

# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

VIAJES POR LA TIERRA MEDIA



VIENTOS DE GUERRA  
EXPANSIÓN

## REGLAMENTO



“Ocurrió entonces que en los días de Cirion, el Duodécimo Senescal [. . .] acudieron en nuestra ayuda y en el gran Campo de Celebrant destruyeron al enemigo que se había apoderado de las provincias septentrionales. Estos son los Rohirrim, como nosotros los llamamos, señores de caballos, y a ellos les cedimos las tierras de Calenardhon que desde entonces llevan el nombre de Rohan: pues ya en tiempos remotos esa provincia estaba escasamente poblada. Y se convirtieron en nuestros aliados y siempre se han mostrado leales, ayudándonos en momentos de necesidad, y custodiando nuestras fronteras en el Paso de Rohan”.  
—Faramir

## ICONO DE LA EXPANSIÓN

Todas las cartas y fichas de esta expansión están identificadas con el icono de expansión de *Vientos de guerra* para distinguir estos componentes de los de la caja básica de *El Señor de los Anillos: Viajes por la Tierra Media*.



## DESCRIPCIÓN GENERAL

*Vientos de guerra* es una expansión de *El Señor de los Anillos: Viajes por la Tierra Media*. En ella, los héroes tendrán que asumir el reto de atender con mesura las necesidades de los poderosos reinos de Rohan y Gondor en una época en la que ambas naciones están siendo objetivo de la amenaza cada vez mayor de unos mercenarios. Esta expansión desbloquea una campaña digital ramificada compuesta por 15 nuevas aventuras que pondrán a prueba el coraje de los héroes. Introduce también un nuevo obstáculo para los héroes, las Tribulaciones, e incluye nuevas piezas de tablero, elementos de terreno, Enemigos, Héroes, Objetos y Cometidos para aportar más variedad a las aventuras.

## USO DE ESTA EXPANSIÓN

Antes de jugar una partida de *Vientos de guerra*, actualiza la aplicación de *Viajes por la Tierra Media* y añade esta expansión en el administrador de colección.

A continuación, antes de comenzar una aventura, combina los componentes de esta expansión con los de la caja básica: incorpora los mazos de Montura y Tribulación y las fichas de Fortificación, y después añade las otras cartas a sus respectivos mazos. Las fichas de Terreno se pueden apartar junto con las de la caja básica hasta que las requiera el escenario.

### UN NUEVO FRENTE

A la hora de generar cada aventura, la aplicación *Viajes por la Tierra Media* incluye en ella los contenidos de todas las expansiones que se hayan habilitado. Para experimentar las novedades de esta expansión, asegúrate de habilitarla en el administrador de colección antes de embarcarte en una nueva campaña. Los Enemigos, las piezas de tablero, los Héroes, los cometidos y los Objetos de esta expansión añaden variabilidad a todas las campañas de *Viajes por la Tierra Media*, desafiando a los jugadores veteranos de nuevas maneras.



# CONTENIDO



28 figuras de plástico  
(7 Héroes, 21 Enemigos)



18 piezas de tablero de viaje



7 hojas de Héroe



65 cartas de Objeto



3 cartas de  
Habilidad de Título



30 cartas de  
Habilidad de Héroe



72 cartas de  
Habilidad de Cometido



6 cartas de Terreno



10 cartas de Montura



15 cartas de Tribulación



5 fichas de Fortificación



5 fichas de Terreno difícil



9 fichas de Terreno de trinchera/valla



4 fichas de Terreno de cofre/barricada



1 ficha de Terreno de estanque/fuente

## COMETIDOS

Esta expansión incluye seis nuevos Cometidos. Los Héroes pueden elegirlos tanto al iniciar una nueva campaña como al continuar con una existente.

