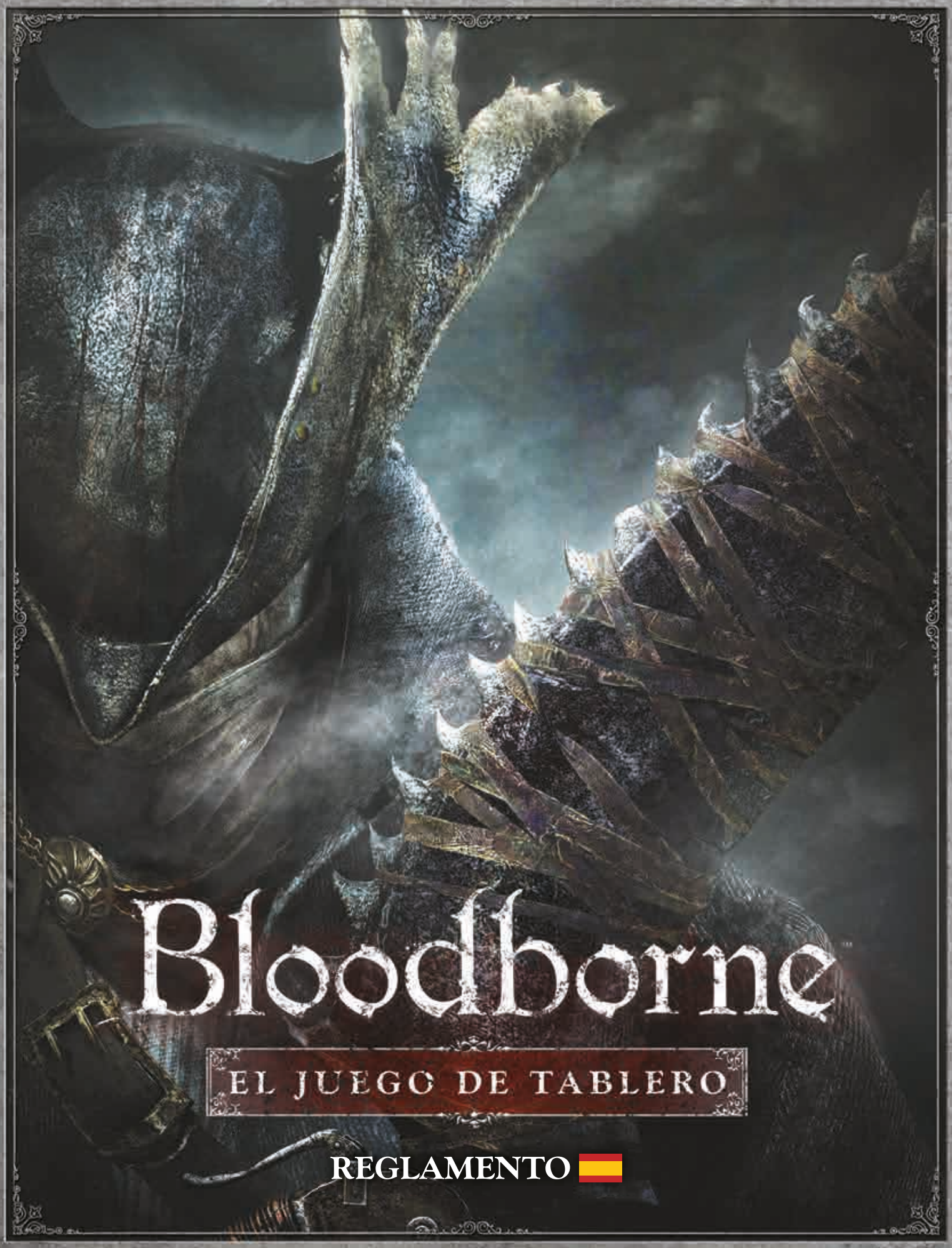

Bloodborne
EL JUEGO DE TABLERO
REGLAMENTO

RESUMEN DEL JUEGO

Bloodborne: el juego de tablero *es un juego cooperativo para 1-4 jugadores en el que los jugadores se convierten en Cazadores: letales guerreros que se dirigen a la ciudad de Yharnam para luchar contra terribles monstruos, descubrir misterios ocultos y desenterrar antiguos secretos.* ***Bloodborne*** *se juega en Campañas compuestas de 3 partidas interconectadas conocidas como Capítulos. Hay 4 Campañas en esta caja.*

A lo largo de cada Campaña los Cazadores mejorarán sus habilidades y se volverán más poderos. Mientras tanto, y si sobreviven lo suficiente, los jugadores descubrirán una historia única.

ÍNDICE

RESUMEN DEL JUEGO 2
CONTENIDO 4
CAMPAÑAS 7
PREPARACIÓN 7
1. Preparación de la Campaña 7
2. Preparación del Cazador 8
Elegir un Cazador 8
Preparación del mazo de Cazador 8
Preparación del tablero de Cazador 8
3. Preparación del tablero de Cacería 9
4. Preparación de un Capítulo 10
AVANZAR EN LA CACERÍA 12
GANAR Y PERDER LA CACERÍA 13
Ganar la Cacería 13
Perder la Cacería 13
EL JUEGO 14
La ronda de juego 14
Secuencia del turno de jugador 14
1. Turno del Cazador 14
Mover 14
Perseguido por el Enemigo 14
Revelar y poblar piezas de Mapa 14
Todas las salidas bloqueadas 15
Aparición de Enemigos y miniaturas 15
Localizaciones específicas 15
Interactuar 16
Interactuar en presencia de Enemigos 16
Transformar un Arma con truco 16
Ir al Sueño del Cazador 16
Atacar 16
2. Activación de Enemigos 16
Movimiento sorpresa 17
Muerte súbita 17
Objetos consumibles, Recompensas y Armas de fuego 17
Objetos consumibles 17
Cartas de Recompensa 17
Armas de fuego 17
EMPEZAR UNA NUEVA RONDA 18
COMBATE 18
Tablero de Arma con truco 18
Resolver un Combate 19
Potenciadores de Atributos y sus efectos 19
Barajar el mazo de Acción de Enemigo 20
Velocidades y efectos simultáneos 20
Ecos de sangre 21
Efectos relacionados con Ataques 21
Conceptos específicos de Combate 21
Más rápido que rápido, más lento que lento 21
No atacar y Velocidad de ataque 21
Muertes simultáneas 21
Agotar todos los espacios de Ataque 21
Morir a causa de la Activación 21
Jefes Enemigos 23
Enemigos PNJ 23
EL SUEÑO DEL CAZADOR 23
AVANZAR CON EL INDICADOR DE CACERÍA Y REINICIAR EL MAPA 24
REGLAS ADICIONALES 24
Inteligente y cruel 24
Reinicio de la casilla final 24
Muros de niebla 24
PROGRESO EN LA CAMPAÑA 25
GUARDAR EL PROGRESO 25
GLOSARIO 26
ICONOGRAFÍA 27
CRÉDITOS 28

CONSÍGUELO AQUÍ
CONTENIDO DIGITAL GRATIS
CMON.COM/Q/BBE001/R

CONTENIDO

Cazador con Cuchilla dentada

Cazador con Bastón enroscado

Cazador con la Espada sagrada de Ludwig

Cazador con Hacha de cazador

4 Bases de miniaturas

ENEMIGOS

4 Gigante de la Iglesia

4 Esbirro del Cazador

4 Paciente bestia hombre

4 Paciente bestia mujer

4 Bestia infectada

4 Sirviente de la Iglesia

4 Muchedumbre de cazadores

JEFES

Padre Gascoigne

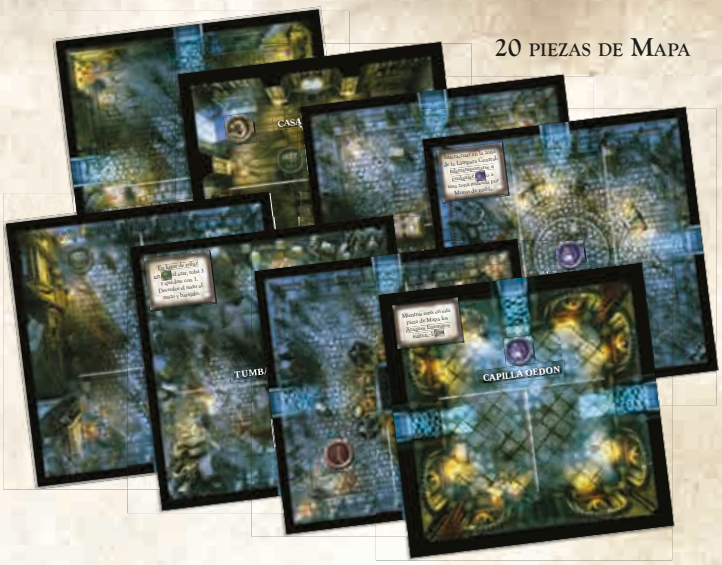
Padre Gascoigne transformado

Bestia sedienta de sangre

Vicaria Amelia

Bestia clérigo

1 tablero de Cacería



20 piezas de Mapa

4 tableros de Arma con truco de doble cara

4 tableros de Cazador

11 cartas de Arma de fuego

48 cartas de Atributo básico

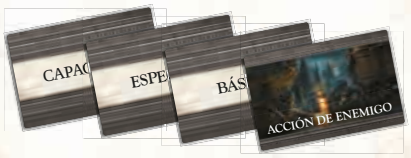
60 cartas de Mejora

36 cartas de Objeto consumible

25 cartas de Recompensa

14 cartas de Enemigo

1 reglamento



6 cartas de Acción de Enemigo

50 cartas de Acción de Jefe

5 cartas de PS de Jefe

250 cartas de Campaña

4 cartas de Ayuda

2 fichas de Lámpara rota

8 fichas de Objeto consumible

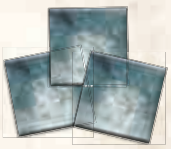
15 fichas de Lucidez

5 fichas de Cadáver

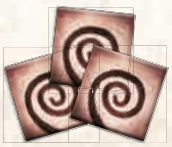
5 fichas de Superviviente

7 fichas de PNJ

12 fichas de Eco de sangre



6 fichas de Muro de niebla



4 fichas de Frenesí

4 fichas de Envenenado

40 fichas de PS (de 4 tipos)

1 Indicador del marcador de Cacería

CAMPAÑAS

En **Bloodborne: el juego de tablero,** hay 4 Campañas entre las que elegir. Cada campaña cuenta con una trama única que se revela a lo largo de sus 3 Capítulos. Cada Capítulo tiene sus propias Misiones, Enemigos y sorpresas por descubrir.

