



# ALONE™

## MANUAL DEL HÉROE

**HÉROE,**  
¡LEE PRIMERO EL  
REGLAMENTO INTRODUCTORIO!

El **jugador Héroe** debe leer este manual después de que todos los jugadores hayan leído el **Reglamento introductorio**. Aquí se explican las reglas del juego desde **el punto de vista del jugador Héroe**, y también se ofrece información sobre **el lado del Mal** que el **Héroe debe conocer**.

 Estos recuadros contienen información breve sobre las **reglas del Mal** que también debes conocer.

 Estos recuadros contienen recordatorios breves de reglas que ya se explican en otro lugar, para que no tengas que hojear demasiado.

### UN BREVE RESUMEN

Como Héroe, durante la partida siempre es **"tu" Turno**. **No hay un "Turno del Mal" propiamente dicho**. Los jugadores del Mal únicamente pueden jugar **Reaccionando** ante tus Acciones. Realizarás **1 Acción por Turno** (a menos que actives el **Tiempo Bala**, como se explica en la página 16).



### RONDAS

Cada **Ronda** se compone de **8 Turnos**, representados por las **fichas de Turno** situadas en el tablero de Héroe.

Durante la partida, **al final de cada Ronda**, el **marcador de Ronda** se desplazará hacia la **izquierda** en el medidor de Ronda. También es posible que ganes **Rondas adicionales** durante la partida (en cuyo caso, el marcador se desplazará hacia la **derecha**).

Cuando el marcador de Ronda llega al **último espacio** del medidor de Ronda, el juego entra en **modo Pesadilla** (ver página 18).



### TURNOS

Durante cada Turno, eliges **1 Acción** que realizar. También puedes realizar **2 Acciones** en el **mismo Turno** si activas el

**Tiempo Bala** (ver página 16).

En cualquier momento después de que hayas declarado tu Acción, los jugadores del Mal pueden jugar **1 o bien 2 cartas** como **Reacción**. Cada carta especifica en qué momento del Turno se puede jugar. Después de que se haya **resuelto** tu Acción y de que los jugadores del Mal hayan tenido la oportunidad de jugar su **Reacción**, el **Turno termina**.



Tu primer objetivo es completar una de las **Misiones Iniciales**, para **activar** así la **Misión Final** (es decir, para desbloquearla y ponerla en juego). Activar la Misión Final también te otorga ciertas **recompensas** adicionales, en función del **Nivel de Dificultad** que hayas escogido. Si consigues completar también la **Misión Final**, **habrás ganado la partida**.





Durante cada Turno, debes elegir **1 Acción** que realizar, declararla y gastar **1 ficha de Turno**, dándole la vuelta y dejándola **boca abajo**. En condiciones normales, solamente puedes realizar **1 Acción por Turno**. Sin embargo, podrás realizar **2 Acciones en un mismo Turno** si activas el **Tiempo Bala** (ver más abajo).

Aquí tienes una lista de todas las **Acciones disponibles** y un breve resumen de lo que te permiten hacer durante la partida:



La Acción de **MOVIMIENTO** te permite moverte a un **Sector adyacente**. Además, puedes **Atrancar 1 Puerta adyacente** después de cada movimiento.



La Acción de **EXPLORACIÓN** te permite Revelar **hasta 2 Sectores adyacentes en línea recta** desde el Sector del Héroe, sin entrar en ellos, y asegurar un Sector retirando **1 ficha de Peligro**.



La Acción de **COMBATE** te permite **tirar 2 dados** para **atacar a una Criatura** que se encuentre en el Sector del Héroe.



La Acción de **RASTREO** te permite **comprobar tu distancia** hasta **2 objetivos del Mapa** oculto tras la pantalla.



La Acción de **SAQUEO** te permite **robar cartas de Objeto** y **Mejorar** los Objetos de tu Inventario.

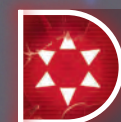


La Acción de **INTERACCIÓN** te permite **reparar las UCL** para encender las **Luces** de algunos Sectores, y también es necesaria para completar la mayoría de las **Misiones**.



Acciones  
gastadas

Acciones  
disponibles



## REACCIONES DESBLOQUEADAS

Cuando realizas una Acción, desbloqueas determinadas **cartas de Reacción** que podrán jugar los jugadores del Mal como respuesta a dicha Acción. El icono de la esquina superior izquierda de la carta de Reacción indica qué **Acción** la desbloquea. También hay algunas Reacciones que se desbloquean cuando el Héroe sufre **Daño de Vida** o **Daño de Autocontrol** (ver página 9).

Cada carta de Reacción puede jugarse en un **momento específico** del Turno, especificado en la propia carta.

Cuando realizas una Acción, debes **declararla** a los jugadores del Mal **antes de resolver** los efectos de la Acción. Si quieres activar el **Tiempo Bala**, también tienes que declararlo antes de declarar la Acción o Acciones que llevarás a cabo en ese Turno.

### ! TIEMPO BALA

Al **principio** de tu Turno, puedes activar el Tiempo Bala gastando **1 ficha de Adrenalina**. El Tiempo Bala te permite realizar **2 Acciones en un solo Turno**. También puedes utilizar las fichas de Adrenalina para **recuperar Salud**. Para saber más sobre la Adrenalina, ver página 16.

### ! USO DE OBJETOS

Tus Acciones también pueden utilizarse para **activar** el efecto de los **Objetos** de tu Inventario. Cuando emplees Acciones para activar Objetos, el texto de la carta **cancela por completo** el efecto habitual de la Acción (para saber más, ver página 14).

Nota: Aunque emplees tu Acción para activar un Objeto, las **Reacciones Desbloqueadas** de los jugadores del Mal siguen siendo las relativas a la Acción utilizada.

Ver  
"Acción - Movimiento",  
página 3.

Ver  
"Acción - Exploración",  
página 7.

Información sobre  
"Reacciones  
Desbloqueadas".

Ver  
"Acción - Combate",  
página 8.

Ver  
"Acción - Rastreo",  
página 11.

Ver  
"Acción - Saqueo",  
página 12.

Ver  
"Acción - Interacción",  
página 13.



La **Acción de MOVIMIENTO** te permite desplazarte a un **Sector adyacente** y **Atrancar 1 Puerta adyacente**. Para realizar la Acción de Movimiento, debes declarar a los jugadores del Mal en qué **dirección** quieres desplazarte (norte, sur, este u oeste). El Radar del tablero de Héroe muestra dónde está cada punto cardinal.

Al moverte a un **Sector No Revelado**, tu Acción también **Revela** automáticamente dicho Sector (aunque esto no está exento de riesgos; ver **"Toparse con Criaturas"**, página 4).

Mientras te mueves, los jugadores del Mal **actualizarán el Laberinto** de acuerdo con el Mapa, **Revelando todos los Elementos** del Sector en el que acabas de entrar, si es necesario.

**Después** de cada paso de movimiento, también puedes **Atrancar 1 Puerta adyacente** (ver más abajo).

Una vez hecho esto, la Acción termina.

## USAR Y ATRANCAR PUERTAS

Las Puertas son **automáticas**, y se abren siempre que estés en una posición adyacente a ellas. Puedes cruzar libremente las Puertas con tu Acción de Movimiento normal. Sin embargo, las Criaturas también pueden cruzar las Puertas, por lo que podría serte útil **Atrancarlas**.

Puedes Atrancar 1 Puerta adyacente **tras cada paso de tu movimiento**. Una Puerta Atrancada no se abrirá automáticamente cuando estés adyacente a ella. Atrancar Puertas puede ser un arma de doble filo. Mientras una Puerta esté Atrancada, nadie puede cruzarla, ni las Criaturas... **¡ni tú!**

Además, los Sectores adyacentes conectados por una Puerta Atrancada **dejan** de considerarse **adyacentes** a la hora de aplicar reglas del juego y efectos de cartas.

Para cruzar una Puerta Atrancada, **primero debes Desatrancarla** gastando **1 Acción de Movimiento completa** sólo para eso (es decir, sin usarla para moverte).

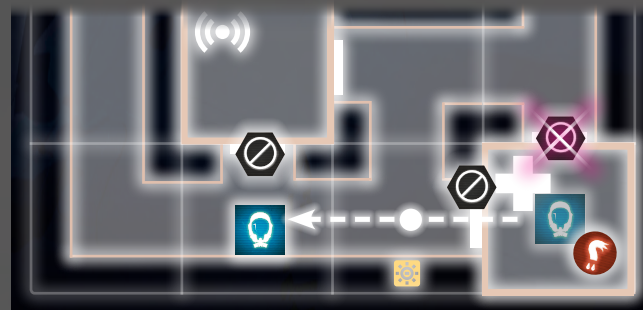


Los jugadores del Mal también pueden **Desatrancar Puertas**, gastando un **"paso de movimiento"**. Por ejemplo, si los jugadores del Mal juegan una **carta de Reacción** que permite que una Criatura se desplace **3 Sectores**, y quieren que cruce una **Puerta Atrancada**, la Criatura debe invertir **1 de esos pasos** en **Desatrancar** la Puerta, por lo que se moverá únicamente **2 Sectores**.

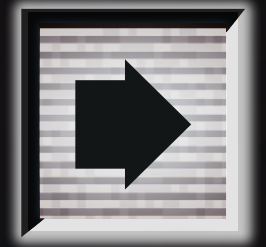
## REVELADO Y NO REVELADO

Un Sector que no se muestre en el Laberinto se considera **No Revelado**. Un Sector visible en el Laberinto se considera **Revelado**. Cuando se Revela un Sector, también debe Revelarse todo aquello que contenga (Puertas, Escaleras, UCL, Criaturas y fichas de Peligro y Condición).

