado de 0. Cada jugador sufre 2 daños, y lo indica reduciendo esa cantidad de puntos en su dial de Salud.*



Paso 5: Ataque de los Cazadores

Los Cazadores tienen la capacidad de acumular los Ecos de sangre de las criaturas a las que se enfrentan. Recolectar Ecos de sangre es clave para ganar la partida. Sin ellos, nunca podrás escapar de las pesadillas de Yharnam.

Empezando por el jugador inicial y en el sentido de las agujas del reloj, cada Cazador que haya jugado una carta de Arma inflige daño al Monstruo. Toma de la carta de Monstruo la cantidad de fichas de Eco de sangre que indique la carta de Arma que has utilizado y colócalas en tu tablero de Cazador, en la sección de "Ecos de sangre recolectados".

IMPORTANTE: Durante este paso, sólo puedes obtener Ecos de sangre del Monstruo al que te estás enfrentando. Si no quedan suficientes fichas de Eco de sangre sobre la carta de Monstruo, ¡sólo obtendrás las fichas de Eco de sangre que queden en la carta! Si no queda ninguna ficha, entonces no recibirás ningún Eco de sangre. La cantidad de fichas de Eco de sangre que obtienes de un Monstruo es igual a la cantidad de daño que logres infligirle.

MATAR A UN MONSTRUO: Si se retiran todas las fichas de Eco de sangre de una carta de Monstruo, ese Monstruo MUERE y se retira de la partida. Cada Cazador que haya infligido daño al Monstruo durante esa ronda recibe 1 Trofeo de ese tipo de Monstruo. Mueve tu ficha de Trofeo 1 espacio en el marcador de Trofeos correspondiente (*ver "Trofeos" en la página 14*).

NOTA: El orden de los ataques, determinado por la posición en relación al jugador inicial, tiene un gran impacto en la capacidad para infligir daño a un Monstruo y obtener Ecos de sangre. Un Cazador astuto analiza cuidadosamente las opciones de sus adversarios antes de elegir sus acciones.

EJEMPLO: *Los tres Cazadores han sobrevivido al ataque de la Bestia infectada, así que ahora todos tienen la oportunidad de atacar. Julián ataca primero, dado que es el jugador inicial. Su Cuchilla dentada inflige 1 daño, así que toma 1 ficha de Eco de sangre de la carta de la Bestia infectada. Cristina actuaría a continuación, pero ya infligió daño esta ronda gracias al efecto Instantáneo de su Pistola de cazador, así que esta ronda no puede infligir daño de nuevo. Álex es el último en actuar, blandiendo su Hacha de cazador. Normalmente infligiría 2 daños y tomaría 2 fichas de Eco de sangre de la carta de la Bestia infectada, pero al Monstruo sólo le queda 1 ficha de Eco de sangre, así que eso es todo lo que Álex puede tomar.*

La Bestia infectada muere, así que se descarta. Los tres Cazadores han participado en la muerte, así que cada uno obtiene un Trofeo de Bestia, por lo que hacen avanzar la ficha de Trofeo correspondiente una casilla en sus marcadores de Trofeo de Bestia.

Paso 6: Huida del Monstruo

Las bestias de Yharnam son temibles, ¡pero también lo son los Cazadores! Los Monstruos menores a menudo preferirán dejar atrás a los Cazadores y escapar, adentrándose en la oscuridad.

Si todavía quedan fichas de Eco de sangre en la carta del Monstruo después de que todos los Cazadores hayan infligido daño esa ronda, el Monstruo HUYE y se retira de la partida. Los Cazadores no obtienen Trofeos. Si el Monstruo tiene una capacidad especial que indica "Si huye", se resuelve ahora.

