

FROSTHAVEN

REGLAMENTO

Índice

Preparativos	3
Clases de personaje iniciales	3
Creación del personaje	4
Las reglas	6
Fase de escenario	7
Inicio del escenario	8
Entradas de escenario	10
Eventos de Camino	12
Piezas de Tablero y paredes	13
Piezas de Terreno	13
Mazo de botín	16
Nivel del escenario	16
Objetivos de batalla	17
Desarrollo del escenario	18
Selección de cartas	18
Determinar la iniciativa	19
Turnos de los personajes y los monstruos	20
Acciones y capacidades	20
Conceptos importantes sobre las capacidades	21
Línea de visión	21
Objetivo	21
Aliados, enemigos y personal	21
Alcance	21
Efectos de zona	22
Efectos añadidos	22
Condiciones de activación	22
Elementos	23
Capacidades	24
Movimiento	24
Salto	24
Vuelo	24
Teletransporte	24
Ataque	25
Orden de modificación de ataques	25
Cartas de Modificador de ataque	25
Efectos de ataque	26
Ventaja y Desventaja	27
Perforante	27
Estados	28
Estados positivos	28
Estados negativos	29
Curación	29
Bonificaciones activas	30
Escudo	31
Represalia	31
Invocaciones	31
Movimiento obligado	32
Sufrir daño	32
Saqueo	32
Recuperación	33
Ordenar a figuras	33
Manipular piezas	33
Turnos de los personajes	34
Cartas de Capacidad de personaje	34
Objetos	35
Uso del objeto	36
Activaciones obligadas	37
Experiencia	37
Saqueo del final del turno	37
Descanso	38
Acciones perdidas	38
Daño de los personajes	38
Agotamiento	38
Turno de los monstruos	39
Cartas de Atributos de monstruos	39
Cartas de Capacidad de monstruo	40
Orden de actuación de los monstruos	40
Atención de los monstruos	41
Movimiento de los monstruos	42
Ataques de los monstruos	42
Otras capacidades de los monstruos	43
Monstruos y elementos	43
Revelación y aparición de monstruos	44
Monstruos con nombre	44
Jefes	45
Daño y muerte de los monstruos	45
Atribución de una muerte	45
Final de la ronda	46
Reglas habituales de los escenarios	46
Terminar un escenario	47
Perder un escenario	47
Ganar un escenario	48
Comienza la aventura	49
Descripción general de la campaña	50
Mapa	50
Organigrama de escenarios	51
Mazo de Edificios	52
Hoja de personaje	53
Hoja de campaña	54
Recursos	56
Mazo de Guardia de la ciudad	56
Desbloquear nuevos edificios	57
Desbloquear nuevas clases	57
Reservas de objetos	58
Fase de puesto fronterizo	59
Avance el tiempo	59
Fase de puesto fronterizo	60
Eventos de ataque	60
Pruebas de defensa	60
Edificios dañados	61
Edificios arrasados	61
Trabajo en edificios	62
Tiempo libre	62
Subir de nivel	62
Pericias	63
Retirar un personaje	64
Crear un personaje	65
Fabricar objetos	65
Preparar pociones	66
Vender objetos	67
Comprar objetos	67
Construcción	68
Variantes de juego	69
Modo informal	69
Clases de otros juegos	69
<Contenido secreto: variante>	69
Menos azar	69
Modo en solitario	69
Información pública	69
Muerte permanente	70
Reconfiguración de personajes	70
Mazmorras aleatorias	70
Apéndices <contenido secreto>	72
Apéndice A: Inventario de componentes	72
Apéndice B: Guía de turnos de los monstruos	74
Apéndice C: Recordatorios importantes	76
Apéndice D: <Contenido secreto>	77
Apéndice E: Índice de tesoros	78
Apéndice F: <Contenido secreto>	79
Apéndice G: Índice alfabético	80
Créditos <contenido secreto>	82



Preparativos

Vuestro grupo de mercenarios tiene el cometido de mantener a salvo de toda amenaza el puesto fronterizo de Frosthaven, para lo cual se adentrará en los agrestes alrededores a través de diversos escenarios. Una vez completado cada escenario, accederéis a otros nuevos con los que haréis progresar la historia de la campaña. Entre escenario y escenario, el grupo regresará a Frosthaven para resolver eventos, adquirir nuevos objetos y capacidades e involucrarse en el desarrollo de las instalaciones de la ciudad.

El corazón del juego son sus personajes, que crearás eligiendo entre las seis clases iniciales, aunque habrá más disponibles a medida que avance la campaña. Está ideado para entre dos y cuatro jugadores, cada uno de los cuales llevará un personaje distinto, (y si prefieres jugar en solitario, las reglas están en la pág. 69). Cada clase está identificada por un símbolo diferente y tiene su propio conjunto único de cartas de Capacidad que marca su estilo de juego.

Clases de personaje iniciales



Estandarte

COMPLEJIDAD BAJA

Líder natural y protectora con potentes ataques que requieren un posicionamiento adecuado.



Errante

COMPLEJIDAD BAJA

Un multiusos con gran resistencia que puede desempeñar cualquier función que necesites.



Esculpehuesos

COMPLEJIDAD MEDIA

Invocadora de muertos vivientes que sacrifica su salud para crear y curar aliados.



Guía de ánimas

COMPLEJIDAD MEDIA

Manipuladora de los espíritus de los muertos que utiliza la muerte como fuente de energía para sus capacidades.



Dagcentella

COMPLEJIDAD ALTA

Potente combatiente cuerpo a cuerpo capaz de entrar y salir rápidamente de la refriega.