El Cometido de un Héroe durante una aventura determina algunas de sus capacidades. Cada Cometido tiene un propósito específico:

- 🦋 **Erudito:** Acelera el aumento de la Erudición dentro de una campaña.
- 🦋 **Guía:** Ayuda al grupo con su destreza superior en la naturaleza.
- 🦋 **Doncella guerrera:** Colabora con sus camaradas para derrotar al enemigo.
- 🦋 **Abastecedor:** Apoya a la comunidad con alimentos y buen humor.
- 🦋 **Soldado:** Triunfa mediante la disciplina.
- 🦋 **Embaucador:** Se mantiene un paso por delante de su enemigo con astutas tretas.

La selección de Cometidos no es permanente. Los Héroes pueden cambiar de Cometido en cada aventura.

# REGLAS DE LA EXPANSIÓN

## CARTAS DE TRIBULACIÓN

Las cartas de Tribulación provocan efectos negativos que perjudican a los Héroes.

- Si un efecto de juego indica a un Héroe que **adquiera** Abatimiento, Captura o Pavor, ese Héroe obtiene una carta de Tribulación de Abatimiento, Captura o Pavor según corresponda.
- Cuando un Héroe obtiene una carta de Tribulación, roba la carta correspondiente del suministro común y la coloca boca arriba en su zona de juego.
- Si un Héroe fuera a obtener una carta de Tribulación que coincide con una que ya tiene en su zona de juego, no obtiene otra copia de dicha carta.
- La capacidad de cada carta de Tribulación describe cómo se resuelve su efecto.

### CAPTURA

- Cuando un Héroe obtiene una carta de Tribulación de Captura, la obtiene **al azar** del suministro común.
- Un Héroe no puede mirar el reverso de una carta de Tribulación de Captura hasta que se le indique.
- Cuando un Héroe vaya a descartar una carta de Tribulación de Captura boca arriba, en vez de eso, la pone boca abajo y resuelve el efecto del reverso.
- Un Héroe con Captura no se considera que esté en ninguna casilla del tablero.
- Un Héroe con Captura no puede ser objetivo de ningún efecto del juego, incluidas las activaciones de los enemigos y los eventos de Amenaza. Resuelve todo lo que puedas de dichos efectos ignorando al Héroe que sufre la Captura.
- Un Héroe con Captura sigue pudiendo realizar la acción de componente la carta de Tribulación de Captura, y también los pasos de cada fase de juego, incluida la de reagrupamiento.



*Calamint Tuk recibe una carta de Captura y su figura de Héroe se retira del tablero. Cada Héroe debe sufrir 2 boca abajo, pero como Calamint Tuk está capturada, ignora ese efecto de juego. Durante su turno, puede usar una acción para intentar escapar.*

## BARRICADA (TERRENO)

Una barricada es un tipo de terreno que puede colocarse en el tablero de batalla.

- Las figuras no pueden moverse a una casilla con una barricada a menos que un efecto les indique que ignoren el terreno.
- Un Héroe o un enemigo pueden atacar a un objetivo que esté en una casilla con una barricada.
- Si realiza un ataque desde varias casillas de distancia, un Héroe o Enemigo puede atacar a través de casillas con una barricada.



Ficha de Terreno de barricada

## CAMBIO DE FORMA (BEORN)

El Héroe Beorn puede cambiar de forma entre dos diferentes, con capacidades y características propias.

Beorn comienza cada aventura en su forma de Beorn, y usa la hoja y la figura de Héroe de "Beorn". Durante la partida, Beorn puede usar cartas de Habilidad para cambiar a su forma alternativa: El Gran oso. Cuando pongas a Beorn en el tablero durante la preparación, aparta la hoja de Héroe y la figura de "El Gran oso" y las cartas de Objeto "Garras como cuchillas" y "Pelaje curtido".