EJEMPLO: *En una ronda posterior, los tres Cazadores atacan a una Linterna de invierno, infligiendo 4 daños (dejándola con 2 fichas de Eco de sangre). Como la Linterna de invierno no ha muerto, huye. Ninguno de los Cazadores recibe un Trofeo de Semejantes.*

LUCHAR CONTRA JEFES: Los Jefes nunca huyen de una pelea. Si un Jefe muere, la partida continúa con normalidad, pero si un Jefe todavía tiene Ecos de sangre tras el ataque de los Cazadores, ¡los Cazadores deberán volver a luchar contra él la siguiente ronda! El Jefe no recupera los Ecos de sangre que haya perdido.

NOTA: Los Jefes pueden resultar muy difíciles de matar. A veces, es mejor debilitarlos durante una o dos rondas antes de intentar derrotarlos. ¡Claro que es posible que los otros Cazadores no tengan tanta paciencia e intenten robarte a tu presa!

EJEMPLO: *Los Cazadores están enfrentándose al Padre Gascoigne, un poderoso Jefe. Aunque, valientemente, le infligen 6 daños a la criatura, no es suficiente para matarla. Los Cazadores deberán volver a luchar contra Gascoigne la siguiente ronda.*

TROFEOS DE JEFE: Cada Jefe tiene al menos dos tipos de Monstruo. Si dañas a un Jefe en la ronda en la que muere, ¡recibirás un Trofeo de cada tipo!

EJEMPLO: *La siguiente ronda, los Cazadores por fin logran derrotar al Padre Gascoigne. Julián obtiene 2 Trofeos, 1 de Humanoide y 1 de Bestia, ya que el Padre Gascoigne pertenece a ambos tipos de Monstruo.*

Paso 7: El Sueño del Cazador

El Sueño del Cazador es una zona segura especial a la que sólo pueden acceder los Cazadores, transportándose hasta allí desde cualquier lugar de la Mazmorra del Cáliz. Allí, los Cazadores pueden recuperarse de sus heridas, mejorar sus armas y prepararse para el siguiente combate.

Si juegas una carta de Sueño del Cazador, tu Cazador no participa en el combate, ¡pero sí puede resultar herido por los ataques del Monstruo! Afortunadamente, puedes minimizar el daño sufrido: sólo sufres la mitad del daño infligido por el ataque del Monstruo, redondeado hacia abajo.

Empezando por el jugador inicial y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada Cazador que entre en el Sueño del Cazador resuelve estos 4 pasos:

1. DEPOSITAR SANGRE: "Depositas" todos los Ecos de sangre que tu Cazador haya recolectado. Mueve las fichas de Eco de sangre de la sección "Ecos de sangre recolectados" de tu tablero de Cazador a la sección "Ecos de sangre depositados". Los Ecos de sangre depositados están a salvo hasta el final de la partida; no los perderás aunque tu Cazador muera. Cuando una carta hace referencia al "total de Ecos de sangre" de los Cazadores, se refiere a la suma de fichas de Eco de sangre recolectadas y depositadas.

2. RECUPERAR CARTAS DE ACCIÓN USADAS: Recuperas todas las cartas de Acción de tu pila de cartas usadas, incluida la carta de Sueño del Cazador que acabas de usar, y las devuelves a tu mano.

Recuerda: esta es la única forma de recuperar tu potencial para infligir daño.

3. OBTENER UNA MEJORA: Toma 1 carta de Mejora de las Mejoras disponibles, y añádela de manera permanente a tu mano (no puedes tener más de 7). Las Mejoras disponibles sólo se reponen al final del paso del Sueño del Cazador.

4. DESCANSAR Y RECUPERAR TODA LA SALUD: Reinicia tu dial de Salud para que vuelva a mostrar 8 de Salud.

CAZADORES MUERTOS: Todos los Cazadores que hayan muerto durante la ronda también actúan durante este paso: obtienen una Mejora y descansan para recuperar toda su Salud, pero no pueden depositar Ecos de sangre ni recuperan sus cartas de Acción usadas (*ver "Muerte de un Cazador" en la página 14*). Sin embargo, si jugaron Sueño del Cazador, sí recuperan sus cartas de Acción usadas.