Geminado

COMPLEJIDAD ALTA

Enjambre de insectos con dos formas distintas que le permiten alternar entre ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.

→ Creación del personaje ←

Examinemos en detalle los componentes de un personaje. Cuando hayas elegido la clase de personaje con la que quieras jugar, busca la caja pequeña y la caja grande que le corresponden y ábrelas.

En la pequeña encontrarás una miniatura de plástico que sirve para representar a tu personaje en cada escenario. **Nota:** El Geminado tiene dos porque tienen dos formas distintas.

Dentro de la caja grande encontrará varios componentes:

(1) Hojas de personaje: Aquí registrarás toda la información persistente sobre tu personaje de un escenario a otro. Escribe su nombre en el campo correspondiente y marca que tienes nivel 1. Los personajes iniciales empiezan con 30 de oro, así que escribe "30" en el campo Oro. Cada bloc tiene varias hojas porque la misma clase puede jugarse varias veces a lo largo de una misma campaña. Sin embargo, solo puede haber un personaje de cada clase en un momento dado, así que por ahora solo necesitas una. Para más información sobre las hojas de personaje, consulta la pág. 53.

(2) Tarjeta de personaje: Mantén esta tarjeta delante de ti durante cada escenario para que tengas siempre presentes reglas importantes y diversos aspectos de tu personaje. Incluye una ilustración de tu personaje, además del tamaño de su mano, sus rasgos y su valor máximo de puntos de vida según su nivel. En el reverso hay una descripción temática de tu personaje.

(3) Figura troquelada de personaje: Es una alternativa a tu miniatura de plástico. Puedes representar a tu personaje con la figura o la miniatura, lo que tú prefieras.

(4) Figuras troqueladas de invocaciones: Si tu personaje tiene capacidades que le permiten invocar aliados en un escenario, encontrarás figuras que los representan. No tienen miniaturas, por lo que debes usar estas figuras para representarlos.

(5) Fichas de Personaje: Se usan para hacer un seguimiento de las distintas capacidades de tu personaje.

(6) Ficha de Orden de iniciativa: Se usa para marcar cuándo te toca jugar tu turno en cualquier ronda de un escenario.



G Cartas de Capacidad: Estas cartas son las que hacen único a tu personaje. Representan las acciones dinámicas que se pueden realizar durante un escenario. Por ahora, lo más importante de estas cartas es su nivel, indicado en la esquina superior izquierda. Si no te has familiarizado aún con el personaje, recomendamos que solo juegues con las cartas de nivel 1 en tu primera partida. Tienes el mismo número de ellas que el valor del tamaño de tu mano. Si tienes más experiencia, plántate la posibilidad de usar también las de nivel X, que suelen ser más complejas de usar y diseñadas para situaciones más concretas. Solo puedes llevarte a un escenario un número de cartas de Capacidad igual al tamaño de tu mano, por lo que añadir cartas de nivel X a tu mano implica tener que retirar el mismo número de nivel 1. No te preocupes, puedes cambiarlas antes de cada escenario. Para más información sobre las cartas de Capacidad, consulta la pág. 34.

H Cartas de Modificador de ataque avanzadas y cartas de Recordatorio de pericias: Estas cartas, marcadas con el símbolo de tu clase, solo son necesarias a medida que crece el poder de tu personaje, por lo que no las usarás por el momento. Para más información sobre las cartas de Modificador de ataque, consulta la pág. 25.

Tu personaje necesitará además otros componentes para terminar de prepararlo:

I Mazo de Modificadores de ataque estándar: Hay 6 de estos mazos de 20 cartas en el inserto, etiquetados individualmente. Hay uno para cada personaje (1, 2, 3, 4), uno para los aliados de escenario (A) y uno para los monstruos (M). Cada mazo contiene 6 +0, 5 -1, 5 +1, 1 -2, 1 +2, 1 0 y 1 2x.

B Misión personal: Roba 2 cartas del mazo de Misiones personales. Quédate con una, devuelve la otra al mazo y barájalo. Esta carta representa la motivación de tu personaje para venir a Frosthaven. Cuando completes esta misión personal, retirarás a tu personaje y elegirás uno nuevo, desbloqueando nuevos elementos de la campaña en el proceso. Las Misiones personales pueden ser secretas o públicas, como decida el grupo.

C Dial de personaje: Este dial se utiliza para llevar la cuenta de los puntos de vida y la experiencia de tu personaje durante un escenario.

CAJA GRANDE



A toda costa

+3 @ todos los aliados

Carta de nivel 1 (Estandarte)



Coraje audaz

Carta de nivel X (Estandarte)



Carta de Modificador de ataque avanzada



Carta de Recordatorio de pericia

INSERTO



Dorso de carta de Modificador de ataque



Carta "nula" de monstruo



Cartas de Misión personal



Objetos: Dispones de 30 monedas de oro iniciales para gastar en objetos. Los objetos proporcionan bonificaciones o capacidades adicionales a tu personaje. Puedes comprar cualquiera de los objetos de la reserva disponible (los numerados del 120 al 128). Si tienes *Gloomhaven*, también puedes comprar cualquiera de los siguientes objetos de esa caja: 10, 25, 72, 105, 109 y 116. Cuando termines de comprar objetos con tu oro inicial, el que no gastes se pierde. Para más información sobre los objetos, consulta la pág. 35. Si no tienes claro qué objetos comprar, a continuación sugerimos algunos para cada clase inicial.



