

ALONE™

MANUAL DEL MAL

JUGADORES
DEL MAL,
¡LEED PRIMERO EL
REGLAMENTO INTRODUCTORIO!

Los **jugadores del Mal** deben 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 de los jugadores del Mal**, y también se ofrece información sobre **el lado del Héroe** que los **jugadores del Mal** deben conocer.



Estos recuadros contienen información breve sobre las **reglas del Héroe** que también debéis conocer.



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

UN BREVE RESUMEN

Como jugadores del Mal, **no tenéis** un “**Turno del Mal**” propiamente dicho; **siempre es el Turno del Héroe**. Únicamente podéis jugar **Reaccionando** ante las **Acciones** del Héroe. El Héroe realizará **1 Acción por Turno** (a menos que active el **Tiempo Bala**, como se explica en la página 5).



RONDAS

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

Al **final de cada Ronda**, el **marcador de Ronda** del Héroe se desplazará hacia la **izquierda** en el medidor de Ronda. Cuando el marcador de Ronda llegue al último espacio del medidor de Ronda, el juego entra en **modo Pesadilla** (ver página 17).

El Héroe también puede **ganar Rondas adicionales** durante la partida (en cuyo caso, el marcador se desplazará hacia la **derecha**).

Vuestro único objetivo es **derrotar al Héroe** antes de que se **complete** la **Misión Final**. Para **activar la Misión Final** (es decir, para desbloquearla y ponerla en juego), el Héroe debe completar primero **1 de las 2 Misiones Iniciales** disponibles. Para **derrotar al Héroe**, debéis **dejar a 0** tanto el medidor de **Vida** ♥ como el medidor de **Autocontrol** 🧠 del tablero de Héroe. La herramienta principal de la que disponéis para **infligir ambos tipos de daño** al Héroe son las **Criaturas**.

Por ejemplo, cada vez que el Héroe se tope con una **Criatura No Revelada**, **perderá Autocontrol** 🧠 (ver página 6). Por otro lado, cuando una **Criatura ataque** al Héroe, le causará **daño de Vida** ♥ (ver página 10). Además, algunas de vuestras **cartas de Reacción** pueden mejorar la **eficacia** de vuestras Criaturas o **causar daño** directamente al Héroe de distintas formas (ver página 5).

Contáis con una herramienta más en vuestro arsenal: al colocar **fichas de Peligro** en el Mapa, podéis fortalecer a vuestras **Criaturas** (ver página 10) y desbloquear **efectos adicionales** para vuestras **Reacciones** (ver página 5).



TURNOS

El Héroe elegirá **1 Acción** que realizará en **cada Turno**. El Héroe puede realizar **2 Acciones en el mismo Turno** si activa el **Tiempo**

Bala (ver página 5).

En cualquier momento **después** de que el Héroe **declare** su Acción, podréis jugar **1 o 2 cartas** como **Reacción**. Cada carta especifica **en qué momento del Turno** se puede jugar. Después de que se haya **resuelto** la Acción del Héroe y de que hayáis tenido la oportunidad de **jugar vuestras Reacciones**, el **Turno termina**.



GALERÍA DE CRIATURAS



Las **Esporas** son lentas y muy fáciles de matar, pero se pueden Generar bastante cerca del Héroe, y causan una cantidad de daño enorme.



Los **Parásitos** no causan mucho daño, ni son demasiado difíciles de matar, pero son rápidos.



Los **Sectarios**, aunque trastornados, no dejan de ser simples humanos, y por lo tanto no provocan que el Héroe pierda Autocontrol. Sin embargo, son bastante difíciles de matar y no se ven afectados por la Luz.



Los **Híbridos** son mitad humano, mitad gusano. No son tan duros de matar como los Gusanos, pero si igual de aterradores, y además, la Luz no les afecta tanto.



Los **Gusanos** son espeluznantes y peligrosos en combate. Aunque son difíciles de matar, la Luz les perjudica mucho, hasta el punto de volverlos prácticamente inofensivos en Sectores Iluminados. Utilizadlos con prudencia. Además, sólo se pueden Generar a una distancia considerable del Héroe.



Los **Jefes** tienen estadísticas muy variadas. Consultad las cartas de Misión para saber más sobre ellos.

MAZOS DEL MAL

Hay **4 mazos de Reacciones**. En cada partida solamente se utilizan **2 de ellos**, que se eligen durante la **preparación de la partida**. Todos los mazos contienen el **mismo número** y **tipos** de cartas, pero cada mazo se centra en un **tema específico**:



Furia (rojo) - hace que las Criaturas sean **más fuertes en combate** y más **agresivas**.



Velocidad (azul) - hace que las Criaturas sean más **rápidas** y os permite **Reaccionar más a menudo**.



Terror (verde) - hace que sea más fácil **asustar al Héroe**, y os permite **controlar las Acciones del Héroe**.



Trampas (morado) - hace que sea más fácil colocar **fichas de Peligro**, y las vuelve más **eficaces**.

TAREAS DEL LÍDER DEL MAL

Durante la preparación, uno de vosotros fue elegido **Líder del Mal** inicial. Además de las tareas descritas en la preparación, el Líder del Mal tiene la tarea adicional de **coordinar los esfuerzos** de su equipo. **Antes de jugar** cartas de Reacción, los jugadores del Mal deben **pedir la aprobación del Líder**. Como no es posible **describir explícitamente** ni **mostrar** tus cartas a los demás jugadores, y comunicarse **abiertamente** es demasiado arriesgado, hay muchas probabilidades de que se produzcan **malentendidos**: con el tiempo desarrollaréis una **estrategia de comunicación** eficaz.

En cada Ronda habrá un **nuevo Líder del Mal** al mando. La ficha de Líder del Mal pasa al jugador de la izquierda al final de la Ronda.

REVELADO Y NO REVELADO

! Todo lo que conoce el Héroe (es decir, todo lo que **se muestra en el Laberinto**) se considera **Revelado**. Todo aquello que esté presente en el Mapa pero que **no se muestre** en el Laberinto se considera **No Revelado**.

Gracias a la **memoria caché** de su **Holopulsera**, y únicamente hasta el final de la Ronda, el Héroe también "verá" lo que suceda en todos los Sectores **Revelados** tal y como muestre el Mapa, incluso si están fuera de su Campo de Visión (ver página 9).

MANEJO DE LAS CARTAS

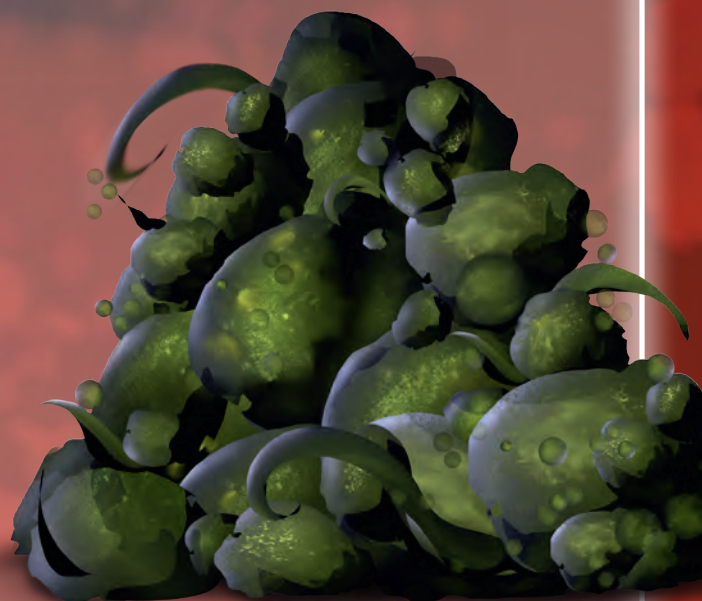
Durante la partida, **no debéis mostrar nunca vuestras cartas** a los demás jugadores del Mal. Podéis hablar libremente sobre las **estrategias** que queréis aplicar y el **tipo de cartas** que pensáis jugar, ¡pero recordad que **el Héroe escuchará todo lo que digáis!** Debéis encontrar una forma de **comunicaros** con vuestros compañeros **de manera sutil**.