EJEMPLO: *Tras el ataque de la Bestia infectada, a Cristina sólo le queda 3 de Salud. Decide que está lista para visitar el Sueño del Cazador durante el siguiente combate, así que juega la carta de Sueño del Cazador en la siguiente ronda. Durante el paso de Ataque del Monstruo, el jugador inicial obtiene una tirada de 3 daños. Esto sería suficiente para matar a Cristina, pero afortunadamente para ella, la carta Sueño del Cazador reduce el daño a la mitad, redondeado hacia abajo, de modo que sólo sufre 1 daño (3 ÷ 2 = 1.5, que redondeado hacia abajo es 1). ¡Ha faltado poco!*

Durante el paso Sueño del Cazador, Cristina realiza estas acciones:

En primer lugar mueve sus 2 fichas de Eco de sangre recolectadas a la sección de "Ecos de sangre depositados".

Después toma todas las cartas de Acción de su pila de cartas usadas y las devuelve a su mano.

Ahora puede elegir una carta de Mejora de entre las Mejoras disponibles junto al mazo de Mazmorra del Cáliz. Decide tomar la Pistola de repetición, que le permitirá evitar sufrir daño en un combate posterior. Pero esto aumenta su total de cartas a 8, por lo que tendrá que descartarse hasta tener 7 cartas. Así pues, opta por descartarse de su Cuchilla dentada; ¡ha decidido que prefiere luchar a distancia!

Por último, su Cazador restaura su Salud al máximo.

CARTAS DE MEJORA

Cada jugador que haya jugado una carta de Sueño del Cazador, o cuyo Cazador haya muerto durante una ronda, puede tomar 1 carta de Mejora de entre las Mejoras disponibles. Las cartas de Mejora son más potentes que las cartas iniciales, y pueden aumentar tus posibilidades de supervivencia a largo plazo.

El jugador inicial es el primero en elegir (*en caso de que pueda tomar una carta*), y los demás jugadores se turnan, siguiendo el sentido de las agujas del reloj. En otras palabras, cuanto más cerca estés del jugador inicial siguiendo el sentido de las agujas del reloj, antes podrás elegir tu carta de Mejora.

Cuando tomas una carta de Mejora, la añades inmediatamente a tu mano y puedes usarla el siguiente turno. Las cartas disponibles no se reponen hasta el final del paso de Sueño del Cazador. Una vez que todos los jugadores que tenían que coger una carta de Mejora lo hayan hecho, roba nuevas cartas del mazo hasta que la cantidad de Mejoras disponibles sea igual al número de jugadores. Si el mazo se agota, no se añaden nuevas cartas a las Mejoras disponibles. ¡Si se agotan, los Cazadores tendrán que ingeniárselas con las cartas que ya tengan!

Las cartas de Mejora son cartas de Acción, y se usan de la misma forma que las cartas iniciales: puedes jugar una durante el paso de Elección y uso de cartas de Acción de una ronda, que pasará a tu pila de cartas usadas al final de la ronda. Cuando vas al Sueño del Cazador, las devuelves a tu mano.

LÍMITE DE MEJORA: Cada Cazador nunca puede tener más de 7 cartas en total (contando las de su mano y las usadas). Si consigues una octava carta, debes elegir inmediatamente una de tus cartas y retirarla de la partida.

IMPORTANTE: No puedes retirar tu carta de Sueño del Cazador de la partida.

Paso 8: Fin de la ronda

En la Mazmorra del Cáliz, el peligro siempre acecha. Tras cada combate, los Cazadores sólo tienen un momento para recobrar el aliento antes de tener que enfrentarse a un horror aún mayor.

Una vez que todos los jugadores han terminado el paso de Sueño del Cazador, la ronda termina. Sigue los puntos detallados a continuación antes de jugar la siguiente ronda:

DESCARTAR CARTAS DE ACCIÓN: Cada jugador coloca la carta de Acción que haya jugado en su pila personal de cartas usadas. Debes colocar tus cartas de forma que todos los jugadores puedan ver todas las cartas de tu pila de usadas.