Las reglas

Una vez creados los personajes, es hora de abordar las reglas. Si prefieres ver un vídeo en lugar de leer el reglamento, tienes uno aquí:

cephalofair.com/frosthaven

Las reglas se dividen en dos secciones principales: las de los escenarios (Fase de escenario) y las de lo que se puede hacer entre ellos (Fase de puesto fronterizo). Para empezar, tendrás que familiarizarte con las reglas de la Fase de escenario, aunque por ahora puedes saltarte las siguientes secciones:

- ❖ **Eventos de Camino:** No hay al inicio del primer escenario.
- ❖ **Nivel del escenario:** En los primeros escenarios es siempre “1”.

❖ Si ya tienes experiencia con el sistema de *Gloomhaven*, al leer la sección “Fase de escenario” basta con que te fijes solo en los párrafos con letra azul (como este), que marcan las reglas de escenario exclusivas de *Frosthaven*. Si solo conoces *Fauces del León*, te recomendamos que leas el reglamento entero antes de empezar.

Nombre de la clase	Objetos sugeridos
Estandarte	Zapatos alados i124 , Escudo triangular i128
Errante	Amuleto de vida i120 , Zapatos alados i124
Esculpehuesos	Túnica de centinela i122
Guía de ánimas	Botas de velocidad i125
Dagacentella	Armadura de cuero i123 , Daga envenenada i127
Geminado	Amuleto de vida i120 , Armadura de cuero i123

Una vez que te hayas familiarizado con las reglas de escenario, no dudes en lanzarte al primero siguiendo las instrucciones de la sección “Comienza la aventura” en la pág. 49. Si es tu primera toma de contacto con el sistema de *Gloomhaven*, no solo es recomendable que leas todo el reglamento, sino también que empieces con el escenario 0.

Si alguna vez no te queda claro algo y necesitas buscarlo de nuevo en el reglamento, tienes un “Índice” en la pág. 80, así como una sección “Recordatorios importantes” en la pág. 76 para las reglas que se suelen pasar por alto.

Como pasa con cualquier juego de este calibre y alcance, puede haber casos en los que las reglas no ofrezcan una respuesta definitiva y que múltiples interpretaciones parezcan igual de válidas. Recuerda esta regla universal: **ante cualquier ambigüedad, el grupo decide**. Tomad la decisión que os parezca más adecuada para resolver la situación. Si además necesitáis más aclaraciones, las preguntas frecuentes oficiales están recopiladas en cephalofair.com/frosthaven.

Por último, verás que algunas secciones del reglamento están en blanco. No les hagas mucho caso por ahora; a lo largo de la campaña irás abriendo determinados sobres cerrados que te indicarán que pegas en ellas pegatinas con nuevas reglas.

Fase de escenario

Los escenarios son misiones independientes diseñadas para jugarse en una sola sesión. La campaña de *Frosthaven* consta de numerosos escenarios y la mayor parte del tiempo lo dedicarás a jugarlos. El libro de escenarios contiene 138 escenarios, pero no los jugarás todos ni tampoco en orden en una misma campaña. La historia contiene muchas ramificaciones y tangentes.

Cada Fase de escenario consta de tres pasos distintos:

- 1 Inicio del escenario:** En este paso, el grupo preparará todo lo necesario para el escenario, incluidos sus propios personajes, los monstruos contra los que lucharán y la disposición del tablero donde se libraran los enfrentamientos.
 - 2 Desarrollo del escenario:** Este paso consta de una serie de rondas. En cada una de ellas, todas las **figuras** del tablero, tanto personajes como monstruos, juegan un turno. El grupo juega ronda tras ronda hasta perder o tener éxito en el escenario.
 - 3 Fin del escenario:** En este paso, el grupo resuelve los efectos de haber ganado o perdido.

Además del libro de escenarios, el libro de secciones también es fundamental para jugar un escenario. Cada vez que veas el símbolo del libro de secciones , lee la sección especificada en él. El número que precede al punto es el número de página, y el que sigue al punto, la sección concreta dentro de dicha página.

SÍMBOLO DEL LIBRO DE SECCIONES

Reglas especiales

Todos los Guardias de la ciudad son aliados del grupo y enemigos de todos los demás tipos de monstruo. Los Guardias de la Ciudad no juegan turnos, sino que obtienen 1 adicional turno (lo que hace un total de 2 a nivel 1) y $\frac{1}{2}$, y tienen iniciativa 50 a efectos de atención de los monstruos.

Enlaces de sección

5.3.

Cuando se abra la puerta ①, lee

Colocación del tablero

5.3 • Una ciudad en llamas

Corréis hasta cruzar las puertas. Una vez que la ciudad ha sido destruida, la ciudad ha sido saqueada. El humo y las cenizas cubren la ciudad. Los edificios que aún quedan en pie están envueltos en llamas, y el





Libro de escenarios



Inicio del escenario

Al jugar un escenario, el grupo se prepara realizando los siguientes pasos en orden:

- 1 Selecciona junto a los demás jugadores qué escenario queréis jugar, abre el libro de escenarios por la entrada correspondiente y deja a mano el libro de secciones. El grupo solo puede jugar un escenario si lo ha desbloqueado y cumple sus requisitos. Esto incluye los escenarios que ya se han completado previamente.
- 2 Si procede, resuelve un evento de Camino (consulta la pág. 12).
- 3 Coloca todas las piezas de Tablero del escenario como indica el diagrama de colocación del tablero.
- 4 Saca los componentes (mazo de Capacidades, carta de Atributos, figuras y ficha de Orden de iniciativa) de todos los monstruos que aparecen en la leyenda del escenario. Baraja los mazos de Capacidades y mete las cartas de Atributos en fundas de Atributos para que solo se muestren las secciones relevantes.
- 5 Saca todas las piezas de Terreno que se muestran en la leyenda del escenario.
- 6 Prepara la primera sala del escenario como indica el diagrama.
- 7 Saca y baraja todos los mazos de Modificadores de ataque necesarios (de personaje, monstruo y aliado) y deja preparadas todas las cartas de Modificador de ataque adicionales (cartas ,  y ).
- 8 Lee los objetivos, la introducción y las reglas especiales del escenario.
- 9 **Reparte 3 Objetivos de batalla a cada personaje. Cada personaje se queda con 1 de ellos y descarta el resto** (consulta la pág. 17).