COMUNICAR INFORMACIÓN

En ciertas ocasiones durante la partida, como al realizar la **Acción de RASTREO**, tendréis que **comunicar información** al Héroe.

Cuando el juego os indique que comunicuéis algo, a menos que una **carta de Reacción** os **permita** explícitamente hacer lo contrario, **no podréis mentir**: debéis dar al Héroe información **correcta y clara**.



ACTUALIZAR EL MAPA Y EL LABERINTO

Antes de pasar a las auténticas reglas del juego, recordad esto: como jugadores del Mal, disponéis de **acceso absoluto** a toda la información sobre el **estado de la partida**. Todo **queda registrado en el Mapa**, mientras que el **Héroe** únicamente conoce **lo que se muestra en el Laberinto** durante la partida, y aquello que sea capaz de **recordar** cuando dicha información **se elimine al finalizar cada Ronda**. Sin la información que conocéis vosotros, el **Héroe no puede jugar**.

Es **responsabilidad** vuestra **actualizar** tanto el **Mapa** como el **Laberinto** cuando el Héroe **explora** o se **desplace** a **Sectores No Revelados**. Si necesitáis una pieza de Laberinto que en ese momento **no está disponible** en la reserva, tendréis que usar una de las piezas de Laberinto que ya forme parte del Laberinto. En ese caso, debéis elegir la pieza de Laberinto con la **forma correcta** que esté **lo más lejos posible** del Sector del Héroe.

Aquí tenéis una breve lista de los **eventos del juego** que tenéis que **registrar en el Mapa** (y por tanto, actualizarlo):

- **LUZ:** Cuando se **enciendan** las Luces de un Sector, debéis colocar una **ficha de Luz** en él; no hace falta decir que también tendréis que **retirarla** cuando se **apaguen** las Luces.
- **MOVIMIENTOS:** Debéis colocar, mover y retirar **fichas de Criatura** para registrar la posición, los movimientos y el destino de vuestras **Criaturas**. También tenéis que mover la **ficha de Héroe** para vigilar sus movimientos.
- **PUERTAS:** Recordad **Revelar** siempre las **Puertas** al Revelar un Sector con Puertas adyacentes. Además, el Héroe y algunas de vuestras cartas pueden **Atrancar** o **Desatranicar** Puertas. Cuando esto suceda, debéis señalar las Puertas Atrancadas en el **Mapa** y en el **Laberinto** mediante **fichas de Puerta Atrancada** (y retirar dichas fichas cuando las Puertas se Desatranquen).
- **ENTORNO:** Debéis colocar y retirar **fichas de Peligro** en función del desarrollo de la partida. Algunas **cartas de Misión** también os indicarán que coloquéis **fichas de Condición** en el Mapa, para registrar **eventos relacionados con las Misiones** durante la partida. Consultad dichas cartas de Misión para saber más.

El Héroe se mueve hacia el norte. Como el Sector de Pasillo Recto que hay al este de su Sector de destino es un Sector Iluminado, debe ser Revelado inmediatamente (junto con todo lo que contenga). Por el contrario, la Sala situada más al este no está todavía en su Campo de Visión (porque el Héroe no está adyacente a su Puerta), por lo que no se Revela.

Como Reacción, los jugadores del Mal mueven un Parásito Herido a la Sala de Control. Como la Sala de Control ya está Revelada, también deben Revelar al Parásito y comunicar al Héroe que la Criatura está Herida.



JUGAR REACCIONES

MANOS DE CARTAS

1 jugador del Mal: Roba **10 cartas**. Puedes robarlas libremente de cualquiera de los 2 mazos de Reacciones.

2 jugadores del Mal: Robad **6 cartas** cada uno. Sólo podéis robar de **vuestro propio** mazo de Reacciones.

3 jugadores del Mal: Robad **4 cartas** cada uno. El jugador del Mal sentado en medio de los otros dos puede robar cada una de sus cartas de **cualquiera de los 2 mazos de Reacciones**, mientras que los otros dos jugadores del Mal deben robar siempre las cartas del mazo de Reacciones **que tengan delante**.

Todos los jugadores del Mal empiezan la partida con un número determinado de **cartas de Reacción** en la mano (consultar el recuadro de la izquierda). Las cartas de Reacción de la mano de un jugador del Mal **sólo pueden jugarse** como **Reacción** a una **Acción** realizada por el Héroe. Las Acciones que el Héroe decida realizar determinarán las **Reacciones Desbloqueadas**, es decir, las cartas de Reacción que podréis jugar boca arriba durante ese Turno; también podéis jugar siempre una **Reacción Común** (una carta de Reacción cualquiera, pero jugada **boca abajo**; para saber más, ver página siguiente).

Aunque haya un Líder del Mal, jugáis en equipo: **cualquier jugador del Mal** puede jugar una **Reacción**. Deberíais tomar la decisión **conjuntamente** con los demás jugadores del Mal. Como siempre, la decisión final la toma el **Líder del Mal**. Solamente pueden jugarse **un máximo de 2 cartas de Reacción** por Turno.

Al jugar una carta de Reacción, debéis colocar dicha carta en el medidor de Reacciones del tablero de Héroe, con la carta orientada hacia el Héroe (como se muestra en el ejemplo de más abajo). La **primera carta de Reacción** jugada debe colocarse en sentido **vertical**, en el primer hueco vacío del medidor de Reacciones. Si lo deseáis, podéis hacer un "combo" y jugar una **segunda carta de Reacción** durante el mismo Turno, pero dicha carta también tiene que ser una **Reacción Desbloqueada** o una **Reacción Común**, y debe colocarse en sentido **horizontal** en el medidor de Reacciones, ocupando los dos espacios vacíos siguientes.

Tened cuidado con vuestras Reacciones, y sobre todo con los **combos**: los últimos huecos del medidor de Reacciones muestran **símbolos de Peligro**, y al final de la Ronda **cogeréis y colocaréis en el Mapa** tantas **fichas de Peligro** como símbolos de Peligro **sigan visibles** en el medidor de Reacciones. Si jugáis muchas Reacciones, terminaréis por **tapar** algunos de esos símbolos de Peligro, y dispondréis de **menos fichas de Peligro** para la siguiente Ronda. También debéis tener en cuenta el número de **espacios de Reacción restantes**: cuando todos los huecos del medidor de Reacciones estén **ocupados**, ya **no podréis jugar más Reacciones** durante el resto de la Ronda. Además, cuando **sólo quede 1 hueco**, no podréis realizar un **combo**.

¡TENÉIS QUE REACCIONAR!

No hay un **Turno del Mal** propiamente dicho. Los jugadores del Mal solamente juegan **Reaccionando** ante las **Acciones** del Héroe, durante el Turno del Héroe.

REACCIONES AL DAÑO

Algunas Reacciones se desbloquean cuando el Héroe **sufre daño**, en vez de cuando realiza una Acción determinada.

MÚLTIPLES REACCIONES DESBLOQUEADAS

A veces, el Héroe podrá realizar **más de 1 Acción** en un mismo Turno (por ejemplo, al activar el **Tiempo Bala** o al utilizar ciertas **cartas de Objeto**). En esos casos, **cada Acción diferente desbloquea sus respectivas Reacciones**, aumentando así el número de **tipos de cartas de Reacción** que podréis jugar (sin embargo, vuestro **límite de Reacciones** por Turno sigue siendo de **2 cartas**).

FICHAS DE PELIGRO AUTOMÁTICAS

Gracias a que hay **1 símbolo de Peligro** en el **extremo derecho del medidor**, fuera de los huecos para cartas, al **final de cada Ronda** siempre cogeréis y colocaréis **al menos 1 ficha de Peligro**.

Estas Reacciones se han jugado en combo durante el mismo Turno. Solamente queda espacio para 1 Reacción, de modo que solamente podréis jugar 1 Reacción más durante esta Ronda.



CUÁNDO JUGAR REACCIONES

Algunas cartas de Reacción tienen el **símbolo** ⚡ en la esquina superior derecha. Se llaman **Reacciones Instantáneas**. Son Reacciones que pueden jugarse **durante el Turno del Héroe** y el momento exacto de aplicación (por ejemplo: "después de tirar los dados" o "antes de Revelar los Elementos") se **especifica** en cada carta, debajo de su nombre.