Gracias a la **memoria caché** de la **Holopulsera**, hasta el final de la Ronda también podrás "ver" lo que sucede en todos los Sectores **Revelados** tal y como muestre el Mapa, incluso si están fuera de tu Campo de Visión (ver página 6).



El Héroe utiliza el Objeto Mochila propulsora, que le permite desplazarse 2 Sectores con una única Acción de Movimiento. No puede Atrancar la Puerta norte de la Enfermería antes de moverse, porque las Puertas solamente pueden Atrancarse después de un paso de movimiento. Sin embargo, sí que puede Atrancar la Puerta oeste una vez salga de la Sala, aunque la Mochila propulsora le permita seguir moviéndose hasta un segundo Sector. Después de completar su Acción de Movimiento, el Héroe también puede Atrancar la Puerta sur de la Sala de Control, ya que puede Atrancar una Puerta adyacente tras cada paso de movimiento.



Ver **"Toparse con Criaturas"**, página 4.



Información sobre **"Desatrancar Puertas"**.

Ver **"Movimiento de las Criaturas"**, página 5.



## USO DE ESCALERAS

Los 2 Niveles del Mapa están conectados entre sí por **2 Escaleras distintas**. Los Sectores conectados por **Escaleras** se consideran **adyacentes unos de otros**.

Al moverte desde **un Nivel del Mapa** al **otro**, los jugadores del Mal **retirarán inmediatamente** del **Laberinto** todos los Sectores del Nivel **abandonado**, a excepción del **Sector que contiene las Escaleras**.

*Al pasar al otro Nivel del Mapa, todos los Sectores del primer Nivel, salvo el que contiene las escaleras, son retirados.*



## TOPARSE CON CRIATURAS

Si, **mientras te mueves**, entras en un Sector que contiene una **Criatura** que todavía **no** había sido **Revelada**, la Criatura te **asustará** y perderás **Autocontrol** (ver página 9). La cantidad de **Autocontrol** perdido depende de la Criatura, y se muestra en la **tabla de Estadísticas de las Criaturas** (ver página 18).

Esto ocurrirá si entras en un **Sector No Revelado** que contenga una Criatura, pero también si una Criatura procedente de un Sector No Revelado **adyacente entra en el Sector del Héroe** a consecuencia de una **Reacción**. Además, si hay **Criaturas en tu Sector** al final del Turno, te **atacarán** (ver página 8).



*Realizas una Acción de Movimiento para desplazarte hacia la derecha, hasta un Sector No Revelado... ¡y te topas con un Parásito! Te asustas y pierdes 1 Autocontrol. Tu Acción termina aquí. Los jugadores del Mal reaccionan moviendo a un Gusano No Revelado a tu Sector, por lo que vuelves a asustarte.*

## ATAQUES DE OPORTUNIDAD

Cuando abandonas un Sector con 1 o más Criaturas, ofreces a los jugadores del Mal un **Ataque de Oportunidad**.

Los jugadores del Mal **tiran 1 dado** por cada **Criatura** presente en el Sector. **Perderás 1 corazón** por cada **Impacto** (ver página 9).

Si hay **Luz** en el Sector que abandonas, el Ataque de Oportunidad **se reduce en 1 dado**.



*¡Qué situación tan desagradable! Al verte superado en número, decides huir en lugar de luchar, pero con ello permites a los jugadores del Mal realizar un Ataque de Oportunidad. Antes de que te muevas, como el Sector está Iluminado, los jugadores del Mal te atacan lanzando 1 dado, 1 menos que el número de Criaturas.*

Ver  
"Daño al Héroe",  
página 9.

Ver "Sufrir ataques  
de Criaturas",  
página 8.

Ver  
"Daño al Héroe",  
página 9.





## MOVIMIENTO DE LAS CRIATURAS

Los jugadores del Mal pueden mover a las Criaturas utilizando ciertas **cartas de Reacción**. El **número de Sectores** que puede avanzar una Criatura se indica en la **propia carta**.

Además, los jugadores del Mal pueden jugar **cualquier carta de Reacción** boca abajo (lo que se denomina **Reacción Común**) para mover **1 Criatura** cualquiera un máximo de **1 Sector**.



## CÓMO INTERPRETAR EL RUIDO

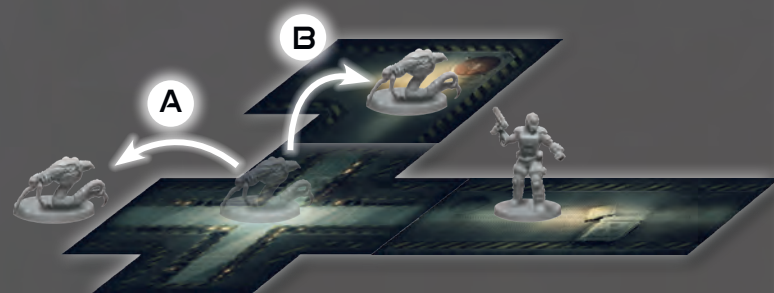
Al **Generar** o **mover** una Criatura, ésta hace **Ruido**, dándote pistas sobre su **posición**. Los jugadores del Mal siempre deben ser **sinceros** al comunicar un **Ruido**: deben decirte la **verdadera dirección** de la que procede el sonido, es decir, la dirección que deberías seguir para alcanzar a la Criatura en el **menor número de movimientos posible**.

Si existe más de una ruta posible de la misma distancia, los jugadores del Mal **decidirán qué dirección** darte. Si el ruido procede del **otro Nivel**, eso será lo único que te comuniquen. Además, ten en cuenta que las **Puertas Atrancadas** interrumpen la **propagación del Ruido**: si estás cerca de una, es posible que la dirección por la que oyes el Ruido no señale en la verdadera dirección de la **distancia más corta** que os separe físicamente a ti y a la Criatura que lo provoca.

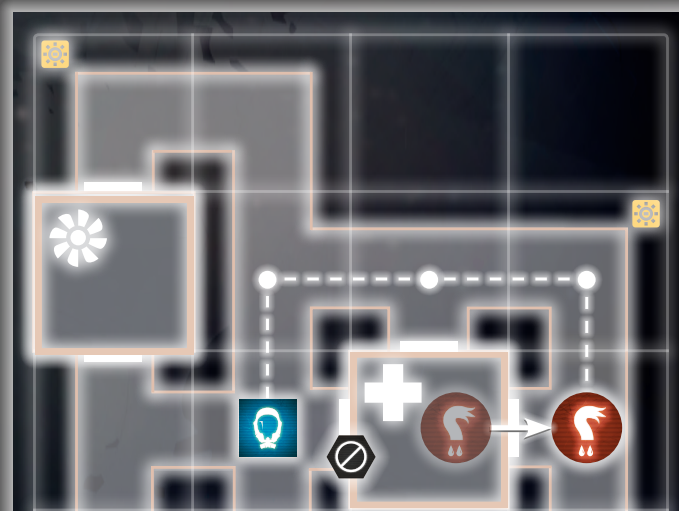
Puedes utilizar el Radar del tablero de Héroe para **señalar** el Ruido que has oído mediante **fichas de Carga**. Esto te ayudará a perseguir a las Criaturas (o a evitarlas).



Cuando una Criatura No Revelada entra en un Sector Revelado, independientemente de que el Sector de destino se encuentre en tu Campo de Visión (1) o no (2), la Criatura debe ser Revelada. En los dos casos representados en la imagen, debido a que el Parásito no ha sido Revelado dentro del Sector del Héroe, éste no se asusta.



Cuando una Criatura se mueve desde un Sector Revelado a otro No Revelado (A), los jugadores del Mal deben comunicarte en qué dirección se ha marchado (hacia el oeste, en el ejemplo de la imagen) antes de retirar la miniatura de la Criatura del Laberinto. Cuando una Criatura abandona tu Campo de Visión pero sigue estando en un Sector Revelado (B), la miniatura permanecerá visible en el Laberinto.



Si la Puerta del ejemplo de la imagen no estuviera Atrancada, oirías el Ruido del movimiento del Gusano por el este. Sin embargo, como las Puertas Atrancadas interrumpen el Ruido, en este caso oirías el Ruido por el norte.

Información sobre  
"Movimiento de  
las Criaturas"

Ver Glosario  
"Generar",  
página 20.

Ver "Orientación básica",  
REGLAMENTO INTRODUCTORIO,  
página 12.

Ver "Usar y Atrancar  
Puertas",  
página 3.




Ver "Ataques de Oportunidad",  
página 4.

Ver  
"Completar Misiones",  
REGLAMENTO INTRODUCTORIO,  
página 11.

Información sobre  
"Puertas adyacentes".

Ver "Revelado y No Revelado",  
página 3.

## EFFECTOS DE LA LUZ

Encender las Luces de un Sector te proporciona **varios efectos ventajosos**: por ejemplo, te será **más fácil impactar** con los **dados** (ver "Combate", página 8), y ciertas **Criaturas** serán **menos eficaces en combate** (ver recuadro más abajo). Además, si **abandonas un Sector Iluminado** que contenga una Criatura, el **Ataque de Oportunidad** que recibes se reducirá en **1 dado** . Por último, tras **reparar una UCL**, es posible que se **Revelen** nuevos Sectores (si no se habían Revelado ya), y en ciertos casos podrías ampliar tu **Campo de Visión** (ver más abajo).