Hoja y figura de Héroe de "Beorn"



Hoja y figura de Héroe de "El Gran oso"

*Si El Gran oso está en juego y se descarta la Habilidad de El primer beornida, El Gran oso se transforma en Beorn, y se sustituye su figura de Héroe, su hoja de Héroe y su equipo por los de Beorn.*



- Cuando un efecto de la aplicación o un enemigo elige como objetivo a Beorn, su objetivo es la forma que esté en juego en ese momento, sea Beorn o El Gran oso.
- Cuando un Héroe cambia de forma, los siguientes elementos de su área de juego no cambian: todo el Daño (☹), el Miedo (👹), las fichas, las cartas preparadas, las Tribulaciones, las Ventajas, su mazo de Habilidades y su pila de descartes.
- Cuando Beorn cambie a su forma original, equipa todos los Objetos que tenía cuando cambió a El Gran oso, incluidas las fichas de Desgaste que pudiera haber en los Pertrechos (🎒) en ese momento.
- Si un efecto del juego ordena a El Gran oso que se equie con un objeto que no sea las "Garras como cuchillas" (🔪) y el "Pelaje curtido" (🐻), ignora ese efecto de juego.

## COFRE (TERRENO)

Un cofre es un tipo de terreno que puede colocarse en el tablero de batalla.

- Durante la fase de acción, si un Héroe está en una casilla con una ficha de cofre, dicho Héroe puede realizar una acción de interacción para interactuar con el cofre.
- Cuando un Héroe interactúa con una ficha de cofre, realiza una prueba de sabiduría (♣).
- ⊗ Si obtiene al menos 2 iconos de Éxito (♣) en la prueba, el Héroe supera la prueba y la Erudición aumenta en 4. A continuación, se retira la ficha de cofre.



Ficha de Terreno de cofre

- ⊗ Si en la prueba se obtienen menos de 2 iconos de Éxito (♣) el Héroe falla la prueba y no ocurre nada.

## ACCIÓN DE COMPONENTE

Una acción de componente es una capacidad que va precedida del icono de acción (➔). Como acción, un Héroe puede realizar una acción de componente durante la fase de acción.



➔ **Otear 2.** Si preparas una carta con ♣, descarta 1 ♣ o ♣ boca abajo. Si preparas una carta con ♣, obtén 1 de Inspiración.

Una acción de componente en una carta de Héroe.

- Para realizar una acción de componente, un Héroe elige una de ellas de una de las cartas de su área de juego y resuelve la capacidad.
- Si un Héroe quiere realizar una acción de componente mientras está en una casilla que contiene una o más bandas de Enemigos listas, antes de que dicho Héroe realice dicha acción, debe provocar a todas las bandas de Enemigos listas de la casilla en el orden que elija.



Rènèrien quiere usar la acción de componente de su carta de Héroe, pero antes debe provocar un ataque del Enemigo que está en su casilla.

## TERRENO DIFÍCIL

Algunas casillas del tablero se consideran terreno difícil, lo que provoca que sea más difícil moverse por ellas.



Icono de Terreno difícil

- Algunas casillas del tablero tienen un icono de Terreno difícil impreso en ellas. Se consideran Terreno difícil.
- Algunos efectos de juego pueden añadir la característica de Terreno difícil a casillas específicas del tablero. Cuando esto ocurre, se coloca una ficha de Terreno difícil en la casilla para representar que se trata de un sitio difícil de cruzar.
- Cuando un Héroe se mueve a una casilla con Terreno difícil, puede descartar una carta preparada. Si no lo hace, no puede salir de la casilla en ese turno.
- ⊗ Si un Héroe no descarta una carta, pierde el movimiento que no hubiera usado de su acción de viaje o capacidad de Correr X. Ese Héroe no podrá realizar ningún movimiento adicional en este turno mediante acciones de viaje u otras capacidades.
- Si un efecto de juego “coloca” a un Héroe en una casilla con Terreno difícil, dicho Héroe ignora los efectos del Terreno difícil.

## VALLA (TERRENO)

Una valla es una ficha de Terreno que puede colocarse encima de un borde de un tablero de batalla.