Las Reacciones **que no tengan el símbolo** ⚡, así como las **Reacciones Comunes**, solamente pueden jugarse **al final del Turno del Héroe**.

CARTAS PELIGROSAS

Al jugar una carta de Reacción, normalmente sólo se aplicará el efecto de la **primera mitad** de la carta. Sin embargo, si conseguís que la carta se vuelva **Peligrosa**, también podréis aplicar los efectos de su segunda mitad.

La **forma más sencilla** de hacer que una carta se vuelva **Peligrosa** es jugar la Reacción cuando el Héroe se encuentre en un Sector que contenga **1 ficha de Peligro**.

REACCIONES COMUNES Y DESBLOQUEADAS

Las **Reacciones Comunes** (es decir, jugar una carta de Reacción **boca abajo**) **siempre** se pueden jugar como Reacción a **cualquier Acción del Héroe**. Las Reacciones Comunes pueden utilizarse para **mover 1 Criatura un máximo de 1 Sector** O BIEN para **Generar 1 Criatura** siguiendo las reglas habituales de Generación. Para saber más sobre la Generación de Criaturas, ver página 6.

Las **Reacciones Desbloqueadas** (es decir, jugar una carta de Reacción **boca arriba**) solamente pueden jugarse cuando se desbloquean. El símbolo de la esquina superior izquierda de vuestras cartas de Reacción es el **símbolo de desbloqueo**, el evento que debe tener lugar **antes** de que podáis jugar dicha Reacción boca arriba. La mayor parte de las cartas de Reacción se desbloquean mediante una **Acción específica** realizada por el Héroe, pero algunas se desbloquean mediante **otros eventos**.



Las cartas de Reacción con este símbolo sólo pueden jugarse cuando el Héroe realiza una Acción de **MOVIMIENTO**.



Las cartas de Reacción con este símbolo sólo pueden jugarse cuando el Héroe realiza una Acción de **EXPLORACIÓN**.



Las cartas de Reacción con este símbolo sólo pueden jugarse cuando el Héroe realiza una Acción de **COMBATE**.



Las cartas de Reacción con este símbolo sólo pueden jugarse cuando el Héroe sufre daño de **VIDA** ♥.



Las cartas de Reacción con este símbolo sólo pueden jugarse cuando el Héroe realiza una Acción de **RASTREO**.



Las cartas de Reacción con este símbolo sólo pueden jugarse cuando el Héroe realiza una Acción de **SAQUEO**.



Las cartas de Reacción con este símbolo sólo pueden jugarse cuando el Héroe realiza una Acción de **INTERACCIÓN**.



Las cartas de Reacción con este símbolo sólo pueden jugarse cuando el Héroe sufre daño de **AUTOCONTROL** 🧠.

TIEMPO BALA

Al **principio de un Turno**, el Héroe puede gastar **1 ficha de Adrenalina** para activar el **Tiempo Bala**. Esto le permite **realizar 2 Acciones** en un **mismo Turno**.

Para jugar cartas que deben jugarse **al final del Turno**, tendréis que esperar a que el Héroe haya realizado ambas Acciones.

O BIEN RETIRAD 1 CRIATURA DEL MAPA Y GENERAD 1 CRIATURA CON -1 ⚔️ (DISTANCIA MÍNIMA DE GENERACIÓN).

HASTA QUE TERMINE EL TURNO, ESTA CRIATURA OBTIENE +1 🧱 AL ATACAR.

JUGAR MÚLTIPLES REACCIONES

El **orden** en el que el Héroe realiza sus Acciones es irrelevante. Lo que cuenta es **qué Acciones** se realizan, pues esto determina **qué tipos de cartas** se desbloquean para poder jugarlas en ese Turno. Estas cartas pueden jugarse **en cualquier orden**, siempre que se respete su momento de aplicación específico (indicado en la propia carta, especialmente en el caso de las **Reacciones Instantáneas**). Solamente podéis jugar **un máximo de 2 Reacciones** por Turno.

ROBAR CARTAS

Cuando el juego os indique que robéis cartas, el **Líder del Mal decide** cómo distribuir las cartas entre vosotros. ¡No olvidéis que solamente podéis **robar cartas** de los mazos que tenéis **asignados**!

DESCARTAR CARTAS

Al Final de cada Ronda, todas las cartas de Reacción jugadas en el medidor de Reacciones deben descartarse en sus respectivos mazos de descarte. ¡No mezcléis Reacciones de mazos distintos!

! LÍMITE DEL NÚMERO DE CRIATURAS

Sólo puede haber **un máximo de 4 Criaturas** en un **mismo Nivel** del Mapa al mismo tiempo (es decir, un **total de 8 Criaturas** en todo el Mapa). Sin embargo, ciertas **cartas de Misión** pueden permitirnos **rebasar este límite**.

El número de Criaturas de cada tipo que podéis Generar está limitado por el **número de fichas** disponibles.

Cuando **se alcanza el límite** de un Nivel, no podéis **Generar** más Criaturas en dicho Nivel, ni tampoco **mover** Criaturas desde el otro Nivel al Nivel que ha llegado a su límite.

! MOVIMIENTO DEL HÉROE Y CRIATURAS ATERRADORAS

El Héroe también se **asustará** si entra en un **Sector No Revelado** que contenga una **Criatura**.

Para saber más, ver "Acción de Movimiento" en la página 12.

! TELETRANSPORTAR CRIATURAS

El efecto de ciertas cartas de Reacción os permite **Teletransportar Criaturas**. El Teletransporte es una forma especial de mover a las Criaturas. Para saber más, ver página 20.

GENERAR CRIATURAS

Para **Generar una Criatura**, debéis jugar una **Reacción Común**; es posible que el efecto de ciertas cartas de Reacción también os permita Generar Criaturas.

Las Criaturas pueden Generarse **en cualquier Sector** del Mapa, pero nunca pueden Generarse **más cerca** del Héroe de lo que permite la **Distancia mínima** de Generación que se muestra en la tabla de Estadísticas de las Criaturas (ver página 17).

Al Generar una Criatura, ésta produce **Ruido** en el Sector donde es Generada, y debéis **comunicar dicho Ruido** al Héroe. Ver "Comunicar un Ruido" en la página siguiente.

MOVER CRIATURAS

Podéis mover 1 Criatura **un máximo de 1 Sector** al jugar una **Reacción Común**. Es posible que el efecto de **ciertas cartas de Reacción específicas** también os permita moverlas más deprisa (en estos casos, el alcance del movimiento **se especifica en la propia carta**). También podéis mover 1 Criatura **0 Sectores**. Esto puede resultar útil para activar efectos adicionales del movimiento, descritos en ciertas cartas, o para apagar Luces (ver página 9).

Cada vez que movéis una **Criatura No Revelada** al **Sector del Héroe**, el Héroe se **asustará** al ver a dicha Criatura, y perderá **Autocontrol** 🧠. Para que esto suceda, la Criatura debe ser Revelada **directamente** en el Sector del Héroe. El Héroe **no** pierde 🧠 si la Criatura es Revelada en un **Sector distinto** antes de entrar en el Sector del Héroe. La cantidad de 🧠 perdido depende de la Criatura, y se muestra en la **tabla de Estadísticas de las Criaturas**.

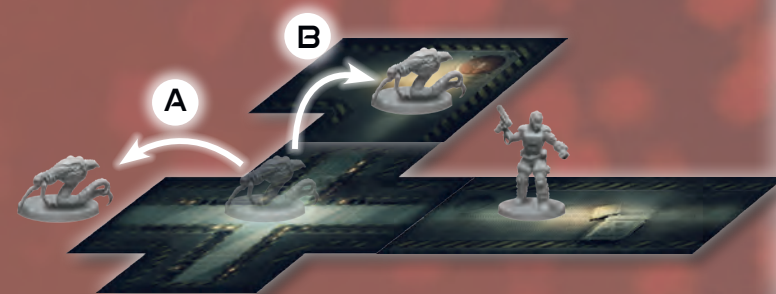


Cuando una Criatura se mueve, produce **Ruido** en el Sector en el que **termina** su movimiento, y debéis **comunicar dicho Ruido** al Héroe. Ver "Comunicar un Ruido" en la página siguiente.

| | |
|--|---|
| | |
| | 3 |
| | 4 |
| | 4 |
| | 3 |
| | 5 |



Al Generar Criaturas, debéis ateneros a la **Distancia mínima** de Generación. En el ejemplo superior, 3 Sectores en el caso de las Esporas (1), 4 Sectores en el caso del Sectarario (2).