Hay **distintas formas** de encender las **Luces** de un Sector:

- Utilizar una **Acción de INTERACCIÓN** en un Sector que contenga una **UCL** (Unidad de Control de Luz) para repararla (ver página 13).
- Utilizar el **efecto de una carta de Objeto** que encienda las Luces (ver página 14).
- Resolver una **carta de Misión** activa cuya **Recompensa** encienda las **Luces**.



## LAS CRIATURAS Y LA LUZ

Al final de cada Turno, si una Criatura se ha movido a un **Sector Iluminado** que **no sea el Sector del Héroe**, las Luces de ese Sector **se apagan** (la Criatura ataca las Luces igual que puede atacarte a ti, pero sin necesidad de tirar dados). Únicamente el efecto de **determinadas Reacciones** permite que las Criaturas apaguen las Luces del Sector del Héroe.

## ! PUERTAS ADYACENTES

Las Puertas son principalmente una pista para que el Héroe sepa que **hay una Sala cerca**. Como las Puertas son automáticas y se abren en cuanto estás adyacente a ellas, si te encuentras en un Sector con una Puerta y el Sector que hay **al otro lado** de dicha Puerta es **Revelado**, ese Sector se considera **dentro del Campo de Visión**. Cuando una Puerta no se encuentra en el Sector del Héroe, **interrumpe** el Campo de Visión.

## CAMPO DE VISIÓN

Tu **Campo de Visión** (o **CdV**) representa todo lo que la **miniatura de Héroe** es capaz de **ver directamente** en un momento determinado. El CdV empieza en el **Sector del Héroe** y se extiende por todos los **Sectores Revelados** en **línea recta, en todas las direcciones posibles**. Solamente se ve **interrumpido** por:

- una **pared** (como la de un Pasillo Curvo o una Bifurcación de Pasillos)
- una **Puerta** que **no esté adyacente** al **Sector del Héroe**
- un Sector **No Revelado**
- un Sector que se encuentre al otro lado de unas **Escaleras**



Nota: El Sector del Héroe siempre está dentro del CdV. Un Sector No Revelado siempre está fuera del CdV. Sin embargo, un Sector Revelado puede estar dentro o fuera del CdV.

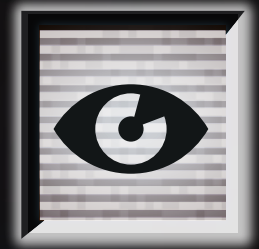
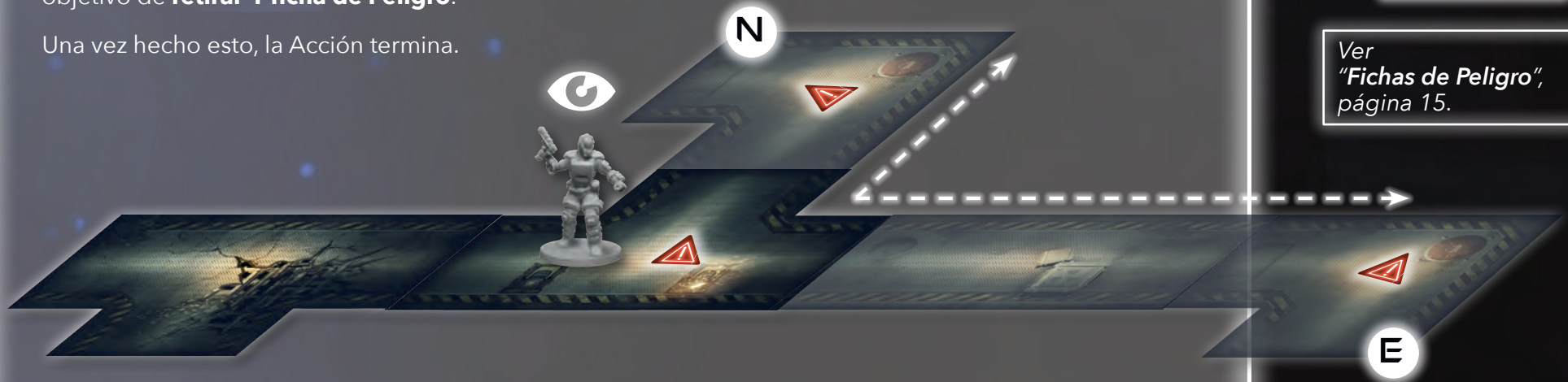


La **Acción de EXPLORACIÓN** te permite Revelar **un máximo de 2 Sectores adyacentes** en **línea recta** desde el Sector del Héroe, sin entrar en ellos. Para realizar la Acción de Exploración, debes declarar **en qué dirección** quieres Explorar. Los jugadores del Mal deben **actualizar el Laberinto** de acuerdo con el Mapa, **Revelando** todos los Elementos de los Sectores recién explorados.

Si exploras **a través de unas Escaleras**, solamente se **Revelará** el **Sector** que se encuentra **al otro lado** de las Escaleras (en vez de 2 Sectores en línea recta).

Además, si hay **fichas de Peligro** en el **Sector del Héroe** o en cualquiera de los **Sectores recién explorados**, puedes **retirar 1** de esas fichas. También puedes explorar Sectores que **ya estén Revelados**, con el objetivo de **retirar 1 ficha de Peligro**.

Una vez hecho esto, la Acción termina.



Ver  
"Fichas de Peligro",  
página 15.

Desde tu posición, si exploras al este, Revelarás 2 Sectores en línea recta. Por el contrario, si exploras al norte, solamente Revelarás 1 Sector.

Después de haber Revelado todos los Sectores explorados, también podrás retirar 1 de las fichas de Peligro de los Sectores recién Revelados o del Sector del Héroe.



Cuando exploras el Sector que se encuentra al otro lado de las Escaleras, solamente puedes Revelar dicho Sector, en lugar de 2 Sectores en línea recta. Como estás explorando desde un Nivel a otro, es como si te toparas con un Pasillo Curvo en el primer Sector que encuentras.








Información sobre  
"Sufrir ataques de  
Criaturas".


Información sobre  
"Criaturas Heridas".

Ver Glosario  
"Herida",  
página 20.

## ! ATACAR CON OBJETOS


Al utilizar un Objeto para **atacar**, el texto de la carta **cancela por completo** el efecto habitual de la Acción (ver página 14). Es posible que puedas **tirar más**  que en una Acción de Combate normal, o **atacar** a las Criaturas **desde lejos**.

La **Acción de COMBATE** te permite **tirar 2 dados**  para **atacar a una Criatura** que se encuentre en el **Sector del Héroe**.

Para realizar la Acción de Combate, debes **elegir** y **declarar** cuál es el **objetivo** del ataque, y después **tirar 2 dados** : el número de **Impactos** es la cantidad de **daño** infligido al objetivo.








Una vez hecho esto, la Acción termina.

## DAÑAR A UNA CRIATURA

Cada Criatura tiene un número determinado de **puntos de vida**, tal y como se muestra en la columna  de la **tabla de Estadísticas de las Criaturas**, ver página 18. Es la cantidad de daño necesario para Herir o Matar a dicha Criatura. Este valor se divide en dos: el primer número es la cantidad de daño que es necesario causar **con un único ataque** para infligir la **primera Herida** a la Criatura; el segundo número es la cantidad de daño que es necesario causar **con un único ataque** para infligir la **segunda Herida** a la Criatura. Cuando una Criatura recibe su segunda Herida, **Muere**. Ya habrás deducido que, para **Matar directamente** a una Criatura que no ha sufrido Heridas, **con un único ataque** necesitas causar una cantidad de daño **igual o mayor** que la **suma** de estos dos números.

Estos dos valores son **umbrales**: por ejemplo, si una Criatura requiere 2 puntos de daño para estar Herida, pero **sólo le causas 1**, la Criatura **no queda Herida**, y el daño infligido **"se pierde"**.



## ! ¿IMPACTO O FALLO?



Cada dado tiene **3 resultados posibles**: , , . En **condiciones normales**, solamente los resultados de  cuentan como **Impactos**, mientras que  y  cuentan como **Fallos**. Sin embargo, los resultados de  **podrán contarse como Impactos** si se dan condiciones especiales. Dichas condiciones son **distintas** dependiendo de quién tire el dado: **tú** o los **jugadores del Mal** (ver siguiente página).



## SUFRIR ATAQUES DE CRIATURAS

Siempre que una **Criatura** se encuentra en el **Sector del Héroe** al **final de un Turno**, dicha Criatura **ataca**. Los jugadores del Mal no necesitan jugar cartas para hacerlo; el ataque es **automático**.

Los jugadores del Mal tirarán un **número de dados**  **determinado**, dependiendo de las estadísticas de la **Criatura (o Criaturas)**. Perderás **1 Vida**  por cada **Impacto** (ver siguiente página).

La mayoría de las Criaturas tiran un número distinto de dados en función de si su Sector se encuentra **a oscuras** o **Iluminado**. El **primer número** de la columna  de la tabla de Estadísticas de las Criaturas es el número de dados que tira la Criatura en un **Sector a oscuras**. El **segundo número** de la columna  es el número de dados que tira la Criatura en un **Sector Iluminado**.

Para saber más sobre la Luz, ver página 6.





## CRIATURAS HERIDAS

Los jugadores del Mal deben comunicarte siempre si una Criatura Revelada está **Herida** o **no**. Siempre puedes **pedirles** que te **recuerden** su estado.



Utilizas una carta de Munición y gastas 2 fichas de Carga para atacar al Gusano con 4 .

Obtienes 3  y 1 : 3 Impactos, por lo que causas 3 puntos de daño. Con los primeros 2 puntos de daño, la Criatura queda Herida. Sin embargo, el tercer punto de daño no basta para Matar a la Criatura, así que se pierde.