Ficha de Terreno de valla

- Las dos casillas separadas por una ficha de valla se consideran adyacentes.
- Si un Héroe quiere cruzar un borde que contiene una ficha de valla, antes de mover, debe realizar una prueba de agilidad (♣).
- ⊗ Si obtiene al menos 1 icono de Éxito (♣) en la prueba, el Héroe la supera y puede moverse a una casilla adyacente.
- ⊗ Si en la prueba no se obtiene ningún icono de éxito (♣), el Héroe falla la prueba y pierde ese movimiento. Eso quiere decir que el Héroe no sale de esa casilla y malgasta el movimiento.
- Cuando un Héroe pierde un movimiento por fallar la prueba de una ficha de valla, sigue pudiendo intentar salir de la casilla con otro movimiento.
- Durante la fase de la Sombra, si un Enemigo se mueve de forma que cruce un borde con una ficha de valla, el movimiento de dicho Enemigo termina de inmediato.
- ⊗ Si un Enemigo puede finalizar su movimiento de modo que su objetivo quede dentro de su alcance, pero para hacerlo debe cruzar un borde con una ficha de valla, el Enemigo se mueve, pero si debe finalizar el movimiento antes de alcanzar su objetivo, en vez de pulsar el botón de “Atacar” se pulsa el de “Finalizar movimiento”. Si cualquier Héroe está dentro del alcance del Enemigo después de que termine su movimiento, el enemigo ataca a ese Héroe.
- Si el objetivo de un Héroe o Enemigo que esté realizando un ataque a distancia está al otro lado de una valla, se considera dentro de su alcance.

## FORTIFICACIÓN

Algunas casillas del tablero tienen fortificaciones, lo que provoca que sea más difícil moverse por ellas durante el combate.

➤ Algunas casillas del tablero tienen un icono de Fortificación impreso en ellas. Estas casillas están fortificadas.



Icono de Fortificación

➤ Algunos efectos de juego pueden añadir una Fortificación a casillas específicas del tablero. Cuando esto ocurre, se coloca una ficha de Fortificación en la casilla para representar que se trata de un sitio difícil de cruzar durante el combate.

➤ Un Héroe no puede salir de una casilla con Fortificación si hay más figuras de Enemigos que de Héroes en ella, incluido el Héroe que intenta moverse.

➤ Una banda de Enemigos no puede salir de una casilla con Fortificación si hay más figuras de Héroes que de Enemigos en ella, incluida la banda de Enemigos que intenta moverse.

➤ Si un efecto del juego “pone” una figura que está en una casilla con Fortificación en una casilla diferente, esa figura ignora los efectos de la Fortificación.



Icono de Fortificación

*Fréahild no puede salir de la casilla con Fortificación hasta que al menos uno de los Soldados sea derrotado.*



*Un Soldado ha sido derrotado. Ahora que no superan en número a Fréahild, puede salir de la casilla con Fortificación.*

## FUENTE (TERRENO)

Una fuente es un tipo de terreno que puede colocarse en el tablero de batalla.

➤ Si un Héroe fuera a sufrir Miedo (☹) mientras está en una casilla con una ficha de fuente, lo sufre todo boca abajo.

➤ Si un Héroe está en una casilla con una ficha de fuente cuando hace una prueba para anular Daño (☹) y Miedo (☹), puede revelar una carta adicional para dicha prueba.

➤ Cada ficha de fuente puede usarse una sola vez durante cada prueba para anular que realice un Héroe que comparta una casilla con esa ficha de fuente.



Ficha de Terreno de fuente

## MONTURAS

Las Monturas (🐾) son un nuevo tipo de equipo. Las Monturas no tienen valor de Erudición y no pueden mejorarse durante la campaña. Los Héroes pueden obtener Monturas por efectos de la aplicación o capacidades.