Pegatina 1

- 11 Pon la bandeja de fichas cerca.
- 12 Construye el mazo de Botín según la tabla de botín del escenario (consulta la pág. 16).

Pegatina 2

Pegatina 3

- 15 Decide qué objetos de su reserva va a llevar cada personaje y aplica los efectos negativos y de inicio de escenario asociados a ellos (consulta la pág. 35).
- 16 Decide qué cartas de Capacidad de su reserva va a llevar cada personaje seleccionando un número de cartas igual al tamaño de su mano, que aparece indicado debajo de la ilustración en su tarjeta de personaje. Las cartas seleccionadas empezarán en la mano de cada personaje.
- 17 Ajusta el dial rojo de puntos de vida de cada personaje en su valor máximo, indicado debajo de su nivel actual en la tabla del margen inferior de su tarjeta de personaje. Ajusta el dial azul de experiencia de cada personaje en 0.
- 18 Aplica los efectos que pudiera tener el evento de Camino y los efectos del escenario.





Entradas de escenario

La entrada de un escenario en el libro de escenarios es fundamental para prepararlo y jugarlo. La mayoría de las entradas contienen la siguiente información:

- A** El nombre y el número del escenario.
- B** Las coordenadas del escenario en el mapa (o “FR” si el escenario tiene lugar dentro del propio Frosthaven).
- C** Los requisitos para jugar el escenario si los hubiera, incluidos las pegatinas de campaña necesarias o símbolos de viaje especiales que requieren renovaciones en los edificios.
- D** La complejidad del escenario, en una escala del 1 al 3. Los escenarios de mayor complejidad suelen requerir más tiempo y contener más reglas especiales.
- E** El lugar geográfico en el que se sitúa el escenario (si lo hay).
- F** Los diseñadores y escritores del escenario (solo en los escenarios secundarios).
- G** El objetivo del escenario. Cuando el grupo lo consigue, completa el escenario y al final de la ronda en curso lee la sección especificada en el libro de secciones para conocer la conclusión y las recompensas.
- H** La introducción del escenario.
- I** Las reglas especiales del escenario.
- J** Los efectos del escenario que se aplican a los personajes.
- K** Enlaces de sección, que describen cuándo se debe consultar el libro de secciones para obtener información adicional (consulta la pág. 7). En estas secciones encontrarás elementos importantes, como la disposición de salas adicionales. Los enlaces de sección se leen de inmediato cuando se cumple la condición descrita, aunque eso interrumpe la realización de una capacidad.
- L** La disposición de las piezas de Tablero necesarias para el escenario completo, con etiquetas para cada pieza. La mayoría de las veces, esto incluirá salas aparte de la inicial. No consultes la disposición de ninguna sala adicional, que se detallará en el libro de secciones, hasta que se te indique. Lo que sí puedes hacer es colocar de una sola vez todas las piezas de Tablero del escenario.
- M** La composición del mazo de Botín (consulta la pág. 16).
- N** La leyenda del escenario, que indica los monstruos y las piezas de Terreno que hacen falta para todo el escenario, incluso si no es necesario colocarlos al principio.

B

1 - FR

Una ciudad en llamas

Frosthaven

Objetivos del escenario

El grupo completa el escenario cuando todos los enemigos estén muertos. Al final de la ronda en la que ocurra, lee 9.1.

Introducción

Lo primero en salir a recibirlos es el ruido: sordos golpes metálicos, un prolongado grito humano. Es difícil distinguir algo por encima del sonido de la ventisca, pero oírás una canción que sabrás reconocer en cualquier lugar: hay una lucha cerca.

Pero una lucha implica personas, y la presencia de personas implica que la ciudad debe estar próxima. Escucháis otros sonidos: un chillido, el choque del acero contra la piedra, un gruñido profundo y telúrico.

Ahora estás corriendo. La larga caminata hasta aquí ha desrozado vuestras piernas, y vuestros hombros se resienten de cargar con el equipaje, pero los sonidos se acercan y frente a vosotros veis una vaporosa luz naranja que crece en el aire. Con un último empujón, conseguís doblar la última curva de vuestro camino y, finalmente, veis la ciudad, Frosthaven, envuelta en llamas.

Leyenda del escenario

Arquero algox	Pasillo nevado
Guardia algox	Tronco
Sacerdote algox	Escombros
Guardia de la ciudad	Escombros
Puerta nevada	Escombros grandes
Pasillo nevado grande	

Botín

1 x6
2 x5
3 x3
4 x3
5 x1
6 x2

Pasatiempos letales

Montañas Imperiales

Diseño y redacción:

B

8 - 05

Pasatiempos letales

Objetivos del escenario

El grupo completa el escenario, cuando se hayan saqueado las 4 piezas de tesoro objetivo y todos los personajes hayan escapado. Al final de la ronda en la que ocurra, lee 156.3.

Efectos del escenario

Cada personaje sufre 1P.