Antes de preparar la partida, los jugadores deberán elegir la Campaña que quieran jugar.

- **LA CACERÍA INTERMINABLE:** una plaga de Bestias infectadas ha invadido Yharnam Central. Los Cazadores deben averiguar la procedencia de estas bestias y poner fin a su amenaza.
- **LOCURA CRECIENTE:** un frenesí ha comenzado a apoderarse de la ciudad y, lo que es peor, los Cazadores no parecen ser inmunes a su locura.
- **SECRETOS DE LA IGLESIA:** el Distrito de la Catedral ha cerrado sus puertas al resto de Yharnam. Procedentes del interior, los aullidos de las bestias se escuchan en toda la ciudad cada vez que doblan las campanas de la Gran Catedral.
- **LA CAÍDA DE VIEJO YHARNAM:** la Plaga de la sangre cenicienta amenaza con extenderse por todo Viejo Yharnam. Los Cazadores deben actuar rápido para evitar su propagación.

Las Campañas pueden jugarse en cualquier orden, pero recomendamos empezar con La Cacería interminable.

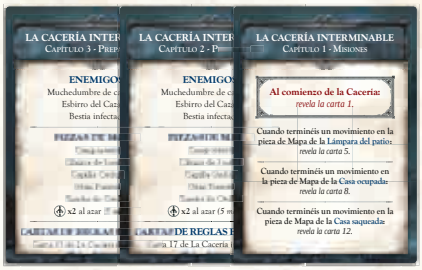
Los jugadores no tienen por qué completar todos los Capítulos de una Campaña en la misma sesión de juego: pueden guardar toda la información para partidas futuras. Los jugadores podrán parar después de finalizar cualquier Capítulo y más tarde retomar la Campaña desde donde la dejaron. *Ver pág. 25 Guardar el progreso.*

PREPARACIÓN

1. PREPARACIÓN DE LA CAMPAÑA

Una vez los jugadores hayan escogido qué Campaña jugar, deben crear su mazo de Campaña. Cada mazo de Campaña se compone de las siguientes cartas, por orden:

1 carta de Introducción que debe leerse al comienzo de la Campaña.



3 cartas de Capítulo que determinan las reglas y la preparación de los tres Capítulos de la Campaña.

Cartas de Misión que forman el **mazo de Misiones**. ¡No barajes ni leas estas cartas antes de tiempo! Solo debes mostrarlas cuando el juego te indique que lo hagas.

2. Preparación del Cazador

Elegir un Cazador

Cada jugador elige a un Cazador y coge el **tablero de Arma con truco**, la **carta de Arma de fuego** y la **miniatura** correspondientes a ese Cazador. Cada jugador toma también 1 **tablero de Cazador** y una **Base de miniatura** del mismo color sobre la que debe colocar la miniatura de su Cazador. Por último, cada jugador coge **6 fichas de PS (Puntos de Salud)** y **1 carta de Ayuda**.

Cada Cazador tiene un conjunto específico de armas y de capacidades. Cada jugador controlará al mismo Cazador durante toda la Campaña, por lo que debes elegir a conciencia.

Preparar el mazo de Cazador

Cada Cazador tiene un **mazo de Cazador** con 12 **cartas de Atributo**. Estas cartas representan las capacidades y habilidades iniciales de un Cazador. Aunque todos los Cazadores comienzan la Campaña con mazos de Cazador idénticos, los mazos evolucionarán y cambiarán con las diversas mejoras que se adquieran durante la Campaña. ¡Los mazos acabarán siendo únicos para cada Cazador!

Crea 1 mazo de Cazador inicial para cada Cazador y colócalo bocabajo cerca de su tablero de Cazador. Un mazo de Cazador inicial se compone de estas cartas:

- **3 cartas de Atributo básico de tipo Aguante**
- **3 cartas de Atributo básico de tipo Habilidad**
- **3 cartas de Atributo básico de tipo Fuerza**
- **3 cartas de Atributo básico de tipo Vitalidad**

Preparar el tablero de Cazador

Cada tablero de Cazador debe prepararse tal y como se muestra a continuación.

IMPORTANTE: los jugadores pueden elegir la cara por la que empieza su Arma con truco.

3. PREPARACIÓN DEL TABLERO DE CACERÍA

1. Coloca el **tablero de Cacería** a la vista de todos los jugadores.

2. Toma solo la **carta de Capítulo** correspondiente al Capítulo que vayáis a jugar y colócala en el espacio para la carta de Capítulo del tablero de Cacería. Coloca junto a ella el **mazo de Misiones** bocabajo. A continuación, coloca la **carta de Introducción** bocarriba al alcance de todos los jugadores. *IMPORTANTE: el mazo de Misiones revela la historia y los eventos de la partida. No leas ni muestres ninguna de las cartas hasta que el juego te indique que lo hagas.*

3. Baraja el **mazo de Mejoras**, roba 4 cartas y colócalas bocarriba en los 4 espacios para las cartas de Mejora del tablero de Cacería. Coloca el mazo bocabajo junto a ellas. *IMPORTANTE: asegúrate de no mezclar en el mazo de Mejoras ninguna de las cartas de Atributo básico que no se hayan usado. Las cartas de Atributo básico se diferencian rápidamente de las cartas de Mejora por el símbolo* que se *encuentra en la parte inferior de cada carta y también por la palabra «Básico» que hay escrita en la parte superior.*

4. Baraja el mazo de **Objetos consumibles** y colócalo bocabajo cerca del tablero de Cacería y al alcance de todos los jugadores.

5. Coloca el **mazo de Recompensas** cerca del tablero de Cacería con la cara con texto hacia abajo.

6. Ordena todas las **fichas** y colócalas cerca del tablero de Cacería y al alcance de todos los jugadores.

7. Toma el indicador y colócalo en la primera casilla del marcador de Cacería.

4. PREPARACIÓN DEL CAPÍTULO

Los Cazadores empiezan cada Capítulo en la **pieza de Mapa de la Lámpara Central**. Coloca esta pieza de Mapa en el centro de la zona de juego, al alcance de todos los jugadores. Coloca cada miniatura de Cazador sobre ella, en la zona que elija su jugador.

Toma la carta de Capítulo específica del Capítulo que estéis jugando y lee la cara de Preparación.

Primero, comprueba si la carta de Capítulo establece la necesidad de usar alguna carta de Reglas especiales. Estas cartas se encuentran en el mazo correspondiente de Misiones de la Campaña. Toma las cartas indicadas y colócalas bocarriba cerca del mazo de Misiones. Es posible que estas cartas contengan reglas que modifiquen la preparación del Capítulo o reglas adicionales que deban aplicarse al Capítulo.

La carta de Capítulo también muestra los 3 Enemigos que aparecerán durante el Capítulo. Toma sus respectivas **cartas de Enemigo**. Ten en cuenta que las cartas de Enemigo tienen dos caras y que cada una de ellas muestra diferentes Ataques y Capacidades.

Elige al azar qué cara de las cartas se utilizará, baraja todas las cartas juntas y, a continuación, coloca 1 carta de Enemigo en cada uno de los espacios para las cartas de Enemigo del tablero de Cacería.

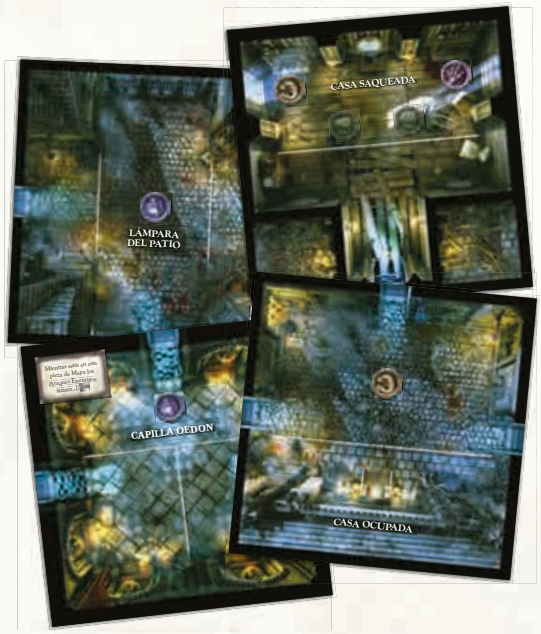
Coge las **miniaturas** correspondientes a los Enemigos del Capítulo y colócalas a un lado cerca de la zona de juego. Baraja el mazo de **Acción de Enemigo** y colócalo bocabajo junto al tablero de Cacería.

Por último, la carta de Capítulo enumera las **piezas** de Mapa que se utilizarán durante el Capítulo además de la pieza de la Lámpara Central. La lista incluye piezas de Mapa con Localizaciones específicas y piezas aleatorias cuya cantidad dependerá del número de Cazadores que haya en la partida (*ver pág. 15, Localizaciones específicas*).

En lugar de mostrar un número, algunas cartas utilizan el icono ⊕. Este icono representa el número de Cazadores que hay en la partida.

Toma todas las piezas de Mapa enumeradas, incluyendo las piezas aleatorias. Una pieza de Mapa aleatoria puede ser cualquier pieza de Mapa que no se esté utilizando en ese momento, tenga o no una Localización específica. Baraja las piezas y colócalas bocabajo formando un montón cerca del tablero de Cacería. Este montón se conoce como el **montón de piezas de Mapa**.

El montón de piezas de Mapa se utiliza para construir el mapa, que se irá descubriendo gradualmente durante la partida.