Cuando una Criatura se mueve desde un Sector Revelado a otro No Revelado (A), debéis comunicar al Héroe en qué dirección se ha marchado (oeste, en el ejemplo superior). Cuando una Criatura abandona el Campo de Visión del Héroe pero permanece en un Sector Revelado (B), su miniatura seguirá siendo visible en el Laberinto.



Cuando una Criatura No Revelada entra en un Sector Revelado, independientemente de si el Sector de destino está en el Campo de Visión del Héroe (1) o no (2), debe ser Revelada. En los dos casos ejemplificados arriba, como el Parásito no ha sido Revelado en el Sector del Héroe, éste no se asustará.

USO DE ESCALERAS

Los dos Niveles del Mapa están conectados entre sí por **2 Escaleras distintas**. Cada grupo de Escaleras está señalado con un color distinto, para ayudarlos a recordar **adónde conduce** cada uno.

Los Sectores conectados por **Escaleras (marcados en el Mapa con 2 fichas de Escaleras del mismo color)** se consideran **adyacentes el uno del otro**.

COMUNICAR UN RUIDO

Cuando una Criatura es **Generada** o se **mueve**, hace Ruido. Debéis **comunicar dicho Ruido** al Héroe. Al comunicar un Ruido, debéis ser sinceros y comunicar la **dirección real** desde la que el Ruido **llega hasta el Héroe**. Para determinar la dirección, debéis **comprobar en el mapa** cuál es la **ruta más corta** entre el **Sector del Héroe** y la **fente del Ruido**. Esa es la dirección que deberéis comunicar al Héroe.

Si existe **más de 1** ruta posible de la misma distancia, **vosotros decidís** qué dirección comunicar al Héroe. Si el Ruido proviene del **otro Nivel**, eso es todo lo que tenéis que comunicar (ejemplo: "oyes un ruido que viene del otro Nivel").

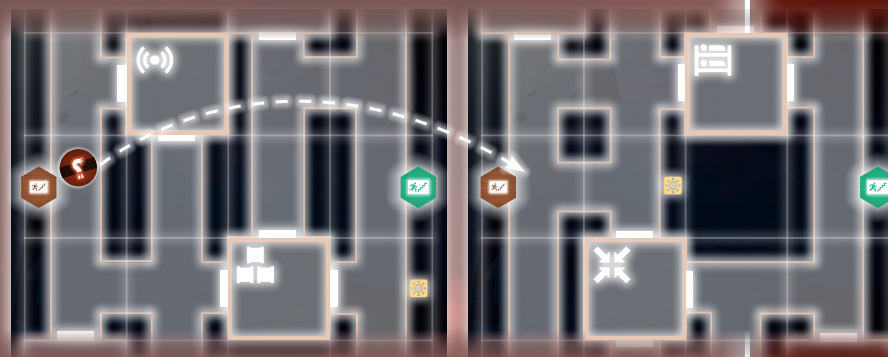
Las **Puertas Atrancadas interrumpen** la propagación del Ruido. Ver más abajo.

PUERTAS ATRANCADAS

El Héroe puede Atrancar 1 Puerta adyacente **al final de cada paso de movimiento** que realice. Algunas **cartas de Reacción** y **cartas de Objeto** también pueden Atrancar o Desatrarcar puertas.

Mientras una Puerta esté Atrancada, **nada** puede **cruzarla**. Además, los **Sectores adyacentes conectados** mediante una Puerta Atrancada **dejan** de considerarse **adyacentes** a la hora de aplicar reglas del juego y efectos de cartas. También **interrumpen** la propagación del **Ruido**.

Para **cruzar** una **Puerta Atrancada**, primero debéis **Desatrararla gastando 1 "paso de movimiento"**. Por ejemplo, si cruzáis una Puerta Atrancada con 1 carta de Reacción que permite que 1 Criatura se desplace **3 Sectores**, debéis invertir **1 de esos pasos** en **Desatrar** la Puerta, por lo que la Criatura podría moverse **un máximo de 2 Sectores**.



El Ruido se produce en el Sector donde la Criatura finaliza su movimiento. En el ejemplo superior, como la Puerta al este está Atrancada, el ruido alcanza el Sector del Héroe desde el norte.



El Héroe activa el Objeto Mochila propulsora para alejarse 2 Sectores de vuestro Gusano, Atrancando 2 Puertas por el camino (1 después de cada paso de movimiento). ¡Hora de Reaccionar! Para Desatrar la Puerta de la Enfermería, tendríais que gastar 1 paso de movimiento con el Gusano, pero no disponéis de ninguna Reacción específica para Gusanos que os permita aumentar el alcance de su movimiento. No alcanzaríais al Héroe ni aunque jugarais un combo de 2 Reacciones Comunes. Una carta de Reacción específica para Parásitos, por el contrario, os permitiría Desatrar la Puerta con 1 paso de movimiento, ¡y gastar el segundo paso para entrar en el Sector del Héroe!

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

Ver "**Realizar Acciones
con Objetos**",
página 12.

Ver "**Reacciones Comunes
y Desbloqueadas**",
página 5.

Información sobre
"Encender Luces".

PUERTAS ADYACENTES

Las Puertas son principalmente una pista para que el Héroe sepa que hay una Sala a la vista. Si el Héroe se encuentra en un Sector con una Puerta y el Sector que hay al otro lado de la Puerta es Revelado, dicho Sector se considera dentro del Campo de Visión. Cuando una Puerta no se encuentra en el Sector del Héroe, interrumpe su Campo de Visión.

Ver Glosario
"Revelado/No Revelado", página 20.

Ver "Actualizar el Mapa y el Laberinto", página 3.

La Luz es una valiosa aliada del Héroe. Le ayuda a **explorar el Mapa**, además de hacerle **más eficaz en combate**, y también **reduce la eficacia de vuestras Criaturas**. Tened cuidado al atacar al Héroe cuando haya Luz, y procurad **apagar las Luces** siempre que sea posible.

Os corresponde a vosotros **actualizar las condiciones de iluminación**, tanto del Mapa como del Laberinto.

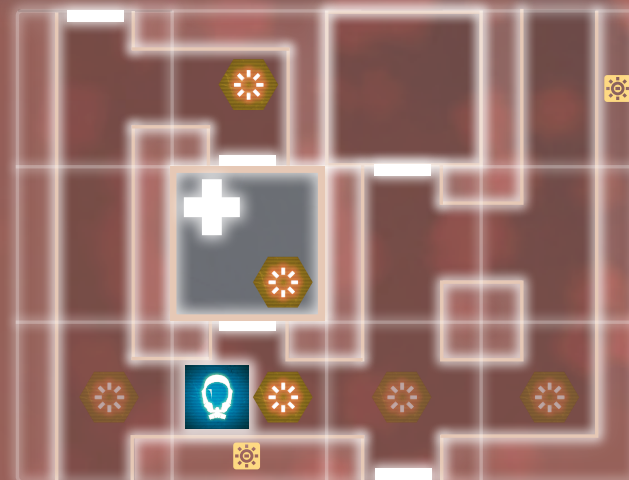
El Mapa está **completamente a oscuras** al comienzo de la partida. Cuando se enciendan las Luces de un Sector, debéis **registrarlo** colocando **1 ficha de Luz** en ese Sector del Mapa. Si dicho Sector es **Revelado**, también deberéis **darle la vuelta a la pieza de Laberinto** correspondiente para dejar el **lado iluminado boca arriba**.

Cuando actualicéis el Laberinto con piezas de Laberinto, **después de que el Héroe se mueva**, si un Sector con las Luces encendidas **entra** en el **Campo de Visión** del Héroe (ver página siguiente), debéis **Revelar inmediatamente** ese Sector.