Introducción

Espeleología. Al marido de esta mujer le gusta muchísimo la espeleología. En montañas infestadas de monstruos, además. Os negabais a creérola, así que ibais a rechazar la petición de ayuda, pero entonces la mujer empezó a llorar, y terminasteis aceptando.

Y ahora estáis aquí, en las profundidades de



► Eventos de Camino

Un evento de Camino es una breve interacción temática que tiene lugar en el mundo que rodea a Frosthaven. El grupo resolverá un evento de Camino al comienzo de cada escenario, con las siguientes excepciones:

- ❖ Al inicio del escenario 0 y del escenario 1.
- ❖ Al repetir un escenario que el grupo haya perdido sin volver primero a Frosthaven.
- ❖ Al pasar directamente a un nuevo escenario conectado con el anterior (consulta la pág. 48).
- ❖ Cuando juegues un escenario que tenga lugar dentro del propio Frosthaven.
- ❖ Al jugar cualquier escenario en modo informal (consulta la pág. 69).

 **Hay dos mazos de eventos de Camino: verano e invierno.** Roba la primera carta del mazo de Eventos de Camino que corresponda con la estación actual, tal y como indique la siguiente casilla sin marcar del calendario de campaña (consulta la pág. 54).

Al resolver una carta de Evento, el grupo realiza los siguientes pasos:

- 1 Lee el texto temático del anverso de la carta.
- 2 Como grupo, elegid una de las opciones.
- 3 Lee el texto temático del reverso de la carta para ver el resultado que corresponde a la opción elegida y, a continuación, resuelve el efecto escrito en ella. Solo los personajes que participan en el escenario se ven afectados por el resultado. No leas nada del texto que corresponda al otro resultado.
- 4 Retira la carta del juego o, si en el resultado aparece el símbolo de devolverla , pon la carta en la parte inferior del mazo de Eventos de Camino correspondiente.



EVENTO DE CAMINO



1

Una escultura de hielo de una arquera encapuchada se asoma en un claro entre los árboles. El arco de la escultura está tensado y ella está encapuchada en mitad de un salto, girándose para disparar. La arquera se acerca a un adversario invisible y se asombra lo que ve en la talla... Si no supierais que es importante, diríais que la arquera parece asustada.

El chasquido de una sartén llama vuestra atención sobre una anciana valdrá de pie la dura pena de los hielos.

Leváis a modo de collar una cuerda con himbudos colgando. Parece disgustada por vuestro interés en su escultura y os señala con el bastón el camino de vuelta.

Ventones lo oís.

—Ayuda!

Una voz terriblemente débil... «procedente de la escultura» La valdrá agarra su bastón.

2

Opción A: Exigis a la anciana que se explique.

Opción B: Es una bruja, y es vuestra deber acabar con ella.

A **WB-02** **673**

3

B Se te toma con deportividad.

—No importa, amigos. Siempre habrá otra cosa más importante. Seguire entrando hasta que nos volvamos a casa.

Ormi empieza a hacer flexiones con una sola mano al borde de la carretera.

No hay efecto.

4

Evento de Camino de invierno

Algunas opciones y resultados tienen requisitos. El más común es comprobar si alguno de los personajes tiene cierto rasgo específico  indicado en el anverso de su tarjeta de personaje. Otros requisitos pueden hacer referencia al oro, los recursos u otros elementos de la campaña que tengas, o si tienes pegatinas de logros específicos en la hoja de campaña (consulta la pág. 54). Cuando se utiliza el adjetivo “colectivo”, el requisito se refiere a todo el grupo y también puede incluir cualquier recurso colectivo que figure en la hoja de campaña. Si no se cumple el requisito, lee en su lugar el resultado etiquetado como “de lo contrario”.

Cada evento tiene también un número de referencia . A lo largo de la campaña, se te indicará que añadas o retires cartas de Evento de los distintos mazos. Al hacer referencia a ellos, se usará siempre este número para poder encontrarlos fácilmente. Siempre que se añade o retira un evento de un mazo de Eventos, debe barajarse. Ciertos eventos también tienen un símbolo adicional (//) para que sea más fácil identificar un gran número de cartas a la vez.

► Piezas de Tablero y paredes

❖ Cada pieza de Tablero se considera compuesta enteramente de hexágonos vacíos (sin piezas de Terreno ni figuras). Estos hexágonos transitables están rodeados por paredes formadas por hexágonos de borde separados por líneas de pared.

Las líneas de pared no pueden cruzarse y un conjunto de hexágonos rodeados de paredes se considera una **sala**. Un hexágono se considera adyacente a una pared si comparte borde con una línea de pared. Un hexágono no se considera adyacente a un hexágono que esté al otro lado de una línea de pared adyacente.

► Piezas de Terreno

Las piezas de Terreno se colocan sobre las piezas de Tablero para añadir características al escenario. El tipo de pieza de Terreno está definido por el color de su borde tal y como aparece en el libro de escenarios, no necesariamente por la ilustración de la pieza en sí.

Si la disposición del escenario muestra una pieza de Terreno que cubre el hexágono de borde de una pieza de Tablero, la pieza de Terreno también cubre cualquier línea de pared adyacente. La pieza de Terreno crea nuevas líneas de pared entre ella y cualquier hexágono adyacente sin piezas de Terreno.

❖ Un hexágono sin piezas de Terreno (excepto pasillos y placas de presión) se considera sin accesos. Un hexágono sin una figura se considera desocupado. Un hexágono sin accesorios y desocupado se considera vacío. Las fichas no son piezas de Terreno.