EJEMPLO: *el primer Capítulo enumera 4 Localizaciones específicas (Lámpara del patio, Casa ocupada, Capilla Oedon y Casa saqueada) al igual que ⊕ x2 piezas de Mapa aleatorias. En una partida con 2 Cazadores, esto significa que se utilizan 4 piezas de Mapa aleatorias. En una partida con 3 Cazadores serían 6, etc. Coge las piezas de Mapa indicadas, barájalas bocabajo y colócalas a un lado formando un montón.*

Has terminado con la preparación.
¡Que comience la Cacería!

AVANZAR EN LA CACERÍA

Empieza cada una de las Campañas leyendo la **carta de Introducción**. Esta carta proporciona a los jugadores un pequeño resumen de las amenazas a las que se enfrenta la ciudad y un punto de comienzo para su investigación. Los jugadores tendrán que descubrir el origen de la amenaza y dar con la forma de solucionarla.

Después de leer la carta de Introducción, lee la cara de Misiones de la carta de Capítulo. Esta carta establece los criterios para comenzar las diferentes Misiones del Capítulo. Cuando se cumplan los criterios para cada Misión, toma la carta indicada del mazo de Misiones, muéstrala y colócala bocarriba cerca del tablero de Cacería. *IMPORTANTE: si la condición es: «Al comienzo de la Cacería», revela la carta inmediatamente al comienzo de la partida.*

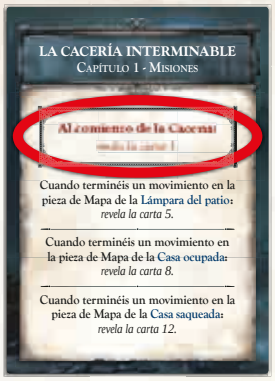
Existen 2 tipos de Misiones: la Misión de la Cacería y las Misiones de Lucidez.

En cada Capítulo hay 1 **Misión de la Cacería**. Los jugadores deben completarla para ganar. También hay un número determinado de **Misiones de Lucidez**, que son misiones secundarias que revelan más detalles sobre los eventos y la trama de la Campaña. Una vez completadas, las Misiones de Lucidez otorgan poderosas Recompensas y cartas de Lucidez. Las Recompensas ayudarán a los jugadores a conseguir sus objetivos y las cartas de Lucidez pueden resultar necesarias para avanzar en otras Misiones. Se recomienda que los jugadores conserven las cartas de Lucidez durante toda la Campaña.

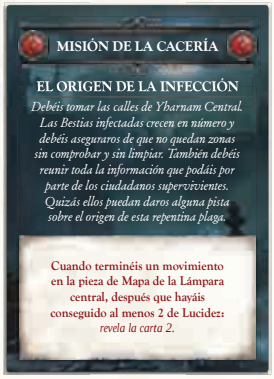
Carta de Lucidez

Cada carta de Misión representa un pequeño adelanto en el camino para completar una Misión general. Al revelar una nueva carta de Misión, lee primero el texto de la historia y luego sigue las instrucciones de la carta. Para poder avanzar, los jugadores deben cumplir con los criterios que aparecen en rojo en la parte inferior de la carta. Estos criterios representan el objetivo de los jugadores. Una vez hayan alcanzados los objetivos (o criterios), los jugadores podrán revelar la siguiente carta (o cartas). A no ser que se especifique lo contrario, descarta la carta (o cartas) completada.

La carta de Misión también indica si la Misión se completa al alcanzar el objetivo, o si simplemente se debe revelar la siguiente carta de Misión. Esto es algo que los jugadores deben tener en consideración ya que disponen de un tiempo limitado para cumplir con sus objetivos.



EJEMPLO: *en la Campaña La Cacería interminable, los jugadores deben descubrir el origen de la plaga de Bestias infectadas que está tomando el control de la ciudad. La carta de Capítulo les indica que revelen la carta de Misión 1 al comienzo de la Cacería. Al hacerlo, los jugadores empiezan el primer paso de la Misión de la Cacería, El origen de la infección.*



El objetivo de esta carta de Misión es conseguir 2 cartas de Lucidez y terminar un movimiento en la pieza de Mapa de la Lámpara central. Cabe destacar que la carta **no** *dice que al alcanzar el objetivo se complete la Misión de la Cacería y, por lo tanto, los jugadores deben saber que cumplir con el objetivo solo revelará nuevas tareas.*

Por el contrario, esta carta indica que se trata del paso final de la Misión de Lucidez En la Cacería. La carta dice: «Cuando matéis a esta Muchedumbre de cazadores, habréis completado esta Misión» y por lo tanto los jugadores saben que al completar ese paso, completarán la Misión de Lucidez.

Las cartas de Misión también pueden revelar reglas especiales, ordenar la colocación de fichas, como las fichas de Cadáver, las de Superviviente o incluso las de Lucidez, o generar nuevos Enemigos en el mapa. Las fichas de Lucidez a veces se utilizan para representar un elemento importante y único de la Misión. Una vez se haya completado ese paso de la Misión, debe descartarse toda ficha o regla especial generadas por la carta de Misión, a no ser que la siguiente carta de Misión especifique lo contrario.

EJEMPLO: *una carta de Misión ordena a los jugadores que coloquen en el mapa un Enemigo específico y una ficha de Superviviente. Una vez completado este paso de la Misión, tanto la ficha como el Enemigo se retiran del mapa.*

GANAR Y PERDER LA CACERÍA

GANAR LA CACERÍA

Cuando se completa la Misión de la Cacería, la partida termina inmediatamente y los jugadores ganan el Capítulo.

PERDER LA CACERÍA

Al comienzo de la ronda, si el indicador del marcador de Cacería ha llegado a la última casilla, los jugadores tendrán 1 Ronda final para ganar la partida antes de que Yharnam caiga. Si no consiguen hacerlo, los Cazadores habrán fracasado en su tarea y la **Campaña termina**. Los jugadores tendrán que empezar de nuevo **desde el principio de la Campaña** y, con suerte, hacerlo mejor esta vez.

EL JUEGO

LA RONDA DE JUEGO

Cada Capítulo se juega en varias rondas, que se dividen en turnos individuales de cada jugador. Los jugadores pueden jugar su turno en cualquier orden y pueden cambiar el orden en cada ronda para adaptarlo a sus necesidades. Los jugadores juegan su turno de uno en uno. Cuando todos los jugadores han jugado su turno, la ronda termina.

Al comienzo de la primera ronda, cada jugador baraja su mazo de Cazador y roba 3 cartas. Aunque los jugadores pueden ocultar sus cartas a sus aliados, como el juego es completamente cooperativo, puede ser beneficioso para el grupo colocar las cartas bocarriba delante del tablero de Cazador. Cuando todos los jugadores hayan completado este paso, el primer jugador podrá empezar su turno.

SECUENCIA DEL TURNO DEL JUGADOR

1. **Turno del Cazador**
2. **Activación de Enemigos**

1. TURNO DEL CAZADOR

El Turno del Cazador es el momento en el que cada jugador realiza cierto número de **acciones**. Para realizar una acción, el jugador debe descartar de su mano 1 carta de Atributo bocarriba y colocarla en el montón de descartes, junto al mazo de Cazador (excepto cuando un jugador Ataca, *ver pág. 16 Atacar*). No hay límite respecto al número de veces que puede realizarse cada acción durante un turno.

Es importante destacar que un jugador no tiene por qué hacer uso de todas sus cartas durante el Turno del Cazador. Quizás prefiera guardar cartas para usarlas durante la Activación de Enemigos. Las acciones que pueden realizarse durante el Turno del Cazador son:

MOVER

Cuando un jugador usa una carta de Atributo para Mover, puede mover a su Cazador en el tablero hasta 2 zonas. No está obligado a mover las 2 zonas, pero si mueve, debe terminar su movimiento antes de realizar la siguiente acción. Es decir, el jugador no podría mover 1 zona, realizar otra acción y luego mover 1 zona más. Las zonas del mapa están separadas por líneas de color gris. Los jugadores solo pueden mover a su Cazador entre zonas adyacentes (separadas por una línea de color gris).

El resto de las miniaturas y las fichas no interfieren en el movimiento de ninguna manera. Un Cazador puede circular por las zonas y atravesarlas libremente, pero entrar en zonas ocupadas por Enemigos puede hacer que sean Perseguido por el Enemigo.

PERSEGUIDO POR EL ENEMIGO

Si un Cazador abandona una **zona o una pieza de Mapa** que contenga Enemigos durante una acción de Movimiento (y solo durante una acción de Movimiento), el Cazador será Perseguido por esos Enemigos cuando termine su movimiento. Esto significa que los Enemigos avanzarán 1 zona hacia el Cazador, siguiendo el camino que haya tomado. El resto de Enemigos o Cazadores no interfieren en la Persecución. Por lo tanto, un Cazador avispado podrá utilizar este recurso como táctica para alejar a Enemigos de sus aliados haciendo que lo persigan a él.

REVELAR Y POBLAR LAS PIEZAS DE MAPA.

La única pieza de Mapa que comienza la partida ya revelada es la pieza de la Lámpara Central.

Cuando en la zona en la que se encuentre un Cazador hay una salida que no esté conectada a otra pieza de Mapa, el Cazador podrá abandonar esa pieza para entrar a la zona inexplorada. Toma la primera pieza de Mapa del montón de piezas de Mapa y dale la vuelta. Conecta una de las salidas (la que quieras) de la nueva pieza con la zona en la que se encontraba el Cazador.

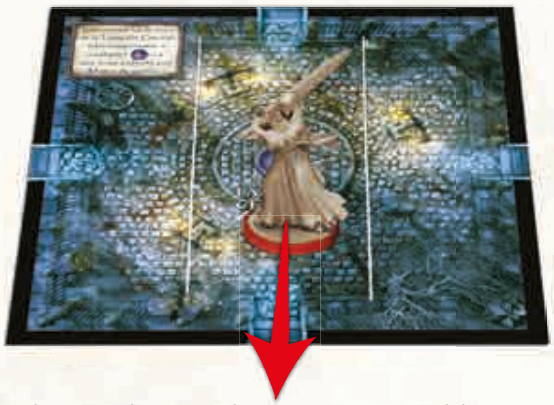
Las zonas que conectan dos piezas de Mapa se consideran adyacentes y por lo tanto solo se necesita 1 movimiento para pasar de una a otra. A veces, cuando se colocan las piezas de Mapa, se pueden generar uniones entre piezas en las que no coinciden dos salidas. En ese caso, las zonas de esas dos piezas no se consideran adyacentes, por lo que no se podrá pasar de una a otra.