ENCENDER LAS LUCES

El Héroe puede encender las Luces de varias formas distintas:

- Utilizando una **Acción de INTERACCIÓN** en un Sector que contenga una **UCL** (Unidad de Control de Luz) para encender las Luces de **ese Sector** y de **un máximo de 2 Sectores adyacentes en línea recta**.
- Utilizando el efecto de una **carta de Objeto** que encienda las Luces.
- **Completando una Misión** cuya Recompensa encienda las Luces.



El Héroe se encuentra en un Sector con una UCL. Desde esa posición, el Héroe puede elegir 1 de 3 direcciones y encender las Luces en un máximo de 2 Sectores en línea recta en dicha dirección. El Sector que contiene la UCL siempre quedará Iluminado, pero en este ejemplo hay 3 resultados posibles. Si el Héroe elige el oeste, solamente se iluminará 1 Sector más. Si elige el este, se encenderán las Luces de 2 Sectores más. En ambos casos, todos esos Sectores deben ser Revelados, si no lo estaban ya.

Sin embargo, si el Héroe elige el norte, como en el ejemplo superior, se encienden las Luces de 2 Sectores más: la Sala y el Pasillo Curvo situado más al norte, y debéis colocar fichas de Luz en ambos Sectores del Mapa. Sin embargo, en el Laberinto solamente se Revela la Sala, ya que el Pasillo Curvo se encuentra detrás de una Puerta no adyacente al Héroe, y por lo tanto queda fuera de su Campo de Visión.

Tan pronto como el Héroe se mueva al Sector de la Sala, el Sector del Pasillo Curvo Iluminado deberá Revelarse de inmediato, ya que habrá entrado en el Campo de Visión del Héroe.

APAGAR LAS LUCES

Tenéis varias formas de **apagar las Luces**:

- El efecto de ciertas **cartas de Reacción** incluye apagar las Luces de determinados Sectores.
- 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 atacar al Héroe, pero sin necesidad de tirar dados).

*Nota: Una Criatura **no** puede apagar las Luces si no se ha movido al Sector Iluminado en ese Turno.*



Mover Criaturas a Sectores Iluminados os permite apagar las Luces... ¡pero no podéis hacer lo mismo en el Sector del Héroe!

CAMPO DE VISIÓN







El **Campo de Visión** (CdV) del Héroe representa todo lo que el Héroe puede **ver**, y aquello con lo que puede **interactuar**, en un momento dado. El CdV incluye el **Sector del Héroe** y todos los **Sectores Revelados conectados** en **línea recta** desde el Sector del Héroe, en todas direcciones. 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.

¿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 los dados: el **Héroe** o **vosotros**. Las **fichas de Peligro** os dan ventaja a vosotros, y las **Luces** benefician al Héroe.

LAS TIRADAS SON PÚBLICAS




Quando tengáis que **tirar dados**, hacedlo siempre **fuera** de la pantalla, para que el jugador Héroe pueda ver el resultado de la tirada.

Ver Glosario
"Peligroso",
página 20.

Ver
"Luz y oscuridad",
página 8.


Una Criatura **atacará al Héroe** cuando se encuentre en el **Sector del Héroe** al **final de un Turno**. No necesitáis jugar ninguna carta para hacerlo; el ataque es **automático**.

Quando una Criatura ataca, debéis **tirar un número determinado de dados** (ver más abajo); el Héroe perderá **1 corazón por cada Impacto** (ver recuadro de la izquierda).


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**.

COMBATE EN SECTORES PELIGROSOS

Las fichas de Peligro representan los distintos riesgos que puede afrontar el Héroe mientras explora el Mapa. Además de activar el **efecto Peligroso** de vuestras Reacciones, las fichas de Peligro también pueden hacer que vuestras **Criaturas** sean **más fuertes** al **tirar dados**.


Si el **Sector del Héroe** contiene una **ficha de Peligro**, cuando tiréis los dados, **los resultados de ** **cuentan como Impactos**.


LUZ Y DADOS

El Héroe también puede beneficiarse de los resultados de . Esto sucede cuando el Sector del Héroe está **iluminado**.



ATAQUES DE OPORTUNIDAD

Quando el Héroe abandone un Sector con 1 o más Criaturas, éstas os otorgarán un **Ataque de Oportunidad**. El Ataque de Oportunidad se considera **1 único ataque**, independientemente del número de Criaturas que haya en el Sector.


Debéis **tirar 1 dado**  **por cada Criatura** que se encuentre en el Sector. **No** pueden aplicarse **habilidades ni efectos especiales** a este ataque. El Héroe **perderá 1 corazón por cada Impacto** (ver recuadro superior).

Si el Sector que abandona el Héroe es un **Sector iluminado**, el Ataque de Oportunidad **se reduce en 1 dado** .




Quando estéis en un Sector a oscuras, debéis usar el número de la izquierda en la columna  de la tabla de Estadísticas de las Criaturas (ver página 17). En este ejemplo, el Parásito tira 2 .



Quando estéis en un Sector Iluminado, debéis usar el número de la derecha. Es una situación particularmente desfavorable para el Gusano, que tira 0 .



¡Qué situación tan desagradable! Al verse superado en número, el Héroe decide huir en lugar de luchar, pero con ello os permite realizar un Ataque de Oportunidad. Antes de que el Héroe se mueva, como el Sector está **iluminado**, atacáis al Héroe lanzando 1  en vez de 2 (1 menos que el número de Criaturas).

DAÑO A LAS CRIATURAS

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**. Ésa es la **cantidad de daño** que debe infligir el Héroe 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 restante que es necesario causar **con un único ataque** para infligir la **segunda Herida** a la Criatura. Cuando una Criatura recibe su segunda Herida, muere. Por lo tanto, ya habréis deducido que, para **Matar directamente** a una **Criatura sin Heridas**, **con un único ataque**, el Héroe necesita causar una cantidad de daño **igual o mayor** que la **suma** de estos dos números.

Estos dos valores son **umbrales**: por ejemplo, si el Héroe necesita **infligir 2 puntos de daño** con un único ataque para Herir a una Criatura determinada, pero **sólo inflige 1 punto**, la Criatura **no recibe la Herida**, y el daño infligido **"se pierde"**.

Cuando una Criatura resulta **Herida**, debéis **actualizar el Mapa** dándole la vuelta a la **ficha de Criatura** correspondiente para dejarla con el **lado de Herida boca arriba**. Siempre debéis comunicar al Héroe si una **Criatura Revelada** está **Herida** o **no**.

Cuando una Criatura muere, debéis **retirar la ficha de Criatura** correspondiente del Mapa y la **miniatura de la Criatura** del **Laberinto**, por supuesto.



Ver Glosario
"Herida",
página 20.



El Héroe ataca a vuestro Gusano utilizando 1 carta de Munición y gastando 2 fichas de Carga para tirar 4

El Héroe obtiene 3 y 1 : 3 Impactos, un total de 3 puntos de daño. Con los 2 primeros puntos de daño, el Gusano queda Herido; dadle la vuelta a la ficha para dejarla con el lado de Herida boca arriba. Sin embargo, el tercer punto de daño no basta para matarlo, y se pierde.



PUNTOS DE EXPERIENCIA DEL HÉROE

Al Matar a una Criatura de un tipo determinado (Sectarios, Gusanos, etc.), el Héroe obtiene 1 Punto de Experiencia en la Habilidad correspondiente a dicho tipo de Criatura. Al **Matar a un Jefe**, el Héroe obtiene **1 Punto de Experiencia** en **2 Habilidades distintas**, las que prefiera.

Cuando el Héroe gana un segundo Punto de Experiencia en la misma Habilidad, desbloqueará dicha Habilidad durante el resto de la partida. Para saber más sobre las Habilidades, consultad el Manual del Héroe (página 10) o las cartas de Referencia del Héroe.

Nota: El Héroe **no obtiene Experiencia** por la muerte de **Criaturas No Reveladas**. Además, solamente puede ganar **un máximo de 2 puntos de Experiencia** en cada Habilidad; matar a más Criaturas de esa clase no le otorgará Experiencia.

Información sobre
"Puntos de Experiencia
del Héroe".



¿INSUFICIENTES PIEZAS DE LABERINTO?