## COMBATIR CON LUZ

La oscuridad es uno de los aliados más valiosos de los jugadores del Mal. Por el contrario, ¡la Luz te da ventaja **a ti!**

Si el **Sector del Héroe** tiene **Luz**, al tirar los dados, cada **resultado** de **|||** contará como un **Impacto**.



Atacas a las Esporas y tiras 2

Obtienes 1 y 1 **|||**. Como el Sector tiene Luz, el resultado de **|||** cuenta como Impacto, sumando un total de 2 Impactos... ¡lo bastante para Matar a las Esporas con un único ataque!

## DAÑO AL HÉROE

Hay dos **medidores de Salud** distintos en el tablero de Héroe. Esto se debe a que puedes sufrir dos tipos de daño distintos: **daño de Vida** y **daño de Autocontrol** . Por cada punto de daño sufrido, tendrás que desplazar el **marcador 1 espacio** para **reducir** el medidor correspondiente.

Si uno de los medidores **llega a 0**, cuando sufras más daño **de ese tipo**, debes contabilizarlo en el **otro medidor**. El tipo de daño **no cambia** a la hora de aplicar reglas del juego y efectos de cartas.

Si **ambos medidores** llegan a 0, **pierdes la partida**.

## LÍMITE DE CURACIÓN

Existen algunas formas de recuperar **Vida** o **Autocontrol** durante la partida, como por ejemplo: gastando fichas de **Adrenalina**, con las habilidades de ciertos **Personajes**, con los efectos de algunas cartas de **Objeto** o con las **Recompensas Intermedias**. La **posición** del **marcador de Ronda** situado entre tus **medidores de Salud** determina el **Límite de Curación**. **Nunca puedes recuperar Salud por encima** del Límite de Curación. Además, si alguno de tus marcadores de Salud **ya rebasa** el Límite de Curación, no podrás recuperar Salud de ese tipo hasta que **descienda por debajo** del Límite de Curación.

## FIGNAS DE PELIGRO Y DADOS

Los jugadores del Mal también pueden aprovechar los **resultados** de **|||**. Esto sucede cuando el **Sector del Héroe** contiene **1 ficha de Peligro**.

## REACCIONES AL DAÑO

Los jugadores del Mal pueden jugar ciertas cartas de Reacción cuando sufres **daño** de o de . Estas Reacciones no son específicas de ninguna de tus **Acciones**: pueden activarse siempre que **sufras daño**.



Has sufrido el ataque de una Criatura que te causa 2 de daño (y, por tanto, una pérdida de 2 ). Como el medidor de ya está a 0, pierdes 2 en su lugar. El daño sufrido se sigue considerando **daño**  (a la hora de aplicar efectos de cartas, etc.). Más tarde podrías gastar Adrenalina para recuperar , pero no podrás recuperar más porque el marcador rebasaría el Límite de Curación.



Estás jugando en Dificultad Fácil, y acabas de completar tu primera Misión Inicial; por tanto, puedes recuperar 3 y 3 . Tenías 0 , así que puedes recuperarte hasta tener 3 . Sin embargo, ya tenías 2 , y el Límite de Curación se encuentra actualmente entre 4 y 5, así que sólo puedes recuperarte hasta tener 4 .

Información sobre  
"Combatir con Luz".

Ver "Efectos de la Luz",  
página 6.

Información sobre  
"Daño al Héroe".

Ver  
"Recuperar Salud",  
página 16.

Ver  
"Fin de la Partida",  
página 19.

Información sobre  
"Límite de Curación".

Ver "Completar  
Misiones", REGLAMENTO  
INTRODUCTORIO, página 11.

Ver  
"Nivel de Dificultad",  
página 18.







## CONSEGUIR EXPERIENCIA

Al Matar a una Criatura de un tipo determinado (Sectarios, Gusanos, etc.), **obienes 1 Punto de Experiencia** en la Habilidad correspondiente a **dicho tipo de Criatura**. Señálalo colocando una ficha de **Carga** con el **lado azul** boca arriba en el **espacio de Habilidad** correspondiente en el tablero de Héroe. Cuando ganes un **segundo Punto de Experiencia** en la **misma Habilidad**, **desbloquearás dicha Habilidad** durante el resto de la partida. Señálalo dejando la ficha de Carga con el **lado verde** boca arriba.

Nota: También puedes ganar Experiencia mediante los **efectos de ciertas cartas**.

Nota: **No obtienes Experiencia** por la muerte de **Criaturas No Reveladas**. Además, solamente puedes ganar **un máximo de 2 puntos de Experiencia** en cada Habilidad; matar a más Criaturas de esa clase no te otorgará Experiencia.




**Valor:** Cuando vayas a **perder Autocontrol**  tras toparte con una Criatura, puedes obligar a los jugadores del Mal a **tirar 1 una vez**. Si el resultado es un **Fallo**, reduce 1 punto el daño de **Autocontrol**  sufrido.



**Sangre fría:** Tu **reserva de Adrenalina aumenta 1 punto** de forma permanente. Recibirás la ficha adicional **al final de la Ronda**, no inmediatamente.




**Vista de lince:** Cuando realices una **Acción de Saqueo** , puedes **robar 1 carta adicional**.



**Precisión:** Cuando realices una **Acción de Combate** , puedes **volver a tirar 1 vez 1 resultado de Fallo**.



**Destreza:** Cuando vayas a **perder Vida**  tras el ataque de una Criatura, puedes obligar a los jugadores del Mal a **volver a tirar 1 vez 1 resultado de Impacto**.



Al **Matar a un Jefe**, ganas **1 Punto de Experiencia** en **2 Habilidades distintas** de tu elección.

*En Rondas anteriores, has ganado 1 nivel en las habilidades de Valor y Precisión. Consigues Matar a un Jefe, por lo que obtienes 2 Puntos de Experiencia. Decides gastar 1 de ellos en desbloquear la Habilidad de Precisión. Podrías gastar el segundo en desbloquear también la Habilidad de Valor, pero eliges gastarlo en Sangre fría, confiando en que pronto podrás Matar a un Parásito.*





La **Acción de RASTREO** te permite **comprobar tu distancia** hasta **dos objetivos**. Prácticamente **cualquier cosa** del Mapa puede escogerse como objetivo (Salas específicas, un tipo de Sector determinado, Puertas, Escaleras, UCL, un tipo de Criatura determinado...). Para realizar la Acción de Rastreo, debes **declarar 2 objetivos**.

Los jugadores del Mal deben **comprobar el Mapa** y comunicarte la **distancia más corta** (medida en número de **Sectores**) entre el **Sector del Héroe** y **cada objetivo**. Los jugadores del Mal también deben especificar **en qué Nivel** se encuentra cada objetivo ("**en el mismo Nivel**" o "**en el otro Nivel**").

A menos que pidas un **objetivo específico** (por ejemplo: "el Laboratorio"), los jugadores del Mal te comunicarán la distancia hasta el **objetivo más cercano** del **tipo solicitado** (por ejemplo: "la UCL más cercana está a 1 Sector de distancia"). Una vez hecho esto, la Acción termina.

Realizar esta Acción **varias veces** mientras exploras el Laberinto podría servirte para determinar si **te estás acercando** a tu destino o **te estás alejando** de él.