EJEMPLO: Las piezas de Mapa no están conectadas por salidas (solo hay 1 salida) por lo que estas zonas no se consideran adyacentes.

Cada pieza de Mapa muestra varios símbolos que representan Objetos consumibles, Enemigos y Lámparas. Coloca 1 ficha de Objeto consumible encima de cada icono de Objeto consumible que veas. En los puntos de aparición de Enemigo (, , o bien), coloca la miniatura del Enemigo correspondiente, tal y como muestra el tablero de Cacería.

Entonces, el jugador deberá colocar a su Cazador en la zona de la nueva pieza de Mapa que conecta con la anterior. ¡El jugador no puede elegir permanecer en la pieza anterior! Pero, por su puesto, si aún le queda algún movimiento, tendrán la opción de huir...

EJEMPLO: *el jugador decide Mover a una zona sin explorar.*



Toma la pieza de Mapa de la parte superior del montón de piezas de Mapa y le da la vuelta para revelarla.

La pieza muestra un icono de ***Objeto consumible*** *y un icono de* ***Enemigo****.*

El jugador consulta en el tablero de Cacería que ese Enemigo corresponde a la ***Muchedumbre de cazadores****. El jugador toma 1 miniatura de Muchedumbre de cazadores y la coloca encima de . A continuación, el jugador toma 1 ficha de Objeto consumible y la coloca encima de .*

Por último, conecta la nueva pieza de Mapa a la anterior desde la que se movió su Cazador y, a continuación, coloca a su Cazador en la nueva pieza de Mapa.

TODAS LAS SALIDAS BLOQUEADAS

Existe una pequeña posibilidad de que reveles una pieza de Mapa que, de colocarla, cerraría por completo la posibilidad de seguir explorando el mapa. Si esto ocurre, roba una nueva pieza de Mapa, devuelve la anterior al montón de piezas de Mapa y barájalo.

APARICIÓN DE ENEMIGOS Y MINIATURAS

Es posible que cuando un Enemigo aparezca no queden miniaturas de ese Enemigo disponibles. En ese caso, toma la miniatura de ese Enemigo que esté más alejada de cualquier Cazador en el mapa y utilízala.

LOCALIZACIONES ESPECÍFICAS

Una Localización específica es una zona dentro de una pieza de Mapa que viene identificada con el nombre de una Localización (por ejemplo: Lámpara del patio). En las Campañas es posible que se utilice ese nombre para identificar una pieza de Mapa concreta. Por ejemplo, la pieza de Mapa de la Lámpara del patio se trata de la pieza de Mapa en la que se encuentra la Lámpara del patio. Sin embargo, cuando una carta de Misión nombre la zona de la Lámpara del patio, se referirá específicamente a esa zona.

Interactuar

Existen dos situaciones principales en las que un jugador podrá Interactuar: cuando un jugador quiera tomar un Objeto consumible del mapa y cuando una carta de Misión requiera que un jugador realice una acción de Interacción.

Cuando un jugador utilice una carta de Atributo para Interactuar con una ficha de Objeto consumible, debe retirar esa ficha del mapa, robar 1 carta de Objeto consumible al azar y colocarla bocarriba cerca de su tablero de Cazador. El jugador solo podrá tomar un Objeto consumible si hay una ficha de Objeto consumible en la zona en la que se encuentre. Los Objetos consumibles ayudan a los Cazadores durante su Cacería (*ver pág. 17, Objetos consumibles*).

Algunas cartas de Misión también requieren que el jugador realice la acción de Interacción cuando se encuentre en una zona específica o cuando tenga una ficha específica. La carta de Misión indicará al jugador lo que debe hacer al Interactuar.

Cuando un jugador usa una carta de Atributo para Interactuar en una zona, puede Interactuar con cualquier Elementos interactivos de esa zona. Por ejemplo, si un jugador tiene que Interactuar en una zona por petición de una carta de Misión y la zona tiene una ficha de Objeto consumible, el jugador podría Interactuar con ambos elementos descartando 1 única carta.

INTERACTUAR EN PRESENCIA DE ENEMIGOS

Los Enemigos no se quedan de brazos cruzados mientras el Cazador explora la zona. Si un Cazador Interactúa en una zona en la que hay Enemigos, los Enemigos lo Atacarán inmediatamente. **Antes** de que el Cazador complete su acción de Interacción, da la vuelta a 1 carta de Acción de Enemigo por cada Enemigo que haya en esa zona (*ver pág. 18, Combate*). En respuesta, el Cazador no podrá Esquivar ese Ataque ni devolverlo. Si el Cazador muere, no llegará a Interactuar.

Transformar un Arma con truco

Todos los tableros de Arma con truco tienen dos caras que representan las dos formas de su arma. Cuando un jugador use una carta de Atributo para transformar su Arma con truco, Liberará todos los espacios de su tablero de Arma con truco retirando las cartas que haya sobre él y le dará la vuelta. Cabe destacar que cuando un jugador Transforma su Arma, ***debe*** darle la vuelta a su tablero. Transformar un Arma es la única manera de Liberar espacios. Esta es la única manera de descartar estas cartas, a no ser que haya un efecto o una capacidad especial que permita lo contrario.

Ir al Sueño del Cazador

En el Sueño del Cazador los jugadores podrán mejorar su mazo de Cazador y, por lo general, dejar que su Cazador se recupere de todo el caos de Yharnam. Cuando un jugador use una carta de Atributo para realizar esta acción, deberá retirar su miniatura de Cazador del mapa y colocarla en el área del Sueño del Cazador de su tablero de Cacería. A partir de aquí se tomarán una serie de pasos que se detallan más adelante (*ver pág. 23, El Sueño del Cazador*). Los jugadores pueden ir al Sueño del Cazador desde cualquier zona del mapa, independientemente de que haya o no otras miniaturas o fichas en esa zona.

Atacar

Cuando un Cazador se encuentra en la misma zona que un Enemigo, puede utilizar 1 carta de Atributo para Atacar a ese Enemigo y dar comienzo a un Combate (*ver pág. 18, Combate).*

A diferencia de otras acciones, la carta de Atributo utilizada para Atacar no se descarta sino que el jugador debe colocarla en uno de los espacios de Ataque que esté libre en su tablero de Arma con truco. **Las cartas *solo* pueden colocarse en espacios libres del tablero y por lo tanto, si un Arma con truco no tiene espacios libres, el jugador no podrá realizar acciones de Ataque.**

2. Activación de Enemigos

Cuando se termine el Turno de Cazador, se Activarán todos los Enemigos que se encuentren dentro del Perímetro de activación de ese Cazador, acercándose y Atacando al Cazador.

- **Determinar el Perímetro de activación:** todos los Enemigos que se encuentren en la misma pieza de Mapa que el Cazador o en piezas conectadas con ella están dentro del Perímetro de activación y se Activarán. Los Enemigos que estén más alejados no serán conscientes de la presencia del Cazador y no se Activarán.

- **Activar Enemigos:** los Enemigos se Activan por el orden en el que aparecen en el tablero de Cacería: todos los Enemigos se Activan primero; luego, los Enemigos ; y, por último, todos los Enemigos . Cuando los Enemigos se Activen sigue estos pasos en orden para cada Enemigo:

  - **Movimiento del enemigo:** toma 1 de los Enemigos susceptibles de Activación (el que corresponda según el orden mostrado arriba) y muévelo 1 zona hacia el Cazador activo. Si el Enemigo Activado se encuentra en una zona que ya contiene otro Cazador, muévelo únicamente si con el movimiento consigue llegar directamente a la zona del Cazador activo. Si el Enemigo Activado ya se encuentra en la zona del Cazador activo, no se moverá.

  - **Ataque del Enemigo:** después de mover, si el Enemigo Activado queda en la misma zona que el Cazador activo, lo Atacará e iniciará un Combate (*ver pág. 18 Combate*).

Una vez hecho esto, la Activación de ese Enemigo habrá terminado. Toma otro Enemigo que se encuentre dentro del Perímetro de activación y Actívalo. Procede de esta manera hasta que hayas Activado a todos los Enemigos susceptibles de Activación en el orden correspondiente.

Una vez Activados todos los Enemigos susceptibles de Activación, la Activación de Enemigos termina y comienza el turno del jugador siguiente.

MOVIMIENTO SORPRESA

Es posible que, debido a un efecto o a una Capacidad, un Enemigo que inicialmente no se encontraba dentro del Perímetro de activación pase a estarlo. Si esto ocurre, el Enemigo deberá Activarse, aunque ya haya pasado su momento de hacerlo. ¡Durante la Cacería, los Enemigos son igual de fieros que los Cazadores!

MUERTE SÚBITA

Es posible que un Cazador muera a manos de un Enemigo antes de que todos los Enemigos lleguen a Activarse. Si esto ocurre, no se Activarán más Enemigos, ya que su objetivo ya ha desaparecido del mapa.

OBJETOS CONSUMIBLES, RECOMPENSAS Y ARMAS DE FUEGO

OBJETOS CONSUMIBLES

Los Objetos consumibles son poderosos objetos de un solo uso que representan diversas herramientas disponibles para el Cazador. Los Objetos consumibles no se añaden a la mano del jugador ni al mazo de Cazador. En lugar de ello, se dejan a un lado del tablero de Cazador.

Todos los Objetos consumibles especifican cuándo se pueden utilizar, ya sea durante el Turno del Cazador o durante un Combate. Si la carta de Objeto consumible dice «**Turno del Cazador**», el jugador podrá usarla en cualquier momento de su turno (antes o después de una acción). Si la carta dice «**Al Atacar**», solo podrá usarse durante un Combate, concretamente, **cuando el jugador elija el Ataque a realizar**. Cuando un Cazador use una carta de Objeto consumible, obtendrá el beneficio indicado en la carta y luego la descartará a un montón de descartes.