Si la Pieza de Laberinto de un Sector necesario **no está disponible** en la reserva en ese momento, deberéis utilizar una de las Piezas de Laberinto que **ya formen parte del Laberinto**. Elegid siempre la pieza de Laberinto con la **forma correcta** que esté lo **más lejos posible** del Sector del Héroe.

Ver Glosario "Elemento", página 20.

REALIZAR ACCIONES CON OBJETOS

Al utilizar Acciones para activar Objetos, el texto de la carta cancela por completo el efecto normal de la Acción.

Nota: Aunque el Héroe emplee su Acción para activar un Objeto, vuestras Reacciones Desbloqueadas siguen siendo las relativas a la Acción utilizada.

CAMPO DE VISIÓN Y MEMORIA CACHÉ DE LA HOLOPULSERA

Todo lo que el Héroe es capaz de ver con sus propios ojos está **dentro de su Campo de Visión**. Pero gracias a la **memoria caché** de su **Holopulsera**, y únicamente hasta el final de la Ronda, el Héroe también "verá" lo que suceda en todos los Sectores **Revelados**, incluso si están fuera de su CdV.

Cuando el Héroe **realice una Acción**, jugaréis un papel activo en su **resolución** (actualizando el Mapa, comunicando información al Héroe, etc.). En las siguientes páginas encontraréis detalles sobre lo que **debéis hacer** para ayudar al Héroe en la resolución de cada una de sus Acciones.

ACCIÓN DE MOVIMIENTO

Esta Acción permite que el Héroe se mueva a un **Sector adyacente** y que **Atrunque 1 Puerta después de cada paso de movimiento**. Si el Sector de destino era un Sector **No Revelado**, tendréis que **Revelarlo** (junto con **todo lo que contenga**).

RESOLUCIÓN DE LA ACCIÓN

- **ACTUALIZAR EL MAPA:** Recordad **desplazar la ficha de Héroe** hasta el Sector donde el Héroe terminó el movimiento. También tendréis que **marcar las Puertas** que el Héroe **Atrunque**, en su caso, tanto en el Mapa como en el Laberinto.
- **REVELAR LOS ELEMENTOS:** Si es necesario, tendréis que **Revelar** ciertos **Elementos** del Mapa, como Sectores, Criaturas, Puertas, fichas de Puerta Atrancada, fichas de Peligro, UCL y Escaleras. Si el Héroe pasa junto a **Sectores Iluminados No Revelados**, también deberéis **Revelar** todos los que pasen a estar en su **Campo de Visión**.



El Héroe se mueve hacia el este, entrando en un Sector Revelado con una Puerta adyacente. Decide Atrancarla, y debéis tomar nota de ello colocando una ficha de Puerta Atrancada tanto en el Mapa como en el Laberinto. A continuación, el Héroe vuelve a moverse hacia el este. Esta vez se trata de un Sector No Revelado, que ahora tenéis que Revelar junto con todo lo que contenga... ¡incluido un Gusano! El Héroe se asusta y pierde 2 🧠.

- **RETIRAR EL LABERINTO:** Si el Héroe se mueve desde un Nivel del Mapa al otro, retirad de inmediato del Laberinto todos los Sectores del Nivel que el Héroe acaba de abandonar, a excepción del Sector que contiene las Escaleras.



El Héroe decide pasar al otro Nivel por las Escaleras. Antes de retirar los Sectores del Laberinto, podríais realizar un Ataque de Oportunidad con el Sectario, pero como el Sector está Iluminado, el ataque se reduce en 1 📦, dando un total de 0 📦.

ACCIÓN DE EXPLORACIÓN

Esta Acción permite que el Héroe **Revele un máximo de 2 Sectores adyacentes** en línea recta. Además, el Héroe puede **retirar 1 ficha de Peligro** del **Sector del Héroe** o de cualquier **Sector recién explorado**.

RESOLUCIÓN DE LA ACCIÓN

- **ACTUALIZAR EL LABERINTO:** Debéis **Revelar** los **Sectores explorados** por el Héroe, incluido todo aquello que **contengan** y cualquier **Puerta** adyacente a ellos. Si el Héroe **explora a través de unas Escaleras**, solamente se **Revela** el Sector que se encuentra **al otro lado**.
- **ACTUALIZAR EL MAPA:** Si el Héroe **retira 1 ficha de Peligro**, también debéis retirarla del **Mapa**.



El Héroe decide Explorar hacia el norte. Esto le permitiría Revelar un máximo de 2 Sectores en línea recta. En este ejemplo, solamente se Revela 1 Sector, ya que se trata de un Pasillo Curvo.

ACCIÓN DE COMBATE

Esta Acción permite que el Héroe **ataque a vuestras Criaturas**. Al emplear la Acción de Combate normal, el Héroe solamente puede atacar a aquellas Criaturas que se encuentren en el **Sector del Héroe**, pero también puede utilizar determinados **Objetos** para atacar **otros Sectores** (a veces incluso aquellos que se encuentran **fuera de su Campo de Visión**).

RESOLUCIÓN DE LA ACCIÓN

- **ACTUALIZAR EL MAPA:** Si una Criatura resulta Herida, **dadle la vuelta a su ficha** para dejarla con el **lado de Herida boca arriba**. Si muere, **retirad la ficha** del Mapa y la **miniatura** del Laberinto.
- **COMUNICAR:** Debéis decirle al Héroe si las Criaturas **Reveladas** están **Heridas** o **no**.



ACCIÓN DE RASTREO

Esta Acción permite que el Héroe pregunte a qué **distancia** se encuentra de **2 objetivos**. Prácticamente **todo** lo que hay sobre el **Mapa** puede escogerse como objetivo (Salas específicas, un tipo de Sector determinado, Puertas, Escaleras, UCL, un tipo de Criatura determinado...).

A menos que el Héroe os pida un **objetivo específico** (por ejemplo: "el Laboratorio"), tendréis que comunicarle la distancia hasta el **objetivo más cercano** del **tipo solicitado** (por ejemplo: "la UCL más cercana está a 2 Sectores de distancia"). También debéis decirle al Héroe si el Objetivo se encuentra en su mismo Nivel o en el otro Nivel del Mapa.

RESOLUCIÓN DE LA ACCIÓN

- **COMUNICAR:** Comprobad el Mapa y decidle al Héroe cuál es la **distancia más corta** (medida en **Sectores**) entre el **Sector del Héroe** y **cada uno** de los **2 objetivos** solicitados por el Héroe. Las Puertas Atrancadas **no cuentan como un obstáculo** para calcular la ruta más corta.



Ver "**Actualizar el Mapa y el Laberinto**", página 3.

REVELADO O ILUMINADO

Los Sectores **Revelados** y los Sectores **Iluminados** son dos cosas distintas, aunque tengan similitudes.

Los **Sectores Revelados** son aquellos que se muestran en el Laberinto, pero pueden estar a oscuras (y suelen estarlo la mayor parte del tiempo).

Los **Sectores Iluminados** pueden no estar Revelados, pero deberán Revelarse en cuanto entren en el Campo de Visión del Héroe.

Ver "**¿Impacto o fallo?**", página 10.

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

Ver "**Comunicar información**", página 2.

Información sobre
"Mejorar Objetos".

ACCIÓN DE SAQUEO

Esta Acción permite que el Héroe busque **nuevos Objetos**. Al realizar la Acción de Saqueo en cualquier Sector, el Héroe roba **1 carta** del **mazo de Objetos**. Si el Héroe se encuentra en el Sector de una **Sala**, podrá robar **3 cartas** en vez de 1 al realizar esta Acción, pero solamente **1 vez por Sala** durante la misma partida. Además, el Héroe podrá **Mejorar** todos los **Objetos** de su Inventario que quiera (incluidos **los que acaba de robar**).

RESOLUCIÓN DE LA ACCIÓN

- **ESCUCHAR:** El Héroe no necesita que le deis información, pero debe **comunicaros** a vosotros **qué Objetos** ha **robado**, qué objetos **Mejora** y, en su caso, qué **efectos** tienen.
- **COMPROBAR:** Si el Héroe ha saqueado una **Sala** y ha **robado 3 cartas de Objeto** en vez de 1, aseguraos de que **marque** la Sala correspondiente en el tablero de Héroe.