CAMBIAR EL JUGADOR INICIAL: El jugador con la ficha de Jugador inicial se la da al jugador situado a su izquierda.

REVELAR EL SIGUIENTE MONSTRUO: Si el Monstruo murió o huyó, dale la vuelta a la carta superior del mazo de Mazmorra del Cáliz y colócala boca arriba en el centro de la mesa. Recuerda colocar las fichas de Eco de sangre sobre el nuevo Monstruo, añadiendo 1 ficha de Eco de sangre adicional en partidas de 4 jugadores y 2 fichas de Eco de sangre adicionales en partidas de 5 jugadores. Si te estás enfrentando a un Jefe que haya sobrevivido, no reveles la siguiente carta de Mazmorra del Cáliz todavía.

NOTA: Prestar atención a las cartas de las pilas de descarte de tus adversarios puede darte pistas valiosas sobre qué cartas pueden jugar en la siguiente ronda: al fin y al cabo, no pueden usar las cartas que estén en la pila de cartas usadas. De hecho, ¡esto es un punto clave para planificar tu táctica durante la partida! Recuerda que todos los jugadores empiezan la partida con conjuntos idénticos de cartas de Acción.

MUERTE DE UN CAZADOR

Si la Salud de tu Cazador se reduce a 0 (*o menos*)**, muere. Pierdes todos los Ecos de sangre que hayas recolectado en tu tablero de Cazador** (*pero no los que hayas depositado durante el Sueño del Cazador*)**.**

Un Cazador muerto sólo está fuera de la partida hasta el paso Sueño del Cazador de esa ronda. Cuando tu Cazador regresa, devuelve tu dial de Salud a su valor máximo. Además, el Cazador que ha muerto toma 1 carta de Mejora de entre las Mejoras disponibles durante el paso Sueño del Cazador. Sin embargo, los Cazadores muertos no recuperan todas sus cartas usadas. Sólo recuperas tus cartas si juegas la carta Sueño del Cazador.

EJEMPLO: *El Cazador de Álex ha muerto a manos del Padre Gascoigne. Por desgracia, esto significa que Álex no puede infligir más daño al Jefe esta ronda. También pierde las 4 fichas de Eco de sangre en la sección Ecos de sangre recolectadas de su tablero de Cazador, pero no los 6 Ecos de sangre que había depositado anteriormente durante la partida.*

La buena noticia es que Álex puede ahora elegir 1 carta de Mejora de entre las Mejoras disponibles. Sin titubear toma un Vial de sangre. Álex también se cura hasta recuperar toda su Salud, colocando su dial de Salud en 8.

TROFEOS

Cuando los Cazadores matan a un Monstruo, pueden reclamar un Trofeo que coincida con el tipo de Monstruo. Sólo puedes reclamar un Trofeo si recolectaste al menos 1 ficha de Eco de sangre del Monstruo durante la ronda en la que murió.

Hay tres tipos de Monstruos:

Semejantes Humanoides Bestias

Los Trofeos pueden otorgarte Ecos de sangre adicionales al final de la partida, dependiendo de lo que hayas avanzado en los marcadores de Trofeos.

Cada tipo de Monstruo tiene su propio marcador de Trofeos en tu tablero de Cazador. Cuando obtienes un Trofeo de cualquier tipo, haz avanzar la ficha de Trofeo correspondiente una casilla en su marcador de Trofeo.

Al final de la partida, obtienes una cantidad adicional de Ecos de sangre igual al número indicado en las casillas ocupadas por tus fichas de Trofeo en los tres marcadores de Trofeo.