## COMUNICAR INFORMACIÓN

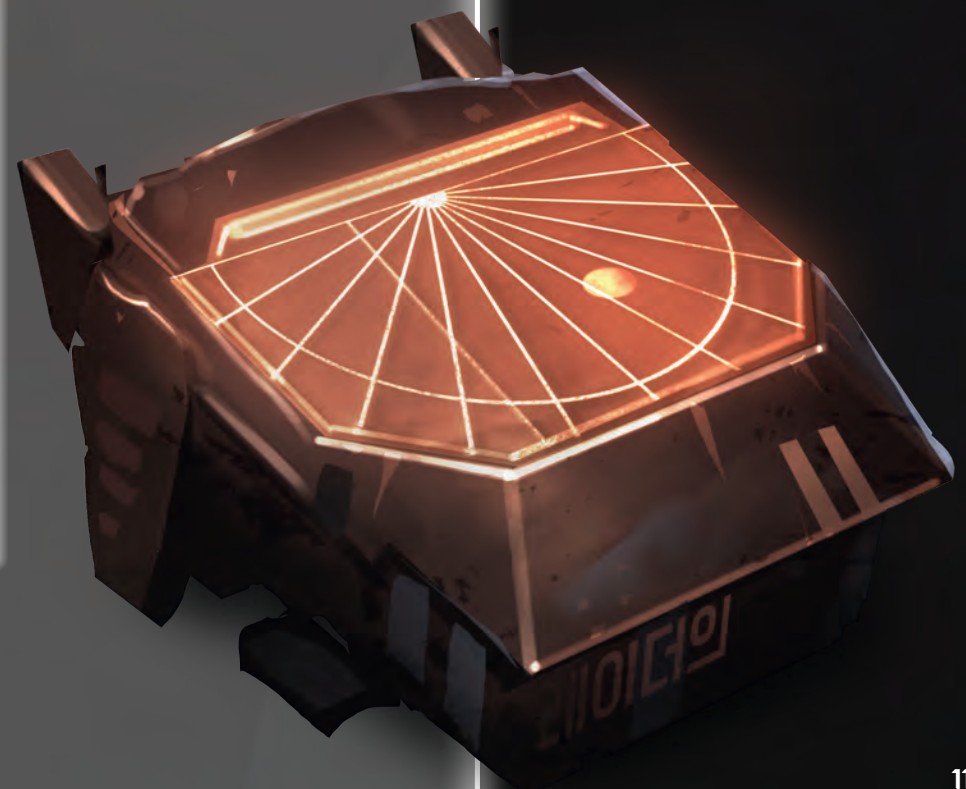
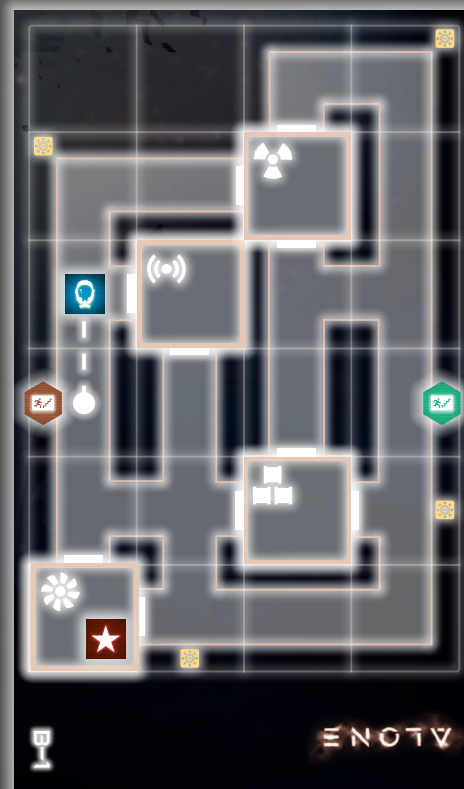
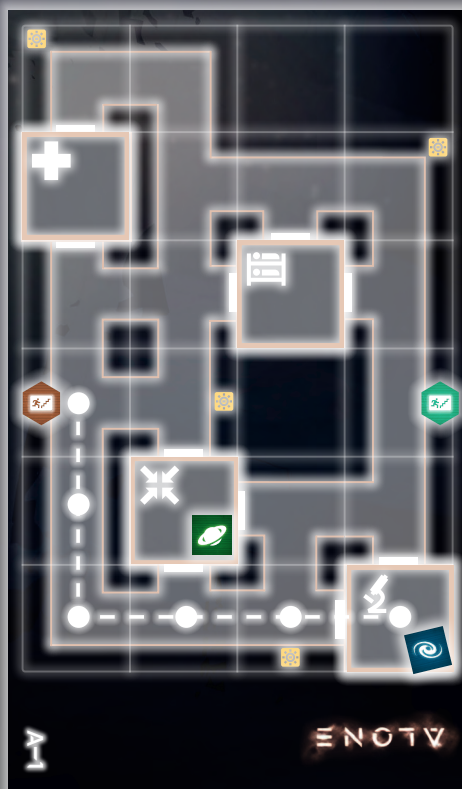
En ciertas ocasiones durante la partida, como al realizar la **Acción de Rastreo**, los jugadores del Mal tendrán que **comunicarte** información.

Cuando el juego les indique que deben comunicar algo, a menos que una **carta de Reacción** les permita explícitamente hacer lo contrario, los jugadores del Mal **no pueden mentir**: deben darte información correcta y clara.

*Nota: Las Puertas Atrancadas no cuentan como obstáculo al calcular la distancia más corta. Además, suele ser más eficaz Desatranicar la Puerta que buscar una ruta alternativa.*



Ver "**Orientación básica**",  
REGLAMENTO INTRODUCTORIO,  
página 12.



*Preguntas la distancia hasta el Laboratorio y hasta las Escaleras más cercanas. Como puedes ver en el Mapa superior, el Laboratorio está en el otro Nivel, a una distancia de 7 Sectores, mientras que las Escaleras más cercanas se encuentran a sólo 1 Sector de distancia. Por supuesto, sin ver el Mapa no resulta fácil localizar objetivos lejanos sabiendo únicamente la distancia, pero puedes volver a preguntar la distancia en próximos Turnos para ir acotando su posición.*





Información sobre "Inventario".

La **Acción de SAQUEO** te permite **robar cartas de Objeto** y **Mejorar** los Objetos de tu Inventario. Para realizar una Acción de Saqueo, debes declarar tu intención y **robar 1 carta** del **mazo de Objetos**. Si te encuentras en una **Sala**, puedes robar **3 cartas en vez de 1**, pero solamente **una vez por Sala** durante la misma partida. Coloca **1 ficha de Carga** en el **espacio de Sala** correspondiente del tablero de Héroe para **señalar** qué Salas **ya has saqueado**.

Debes colocar las cartas de Objeto robadas en tu **Inventario**. A menos que la propia carta o una carta de Reacción especifiquen lo contrario, también debes colocar **3 fichas de Carga**, con el **lado azul boca arriba**, en **cada Objeto robado**.

Después de robar Objetos, si tienes **más de 6 Objetos** en tu Inventario, debes **descartar Objetos** hasta quedarte **solamente con 6**.

Cuando hayas terminado de robar cartas (y de descartarlas, si procede), puedes **Mejorar** cualquier Objeto de tu Inventario (incluidos **los que acabes de robar**) durante la misma Acción.

Para saber más sobre los **Objetos** y su **uso** en la partida, ver página 14.

## MEJORAR OBJETOS

Cada carta de Objeto pertenece a una **Matriz** específica (Química, Eléctrica o Mecánica). También **requiere un componente** de una Matriz específica para ser **mejorado**.

Para Mejorar un Objeto, debes coger **1 ficha de Carga** de otro Objeto con la **Matriz correcta** y dejarla, con el **lado verde boca arriba**, en el **espacio de Componente necesario** de la carta de Objeto que quieres **Mejorar**. Puedes hacer esto **varias veces** durante la **misma Acción de Saqueo**.

CUALQUIER SECTOR

10

SALA (sólo 1 vez por Sala)

+ 20



Has realizado una Acción de Saqueo en la Sala de Ventilación y robado hasta 3 Objetos. No podrás volver a aprovechar la bonificación de esta Sala durante esta partida. Coloca 1 ficha de Carga en el tablero de Héroe como recordatorio.



1. Matriz del Objeto [ - - ]
2. Tipo de Objeto
3. Efecto básico
4. Componente necesario
5. Efecto avanzado



La **Acción de INTERACCIÓN** tiene distintos usos. Te permite **reparar UCL** para **encender las Luces** de algunos Sectores, o interactuar con **otros dispositivos** del Laberinto para **completar una Misión**.

Para realizar una Acción de Interacción, debes declarar un **objetivo válido** en el Sector del Héroe. Los objetivos válidos son:

- **UCL (Unidades de Control de Luz):** Esta Acción reparará la UCL, ver **Reparar Luces** más abajo.
- **Sectores de Misión:** Muchas cartas de Misión te pedirán que realices **1 o más Acciones de Interacción** en una Sala determinada para **completar la Misión**. Consulta las cartas de Misión correspondientes para obtener más información.

Después de aplicar los efectos de la Interacción, la Acción termina.

## REPARAR LUCES

Todas las UCL del Mapa pueden repararse. Al reparar una UCL, **se encienden las Luces** del **Sector con la UCL** y de **un máximo de 2 Sectores adyacentes en línea recta** desde el Sector con la UCL. Debes declarar **en qué dirección** quieres encender las Luces. Si se encienden las Luces de un **Sector No Revelado** que estaría dentro del **Campo de Visión**, dicho Sector también queda **Revelado**.

Los jugadores del Mal actualizarán el Laberinto de acuerdo con el Mapa, **dándoles la vuelta** a las piezas de Laberinto correspondientes para dejarlas con el **lado iluminado boca arriba** y **Revelando** nuevos Sectores si procede.

Puedes reparar la misma UCL **más de una vez** con el objetivo de encender las Luces **en varias direcciones distintas**.

Para saber más sobre las Luces, ver página 6.



*Te encuentras en un Sector con una UCL, y realizas una Acción de Interacción para encender las Luces de ese Sector y de hasta 2 Sectores más en línea recta. Esta Acción tiene varios resultados posibles. Si eliges el oeste, encenderás las Luces de 1 Sector adicional solamente. Si eliges el norte, encenderás las Luces de 2 Sectores más: la Sala y el Pasillo Curvo que hay detrás, pero solamente la Sala quedará inmediatamente Revelada, ya que el Pasillo Curvo se encuentra detrás de una Puerta no adyacente al Sector del Héroe y, por tanto fuera del Campo de Visión. Finalmente, si eliges el este, también encenderás las Luces de 2 Sectores adicionales, y ambos quedarán inmediatamente Revelados ya que se encuentran dentro del Campo de Visión.*

Ver "**Completar Misiones**", REGLAMENTO INTRODUCTORIO, página 11.



## REALIZAR ACCIONES CON OBJETOS

Al utilizar Acciones para activar Objetos, el texto de la carta cancela por completo el efecto habitual de la Acción (para saber más, ver página 2).

Nota: Aunque emplees tu Acción para activar un Objeto, las Reacciones Desbloqueadas de los jugadores del Mal siguen siendo las relativas a la Acción utilizada.

## OBJETOS

Hay dos tipos distintos de cartas de Objeto: **cartas de Objeto de Acción** y **cartas de Objeto Pasivo**.

Una **carta de Objeto de Acción** sólo puede activarse al realizar una Acción específica (indicada mediante el icono de la esquina superior izquierda de la carta). Para activar el efecto de una carta, también debes **descartar 1 ficha de Carga** de dicha carta tras declarar la Acción. Al activar una carta de Objeto de Acción, el texto de la carta cancela **por completo** el efecto habitual de la Acción.