➤ Las Monturas se tratan como Objetos equipados para todos los efectos de juego.

➤ La aplicación lleva un seguimiento de la colección de Monturas del grupo en el inventario. Durante la configuración, después de equiparse con Pertrechos (🛡), cada Héroe puede equiparse con una Montura del inventario, que incluye todas las Monturas que el grupo ha obtenido durante la campaña.

❖ “Fulgorníveo” (🐾) no aparece en el inventario y no puede equiparlo ningún Héroe que no sea Fréahild.

➤ Un Héroe puede equiparse con varias Monturas si obtiene una o más durante una aventura.

➤ Las Monturas pueden elegirse como Objeto equipado para usarlas en un ataque, en cuyo caso se aplican todas las reglas para atacar con Objetos equipados.

➤ Después de cada aventura, todas las Monturas equipadas se devuelven al inventario.

## ESTANQUE (TERRENO)

Un estanque es un tipo de terreno que puede colocarse en el tablero de batalla.

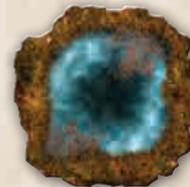
➤ Durante la fase de acción, si un Héroe empieza su turno en una casilla con una ficha de estanque, dicho Héroe obtiene 1 de Inspiración.

➤ Si un Héroe se mueve a una casilla con una ficha de estanque, dicho Héroe debe realizar una prueba de Brío (💪).

❖ Si obtiene al menos 2 iconos de Éxito (☼) en la prueba, el Héroe supera la prueba y no ocurre nada.

❖ Si obtiene menos de 2 iconos de Éxito (☼) en la prueba, el Héroe falla la prueba y no puede salir de esa casilla este turno.

➤ Si un efecto del juego “pone” a un Héroe en una casilla con una ficha de estanque, ese Héroe no necesita realizar una prueba de Brío (💪) y su movimiento no se ve afectado.



Ficha de Terreno de estanque

## EQUIPO DE NIVEL IV

Los Objetos de nivel IV son poderosas mejoras de Objetos disponibles para los Héroes a medida que aumenta la Erudición durante una campaña. Funcionan de forma similar a los Objetos de nivel II y III.

- Cada Héroe puede tener únicamente 1 Objeto de nivel IV durante una campaña, sin importar cuánto aumente la Erudición.
- Después de que un Héroe mejore uno de sus objetos a nivel IV, **no habrá más** Objetos de nivel IV disponibles para dicho Héroe durante lo que quede de campaña.

## TRINCHERA (TERRENO)

Una trinchera es un tipo de terreno que puede colocarse en el tablero de batalla.



Ficha de Terreno de trinchera

- Las dos casillas separadas por una ficha de trinchera se consideran adyacentes.
- Después de que un Héroe cruce un borde que contenga una ficha de trinchera, ese Héroe sufre dos de Daño (☠) boca abajo.
- Después de que un Enemigo cruce un borde que contenga una ficha de trinchera, aplica 2 impactos a dicho Enemigo.
  - ⊕ Si esto ocurre durante la fase de la Sombra, recuerda hacerlo antes de pulsar cualquier otro botón de la aplicación. Esto podría cambiar el ataque del Enemigo afectado.
- Si el objetivo de un Héroe o Enemigo que esté realizando un ataque a distancia está al otro lado de una trinchera, se considera dentro de su alcance.

## ICONO UNIVERSAL

El icono universal (☛) representa cualquiera de las cinco características de un Héroe y puede aparecer en los componentes y en la aplicación.

- Cuando se indique a un Héroe que realice una prueba universal (☛), este elige con cuál de sus cinco características quiere realizar la prueba.
  - ⊕ Desde ese momento, esa prueba se considera una prueba de la característica elegida a todos los efectos.
- Una carta que muestre el icono universal (☛) en lugar de uno de los cinco iconos de característica se considera que tiene los cinco iconos de característica. Cuando un Héroe elige atacar con un Objeto que tiene el icono universal, elige cualquiera de sus cinco características para ese ataque.