EJEMPLO: *Durante un combate con el Ejecutor, Cristina ha logrado infligirle 2 daños. Como el Ejecutor muere en esa ronda, Cristina puede reclamar 1 Trofeo de Humanoide. Mueve la ficha de Trofeo correspondiente 1 casilla en su marcador de Trofeos de Humanoide, hasta la casilla de 3 Ecos de sangre. Al final de la partida, añadirá esos Ecos de sangre a su puntuación.*

DERROTAR A UN JEFE: Los Jefes tienen tipos de Monstruo y otorgan Trofeos igual que los Monstruos más débiles. Sin embargo, los Jefes tienen 2 o incluso 3 tipos de Monstruo. Los Jefes son muy poderosos, ¡y al derrotarlos obtendrás aún más recompensas! Si dañas a uno de estos Jefes en la ronda en la que muere, recibes 1 Trofeo de cada tipo de Monstruo indicado en ese Jefe.

EL JEFE FINAL

Una vez que los Cazadores han derrotado o ahuyentado a todas las criaturas del mazo de la Mazmorra del Cáliz, deben enfrentarse al Jefe final.

La batalla contra el Jefe final sigue los mismos pasos que las de cualquier otro Jefe del juego, salvo por una excepción: cuando el Jefe final es derrotado, todos los jugadores que le hayan infligido daño en esa ronda reclaman 1 Trofeo de cada uno de los tipos de Monstruo.

EJEMPLO: *Los Cazadores han derrotado al Jefe final. Julián, que ha sido el único que le ha infligido daño en esta ronda, reclama 1 Trofeo de cada uno de los tipos de Monstruo.*

CAPACIDADES DE JEFE FINAL: Cada carta de Jefe final describe la capacidad especial de ese Jefe final. Estas capacidades pueden cambiar las reglas de la partida de alguna forma. A diferencia de los Jefes normales, las capacidades especiales de los Jefes Finales tienen efecto durante toda la partida.

EJEMPLO: *El Jefe final de esta Mazmorra del Cáliz es Gehrman, el primer cazador. Durante toda la partida, todos los Monstruos (incluidos los Jefes pero exceptuando al propio Gehrman) empiezan con 2 fichas de Eco de sangre adicionales. ¡Todos los Monstruos a los que se enfrenten los Cazadores serán más resistentes!*

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando muere el Jefe final. Cada jugador deposita todos sus Ecos de sangre recolectados y después calcula su puntuación de Ecos de sangre:

1. **Todos tus Ecos de sangre depositados, *sumados a***
2. **La bonificación de Ecos de sangre por tus Trofeos.**

Compara tu puntuación de Ecos de sangre con la de los demás jugadores: ¡el jugador con mayor puntuación total es liberado de la Mazmorra del Cáliz y gana la partida!

Si hay un empate, gana el jugador empatado con más fichas de Eco de sangre depositadas. Si el empate persiste, los jugadores empatados comparten la victoria.

EJEMPLO: *Cuando los Cazadores finalmente derrotan a Gehrman, es el momento de que calculen sus puntuaciones de Ecos de sangre. Julián tiene 3 fichas de Eco de sangre de la última ronda de combate. Los suma a las 9 fichas de Eco de sangre que ha depositado a lo largo de la partida, lo que resulta en un total de 12. También recibe una bonificación por sus Trofeos: 3 por Semejantes, 5 por Humanoides y 1 por Bestias. Su puntuación final de Ecos de sangre es 12 + 3 + 5 + 1 = 21.*

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. ELEGIR EL JEFE FINAL: Baraja las 5 cartas de Jefe final y roba una (*o elegid entre todos el que queráis*).

2. PREPARAR EL MAZO DE MAZMORRA DEL CÁLIZ: Baraja las cartas de Monstruo y las cartas de Jefe por separado. Roba al azar 7 Monstruos y 3 Jefes, junta las 10 cartas y barájalas. Colócalas boca abajo junto al Jefe final.

3. PREPARAR EL MAZO DE MEJORA: Baraja las cartas de Mejora, revela una carta de Mejora por cada jugador en la partida y colócalas boca arriba junto al mazo.