Una **carta de Objeto Pasivo** presenta el icono en su esquina superior izquierda. Para activar el efecto de la carta, debes **descartar 1** cuando se produzca la **condición de activación** descrita en el texto de la carta.

Al utilizar un Objeto, a menos que se especifique lo contrario, **solamente puedes descartar 1** de la carta cada vez que se activa. Por lo tanto, sólo puedes activar su efecto **1 vez por Acción**. Tras gastar la última de un Objeto, dicho Objeto ya no se puede utilizar y debes **descartarlo de inmediato**.

Si un Objeto te permite realizar una Acción adicional, **ambas Acciones** (la Acción que activa el Objeto y la Acción adicional) **desbloquean** sus respectivas **Reacciones** (ver siguiente página).

## COMPAÑEROS

Cada **Personaje** del juego puede utilizarse como **Héroe** o como **Compañero**. Los Compañeros pueden obtenerse durante la partida como **recompensa** por completar ciertas **Misiones**. Al obtener un Compañero, coloca **6 fichas de Carga** en su carta; serán sus Puntos de Salud.

Cuando se juega como Compañero, el Personaje tiene **2 tipos de habilidades**:

- **HABILIDADES DE SACRIFICIO:** **1 vez por partida**, al **principio** de un Turno, puedes decidir **descartar la carta de Compañero** (junto con cualquier ficha de Carga que le quede), para activar un **efecto de un solo uso (normalmente muy poderoso)**.
- **HABILIDADES DE COMPAÑERO:** La carta te indicará **cuándo** puede **activarse** la habilidad. Cada vez que se activa, debes **descartar 1 ficha de Carga** del Compañero.

Si se descarta la última del Compañero, también deberás **descartar** su carta **de inmediato**. Cuando los jugadores del Mal **te inflijan daño**, tienen la opción de infligir **todo ese daño** al **Compañero** en vez de a ti. Debes retirar **1** por **cada** y/o infligido al Compañero de esta forma.

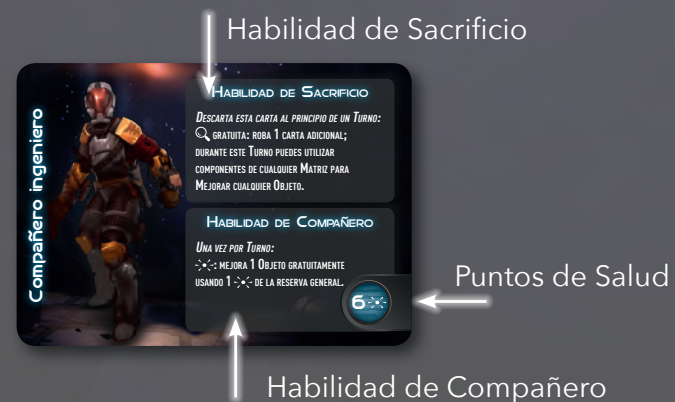


*Declaras una Acción de Movimiento y gastas 1 Carga de tu Mochila propulsora mejorada para activarla. En vez de desplazarte a un Sector adyacente de la manera habitual, el Objeto te permite moverte un máximo de 2 Sectores y realizar una Acción de Combate, todo ello en un único Turno. Sin embargo, ambas Acciones desbloquean sus respectivas Reacciones, de modo que los jugadores del Mal tendrán mayores posibilidades de Reaccionar.*

*Terminas tu movimiento en un Sector que contiene una Criatura y la atacas, pero sólo consigues Herirla. Por tanto, al final de este Turno, la Criatura te devuelve el ataque. Si consigue algún Impacto, podrás gastar Cargas de la Armadura para obligar a los jugadores del Mal a volver a tirar todos los Impactos conseguidos, si lo deseas.*

Ver "Completar Misiones", REGLAMENTO INTRODUCTORIO, página 11.

Ver "Turnos", página 1.





Los jugadores del Mal solamente pueden jugar **un máximo de 2 cartas de Reacción** por Turno. Cuando los jugadores del Mal juegan una carta de Reacción, deben colocar dicha carta en el **medidor de Reacciones** del tablero de Héroe.

Echar un vistazo a las cartas colocadas en el medidor de Reacciones te servirá para recordar rápidamente qué Reacciones **se han jugado contra ti** en esta Ronda, y para **planear** tus próximos pasos en consecuencia.

La **primera carta de Reacción** jugada en cada Turno debe ser una **Reacción Desbloqueada**, y debe situarse en posición **vertical** en el **primer espacio vacío** desde el extremo izquierdo del medidor de Reacciones. Los jugadores del Mal también pueden jugar **una segunda carta de Reacción** durante el mismo Turno, si lo desean, pero esta carta:

- también debe ser una **Reacción Desbloqueada** (ver recuadro a la derecha)
- debe colocarse en posición **horizontal**, cubriendo los **2 espacios vacíos** siguientes del medidor de Reacciones

Los últimos espacios del medidor de Reacciones muestran símbolos de Peligro. Si los jugadores del Mal juegan **muchas Reacciones**, terminarán por **tapar algunos** de dichos símbolos de Peligro. Al final de la Ronda, los jugadores del Mal **cogerán** y **colocarán** en el Mapa tantas fichas de Peligro como símbolos **visibles** haya todavía en el Marcador de Reacciones. Por lo tanto, si juegan muchas Reacciones en esta Ronda, te causarán daño inmediato, pero tendrán **menos fichas de Peligro** que colocar en la **siguiente Ronda** (por lo que te harán la vida más fácil en el futuro).



## REACCIONES DESBLOQUEADAS

Recuerda que, cuando realizas una Acción, **desbloqueas cartas de Reacción** específicas que pueden jugar los jugadores del Mal (ver página 2). También hay algunas Reacciones que se desbloquean al sufrir **daño de Vida** o **daño de Autocontrol** (ver página 9).



## FIGHAS DE PELIGRO

Cuando hay 1 **ficha de Peligro** en el **Sector del Héroe**, los jugadores del Mal pueden activar los **efectos mejorados** de sus Reacciones. Además, al **tirar dados**, podrán contabilizar los resultados de **||!** como **Impactos** (ver página 8).

Sólo puede haber **un máximo de 8** fichas de Peligro en **cada Nivel** del Mapa.

*¡Cuando todos los espacios del medidor de Reacciones estén ocupados, los jugadores del Mal no podrán jugar más Reacciones durante esa Ronda!*



### COLOCAR NUEVAS FICHAS DE PELIGRO

Como hay 1 símbolo de Peligro en el extremo derecho del medidor, fuera de los huecos para cartas, al final de cada Ronda los jugadores del Mal siempre cogerán y colocarán al menos 1 ficha de Peligro.

### LIMPIEZA DE FIN DE RONDA

Al terminar la Ronda, todas las cartas de Reacción del medidor de Reacciones deben descartarse en sus respectivos mazos de descarte.



Ver Glosario "Reacciones Desbloqueadas", página 20.

Ver "Fin de Ronda", página 17.





# USOS DE LA ADRENALINA

Hay 2 formas de gastar las fichas de Adrenalina: para **recuperar Salud** o para activar el **Tiempo Bala**. Puedes hacer **ambas cosas** en un **mismo Turno**, pero solamente puedes gastar **1 ficha de Adrenalina** para **cada cosa**.

Empiezas la partida con **3 fichas de Adrenalina** en tu reserva. Al **final de cada Ronda**, tu reserva de Adrenalina vuelve a llenarse hasta su **valor máximo**, señalado en el **tablero de Héroe** mediante el medidor de Salud que tenga el **valor más bajo: Vida**  o **Autocontrol**  (ver siguiente página).



## RECUPERAR SALUD

Al **principio** de cada Turno, puedes gastar 1 ficha de Adrenalina para **recuperar 1**  **O BIEN 1** . Sin embargo, **nunca puedes rebasar el Límite de Curación**, determinado por la posición del marcador de Ronda situado entre tus medidores de Salud.

Para **recuperar Salud**, debes declarar tu intención al **darle la vuelta a la ficha de Turno** correspondiente al Turno actual. Después, **coloca 1 ficha de Adrenalina** encima de la ficha de Turno, con el **lado de Curación boca arriba**.

## TIEMPO BALA





Al **principio** de cada Turno, puedes activar el **Tiempo Bala**, un "potenciador" especial que te permite **realizar 2 Acciones** en el **mismo Turno**, en vez de sólo 1. Puede ser una gran ayuda en tu carrera contrarreloj para completar las Misiones.

Para activar el **Tiempo Bala**, debes declarar tu intención al **darle la vuelta a la ficha de Turno** correspondiente al Turno actual. Después, **coloca 1 ficha de Adrenalina** encima de la ficha de Turno, con el **lado de Tiempo Bala boca arriba**. **No hace falta** que declares **con antelación** las **2 Acciones** que vas a realizar.

Ten en cuenta que **ambas Acciones desbloquearán** sus respectivas **Reacciones**, de modo que los jugadores del Mal podrán jugar Reacciones Desbloqueadas que correspondan a **cualquiera de tus Acciones, o a ambas**.


El Tiempo Bala es una herramienta muy poderosa, pero como el número de fichas de Adrenalina que puedes usar por Ronda es **limitado**, conviene usarlo con prudencia.



*Gastas Adrenalina para recuperar Salud. Tienes 0  de manera que puedes recuperar 1 . Sin embargo, ya tienes 4 , y el Límite de Curación se encuentra en este momento entre 4 y 5, de modo que no puedes recuperar más .*

## REACCIONES INSTANTÁNEAS

La mayoría de las cartas de Reacción presentan el icono . Son **Reacciones Instantáneas**. Cada una de estas cartas especifica **en qué momento del Turno** puede jugarse.