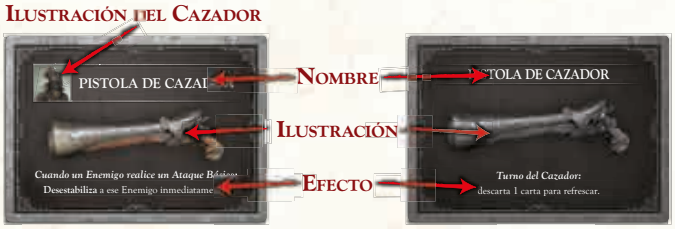
Si en algún momento un jugador necesita robar una carta del mazo de Objetos consumibles y este se ha agotado, el jugador debe barajar los descartes para crear un nuevo mazo y, a continuación, robar la carta.

CARTAS DE RECOMPENSA

Las cartas de Recompensa se obtienen al completar Misiones durante la Campaña. En ellas se especifica el momento en el que cada una puede utilizarse. A diferencia de las cartas de Objeto consumible, las cartas de Recompensa no se descartan tras su uso. En lugar de ello, se colocan con el texto hacia abajo y no pueden volver a usarse hasta que se refresquen. Las cartas de Recompensa se refrescan cuando un Cazador va al Sueño del Cazador (*ver pág. 23*).

Hay dos tipos de carta de Recompensa: **Herramientas de cazador** y **Runas de Caryll**. **Cada jugador puede tener hasta un máximo de 2 Herramientas de cazador y 2 Runas de Caryll a la vez**. Si obtuviera una tercera Herramienta o Runa, podrá entregar inmediatamente 1 de ellas a otro jugador. Si ningún jugador la quiere, se colocará a un lado. Las cartas de Recompensa se guardan durante toda la Campaña y pueden intercambiarse entre Capítulos (*ver pág. 25, Progresar en la Campaña*).

ARMAS DE FUEGO



Por último, todos los Cazadores llevan un Arma de fuego que tiene un espacio designado en el tablero de Cazador. Cada carta especifica cuándo puede utilizarse. Después de utilizarla, la carta queda Agotada y no puede volver a usarse hasta que se refresque. Cada Arma de fuego especifica la forma en la que el jugador puede refrescarla, aunque, al igual que con las cartas de Recompensa, las Armas de fuego se refrescan automáticamente cuando el Cazador va al Sueño del Cazador.

Un Cazador solo puede portar 1 Arma de fuego. Si obtiene una nueva Arma de fuego, podrá cambiarla por la anterior. Las Armas de fuego que se dejen de usar deben colocarse a un lado. El Cazador debe conservar las cartas de Arma de fuego durante toda la Campaña y puede intercambiarlas entre Capítulos.
IMPORTANTE: un Cazador no puede intercambiar con otro su Arma de fuego inicial y solo él podrá utilizarla.

EMPEZAR UNA NUEVA RONDA

Una vez que el terminan el último Turno del Cazador y la última Activación de Enemigos, la ronda termina y empieza una nueva. Sigue estos pasos en orden:

- **Adelanta el marcador de Cacería 1 casilla:** mueve el indicador 1 casilla en el marcador de Cacería. Si al hacer el movimiento queda en la última casilla del marcador de Cacería, se activará la Ronda final: los jugadores tendrán hasta el final de esa ronda para Completar la Misión de la Cacería o perderán la partida (*ver también pág. 24, Reinicio de la casilla final*). Si el indicador queda sobre una casilla , se debe proceder como se indica en *la pág. 24 Avanzar con el indicador de Cacería y Reiniciar el mapa.*

- **Reponer mano:** todos los jugadores pueden descartar tantas cartas como quieran de sus manos y luego robar cartas de su mazo de Cazador hasta volver a tener 3 cartas de Atributo en su mano. Si su mazo de Cazador se agota, antes de seguir robando deben coger todas sus cartas descartadas y barajarlas para crear un nuevo mazo de Cazador.

COMBATE

Uno no puede unirse la Cacería sin esperar enfrentarse cara a cara con las horribles bestias que merodean por las calles de Yharnam. Al matar a tus Enemigos, te irás acercando cada vez más a descubrir los secretos de la ciudad y a conseguir tu misión. También obtendrás preciados **Ecos de sangre** de tus Enemigos caídos. Puedes utilizar estos Ecos de sangre en el Sueño del Cazador para aumentar tu poder y ayudarte en la Cacería.

Un Combate puede iniciarse de dos formas distintas: cuando el Cazador Ataca a un Enemigo durante su Turno del Cazador o cuando un Enemigo Ataca a un Cazador durante la Activación de Enemigos. En ambos casos los Combates se resuelven de la misma manera. Cuando un Cazador Ataca o recibe un Ataque, puede utilizar los Ataques de su Arma con truco combinadas con cartas de Atributo de su mano para crear combinaciones poderosas.

TABLERO DE ARMA CON TRUCO

Los tableros de Arma con truco tienen dos caras y cada una representa una forma de esa Arma con truco. Cada cara del tablero de Arma con truco muestra esta información:

- **Nombre del Arma con truco:** el nombre de esa Arma con truco.

- **Capacidad del Arma con truco:** cada forma de un Arma con truco tiene su propia capacidad. Cada Capacidad especifica cómo puede usarse.

- **Espacios de Ataque:** cada cara del Arma con truco tiene un número determinado de Espacios de Ataque que representan los distintos Ataques que el Cazador puede realizar. Cada Espacio de Ataque tiene esta información:

  - **Nombre del Ataque:** el nombre de ese Ataque.

  - **Velocidad del Ataque:** en la parte superior de cada Ataque hay un número variable de flechas que representan la Velocidad de ese Ataque. Los Ataques también siguen un sistema de colores que determinan su velocidad. Las 3 velocidades de Ataque son: Rápido , Medio y Lento .

  - **Daño del Ataque:** cada Ataque muestra el Daño que causa, representado por .

- **Recordatorio de la otra cara:** muestra la Capacidad y los Ataques que pueden realizarse con la otra forma de esa Arma con truco.

Es muy importante saber reconocer las situaciones en las que una forma determinada de tu arma resulta más beneficiosa: ir tras Enemigos rápidos o lentos, infligir mucho daño, defenderte, etc. Para tener un mayor éxito en la Cacería, también es importante conocer las fortalezas y debilidades de cada forma de tu arma. Ahora que estas familiarizado con tu Arma con truco, veamos cómo utilizarla para matar a tus Enemigos.

RESOLVER EL COMBATE

Todos los Combates se resuelven de la misma manera, realizando estos pasos en orden:

1. **Elegir una carta de Atributo**
2. **Revelar una carta de Acción de Enemigo**
3. **Esquivar**
4. **Resolver Ataques**

1. **Elegir una carta de Atributo**: el jugador activo elige una carta de Atributo de su mano. En lugar de descartarla, la coloca en un **espacio de Ataque libre** de su tablero de Arma con truco. Un espacio está libre cuando no está ocupado por ninguna carta. Cuando un espacio está ocupado por una carta es un **espacio de Ataque ocupado** y no puede utilizarse. **Esto significa que, si todos los espacios de un Arma con truco tienen cartas, el Cazador no podrá realizar un Ataque**. Al colocar la carta de Atributo en un espacio libre, el Cazador se compromete a utilizar ese Ataque contra su adversario.

EJEMPLO: *el Cazador con Bastón enroscado quiere Atacar. Primero elegirá una carta de Atributo de su mano. A continuación, podrá colocar la carta en cualquiera de los dos espacios de Ataque libres de su Arma con truco, en este caso, en Corte veloz o en Tajo. Esta vez no ha podido realizar su Ataque de Embestida terrible ya que ese espacio estaba ocupado.*

POTENCIADORES DE ATRIBUTOS Y SUS EFECTOS

Las cartas de Atributos no solo permiten al Cazador Atacar, también modifican el Ataque de varias maneras. Cada carta de Atributo funciona de forma diferente, pero suele seguir unas líneas generales según el Atributo del que se trate:

AGUANTE: estas cartas permiten a los Cazadores Esquivar Ataques enemigos (*ver pág. 20, Esquivar*).

HABILIDAD: estas cartas se centran en Desestabilizar a los Enemigos (*ver pág. 21, Desestabilizar*) y en interrumpir sus Ataques.

FUERZA: estas cartas incrementan el daño base que inflige un Ataque.

VITALIDAD: estas cartas aportan al Cazador otras opciones defensivas y la posibilidad de robar cartas adicionales.

La mayoría de las cartas de Atributo modifican directamente el Ataque del Cazador; otras, aportan otros efectos, como robar cartas adicionales o liberar los espacios de Ataque. Si la carta de Atributo no especifica el momento en el que se activan los efectos (por ejemplo: Después de Atacar, Después de Esquivar), el efecto se activa en el mismo momento en el que la carta se coloca en un espacio de Ataque, antes de resolver cualquiera de los Ataques.

2. **Revelar una carta de Acción de Enemigo:** una vez el Cazador ha colocado su carta de Atributo, revela la carta superior del mazo de Acción de Enemigo. La carta mostrará una de estas palabras: «Básico», «Especial» o «Capacidad»:

La palabra hace alusión a los Ataques o a la Capacidad que aparecen en la carta de Enemigo. Si la carta de Enemigo muestra la palabra «Básico», el Enemigo realizará un Ataque básico. Si muestra la palabra «Especial», el Enemigo realizará un Ataque especial. Por último, si muestra la palabra «Capacidad», el Enemigo utilizará su Capacidad.

Los Ataques Enemigos muestran la misma información que los Ataques de Cazadores: el **Nombre del Ataque**, la **Velocidad del ataque** y el **Daño del Ataque**. También es posible que describan un efecto que tendrá el Ataque.

Las Capacidades no son Ataques y, por lo tanto, solo contienen efectos. Si no se especifica el momento en el que jugar la Capacidad o no se indica su Velocidad, se resuelve en el momento de mostrar la carta. Las Capacidades no se pueden Desestabilizar ni Esquivar, excepto si se indica lo contrario.