## PREGUNTAS FRECUENTES

P: “¿Cuáles de los nuevos enemigos se tratan como Orcos o Tragos?”

R: Tanto los Guerreros Uruk como los Jinetes de Huargo se tratan como Orcos a efectos de juego.

P: “¿Qué puede hacer un Héroe con Captura?”

R: Un Héroe con Captura sigue realizando los pasos de cada fase de juego, incluida la exploración durante la fase de reagrupamiento. En su turno, un Héroe con Captura sigue pudiendo realizar la acción de componente de la carta de Tribulación de Captura.

P: “¿Puede un Héroe usar ‘Avance agresivo’ para cruzar una valla sin hacer una prueba?”

R: No. Cada vez que un Héroe quiera cruzar una valla, debe superar una prueba de ☛. Si no supera la prueba, tanto la acción de movimiento como la de ataque se pierden.

P: “Si se descarta o se da la vuelta a una carta que aumenta el límite de Inspiración o el número de cartas preparadas de un Héroe, ¿debe ese Héroe descartar cartas o Inspiración de inmediato hasta cumplir el nuevo límite reducido?”

R: Sí. Si el límite de Inspiración o el número de cartas que puede tener preparadas de un Héroe al mismo tiempo disminuye durante una aventura, dicho Héroe debe descartar cartas o Inspiración de inmediato hasta cumplir el nuevo límite reducido.

## CRÉDITOS

**Diseño y desarrollo de la expansión:** Grace Holdinghaus y Philip D. Henry

**Productora:** Molly Glover

**Edición:** Adam Baker, Andrea Dell’Agnese y Julia Faeta

**Corrección de textos:** Alexis Dykema

**Traducción:** Ángel Martínez Murillo

**Revisión de la traducción:** Camila Castañón Moreschi

**Diseño gráfico de la expansión:** Caitlin Ginther, Evan Simonet, Wil Springer y Kate Swazee

**Responsable de diseño gráfico:** Christopher Hosch

**Ilustración de cubierta:** Daniel Zrom

**Ilustraciones del tablero:** Yoann Boissonnet

**Ilustraciones interiores:** Even Mehl Amundsen, Igor Artyomenko, Stu Barnes, Tiziano Barrachi, Arden Beckwith, Christine Bian, Sara Biddle, Lin Bo, Yoann Boissonnet, Jon Bosco, Marius Bota, Nora Brisotti, Lane Brown, Mark Buhalo, Mike Capprotti, Caravan Studio, David Chen, Carlos Palma Cruchaga, Christina Davis, Anthony Devine, Stanislav Dikolenko, Katherine Dinger, Lino Drieghe, Sandra Duchiewicz, Guillaume Ducos, Lucas Durham, Derek D. Edgell, Alexandr Elichev, Emrah Elmasil, Mariusz Gandzel, Victor Garcia, Sebastian Giacobino, Nicholas Gregory, Katy Grierson, Nikolas Hagjalas, Matt Hansen, Dani Hartel, Ilich Henriquez, Jeff Himmelman, David Home, Audrey Hotte, Rafal Hrynkiwicz, Amelie Hutt, Milek Jakubiec, Lukasz Jaskolski, Jason Jenicke, Jeff Lee Johnson, Torbjörn Källström, Aleksander Karcz, David Keen, Romana Kendelic, Igor Kieryluk, Drazenka Kimpel, Jordy Lakiere, Diego Gisbert Llorens, Stephen M. Mabee, Craig Maher, Ben Maier, John Matson, Brendan C. Murphy, Jacob Murray, David Auden Nash, Borja Pindado, Claudio Pozas, Chris Rallis, Jose Manuel Rey, Kaija Rudkiewicz, Lorraine Schleter, Andrew Silver, Carmen Sinek, Sandara Tang, Allison Theus, Eva Maria Toker, Tropa Entertainment, Ryan Valle, Magali Villeneuve, Jason Ward, Owen William Weber, Kara Williams, Sara Winters, Darek Zabrocki y Sebastian Zakrzewski