Una carta que **no tenga el icono**  solamente puede jugarse al **final** de tu Turno.

Ver  
"Límite de Curación",  
página 9.

Ver  
"Turnos",  
página 1.

Información sobre  
"Reacciones  
Instantáneas".



Al final del **octavo Turno** de una Ronda, después de que los jugadores del Mal hayan tenido la **oportunidad de Reaccionar**, la Ronda termina. Antes de iniciar una **nueva Ronda**, realiza los siguientes **pasos**:

## LIMPIEZA DEL MEDIDOR DE REACCIONES

Comprueba cuántos símbolos de Peligro **siguen visibles** al **final del medidor de Reacciones**. Los jugadores del Mal cogen de la reserva **tantas fichas de Peligro como símbolos** visibles haya y las **dejan a un lado** (las colocarán al final de este proceso).

Después, **retira** las **cartas de Reacción** del medidor. Los jugadores del Mal las colocan en los **mazos de descarte**, al lado de los **correspondientes mazos de Reacciones**.



## LIMPIEZA DEL LABERINTO

Los jugadores del Mal retiran ahora todas las **piezas de Laberinto**, a excepción de la pieza del **Sector del Héroe**, las piezas de todos sus **Sectores adyacentes** y las de todos los **Sectores Iluminados** dentro de tu **Campo de Visión**.



Al final de la Ronda, los Sectores marcados con una flecha se retiran del Laberinto, porque no están adyacentes al Sector del Héroe ni tampoco están dentro de su Campo de Visión.

El Sector de Cruce de Pasillos no se retira, porque está adyacente al Sector del Héroe. Y aunque no está adyacente, el Sector de Pasillo Recto al sur tampoco se retira, porque está dentro del Campo de Visión (gracias a la Luz).

## REPONER ADRENALINA

Repón tu **reserva de Adrenalina**. El número de fichas de Adrenalina con las que empiezas la nueva Ronda lo determina el número del **medidor de Adrenalina** que corresponde al **valor más bajo** de entre tus medidores de **Vida** ♥ y **Autocontrol** 🧠 (5 en la imagen inferior).

## EFFECTOS DE FIN DE RONDA

Si hay en juego cartas de **Misión** o cartas de **Héroe** con efectos de **Fin de Ronda**, aplícalos ahora, **antes** de avanzar el **marcador de Ronda**.

## AVANZAR EL MARCADOR DE RONDA

Debes **desplazar el marcador de Ronda** hacia la **izquierda** en el **medidor de Ronda**. Si, al hacerlo, la ficha alcanza el último espacio del medidor, se activa el **modo Pesadilla** (ver página 18). Dale la vuelta al marcador de Ronda y deja el **lado morado boca arriba** para no olvidarlo.



Al final de la Ronda, tu medidor de ♥ está a 3, mientras que tu medidor de 🧠 está a 8. Tu reserva de Adrenalina para la Ronda siguiente será de 5 fichas. Todavía te queda 1 de la Ronda anterior, así que coges 4 para reponer tu reserva. Después, avanzas el marcador de Ronda hacia la izquierda.

## REACCIONES Y PELIGRO

Al **final** de la Ronda, los jugadores del Mal podrán **reponer** sus manos de **cartas de Reacción** y **colocar fichas de Peligro adicionales** en el Mapa.

Solamente puede haber un máximo de **8 fichas de Peligro** en **cada Nivel** del Mapa al mismo tiempo.

Ver  
"Campo de Visión",  
página 6.



# MODO PESADILLA

Información sobre  
"Tabla de Estadísticas  
de las Criaturas".

Ver  
"Daño al Héroe",  
página 9.

Cuando el **marcador de Ronda** llega al último espacio del medidor de Ronda, se activa el **modo Pesadilla**. Esto significa que has tardado **demasiado tiempo** en completar tus Misiones, y las Criaturas entran en un **estado de rabia** que las vuelve más fuertes, más aterradoras y más veloces.

Al activar el modo Pesadilla, debes darle la vuelta a la carta de Estadísticas de las Criaturas y dejarla con el **lado Pesadilla boca arriba**. Además, al final de cada Ronda **perderás 2 puntos de Autocontrol**.

El modo Pesadilla durará hasta el **final de la partida**. Entrar en el modo Pesadilla es **irreversible**: no puedes hacer que la partida vuelva al modo normal, ni siquiera si el efecto de una carta te hace **ganar Rondas adicionales**.

Activar el modo Pesadilla **no hace que la partida termine**, sólo hace que sea **mucho más difícil para ti**. Al disponer de **Criaturas más fuertes**, los jugadores del Mal lo tendrán más fácil para **derrotarte**. ¡Por eso te conviene intentar completar las Misiones **lo más rápido que puedas!**

Tipo de Criatura	Dados de ataque (Oscuridad/Luz)	Distancia mínima de Generación	
	1/1	3/2*	1
	2/1	2/1*	1
	2/2	2/2*	0
	2/1	2/1*	2
	2/2	3/0*	2

**Lado normal**

Cuando el **marcador de Ronda** llega al último espacio del medidor de Ronda, deja esta carta con el **lado Pesadilla boca arriba**.

Tipo de Criatura	Dados de ataque (Oscuridad/Luz)	Distancia mínima de Generación	
	1/1	4/3*	2
	2/1	3/2*	2
	2/2	3/3*	1
	2/1	3/2*	3
	2/2	4/1*	3

**Lado Pesadilla**

Durante el **modo Pesadilla**, al final de cada Ronda pierdes 2 puntos de **Autocontrol**.

Puntos de vida ↑ (para Herir/para Matar estando Herido)      ↑ Daño de Autocontrol

# NIVEL DE DIFICULTAD

En función del Nivel de Dificultad elegido durante el proceso de preparación, los Objetos Iniciales del Héroe y las recompensas obtenidas al activar la Misión Final varían:

## Dificultad Fácil

### Objetos iniciales

Coge al azar 1 de las 3 cartas de "Munición" y roba al azar 1 carta de Objeto más.

### Recompensas intermedias

Gana **1 Ronda** adicional a continuación

Recupera **3 puntos de Vida** ♥

Y

**3 puntos de Autocontrol** 🧠



## Dificultad Normal

### Objetos iniciales

Roba al azar 1 carta de Objeto.

### Recompensas intermedias

Gana **1 Ronda** adicional a continuación

Recupera **3 puntos de Vida** ♥

O BIEN

**3 puntos de Autocontrol** 🧠



## Dificultad Pesadilla

### Objetos iniciales

Roba al azar 1 carta de Objeto.

### Recompensas intermedias

Recupera

**3 puntos de Vida** ♥

O BIEN

**3 puntos de Autocontrol** 🧠



## Dificultad Imposible

### Sin objetos iniciales

### Sin recompensas intermedias



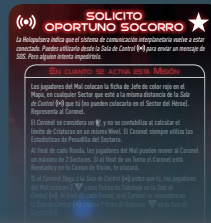
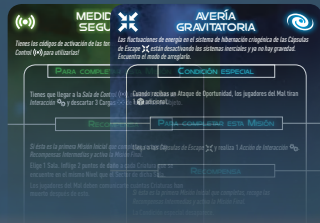
Ver  
"Recuperar Salud",  
página 16.



La partida puede terminar de dos formas:

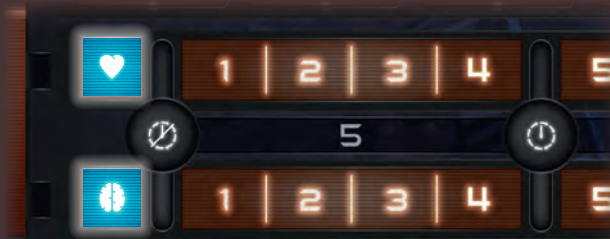
## HAS COMPLETADO LA MISIÓN FINAL

Ganas la partida de manera **instantánea** si se **completa** la **Misión Final**. Recuerda que, para activar la Misión Final, primero tienes que **completar 1 de las 2 Misiones Iniciales**. Recuerda también que es posible **ganar la partida** aunque se haya activado el **modo Pesadilla**.



## HAS SIDO DERROTADO

Los jugadores del Mal ganan la partida de manera **instantánea** si tus **2 medidores de Salud** (el de **Vida** ❤️ y el de **Autocontrol** 🧠) se reducen a cero.



Ver "**Completar Misiones**", **REGLAMENTO INTRODUCTORIO**, página 11.

Ver "**Modo Pesadilla**", página 18.