4. PREPARAR LOS COMPONENTES: Cada jugador recibe: 1 tablero de Cazador, un conjunto de fichas de Trofeo, una copia de cada una de las 5 cartas iniciales y 1 dial de Salud, marcando 8 de Salud. Un jugador recibe la ficha de Jugador inicial. Coloca todas las fichas de Eco de sangre en una pila.

5. REVELAR EL PRIMER MONSTRUO: Dale la vuelta a la carta superior del mazo de Mazmorra del Cáliz para revelar el primer Monstruo al que se enfrentarán los Cazadores. Colócalo boca arriba junto al mazo.

PASOS DE UNA RONDA

1. ELECCIÓN Y USO DE CARTAS DE ACCIÓN: Todos los jugadores eligen en secreto la carta de Acción de su mano que usarán en esta ronda y las revelan de manera simultánea.

2. TRANSFORMACIÓN DE ARMAS: Todos los Cazadores que hayan jugado una carta de Transformar deben elegir una carta de Arma cuerpo a cuerpo o una carta de Arma a distancia de su mano. A continuación revelan las cartas elegidas de manera simultánea.

3. RESOLUCIÓN DE EFECTOS INSTANTÁNEOS: Todas las cartas con un efecto "Instantáneo" se resuelven ahora. Si más de un jugador ha jugado una carta con un efecto Instantáneo, sus efectos se resuelven por orden de juego.

4. ATAQUE DEL MONSTRUO: El jugador inicial tira el dado indicado en la carta del Monstruo contra el que se está luchando. El resultado de la tirada del dado es la cantidad de daño que sufre cada Cazador.

5. ATAQUE DE LOS CAZADORES: Siguiendo el orden de los jugadores, cada Cazador que haya jugado una carta de Arma inflige daño al Monstruo.

6. HUIDA DEL MONSTRUO: Si todavía quedan Ecos de sangre en la carta del Monstruo después de que todos los Cazadores hayan infligido daño, el Monstruo escapa y los Cazadores no obtienen Trofeos (*los Jefes permanecen hasta ser derrotados).*

7. EL SUEÑO DEL CAZADOR: Los Cazadores que jugaron la carta "Sueño del Cazador" depositan todas las fichas de Eco de sangre que hayan recolectado y recuperan todas las cartas de Acción de su pila de cartas usadas. A continuación, siguiendo el orden de juego, cada uno toma una carta de Mejora, teniendo en cuenta que cada jugador sólo puede tener 7 cartas en total (*contando las de su mano y las usadas*), y vuelven a colocar sus diales de Salud en 8 de Salud.

8. FIN DE LA RONDA: Los jugadores mueven las cartas que hayan usado a sus pilas personales de cartas usadas. El jugador inicial pasa la ficha de Jugador inicial a su izquierda. A continuación, revela el siguiente Monstruo dando la vuelta a la carta superior del mazo de Mazmorra del Cáliz (*a menos que siga en juego un Jefe*) y coloca sobre ella una cantidad de fichas de Eco de sangre igual a su Salud (*añadiendo 1 o 2 fichas de Eco de sangre en partidas de 4 o 5 jugadores*).

Ecos de sangre y Trofeos: Cuando los Cazadores dañan a un Monstruo, toman una cantidad de fichas de Eco de sangre igual a la cantidad de daño infligido (*siempre y cuando haya fichas disponibles*). Cuando un Monstruo muere, todos los Cazadores que hayan tomado fichas de Eco de sangre de ese Monstruo durante esa ronda reciben un Trofeo del tipo (o tipos) indicado en su carta de Monstruo.

Muerte de un Cazador: Si un Cazador muere, pierde todas las fichas de Eco de sangre que haya recolectado. Ese Cazador jugará una versión parcial del Sueño del Cazador, tomando una carta de Mejora y volviendo a colocar su dial de Salud en 8. Sólo recupera sus cartas de Acción usadas si jugó la carta "Sueño del Cazador" esa ronda.

Fin de la partida: La partida termina cuando el Jefe final es derrotado. El jugador con el mayor total de fichas de Eco de sangre y bonificaciones de Trofeos es el vencedor.