MEJORAR OBJETOS

Cada carta de Objeto pertenece a una **Matriz** determinada y requiere un componente de una Matriz determinada para ser **Mejorado**.

Para Mejorar un Objeto, el Héroe debe coger 1 ficha de Carga de **otro Objeto** que tenga la **Matriz correcta** y colocarla en la carta de Objeto que quiera Mejorar.



ACCIÓN DE INTERACCIÓN

Esta Acción tiene **2 usos distintos**. Permite que el Héroe **repare las UCL** para **encender las Luces** de ciertos Sectores, y también le permite interactuar con **otros dispositivos** del Laberinto para **completar una Misión**.

RESOLUCIÓN DE LA ACCIÓN

La resolución de esta Acción varía en función de cómo decida usarla el Héroe:

AL REPARAR UCL:

- **ACTUALIZAR EL MAPA:** Debéis colocar **1 ficha de Luz** en cada Sector Iluminado por el Héroe.
- **ACTUALIZAR EL LABERINTO:** Colocad todas las piezas de Laberinto recién Iluminadas con el lado Iluminado boca arriba. Si el Héroe enciende las Luces de un **Sector No Revelado** que se encuentra dentro de su **Campo de Visión**, debéis **Revelarlo**.

AL COMPLETAR UNA MISIÓN:

- **ACTUALIZAR EL MAPA:** Es posible que tengáis que **modificar las fichas** del Mapa cuando el Héroe complete una Misión.



REPARAR LUCES

Al **reparar** una UCL, se encenderán las Luces del **Sector con la UCL** y de un máximo de **2 Sectores adyacentes** en **línea recta** desde el Sector con la UCL.

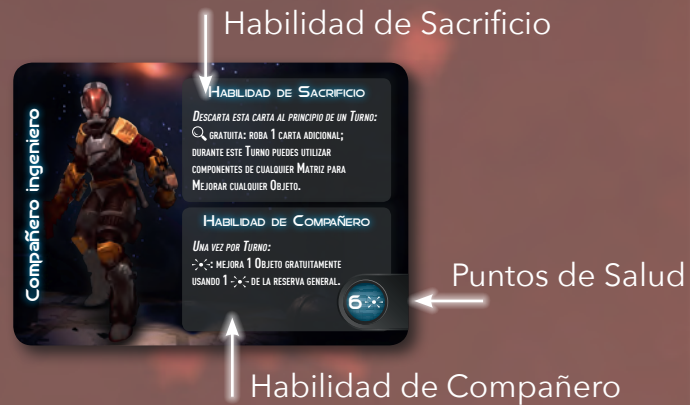
El Héroe puede **reparar más de 1 vez la misma UCL** con el objetivo de encender las Luces en **varias direcciones distintas**.

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

Cada Personaje del juego puede utilizarse como **Héroe** o bien como **Compañero**. El Héroe puede **obtener** un Compañero durante la partida como recompensa por **completar ciertas Misiones**. El Héroe colocará **6 fichas de Carga** en la carta del Compañero cuando la consiga; estas fichas representan los **Puntos de Salud del Compañero**.

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

- **HABILIDADES DE SACRIFICIO:** Una vez por partida, al principio de un Turno, el Héroe puede 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 le indica al Héroe cuándo puede activarse la habilidad. Cada vez que se activa, el Héroe debe **descartar 1 ficha de Carga** del Compañero.



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

Ver
"**Turnos**",
página 1.

Cuando **inflijáis daño al Héroe**, podéis decidir infligir **todo ese daño al Compañero en vez de al Héroe (no podéis dividir el daño de un solo evento entre el Héroe y su Compañero)**. El Héroe debe **retirar 1 Carga** por cada punto de daño de **♥ y/o** infligido al Compañero de esta forma. Si se descarta la última **Carga** de la carta del Compañero, el Héroe también debe **descartar la carta** de inmediato.



Información sobre
"Reponer Adrenalina".

Ver
"Cartas Peligrosas",
página 5.

Ver "Combate en
Sectores Peligrosos",
página 10.

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

LIMPIEZA DEL MEDIDOR DE REACCIONES

Comprobad cuántos símbolos de Peligro **siguen visibles** al final del **medidor de Reacciones**. Coged de la reserva **tantas fichas** de Peligro **como símbolos** visibles haya y **dejadlas a un lado** (las colocaréis al final de este proceso).

A continuación, **retirad** las **cartas de Reacción** del medidor y colocadlas en los **mazos de descarte**, al lado de los **correspondientes mazos de Reacciones**.



LIMPIEZA DEL LABERINTO

Retirad ahora todas las **piezas de Laberinto**, a excepción del **Sector del Héroe**, todos los **Sectores adyacentes** y todos los **Sectores Iluminados** dentro del **Campo de Visión** del Héroe.



REPONER ADRENALINA



Al **finalizar cada Ronda**, el Héroe **repondrá** su **reserva de Adrenalina**. El número de fichas de Adrenalina con las que empezará la nueva Ronda lo determina el número del medidor de Adrenalina que corresponda al **valor más bajo** de entre sus medidores de **Vida** ♥ y **Autocontrol** 🧠.



La reserva de Adrenalina del Héroe se repone hasta su **máximo** al finalizar cada Ronda. En el ejemplo superior, el Héroe tendría un total de 5 fichas de Adrenalina para la próxima ronda.

REPONER CARTAS DE REACCIÓN

Debéis **reponer** vuestras **manos de cartas** hasta el **límite máximo**, o bien **descartar cartas** si **superáis** el límite (ver página 4). También podéis **descartar** cualquier número de **cartas no deseadas** de la Ronda anterior **antes de robar** cartas nuevas, si lo deseáis.

Si **todas las cartas** de un mazo de Reacciones ya se han **descartado**, barajad su mazo de descarte para **crear un mazo nuevo**.

COLOCAR FICHAS DE PELIGRO

Ahora podéis **colocar en el Mapa** las fichas de Peligro que **apartasteis** al empezar este proceso. Recordad que las fichas de Peligro **no** pueden colocarse ni en el **Sector del Héroe** ni en su **Campo de Visión**. Solamente puede haber **1 ficha de Peligro por Sector**, y un **máximo de 8 fichas de Peligro por Nivel** del Mapa. Si ya hay 8 fichas de Peligro en el Mapa, podéis **retirar** algunas para colocar otras nuevas.

EFFECTOS DE FIN DE RONDA

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

AVANZAR EL MARCADOR DE RONDA

Aseguraos de que el **Héroe desplace 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 más abajo).



Ver "**Cartas Peligrosas**",
página 5.

Ver "**Combate en Sectores Peligrosos**",
página 10.

MODO PESADILLA

Cuando el **marcador de Ronda** llega al último espacio del medidor de Ronda del tablero de Héroe, se activa el **modo Pesadilla**. Esto significa que el Héroe ha tardado **demasiado tiempo** en completar sus 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, debéis utilizar la **versión Pesadilla** de la **tabla de Estadísticas de las Criaturas** que aparece en vuestra pantalla del Mal. Además, **al final de cada Ronda**, el Héroe **perderá 2 puntos de Autocontrol**.

El modo Pesadilla durará hasta el **final de la partida**. Entrar en el modo Pesadilla es **irreversible**: el Héroe no puede hacer que la partida vuelva al modo normal, ni siquiera si **gana Rondas adicionales**.

Activar el modo Pesadilla **no hace que la partida termine**, sólo hace que sea **mucho más difícil para el Héroe**. Al disponer de **Criaturas más fuertes**, vosotros lo tendréis más fácil para **derrotar al Héroe**. ¡Por eso os conviene **obstaculizar los esfuerzos del Héroe** tanto como os sea posible!

| Tipo de Criatura | Dados de ataque (Oscuridad/Luz) | Distancia mínima de Generación | | |
|------------------|---------------------------------|--------------------------------|---|---|
| | | | | |
| | 1/1 | 3/2 | 1 | 3 |
| | 2/1 | 2/1 | 1 | 4 |
| | 2/2 | 2/2 | 0 | 4 |
| | 2/1 | 2/1 | 2 | 3 |
| | 2/2 | 3/0 | 2 | 5 |

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 | Puntos de vida (para Herir/Para Matar estando Herida) | Daño de Autocontrol |
|------------------|---------------------------------|--------------------------------|---|---------------------|
| | | | | |
| | 1/1 | 4/3 | 2 | 2 |
| | 2/1 | 3/2 | 2 | 3 |
| | 2/2 | 3/3 | 1 | 3 |
| | 2/1 | 3/2 | 3 | 2 |
| | 2/2 | 4/1 | 3 | 4 |

Lado Pesadilla

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

Información sobre
"**Tabla de Estadísticas de las Criaturas**".