**Dirección artística:** Tim Flanders

**Responsable de dirección artística:** Tony Bradt

**Modelado de miniaturas:** Rowena Frenzel y Gary Storkamp

**Jefe de modelado de miniaturas:** Adam Martin

**Técnico de diseño en plástico:** Kevin Van Sloun

**Desarrollo de software:** Paul Klecker y Xavier Marleau

**Responsable superior de desarrollo digital:** Andrew Fischer

**Coordinación de control de calidad:** Zach Tewalthomas

**Coordinador de aprobación del estudio:** Jim Cartwright

**Coordinador de licencias:** Zach Holmes

**Responsable de licencias:** Sherry Anisi

**Responsables de producción:** Justin Anger y Tim Najmoldoda

**Director creativo visual:** Brian Schomburg

**Responsable superior de proyecto:** John Franz-Wichlacz

**Diseñador ejecutivo del juego:** Nate French

**Jefe del estudio:** Chris Gerber

## PRUEBAS DE JUEGO

J-F Beaudoin, Brian Carpenter, Anette Hall, Antti Korventausta, Craig Lincoln, Jess Marsack, Rowan Massing, Matt McGovern, Megan McGovern, Erik Miller, Lacey Miller, Alec Noe, Brynn Noe, Davin Noe, Josh Noe, Julie Noe, Connor Petilli, Stephen J. Quirke, Ruth Quirke, Carl Robison, Jessica Stillman, Tim Stillman y Curtis Wyatt

© 2021 Fantasy Flight Games. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin consentimiento expreso. Middle-earth, The Lord of the Rings y los personajes, sucesos, objetos y lugares que contienen son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de The Saul Zaentz Company y de su razón comercial, Middle-earth Enterprises, y son usados bajo licencia por Fantasy Flight Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son TM/® y © de Gamegenic GmbH, Alemania. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son marcas comerciales registradas de Fantasy Flight Games. Todos los derechos reservados por sus respectivos propietarios. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

## REFERENCIA RÁPIDA

### ESTRUCTURA DE LA RONDA

Cada ronda de una partida se compone de las tres fases siguientes:

1. **Fase de acción:** Cada Héroe juega un turno en el que realiza 2 acciones.
2. **Fase de la Sombra:** Los Enemigos se activan, se resuelve la Oscuridad (si es necesario) y aumenta la Amenaza. Si la Amenaza alcanza un umbral, se activan eventos de Amenaza.
3. **Fase de reagrupamiento:** Cada Héroe reinicia su mazo de Habilidades y, a continuación, Otea 2 cartas.

### ACCIONES

Durante su turno, un Héroe puede realizar 2 acciones. Puede realizar la misma 2 veces o realizar 2 distintas.

- ✦ **Viaje:** El Héroe se mueve hasta dos veces. Puede realizar su segunda acción entre su primer movimiento y el segundo.
- ✦ **Ataque:** El Héroe ataca a un Enemigo en su casilla. Si tiene un arma de ataque a distancia, puede atacar a un Enemigo cercano.
- ✦ **Interacción:** El Héroe interactúa con una ficha que esté en su casilla.

### REINICIO DE LOS MAZOS DE HABILIDADES

Un Héroe debe reiniciar su mazo en las siguientes situaciones:

- ✦ durante la fase de reagrupamiento.
- ✦ cuando no quedan cartas en su mazo.
- ✦ cuando un efecto así lo indique.

Para reiniciar su mazo, el Héroe baraja su pila de descartes junto con cualquier carta restante en su mazo y pone el mazo barajado boca abajo. Las cartas preparadas no se añaden al mazo al barajarlo.