LÍNEAS DE PARED



Ejemplo: Se coloca una pieza de Terreno (A) sobre dos piezas de Tablero, con lo que las dos salas se combinan en una sola y se crean nuevas líneas de pared.

ILUSTRACIÓN DE LAS PIEZAS DE TERRENO

Nota: Muchas piezas de Terreno pueden funcionar como distintos tipos de terreno. Por ejemplo, una pieza de roca nevada se pueda usar como (A) obstáculo, (B) elemento de misión o (C) pared, dependiendo del borde que se muestre en el diagrama del escenario y del color de la banderola que se muestra en la leyenda del escenario. El tipo de pieza de Terreno lo determina su color y símbolo, no necesariamente la ilustración de la pieza o su nombre en el libro de escenarios.

(A)



Roca nevada

(B)



Árbol pequeño

(C)



Roca nevada

PUERTAS



Una puerta separa dos salas. Todas las puertas empiezan cerradas. Cuando un personaje entra en el hexágono de una puerta cerrada, le da la vuelta a la pieza para ponerla por su lado abierto y revela la sala adyacente (consulta la pág. 44). Las puertas cerradas no obstaculizan el movimiento normal de los personajes, pero actúan como paredes. Ninguna figura puede entrar en el hexágono de una puerta cerrada a causa de un movimiento obligado (consulta la pág. 32). Una vez que una puerta está abierta, se considera un pasillo para la mayoría de los efectos, pero sigue separando salas y no se considera que forme parte de ninguna de las salas adyacentes a su hexágono. Las ilustraciones de las puertas varían según el tipo de entorno, pero todas las piezas de puerta funcionan de forma idéntica.

PUERTAS



Puerta cerrada



Puerta abierta/pasillo



Puerta cerrada



Puerta abierta/pasillo

PASILLOS



Un pasillo se coloca en la conexión de dos piezas de Tablero para cubrir los hexágonos de borde y crear una única sala a partir de varias piezas de Tablero. Los pasillos se consideran hexágonos vacíos y **no** se consideran piezas de Terreno a efectos de determinar las otras piezas o fichas que pueden colocarse en el mismo hexágono.

PLACAS DE PRESIÓN



El modo de activar una placa de presión y todos sus efectos se describen en las reglas especiales del escenario. Los movimientos de Salto y Vuelo siguen activando las placas de presión. Las placas de presión se consideran hexágonos vacíos.

TRAMPAS



Una trampa se activa cuando cualquier figura entra en su hexágono, excepto si está volando o saltando y no termina su movimiento de Salto allí. Cuando se activa una trampa, se aplica algún tipo de efecto a la figura que la activó y luego se retira del tablero. Los efectos de las trampas son variados y se especifican en la leyenda del escenario (si forman parte de la preparación de una sala) o en la capacidad de la figura que colocó la trampa. Si parte del efecto de una trampa aparece indicado como “daño” en la leyenda del escenario, la trampa infligirá un daño igual al nivel del escenario +2 (consulta la pág. 16). **Para que sea más fácil saber qué efecto tiene, cuando coloques una trampa en el tablero, coloca también sobre ella las fichas de Daño y de Estado que aplica.**



TERRENO PELIGROSO



Si cualquier figura entra en un hexágono de terreno peligroso, excepto si está volando o saltando y no termina su movimiento de Salto allí, **esa figura sufre daño igual a 1 más el nivel del escenario dividido entre 3, redondeando hacia arriba** (consulta la pág. 16).



A diferencia de las piezas de trampa, las piezas de terreno peligroso no se retiran tras aplicar su efecto, sino que permanecen en el tablero indefinidamente. Las figuras no sufren daño adicional si empiezan su turno en una pieza de terreno peligroso o al salir de ella.

TERRENO IMPRACTICABLE



Una figura debe usar 2 puntos de movimiento para entrar en un hexágono de terreno impracticable, excepto si está volando o saltando (independientemente de que el Salto termine allí).



TERRENO HELADO



Si cualquier figura entra en un hexágono de terreno helado, excepto si se está teletransportando, vuela o salta (independientemente de que el Salto termine allí), la figura se ve obligada a mover un hexágono adicional, sin gastar un punto de movimiento, en la misma dirección que el movimiento con el que entró en el hexágono. Este movimiento adicional no se ve afectado por el terreno impracticable, pero no se producirá si con él la figura fuera a cruzar una línea de pared o entrar en un hexágono ocupado por otra figura, obstáculo o elemento de misión. Si el movimiento hace que la figura entre en otro hexágono de terreno helado, el efecto se activa de nuevo.



OBSTÁCULOS



Una figura no puede entrar en un hexágono con un obstáculo, excepto si está volando o saltando y no termina su movimiento de Salto allí. Los obstáculos no bloquean la línea de visión (consulta la pág. 21).

ELEMENTOS DE MISIÓN



Los elementos de misión están ligados a los objetivos de algunos escenarios y normalmente hay que destruirlos o protegerlos. En cualquier caso, las reglas especiales del escenario asignarán un valor máximo de puntos de vida a cada elemento de misión, normalmente basado en el nivel del escenario (consulta la pág. 16) y el número de personajes. Los elementos de misión pueden ser objetivo de ataques y sufrir daño, pero son inmunes a todos los estados y al movimiento obligado. Se considera que los elementos de misión tienen iniciativa 99 a efectos de atención de los monstruos, salvo que las reglas especiales del escenario indiquen lo contrario, pero no juegan turnos. Cualquier daño que sufra un elemento de misión se marca colocando fichas de Daño directamente sobre él. Cuando el daño total sufrido por un elemento de misión es igual o superior a su valor máximo de puntos de vida, queda destruido y su pieza se retira del tablero. Los elementos de misión se consideran figuras, y los hexágonos en los que se encuentran se consideran ocupados. No se consideran obstáculos.