3. **Esquivar:** cuando se revela una carta de Acción de Enemigo el Cazador tiene la oportunidad de Esquivar. Si tienes en tu mano una carta con la palabra clave «Esquivar», puedes colocarla en un **espacio de Ataque** de tu Arma con truco que esté **libre** cuya **Velocidad** sea igual o mayor a la del Ataque Enemigo. *Por ejemplo, para Esquivar un Ataque Enemigo, debes usar un espacio de Ataque con o bien*. Si logras Esquivar, tu Cazador evitará el Ataque Enemigo por completo. Sin embargo, al Esquivar no se anulan los efectos que no afectan directamente a tu Cazador, como, por ejemplo, que el Enemigo se mueva o que inflija daño a otro Cazador. Hay que dejar claro que, al Esquivar, el Ataque de tu Cazador **no se verá afectado**.

4. **Resolver Ataques:** una vez conocidos los Ataques elegidos por el Cazador y el Enemigo, llega el momento de realizarlos. Los Ataques se resuelven en función de su Velocidad: primero impactan los, seguidos por los y, finalmente, los. Si el Ataque del Cazador y el Ataque del Enemigo son **igual de rápidos**, los Ataques impactan a la vez. Para resolver un Ataque, el atacante inflige a su objetivo el Daño que se indica y luego resuelve cualquier efecto asociado al Ataque. Cuando un Cazador sufra Daño, retira las fichas de PS de su tablero correspondientes al Daño del Ataque recibido. Si al hacer esto se queda sin fichas, muere. Cuando un Enemigo sufra Daño, y a no ser que muera, coloca junto a su miniatura la cantidad de fichas de PS equivalente al Daño que haya recibido.

- **Muerte del Enemigo:** si un Enemigo sufre un Daño igual o superior a sus PS, morirá. El Cazador que lo mató recibe 1 Eco de sangre y lo coloca en su tablero de Cazador. El Enemigo se retira del mapa.

- **Muerte del Cazador:** cuando un Cazador muera, descarta todos los Ecos de sangre de su tablero de Cazador y envíalo inmediatamente al Sueño del Cazador (*ver pág. 23*).

BARAJAR EL MAZO DE ACCIÓN DE ENEMIGO

El mazo de Acción de Enemigo solo se baraja tras revelar su última carta. El mazo se compone de 3 cartas de Ataque **básico**, 2 cartas de Ataque **especial** y 1 carta de **Capacidad**. Un Cazador avispado podrá predecir los posibles Ataques de sus adversarios si deduce correctamente las cartas que quedan en el mazo basándose en las cartas que ya se han jugado. Si durante la partida, en el momento de robar una carta del mazo de Acción de Enemigo, no quedan cartas en el mazo, baraja los descartes para crear un nuevo mazo.

VELOCIDADES Y EFECTOS SIMULTÁNEOS

Si el Ataque o la Capacidad de un Cazador se produce a la misma Velocidad que el del Enemigo, tanto el Cazador como el Enemigo deben aplicar sus efectos a la vez, aunque sean daños. Puede darse el caso de que un efecto resuelto a la misma Velocidad puede anular el Ataque o la Capacidad del oponente. En ese caso, se aplicaría de manera inmediata, deteniendo por completo el Ataque o la Capacidad del oponente.

ECOS DE SANGRE

Los Ecos de sangre sirven para que los Cazadores obtengan Mejoras y se fortalezcan cuando van al Sueño del Cazador. Hay dos reglas importantes que se deben recordar sobre los Ecos de sangre: un **Cazador pierde todos sus Ecos de sangre al morir** y un Cazador puede poseer un **máximo de 3 Ecos de sangre** al mismo tiempo. Si un Cazador recibe un 4.º Eco de sangre, debe descartarlo.

Efectos relacionados con Ataques

Si los Cazadores o sus Enemigos no cancelan ni Esquivan un Ataque, sufrirán los efectos vinculados a ese Ataque al mismo tiempo que sufren sus . Estos son 4 efectos muy habituales:

DESESTABILIZAR: los Ataques que producen el efecto Desestabilizar anulan todos los Ataques de Velocidad enemigos de velocidad menor, evitando por completo los Efectos y el Daño de esos Ataques.

ATURDIR: cuando un Cazador queda Aturdido, debe descartar 1 carta de Atributo de su mano. Si no puede hacerlo, en lugar de ello sufrirá 1 .

ENVENENAR: cuando un Cazador queda Envenenado, recibe una ficha de . Al final de su Turno del Cazador, el Cazador Envenenado sufrirá 1 . La ficha se descartará cuando el Cazador vaya al Sueño del Cazador. Cada Cazador solo puede tener 1 ficha de .

FRENESÍ: cuando un Cazador sufre el efecto Frenesí, obtiene una ficha de . Todos los Ataques le provocarán +1 . La ficha se descartará cuando el Cazador vaya al Sueño del Cazador. Cada Cazador solo puede tener 1 ficha de .

Conceptos específicos de Combate

MÁS RÁPIDO QUE RÁPIDO, MÁS LENTO QUE LENTO

A veces, los efectos y Capacidades pueden aumentar o reducir la Velocidad de un Ataque. Si un Ataque Rápido aumenta su velocidad, estará tantos niveles por encima del Ataque Rápido como aumentos haya recibido. Por ejemplo, si un Ataque Rápido obtiene +1 , trátalo como si fuera un Ataque cuando lo compares con otros Ataques. Si por cualquier razón un Ataque se reduce a una Velocidad de 0, ese Ataque impactará después del resto de Ataques.

NO ATACAR Y VELOCIDAD DE ATAQUE

Es posible que un Cazador que haya sido Atacado no pueda o no quiera devolver el Ataque. En ese caso, si el Ataque del Enemigo depende de la Velocidad del Ataque del Cazador, este último se considerará de Velocidad 0.

MUERTES SIMULTÁNEAS

Si un Enemigo y un Cazador acaban simultáneamente el uno con el otro, ambos se retiran del mapa inmediatamente. Desafortunadamente para el Cazador, el Eco de sangre que habría recibido por matar a su Enemigo se descarta junto a los demás que haya adquirido.

TODOS LOS ESPACIOS DE ATAQUE ESTÁN OCUPADOS

Puede ocurrir que un Cazador sea Atacado y no tenga espacios libres en su Arma con truco. Si esto ocurre, el jugador se habrá quedado sin recursos y su Cazador sufrirá los efectos del Ataque del Enemigo sin poder devolver el golpe ni defenderse. Si un jugador se encuentra en esta situación, recomendamos que gaste una acción (durante su Turno de Cazador) para Transformar su Arma con truco.

MORIR A CAUSA DE LA ACTIVACIÓN

En raras ocasiones un Cazador morirá antes de jugar su turno de esa Ronda. Es algo muy desafortunado que debe evitarse a toda costa porque, si ocurre, el Cazador **perderá el turno de esa Ronda** y estará obligado a emplear ese tiempo en recuperarse en el Sueño del Cazador.

EJEMPLO: un jugador con el Arma con truco Bastón enroscado Ataca a una Bestia infectada.

En su mano tiene estas 3 cartas de Atributo:

Como la Bestia infectada tiene 4 PS, el jugador decide usar su carta de Atributo básico de tipo Fuerza con el Ataque ***Embestida terrible****, aumentando el Daño infligido a 4.*

Al tomar la carta de Atributo básico de tipo Fuerza y colocarla en el espacio de Ataque de Embestida terrible se compromete a realizar ese Ataque. El jugador ahora revela la carta de Acción de Enemigo para la Bestia infectada que resulta ser una carta de **Ataque básico**:

En la carta de Enemigo vemos que el Ataque básico de la Bestia infectada es Derribo veloz: un Ataque Rápido de Daño 2. El Ataque del Cazador es Lento, por lo que el Ataque de la Bestia infectada se resuelve en primer lugar.

Aunque el jugador tiene una carta para Esquivar, no tiene espacios de Ataque libres, por lo que no puede Esquivar el Ataque de la Bestia infectada.

El Cazador sufre un Daño de 2 por el golpe y retira 2 fichas de PS de su tablero de Cazador.

Ahora toca resolver el Ataque del Cazador. El Ataque inflige un Daño de 4 a la Bestia infectada. Como la Bestia infectada solo tiene 4 PS, muere y se retira del mapa. El Cazador recibe 1 Eco de sangre como recompensa.

Jefes enemigos

Los Jefes son las peores amenazas a las que se enfrentarán los Cazadores durante la Cacería. Aparecen cuando lo indica una carta de Misión.

Los Jefes no usan las cartas de Enemigo estándar. En lugar de ellas, los Jefes tienen una **carta de PS de Jefe** (de doble cara y que muestra 2 Fases) y 2 **mazos de Acción de Jefe** específicos (uno para cada una de sus Fases).

Cuando aparezca un Jefe, toma su miniatura y colócala en la zona indicada. A continuación, coge su carta de PS de Jefe y ambos mazos de Acción de Jefe y colócalos junto al tablero de Cacería.

- La carta de PS de Jefe indica los PS totales del Jefe en cada Fase siguiendo una escala que depende del **número de Cazadores** que haya en la partida. Cada Jefe empieza con la cara de Fase 1 de su carta hacia arriba. Cuando reciba el Daño mostrado en esa cara, retira todas las fichas que haya acumulado y dale la vuelta a la carta para colocarla con su cara de Fase 2 hacia arriba. Si un Ataque del Cazador excede los PS de un Jefe en Fase 1, el Daño extra no se acumula a la Fase 2.

- Los 2 mazos de Acción de Jefe específicos representan las diferentes Fases del Jefe. Los mazos de Acción de Jefe funcionan de una forma similar a los mazos de Acción de Enemigo normales: cada vez que el Jefe Ataque, revela la carta superior del mazo de la Fase de ese momento. Cada carta muestra un Ataque o una Capacidad diferentes.

Enemigos PNJ

En algunas ocasiones, las cartas de Misión pueden indicar a los jugadores que coloquen una ficha de PNJ en el mapa. Estos PNJ (personajes no jugables) pueden ser Enemigos de los Cazadores. Cuando te encuentres con un Enemigo PNJ, coge la carta de Enemigo correspondiente y colócala a un lado del tablero de Cacería. Los Enemigos PNJ vienen representados por sus fichas y se comportan igual que los Enemigos normales. La única excepción es que las caras de su carta de Enemigo no son tan claramente distintas. Una de las caras se utiliza en partidas con 1 o 2 Cazadores (1-2), y la otra, cuando juegan 3 o 4 Cazadores (indicado con (3+)).