# ÍNDICE

<b>REALIZAR ACCIONES</b> .....	2	<i>SUFRIR ATAQUES DE CRIATURAS</i> .....	8	<i>COLOCAR NUEVAS FICHAS DE PELIGRO</i> .....	15
<i>TIEMPO BALA</i> .....	2	<i>CRIATURAS HERIDAS</i> .....	8	<i>LIMPIEZA DE FIN DE RONDA</i> .....	15
<i>REACCIONES DESBLOQUEADAS</i> .....	2	<i>COMBATIR CON LUZ</i> .....	9	<b>USOS DE LA ADRENALINA</b> .....	16
<i>USO DE OBJETOS</i> .....	2	<i>DAÑO AL HÉROE</i> .....	9	<i>RECUPERAR SALUD</i> .....	16
<b>ACCIÓN - MOVIMIENTO</b> .....	3	<i>LÍMITE DE CURACIÓN</i> .....	9	<i>TIEMPO BALA</i> .....	16
<i>USAR Y ATRANCAR PUERTAS</i> .....	3	<i>FICHAS DE PELIGRO Y DADOS</i> .....	9	<i>REACCIONES INSTANTÁNEAS</i> .....	16
<i>REVELADO Y NO REVELADO</i> .....	3	<i>REACCIONES AL DAÑO</i> .....	9	<b>FIN DE RONDA</b> .....	17
<i>USO DE ESCALERAS</i> .....	4	<i>CONSEGUIR EXPERIENCIA</i> .....	10	<i>LIMPIEZA DEL MEDIDOR DE REACCIONES</i> .....	17
<i>TOPARSE CON CRIATURAS</i> .....	4	<b>ACCIÓN - RASTREO</b> .....	11	<i>LIMPIEZA DEL LABERINTO</i> .....	17
<i>ATAQUES DE OPORTUNIDAD</i> .....	4	<i>COMUNICAR INFORMACIÓN</i> .....	11	<i>REPONER ADRENALINA</i> .....	17
<i>MOVIMIENTO DE LAS CRIATURAS</i> .....	5	<b>ACCIÓN - SAQUEO</b> .....	12	<i>EFFECTOS DE FIN DE RONDA</i> .....	17
<i>CÓMO INTERPRETAR EL RUIDO</i> .....	5	<i>MEJORAR OBJETOS</i> .....	12	<i>AVANZAR EL MARCADOR DE RONDA</i> .....	17
<i>EFFECTOS DE LA LUZ</i> .....	6	<b>ACCIÓN - INTERACCIÓN</b> .....	13	<i>REACCIONES Y PELIGRO</i> .....	17
<i>LAS CRIATURAS Y LA LUZ</i> .....	6	<i>REPARAR LUCES</i> .....	13	<b>MODO PESADILLA</b> .....	18
<i>PUERTAS ADYACENTES</i> .....	6	<b>OBJETOS Y COMPAÑEROS</b> .....	14	<b>NIVEL DE DIFICULTAD</b> .....	18
<i>CAMPO DE VISIÓN</i> .....	6	<i>OBJETOS</i> .....	14	<b>FINAL DE LA PARTIDA</b> .....	19
<b>ACCIÓN - EXPLORACIÓN</b> .....	7	<i>COMPAÑEROS</i> .....	14	<b>GLOSARIO</b> .....	20
<b>ACCIÓN - COMBATE</b> .....	8	<i>REALIZAR ACCIONES CON OBJETOS</i> .....	14		
<i>DAÑAR A UNA CRIATURA</i> .....	8	<b>MEDIDOR DE REACCIONES</b> .....	15		
<i>ATACAR CON OBJETOS</i> .....	8	<i>REACCIONES DESBLOQUEADAS</i> .....	15		
<i>¿IMPACTO O FALLO?</i> .....	8	<i>FICHAS DE PELIGRO</i> .....	15		



Ver  
"Campo de Visión",  
página 6.

Ver  
"Fichas de Peligro",  
página 15.

Ver "Reacciones  
Desbloqueadas",  
página 2.

Ver "Comunicar  
información",  
página 11.

Ver "Cómo  
interpretar el Ruido",  
página 5.

**Campo de Visión:** Todo aquello que el Héroe puede ver en un momento dado se considera dentro de su Campo de Visión (CdV). El CdV empieza en el Sector del Héroe y se extiende por todos los Sectores Revelados en línea recta, en todas las direcciones posibles. Solamente se ve interrumpido por:

- una pared (como la de un Pasillo Curvo o una Bifurcación de Pasillos)
- una Puerta que no esté adyacente al Sector del Héroe
- un Sector No Revelado
- un Sector que se encuentre al otro lado de unas Escaleras

*Nota: El Sector del Héroe siempre está dentro del CdV. Un Sector No Revelado siempre está fuera del CdV. Sin embargo, un Sector Revelado puede estar dentro o fuera del CdV.*

**Comunicar:** Cuando los jugadores del Mal respondan a las preguntas que les formule el Héroe al realizar la Acción de Rastreo, están comunicando información. La comunicación siempre debe ser verdadera, a menos que una carta diga específicamente que puede ser falsa.

**Elemento:** Un Elemento es todo aquello que puede estar en un Sector. Las Criaturas, las fichas de Peligro, las fichas de Condición, las Puertas, las UCL, las Escaleras y las fichas de Misión se consideran Elementos.

**Generar:** Al Generar una Criatura, ésta se sitúa en un Sector del Mapa. Los jugadores del Mal deciden en qué Sector van a Generar a la Criatura. La distancia mínima entre el Sector del Héroe y el Sector en el que se Genera la Criatura depende del tipo de Criatura, como se muestra en la tabla de Estadísticas de las Criaturas.

Al Generar una Criatura en un Sector, ésta produce Ruido en dicho Sector.

**Herida:** Una Criatura recibe una Herida al sufrir una cantidad de daño igual al número que aparece en la tabla de Estadísticas de las Criaturas. Cuando una Criatura recibe su primera Herida, se considera una "Criatura Herida". Cuando recibe su segunda Herida, la Criatura muere.

**Peligroso/Peligrosa:** Una carta de Reacción se considera Peligrosa si la Acción del Héroe que activa dicha Reacción se realiza en un Sector Peligroso. Un Sector Peligroso es un Sector que contiene 1 ficha de Peligro.

**Reacciones Desbloqueadas:** Las Reacciones Desbloqueadas son los tipos de cartas de Reacción que los jugadores del Mal pueden jugar boca arriba durante un Turno, y están determinadas por las Acciones que realiza el Héroe en ese Turno. Cualquier carta de Reacción, haya sido o no desbloqueada por las Acciones realizadas por el Héroe, puede jugarse boca abajo (lo que se denomina Reacción Común).

**Revelado/No Revelado:** Un Elemento o un Sector puede estar Revelado o No Revelado. Cuando un Elemento o un Sector se ha añadido al Laberinto, se considera Revelado. De lo contrario, se considera No Revelado.

**Robar:** Cuando el juego indique a los jugadores del Mal que roben cartas, el Líder del Mal decide cómo distribuir las. Éste puede decidir dividir el número de cartas robadas entre todos los jugadores del Mal como mejor le parezca.

**Ruido:** Al Generar o mover una Criatura, ésta produce Ruido. Los jugadores del Mal "comunican un Ruido" cuando informan al Héroe de la dirección de la que procede el sonido.

**Teletransporte:** Cuando una Criatura se teletransporta, no sigue las reglas de Generación. Teletransportar Criaturas no produce ningún Ruido, y se ignora la Distancia mínima de Generación.

## CRÉDITOS

**Diseño:** Andrea Crespi, Lorenzo Silva

**Supervisión de diseño:** Hjalmar Hach

**Desarrollo:** Flavio Mortarino

**Desarrollo adicional:** e-Nigma

**Arte:** Steve Hamilton, Paolo Lamanna

**Dirección artística:** Lorenzo Silva

**Diseño gráfico:** Heiko Gunther, Noa Vassalli, Rita Ottolini

**Modelado de miniaturas:** Stéphane Simon, Stéphane Nguyen Van Gioi

**Guión:** Giuseppe Lapadula, Lorenzo Silva, Alessandro Pra'

**Desarrollo de la historia:** Giuseppe Lapadula

**Gestión de proyectos:** Alessandro Pra', Lorenzo Silva

**Gestión de producción:** Alessandro Pra', Flavio Mortarino

**Reglamento:** Alessandro Pra', Flavio Mortarino

**Revisión de la versión en inglés:** William Niebling

**Traducción:** Carlos Loscertales

**Localización:** Edge Studio

## UN AGRADECIMIENTO ESPECIAL A

Silvia Proverbio, Michelle Crespi, Valentina Adduci, Armin Silva, Martina Marinoni, Giulio Panfilo Vassalli, Alexandra Zanasi, Francesca Cerutti, Pietro Righi Riva, Carlo Burelli, Francesco Biglia, Andrea Vigiak, Laura Severino, Valentina Simba Salimbeni, Karim Khadiri, Giulia Ghigini, Edoardo Roncaldier, David Preti, Eric Lang, Andrea Chiarvesio, Yuri Fang, Renato Sasdelli, Heiko Eller, Maurizio Vergendo, Riccardo Sandroni, Giovanni Intini, Roberto Pestrin, Le Coccinelle Rosa, 4Brains4Games, Dadi Ducali, Dunwich Buyers Club, Andrea Marinetti, Federico Corbetta, Paolo Tajé, Fabio Succì Cimentini, Daniel De Filippis, Franchino Barone, Mauro Marinetti, Marco Brera, Fabio Leva, Alessio Vallese, Ivan Zacconi, Michele Marotta, Alessio Lana, Nicola Bocchetta, Andrea Mattalia, Curro Marin, José Manuel Rey, Stephane Bogard, Takashi Aida, Yuko Sato, Cliquenabend, Hunter & Cron, Wurfelmagier, Giuseppe Cicero, Davide Calza, Andrea Polimadei, Daniele Mariani, Giovanni Scalabrini, Roberto Vicario, Andrea Settoni, Filippo Ribaudo, Valentina Foglietto, Luca Pinchiroli, Giuliano Milani, Matteo Sassi, Alessandro Branca, Claudio Rimoldi, Marcello Locatelli, Gabriele Mari, Christian Zoli, Alessandro Valenza, Matteo Pironi, Livio Valentini, Gabriele Galli, Tommaso Battimiello, Giacomo Santopietro, Demis Savini, Gianluca Santopietro, jugadores de la beta de Stahleck Burgevent 15/16/17, jugadores de la beta de Essen 2017... ¡y muchos más!



www.horrible-games.com

**EDGE**