PAREDES



Al igual que las paredes en el borde de una pieza de Tablero, las figuras no pueden cruzar las líneas de pared hasta un hexágono de pared por ningún medio, ni siquiera volando o saltando. Cualquier sección de una pieza de Tablero rodeada por líneas de pared se considera una sala independiente.

TESOROS



Los tesoros pueden ser saqueados por los personajes (consulta la pág. 32). Cuando se saquea una pieza de Tesoro, se aplica su efecto y se retira del tablero.

Las piezas de Tesoro objetivo son condiciones para completar un escenario y sus efectos se detallan en las reglas especiales del escenario. Los tesoros con número tienen diversos contenidos, que se detallan en el Índice de tesoros (consulta la pág. 78).

- ❖ Si el tesoro proporciona un objeto, busca un ejemplar de este en la reserva no disponible y añádelo a tu reserva de objetos. Podrás usarlo normalmente durante el resto del escenario como si lo hubieras traído a él, incluso si al hacerlo superas el límite para ese tipo de objeto (consulta la pág. 35).
- ❖ Si el tesoro proporciona un diseño de objeto, busca todos los ejemplares de ese objeto en la reserva no disponible y añádelos a la reserva disponible para fabricar (consulta la pág. 58).
- ❖ Si el tesoro proporciona un diseño de objeto aleatorio, roba una carta del mazo de Diseños de objeto aleatorios barajado y añádela junto con todas las demás copias de ese objeto (que estarán en la reserva no disponible de objetos para fabricar) a la reserva disponible de objetos para fabricar (consulta la pág. 58). Si no quedan cartas en el mazo de Diseños de objeto aleatorios, en vez de eso obtienes 1 de Inspiración (consulta la pág. 54).
- ❖ Si el tesoro desbloquea un escenario aleatorio, roba una carta del mazo de Escenarios aleatorios, lee la sección especificada en la carta del libro de secciones y, a continuación, retira la carta del juego. Si no quedan cartas en el mazo de Escenarios aleatorios, en vez de eso obtienes 1 de Inspiración (consulta la pág. 54).

Cuando se saquee un tesoro con número, márcalo en el Índice de tesoros (consulta la pág. 78) y táchalo en el libro de escenarios o en el libro de secciones, porque el grupo no podrá saquearlo de nuevo si repite el escenario.



► Mazo de Botín

Cada escenario tiene un mazo de Botín personalizado que se construye según las indicaciones de su entrada en el libro de escenarios y se compone de diferentes tipos de cartas de Botín. Se roba al azar de sus propios mazos individuales el número de cartas de cada tipo especificado y se barajan para formar el mazo de Botín del escenario.



Los cuatro tipos de botín son los siguientes:

- ❖ **Dinero** ⚡: 20 cartas que representan de 1 a 3 monedas, cada una de las cuales se convierte en oro en función del nivel del escenario (véase más abajo).
- ❖ **Recursos de materiales**: 8 cartas de cada tipo de material (Madera 🌳, Metal 🔨 y Piel 🛡), que proporcionan un número variable de materiales en función del número de personajes que participen en el escenario.
- ❖ **Recursos de plantas**: 2 cartas por tipo de planta (Enredaflecha 🌿, Bellota filosa 🌿, Gorro de muerto 🌿, Pitallama 🌿, Raíz de roca 🌿 y Cardo de nieve 🌿), que proporcionan una planta cada una.
- ❖ **Objeto aleatorio** 🎁: 1 carta que proporciona un objeto aleatorio (consulta la pág. 32). Solo se puede obtener una vez por escenario.

Ciertos eventos te permitirán añadir una pegatina +1 a una carta de Botín, lo que proporciona un recurso adicional del tipo correspondiente.

El dinero y los recursos saqueados durante un escenario no se obtienen hasta el final del escenario (consulta la pág. 47), pero los objetos aleatorios se obtienen de inmediato al saquearlos.

→ Nivel del escenario ←

A medida que el poder de los personajes crezca, el nivel del escenario también aumentará para que el juego sea siempre un reto.

Los atributos básicos de los monstruos, el daño de las trampas y del terreno peligroso, la cantidad de oro que se recibe con el dinero de las cartas de Botín y la cantidad de experiencia extra por completar un escenario dependen del nivel del escenario que se esté jugando. La tabla de al lado muestra los valores específicos para cada nivel.

Si se juega en la dificultad recomendada, el nivel del escenario es igual al nivel medio de los personajes **dividido por 2** (redondeado hacia arriba). Por ejemplo, si todos los personajes son de nivel 2, el nivel medio (2) dividido por 2 (1) significa que el escenario sigue siendo de nivel 1. Solo cuando un personaje alcanza el nivel 3 puede, en potencia, aumentar el nivel del escenario.

Este cálculo determina la dificultad recomendada, pero al comenzar cualquier escenario el grupo puede elegir cualquier nivel del 0 al 7. Reducir el nivel del escenario puede ser útil si tu grupo tiene dificultades, mientras que aumentarlo puede ayudar a que el juego siga siendo un reto a medida que tu grupo se hace más fuerte.