El sueño del cazador

Para los Cazadores, la muerte no es más que un mero inconveniente. Cuando mueren, simplemente despiertan dentro del reino del Sueño del Cazador, donde se preparan para volver rápidamente a la Cacería. Los Cazadores también pueden visitar el Sueño del Cazador voluntariamente y gastar los Ecos de sangre adquiridos para conseguir Mejoras. Pero todo esto tiene un coste elevado: la influencia de la Luna de sangre aumenta a cada minuto. Un Cazador que permanezca demasiado tiempo alejado del mundo de la vigilia, a su vuelta, podría encontrarse con un mundo muy difícil de salvar.

Independientemente de si un jugador envía a su Cazador al Sueño del Cazador voluntariamente con la acción de Ir al Sueño del Cazador o de si aparece allí al morir en Combate, el turno del jugador llega a su fin.

Realiza estos pasos en orden:

- Avanza 1 casilla con el indicador del **marcador de Cacería**. Esto puede obligar a Reiniciar (*ver pág. 24, Avanzar con el indicador de Cacería y Reiniciar el mapa*).

- Coge todas las cartas de Atributo de ese Cazador: las que queden en su mazo de Cazador, en su montón de descartes, en su mano y en cualquier Arma con truco. Ahora barájalas para volver a crear un único mazo.

- Descarta todos los Ecos de sangre de su tablero de Cazador para obtener Mejoras en su mazo de Cazador. **Esto último no es opcional**. Por cada Eco de sangre descartado, el jugador debe elegir 1 **carta de Mejora** de las 4 disponibles en el área de Mejora del tablero de Cacería. Cuando elijas una carta, coloca inmediatamente una nueva en el espacio que deja libre. La nueva carta queda disponible al instante. *IMPORTANTE: cuando un Cazador muere, pierde todos los Ecos de sangre antes de poder realizar las Mejoras.*

- Una vez ha elegido sus Mejoras, el jugador puede incorporarlas a su mazo de Cazador. **Esto es opcional**. Por cada carta de Mejora que el jugador incorpore a su mazo, deberá descartar otra carta de su mazo de Cazador. El mazo de Cazador **siempre** tendrá 12 cartas. Todas las cartas de Mejora que no se incorporen al mazo dejarán de estar disponibles durante todo el Capítulo.

- Entonces, el jugador barajará su nuevo mazo de Cazador, refrescará su Arma de fuego y sus cartas de Recompensa y descartará las fichas que tenga de Frenesí y de Envenenado. Finalmente, el Cazador recupera todos sus PS (un total de 6).

- Al comienzo de la siguiente ronda, el jugador volverá a completar su mano de cartas como de costumbre. En su turno podrá elegir el lado por el que jugar su Arma con truco, colocará su miniatura en cualquier zona del mapa que contenga una Lámpara y jugará su turno como de costumbre.

AVANZAR CON EL INDICADOR DE CACERÍA Y REINICIAR EL MAPA

La Luna de sangre provoca unos efectos extraños en el mundo de la vigilia. No solo provoca que los jugadores pierdan la partida si el indicador de Cacería llega al final del marcador, sino que también es la responsable de que algunos adversarios muertos vuelvan a la vida.

A lo largo del marcador de Cacería hay **Puntos de reinicio** especiales indicados con el icono. Cuando alcances uno de estos Puntos de reinicio, interrumpe lo que estés haciendo y sigue estos pasos **inmediatamente**.

- Se retiran del mapa todos los Enemigos que no sean Jefes se retiran del mapa.

- Se reponen todas las fichas de Objetos consumibles que falten en el mapa.

- Se vuelve a colocar a todos los Enemigos de la Misión (de haberlos). A continuación, se vuelve a colocar los puntos de aparición en el mapa, empezando por los más cercanos a los Cazadores.

- No se retiran del mapa los Jefes Enemigos, sino que Sanan todos sus. Si se encontraban en Fase 2, no vuelven a la Fase 1.

REGLAS ADICIONALES

Hay algunas reglas adicionales que no encajan en las secciones anteriores. Las trataremos aquí.

INTELIGENTE Y CRUEL

Hay algunos efectos del juego que pueden resolverse de diferentes maneras. En situaciones como esa, en las que hay varias maneras de resolver un efecto, los jugadores deben hacerlo siempre **de la forma más desfavorable para ellos**. Esta es la muestra de que los Enemigos son capaces de tomar decisiones inteligentes y de que el mundo de Yharnam es un lugar cruel y despiadado para los Cazadores.

REINICIO DE LA CASILLA FINAL

La casilla final del marcador de Cacería también contiene un Punto de reinicio. Cuando se alcance la última casilla, si el indicador de Cacería tuviera que avanzar por cualquier razón, en lugar de hacerlo, vuelve a Reiniciar el mapa.

MUROS DE NIEBLA

A veces, las cartas de Misión pueden indicar que se rodee una pieza de Mapa con **Muros de niebla**. Estos son fichas especiales que se utilizan para aislar una pieza de Mapa del resto del mapa. Cuando se indique, coloca una ficha de Muro de niebla tapando cada una de las salidas de esa pieza de Mapa. Si la pieza de Mapa tiene una Lámpara, tápala con una ficha de Lámpara rota. Por último, retira todos los Enemigos de esa pieza de Mapa excepto aquellos que hayan aparecido por indicación de la carta de Misión que provocó los Muros de niebla.

Mientras una pieza de Mapa se encuentre rodeada por Muros de niebla se aplican estas reglas:

- Los Cazadores pueden entrar en una pieza de Mapa rodeada por Muros de niebla, pero no pueden salir de ella (excepto para Ir al Sueño del Cazador).

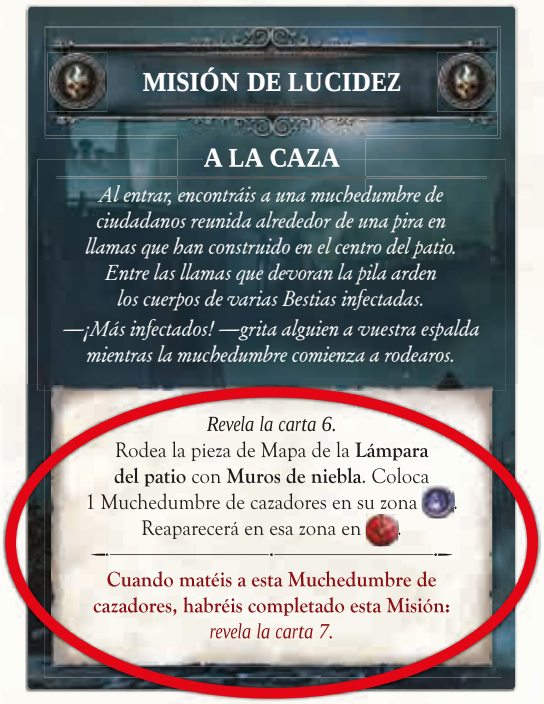
- Los Cazadores no pueden utilizar las lámparas tapadas con fichas de Lámpara rota. Tampoco podrán volver a esa zona desde el Sueño del Cazador.

- Los Enemigos no pueden entrar ni salir de una pieza de Mapa rodeada por Muros de niebla. Si un Enemigo es Perseguido por un Cazador, el Enemigo se quedará en la zona adyacente a esa pieza de Mapa. Al activarse, los Enemigos ignoran a todos los Cazadores que se encuentren separados de ellos por Muros de niebla.

- Mientras los Muros de niebla estén activos, los Enemigos que no aparezcan en esa carta de Misión no podrán aparecer en esa pieza de Mapa.

Los Muros de niebla solo se retiran cuando se completa la carta de Misión que los creó o cuando se indique específicamente su retirada.

Cuando retires un Muro de niebla, retira también cualquier ficha de Lámpara rota que haya originado. Los Enemigos ahora podrán aparecer en esa pieza de Mapa como de costumbre al alcanzar el siguiente .


MISIÓN DE LUCIDEZ

A LA CAZA

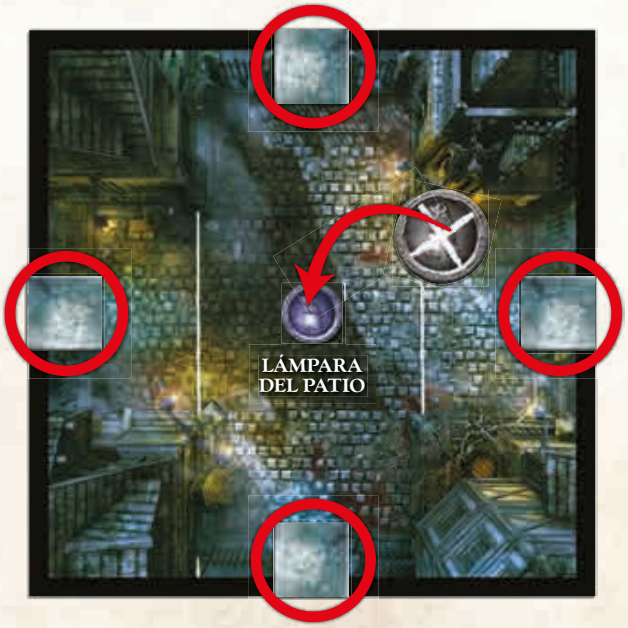
Al entrar, encontráis a una muchedumbre de ciudadanos reunida alrededor de una pira en llamas que han construido en el centro del patio. Entre las llamas que devorán la pila arden los cuerpos de varias Bestias infectadas.

—¡Más infectados! —grita alguien a vuestra espalda mientras la muchedumbre comienza a rodearos.

Revela la carta 6.
Rodea la pieza de Mapa de la **Lámpara del patio** con **Muros de niebla**. Coloca 1 Muchedumbre de cazadores en su zona . Reaparecerá en esa zona en .

Cuando matéis a esta Muchedumbre de cazadores, habréis completado esta Misión: *revela la carta 7.*

EJEMPLO: *esta carta de Misión de Lucidez indica a los jugadores que rodeen la pieza de Mapa de la Lámpara del patio con Muros de niebla.*



PROGRESAR EN LA CAMPAÑA

Si los jugadores completan el Capítulo con éxito, todos los Cazadores van inmediatamente al Sueño del Cazador y consiguen **cartas de Mejora** con sus Ecos de sangre .