### REGLAS QUE SUELEN PASARSE POR ALTO

- ✦ Cuando se indica que un Enemigo se mueve y ataca, si no puede moverse de modo que tenga dentro de su alcance ningún objetivo, ignora todas las instrucciones (incluido el movimiento). Se pulsa el botón “Sin objetivos” y el Enemigo recibe nuevas instrucciones.
- ✦ Un Enemigo listo es provocado cuando un Héroe sale de la misma casilla del Enemigo o cuando un Héroe interactúa con una ficha que esté en la casilla del Enemigo.
- ✦ Un componente se considera cercano a otro si ambos comparten la misma casilla o están en casillas adyacentes.
- ✦ Un Héroe puede tener un máximo de 4 cartas preparadas a la vez.

## MODIFICADORES DE ATAQUE

Hay seis modificadores que pueden beneficiar a los Héroes durante un ataque:

- ✦ **Perforante:** Este ataque ignora la armadura del Enemigo.
- ✦ **Castigo:** Este ataque ignora la hechicería del Enemigo.
- ✦ **Hendedura:** Este ataque reduce permanentemente la armadura del Enemigo en 1 (antes de que se apliquen los impactos).
- ✦ **Tajo:** Cada uno de los Enemigos de la banda sufre la cantidad total de impactos.
- ✦ **Letal:** Si este ataque reduce la vida del Enemigo al menos a la mitad, el Enemigo es derrotado.
- ✦ **Aturdimiento:** Este ataque agota a la banda de Enemigos. Si la banda es de Élite, además no puede contraatacar como respuesta a este ataque.

### PALABRAS CLAVE

- ✦ **Otear X:** Cuando un efecto te indique “Otear X”, revela X cartas de encima de tu mazo de Habilidades. Puedes preparar una de esas cartas (colocarla boca arriba bajo tu Hoja de Héroe). A continuación, pon cada una de las cartas reveladas restantes encima o debajo de tu mazo de Habilidades, en el orden que quieras.
- ✦ **Golpear X:** Durante tu prueba de ataque, puedes descartar una carta con la palabra clave “Golpear X” para añadir X impactos al ataque.
- ✦ **Salvaguardar X:** Cuando tu Héroe o un Héroe que esté en tu misma casilla vaya a sufrir Daño o Miedo, puedes descartar una carta con la palabra clave “Salvaguardar X” para evitar hasta X puntos de Daño y Miedo en cualquier combinación.
- ✦ **Correr X:** Durante tu turno, puedes descartar una carta con la palabra clave “Correr X” para mover X casillas adicionales. También puedes realizar acciones entre cada movimiento.
- ✦ **Descansar X:** Al final de tu turno, puedes descartar una carta con la palabra clave “Descansar X” para descartar hasta X cartas de Daño o Miedo boca abajo en cualquier combinación.
- ✦ **Ocultarse:** Después de realizar una prueba, puedes descartar una carta con la palabra clave “Ocultarse” para obtener una carta de Ventaja de “Ocultación”.

### ICONOS

- ✦ Éxito
- ♣ Destino (cada Inspiración que se gaste durante una prueba convierte 1 ♣ en 1 ✦)
- ⚔ Daño
- 👹 Miedo
- 👊 Combate a distancia (puede atacar a un objetivo en una casilla adyacente)
- 📖 Erudición
- ➡ Acción de componente/interacción

### CARACTERÍSTICAS DE LOS HÉROES

- |            |             |             |
|------------|-------------|-------------|
| 🌀 Agilidad | 👤 Brío      | 👑 Astucia   |
| 🦅 Vigor    | 📖 Sabiduría | 🌐 Universal |

### OBJETOS

- |              |                        |
|--------------|------------------------|
| 🛡️ Pertrecho | 👤 Objeto de una mano   |
| 🛡️ Armadura  | 👤👤 Objeto de dos manos |
| 🔧 Montura    |                        |