Ver "**Generación y movimiento**",
página 6.

Ver
"**Criaturas y combate**",
página 10.

Ver
"**Luz y oscuridad**",
página 8.

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 | Dificultad Normal | Dificultad Pesadilla | Dificultad Imposible |
|---|--|---|--|
| <p>Objetos iniciales Coge al azar 1 de las 3 cartas de "Munición" y roba al azar 1 carta de Objeto más.</p> <p>Recompensas intermedias Gana 1 Ronda adicional a continuación Recupera 3 puntos de Vida ♥ Y 3 puntos de Autocontrol 🧠</p>  | <p>Objetos iniciales Roba al azar 1 carta de Objeto.</p> <p>Recompensas intermedias Gana 1 Ronda adicional a continuación Recupera 3 puntos de Vida ♥ O BIEN 3 puntos de Autocontrol 🧠</p>  | <p>Objetos iniciales Roba al azar 1 carta de Objeto.</p> <p>Recompensas intermedias Recupera 3 puntos de Vida ♥ O BIEN 3 puntos de Autocontrol 🧠</p>  | <p>Sin objetos iniciales</p> <p>Sin recompensas intermedias</p>  |

FINAL DE LA PARTIDA

La partida puede terminar de dos formas:

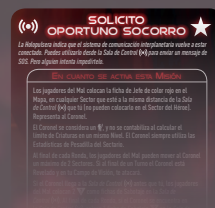
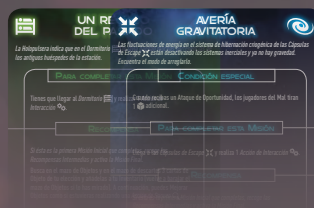
Ver "**Completar Misiones**", REGLAMENTO INTRODUCTORIO, página 11.

Ver "**Modo Pesadilla**", página 17.

EL HÉROE HA GANADO

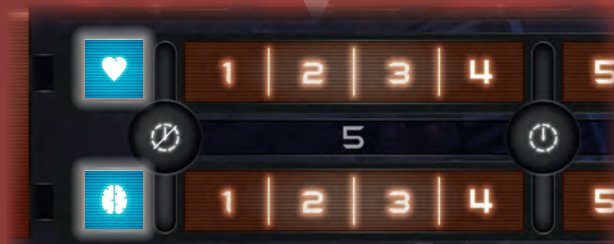
El Héroe gana la partida de manera **instantánea** si se **completa** la **Misión Final**. Recordad que, para activar la Misión Final, el Héroe tiene que completar primero **1 de las 2 Misiones Iniciales**. Recordad también que es posible que el Héroe **gane la partida** aunque se haya activado el **modo Pesadilla**.

 **o bien**  **y** 



EL HÉROE HA SIDO DERROTADO

Ganáis la partida de manera **instantánea** si los **2 medidores de Salud** del Héroe (el de **Vida** ♥ y el de **Autocontrol** 🧠) se reducen a cero.



| | | | |
|--|----|---|----|
| CÓMO HACER EL MAL | 2 | RESOLVER ACCIONES DEL HÉROE | 12 |
| GALERÍA DE CRIATURAS | 2 | ¿INSUFICIENTES PIEZAS DE LABERINTO? | 12 |
| MAZOS DEL MAL | 2 | REALIZAR ACCIONES CON OBJETOS..... | 12 |
| TAREAS DEL LÍDER DEL MAL | 2 | CAMPO DE VISIÓN Y MEMORIA CACHÉ | |
| REVELADO Y NO REVELADO | 2 | DE LA HOLOPULSERA | 12 |
| MANEJO DE LAS CARTAS..... | 2 | ACCIÓN DE MOVIMIENTO | 12 |
| COMUNICAR INFORMACIÓN | 2 | ACCIÓN DE EXPLORACIÓN..... | 13 |
| ACTUALIZAR EL MAPA Y EL LABERINTO..... | 3 | ACCIÓN DE COMBATE | 13 |
| JUGAR REACCIONES | 4 | ACCIÓN DE RASTREO | 13 |
| MANOS DE CARTAS..... | 4 | REVELADO O ILUMINADO..... | 13 |
| ¿TENÉIS QUE REACCIONAR!..... | 4 | ACCIÓN DE SAQUEO | 14 |
| REACCIONES AL DAÑO | 4 | MEJORAR OBJETOS | 14 |
| MÚLTIPLES REACCIONES DESBLOQUEADAS..... | 4 | ACCIÓN DE INTERACCIÓN | 14 |
| FICHAS DE PELIGRO AUTOMÁTICAS..... | 4 | REPARAR LUCES | 14 |
| CUÁNDO JUGAR REACCIONES | 5 | COMPAÑEROS DEL HÉROE | 15 |
| CARTAS PELIGROSAS | 5 | FIN DE RONDA | 16 |
| REACCIONES COMUNES Y DESBLOQUEADAS | 5 | LIMPIEZA DEL MEDIDOR DE REACCIONES | 16 |
| TIEMPO BALA | 5 | LIMPIEZA DEL LABERINTO | 16 |
| JUGAR MÚLTIPLES REACCIONES | 5 | REPONER ADRENALINA..... | 16 |
| ROBAR CARTAS | 5 | REPONER CARTAS DE REACCIÓN | 16 |
| DESCARTAR CARTAS | 5 | COLOCAR FICHAS DE PELIGRO | 17 |
| GENERACIÓN Y MOVIMIENTO | 6 | EFECTOS DE FIN DE RONDA | 17 |
| GENERAR CRIATURAS | 6 | AVANZAR EL MARCADOR DE RONDA | 17 |
| MOVER CRIATURAS | 6 | MODO PESADILLA | 17 |
| LÍMITE DEL NÚMERO DE CRIATURAS | 6 | NIVEL DE DIFICULTAD | 18 |
| MOVIMIENTO DEL HÉROE Y | | FINAL DE LA PARTIDA | 18 |
| CRIATURAS ATERRADORAS..... | 6 | GLOSARIO | 20 |
| TELETRANSPORTAR CRIATURAS..... | 6 | | |
| USO DE ESCALERAS | 7 | | |
| COMUNICAR UN RUIDO | 7 | | |
| PUERTAS ATRANCADAS..... | 7 | | |
| LUZ Y OSCURIDAD | 8 | | |
| PUERTAS ADYACENTES..... | 8 | | |
| ENCENDER LAS LUCES | 8 | | |
| APAGAR LAS LUCES..... | 9 | | |
| CAMPO DE VISIÓN | 9 | | |
| CRIATURAS Y COMBATE | 10 | | |
| ¿IMPACTO O FALLO?..... | 10 | | |
| LAS TIRADAS SON PÚBLICAS..... | 10 | | |
| COMBATE EN SECTORES PELIGROSOS..... | 10 | | |
| LUZ Y DADOS | 10 | | |
| ATAQUES DE OPORTUNIDAD..... | 10 | | |
| DAÑO A LAS CRIATURAS | 11 | | |
| PUNTOS DE EXPERIENCIA DEL HÉROE | 11 | | |



Ver

"**Campo de Visión**",
página 9.

Ver

"**Cartas Peligrosas**",
página 5

Ver "**Reacciones
Desbloqueadas**",
página 5

Ver "**Generación y
Movimiento**",
página 6

See "**Tabla de
Estadísticas de las
Criaturas**", página 17

Ver "**Comunicando
un ruido**",
página 7

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 Vigjak, 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 Succi 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 Ribaldo, Valentina Foglietto, Luca Pinchiroli, Giuliano Milani, Matteo Sassi, Alessandro Branca, Claudio Rimoldi, Marcello Locatelli, Gabriele Mari, Christian Zoli, Alessandro Valenza, Matteo Pironi, Livo 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