Si los jugadores prefieren no avanzar inmediatamente al siguiente Capítulo, pueden guardar su progreso y continuar la Campaña más tarde (*ver Guardar el progreso*). Si deciden continuar:

- Después de terminar con éxito un Capítulo, cada Cazador conserva sus **cartas de Mejora**. **Los jugadores no pueden intercambiar entre ellos sus cartas de Mejora.**
- Los jugadores también conservaran los **Objetos consumibles**, las **Armas de fuego** y las **cartas de Recompensa** que hayan adquirido durante el Capítulo. Los jugadores sí pueden intercambiar estas cartas libremente entre partidas.
- Los jugadores también conservan todas las **cartas de Lucidez** obtenidas en misiones de Lucidez completadas.
- Una vez se han realizado estos pasos, los jugadores toman la siguiente carta de Capítulo y siguen sus instrucciones de preparación.

GUARDAR EL PROGRESO

Guarda juntos los **Objetos consumibles**, las **Recompensas**, el **Arma de fuego** y el **mazo de Cazador** de cada Cazador. Guarda juntas todas las **cartas de Lucidez** completadas. Devuelve a su mazo las cartas de Mejora descartadas. Luego baraja el mazo.

GLOSARIO

A LA VELOCIDAD DE ATAQUE: se refiere a la Velocidad del Ataque. *EJEMPLO: un efecto que se resuelve «A la Velocidad de ataque» en el espacio de Ataque Rápido se resuelve Rápido.*

A (X) ZONAS O MENOS: se refiere al alcance de un efecto desde donde se origina hasta una distancia determinada por «X». Un efecto siempre se considera dentro del alcance de sí mismo.

ACCIÓN DE ENEMIGO: las cartas que se revelan para determinar lo que hace un Enemigo durante un Ataque.

ACTIVACIÓN DE ENEMIGOS: se refiere al momento en el que los Enemigos se Activan tras el Turno del Cazador y durante el cual los Enemigos se mueven y Atacan al Cazador del jugador activo.

ADYACENTE (PIEZA DE MAPA): dos piezas de Mapa se consideran adyacentes cuando tienen zonas conectadas por una salida.

ADYACENTE (ZONA): dos zonas se consideran adyacentes cuando están conectadas por salidas o bien por líneas divisoras de color gris.

AGOTADA: cuando se utiliza una Recompensa o un Arma de fuego, estas quedan Agotadas. Deben girarse bocabajo no pueden volver a usarse hasta que se refresquen.

AL ATACAR: estos efectos se activan cuando el jugador elige un espacio de Ataque, antes de resolver el Ataque.

AL MATAR: estos efectos se activan cuando el Cazador mata a un Enemigo.

AL TRANSFORMAR: estos efectos se activan cuando el jugador Transforma su Arma con truco.

ATURDIR: el Cazador debe descartar 1 carta. Si no puede hacerlo, sufre 1 .

BLOQUEAR: cuando un efecto Bloquea cierta cantidad, resta esa cantidad de los sufridos.

CANCELAR ATAQUE: evita todos los Efectos y el Daño de un Ataque, a no ser que ya hayan sido resueltos.

CARTA DE RECOMPENSA: son cartas especiales que otorgan poderes únicos y permanentes a los Cazadores. Las hay de 2 tipos: Runas de Caryll y Herramientas de cazador.

DESESTABILIZAR: cancela Ataques enemigos de Velocidad menor, evitando por completo todos los efectos y el Daño de ese Ataque.

ECOS DE SANGRE: son las fichas utilizadas para potenciar a un Cazador en el Sueño del Cazador. Se consiguen al matar Enemigos y completar Misiones. Se pierden cuando el Cazador muere. Los Cazadores pueden llevar hasta un máximo de 3 Ecos de sangre a la vez.

ENEMIGOS: cualquier cosa que no sea un Cazador aliado o un PNJ no Enemigo.

ENVENENAR: otorga 1 ficha . Los Cazadores sufren 1 al final de cada uno de sus turnos de Cazador. Retira la ficha cuando el Cazador vaya al Sueño del Cazador.

ESQUIVAR: al Esquivar, un Cazador evita un Ataque Enemigo de Velocidad igual o menor.

ESQUIVAR (X): significa que el que jugador debe colocar una carta de Esquivar en un espacio de Ataque de esa Velocidad o mayor, o sufrirá los efectos indicados. *Ejemplo: Esquivar ( ).*

FASE (JEFE): los Jefes tienen 2 Fases; cambian de la Fase 1 a la Fase 2 tras recibir el Daño necesario para ello.

FRENESÍ: otorga 1 ficha . Los Cazadores sufren +1 de todos los Ataques. Retira la ficha cuando el Cazador vaya al Sueño del Cazador.

INTERACTUAR: una de las acciones de las que disponen los Cazadores. Cuando un Cazador Interactúa en una zona, Interactúa con todos los elementos de esa zona. Si un Enemigo se encuentra en la misma zona, Atacará al Cazador.

LIBERAR 1 ESPACIO: descarta las cartas que haya en 1 de los espacios de tu Arma con truco. Estos efectos pueden dirigirse al espacio ocupado por ellos mismos.

LIBRE (ESPACIO DE ATAQUE): cualquier espacio del Arma con truco que no tenga una carta.

MAPA: se refiere a todas las piezas de Mapa ya reveladas.

OCUPADO (ESPACIO DE ATAQUE): cualquier espacio de un Arma con truco que contenga una carta.

PERSEGUIR: después de realizar una acción de Movimiento en la que un Cazador abandone una zona o una pieza de Mapa con un Enemigo, el Enemigo le perseguirá 1 zona.

REAPARECER: cuando el indicador del marcador de Cacería alcance un , reaparecerán todos los Enemigos no Jefes del mapa en sus puntos de aparición correspondientes.

REFRESCAR: cuando un efecto refresca una Recompensa o un Arma de fuego, debe colocarse bocarriba y puede usarse de nuevo.

SANAR (CAZADOR): cuando un efecto Sane a un Cazador, recupera esa cantidad de sus fichas de PS, teniendo en cuenta que los Cazadores tienen un máximo de 6 PS.

SANAR (ENEMIGO): cuando un efecto Sane a un Enemigo, retírale esa cantidad de .

TELETRANSPORTAR: si un efecto teletransporta a un Cazador a una zona, el Cazador debe colocarse en esa zona, ignorando todos las zonas y las miniaturas que encuentre en el camino. Esto cuenta como haberse movido a esa zona.

TRANSFORMAR ARMA: primero se retiran todas las cartas que haya sobre el tablero de Arma con truco y luego se le da la vuelta al tablero.

TURNO DEL CAZADOR: cuando un jugador realiza acciones con su Cazador.

ZONA: cada pieza de Mapa se compone de un número determinado de zonas, separadas por líneas divisorias de color gris.

ICONOGRAFÍA

CAZADOR : se refiere al número de Cazadores que hay en la partida.

DAÑO : se refiere a la cantidad de Daño que un efecto inflige o Sana.

LÁMPARA : se refiere a una zona en el mapa que contiene una Lámpara.

OBJETO CONSUMIBLE : se refiere a la zona del Mapa donde debe colocarse una ficha de Objeto consumible.

REINICIO : se refiere a las casillas del marcador de Cacería que Reinician el mapa.

VELOCIDAD DE ATAQUE .

VELOCIDAD DE ATAQUE (RÁPIDO) .

VELOCIDAD DE ATAQUE (MEDIO) .

VELOCIDAD DE ATAQUE (LENTO) .

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: Michael Shinall y Eric M. Lang
DESARROLLO: Leo Almeida (Lead) y Fábio Cury
ARTE ADICIONAL: Adrián Prado López y Henning Ludvigsen
MODELADO: Arnaud Boudoiron, Michael Jenkins, Aragorn Marks, Kévin Marks, Thierry Mason, Edgar Ramos, RN Estudio, y Edgar Skomorowski
RENDERIZADO DE MODELADO: Studio Z
INGENIERÍA: Vincent Fontaine y Aragorn Marks
DISEÑO GRÁFICO: Fabio de Castro
LICENCIAS: Rafael Ortega y Geoff Skinner
PRODUCCIÓN: Ana Theodoro (Jefe), Thiago Aranha (Jefe), Marcela Fabreti, Raquel Fukuda, Thiago Gonçalves, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Aaron Lurie y Safuan Tay
REDACCIÓN: Michael Shinall
TRADUCCIÓN: Cristóbal Morales Capita
EDICIÓN: Eric Kelley
CORRECCIÓN: Jason Koepp
DIRECTOR DE ARTE: Mathieu Harlaut
DIRECTOR DE MODELADO: Mike McVey
EDITOR: David Preti
LOCALIZACIÓN: EDGE Studio
PRUEBAS DE JUEGO: Jordy Adan, Paulo Andrade, Fel Barros, McKenzie Lucas Bolha, Robert Coelho, Fernando Costa, Adlai Ewing, Karl Kersten, Hannah Kirkell, Jeff Kirkell, Krystal Lacoy, Scott Lacoy, Jon Lafief, Brett Lanpher, Teri Litorco, Michael Loveless, Adam Lovell, Rod Mendes, David Moffit, Zach Moore, Robert Nevels, Vinicius Oliveira, Alex Olteanu, Andrew Persaud, Chase du Pont, Nathan Pullan, Kim Schrader, Carlson W. Smith, Rodrigo Sonesso, Simon Swan, Fabio Tola, Adriano Trotta, and Pedro Youkai

© 2021 CMON Global Limited, todos los derechos reservados. Bloodborne™ © 2015-2021 Sony Interactive Entertainment Inc. Bloodborne es una marca de Sony Interactive Entertainment Inc., Sony Interactive Entertainment LLC y de Sony Interactive Entertainment Europe. Todos los derechos reservados. Fabricado bajo licencia de Sony Interactive Entertainment Inc., Sony Interactive Entertainment LLC y de Sony Interactive Entertainment Europe. CMON y el logotipo de CMON son marcas de CMON Global Limited. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Las miniaturas y los componentes plásticos incluidos están ensamblados y sin pintar. Fabricado en China.