Nivel del escenario	0	1	2	3	4	5	6	7
Nivel de los monstruos	0	1	2	3	4	5	6	7
Conversión de oro	2	2	3	3	4	4	5	6
Daño de las trampas	2	3	4	5	6	7	8	9
Terreno peligroso	1	2	2	2	3	3	3	4
Experiencia extra	4	6	8	10	12	14	16	18



→ Objetivos de batalla ←

Los objetivos de batalla proporcionan un reto adicional que los personajes pueden completar en un escenario. **Al comienzo de cada escenario, cada personaje recibe 3 cartas de Objetivo de batalla en secreto, elige 1 y descarta las demás boca abajo.** Los personajes deben mantener en secreto sus objetivos de batalla hasta que termine el escenario.

Si el grupo completa el escenario y el personaje cumple los requisitos de la carta elegida, obtiene el número de marcas indicado en la parte inferior de dicha carta. Por cada conjunto de 3 marcas, un personaje obtiene 1 marca de pericia (consulta la pág. 63), hasta un máximo de 6 marcas de pericias adicionales por 18 marcas. Si el grupo pierde el escenario, el personaje no obtiene nada por su objetivo de batalla aunque haya cumplido sus requisitos.

Una carta de Objetivo de batalla contiene lo siguiente:

- A** Nombre.
- B** Detalles sobre cómo cumplir el objetivo.
- C** Número de marcas obtenidas si completas el escenario y cumples los requisitos.



Anverso de carta de
Objetivo de batalla

Pegatina 5

Desarrollo del escenario

Una vez preparado el escenario, es hora de jugarlo. Cada escenario se divide en una serie de **rondas**, que a su vez constan de los siguientes pasos:

- 1 Selección de cartas
- 2 Determinar la iniciativa
- 3 Turnos de los personajes y los monstruos
- 4 Final de la ronda

Antes de estos pasos, aplica cualquier efecto de comienzo de la ronda de las reglas del escenario, como la aparición de monstruos. Estos efectos pueden aplicarse en cualquier orden, aunque todas las apariciones deben producirse al mismo tiempo (consulta la pág. 44).



1. Selección de cartas

Una vez aplicados los efectos de comienzo de la ronda, cada personaje elige 2 cartas de Capacidad de su mano en secreto y las juega boca abajo frente a sí. De las 2, debe elegir 1 como carta principal. El valor de iniciativa que aparece en el centro de esa carta determinará su orden en la iniciativa de la ronda (consulta la pág. 19).



Alternativamente, si un personaje tiene al menos 2 cartas en su pila de descartes, puede declarar un descanso largo en este momento (consulta la pág. 38). Si lo hace, se considera que tiene iniciativa 99 en este turno y el descanso largo es lo único que hace en la ronda, con lo que no puede jugar ninguna carta.

Los personajes no pueden mostrarse entre ellos las cartas que tienen en la mano ni dar información concreta sobre **el nombre o el valor numérico** de ellas. Sin embargo, se les permite comentar su estrategia y hacer afirmaciones generales sobre sus planes para la ronda.

EJEMPLOS DE COMUNICACIÓN

- “Voy a atacar a este Arquero algorox hacia el final de la ronda”.
- “Planeo moverme aquí y curarte bastante pronto, espero que antes de que ataquen los monstruos”.
- “¿Puedes imbuir Tierra en tu turno? Intentaré ir después de ti”.

- “Necesitarás una iniciativa inferior a 17 para ir antes que yo”.
- “Jugaré en el primer cuarto de la ronda”.
- “Debería infilir 4 de daño al Guardia algorox”.
- “Te necesito allí para usar Muro irrompible”.

2. Determinar la iniciativa

Después de que cada personaje haya seleccionado 2 cartas de Capacidad o declarado un descanso largo, todos los personajes que no hagan descanso largo revelan las cartas seleccionadas. La carta principal elegida por cada personaje debe estar directamente encima de la otra carta, de forma que solo su valor de iniciativa sea visible. Desde este momento se puede hablar abiertamente de todas las cartas.

Además, revela una carta de Capacidad de monstruo por cada conjunto de monstruos que tenga al menos una figura en el tablero en este momento. Ten en cuenta que varios **tipos de monstruo** (por ejemplo, los Duendes negros, los Duendes del bosque o los Duendes de la nieve) pueden pertenecer al mismo **conjunto de monstruos** (en este ejemplo, Duendes), en cuyo caso todos usan el mismo mazo de Capacidades de monstruo (el de Duendes).

El orden de iniciativa se determina comparando los valores de iniciativa de todas las cartas de Capacidad de monstruo reveladas (indicado en la esquina superior izquierda) y las cartas principales de todos los personajes.

◆ Toma las fichas de Orden de iniciativa de todos los tipos de monstruo y personajes del tablero y ordénalas de menor a mayor iniciativa (es decir, del primero en jugar su turno al último). Cualquier personaje que esté haciendo un descanso largo tiene una iniciativa de 99. El resultado es el orden de turno para esta ronda.

DETERMINAR LA INICIATIVA



Estandarte



Errante



Esculpehuesos



Guardia algox

- 1º Estandarte
- 2º Errante
- 3º Guardia algox
- 4º Esculpehuesos

Ejemplo: La Estandarte va primero con iniciativa 15, seguida por el Errante con iniciativa 23, el Guardia algox con iniciativa 55 y la Esculpehuesos con iniciativa 81.

RESOLVER EMPATES

Si hay empate en iniciativa entre varios personajes, compara los valores de iniciativa de las segundas cartas que jugaron esos personajes para deshacer el empate. Si sigue habiendo empate, el grupo decide el orden de esos personajes.

Si hay varios tipos de monstruo del mismo conjunto de monstruos, las reglas especiales del escenario especificarán el orden. Si hay un empate en iniciativa entre un personaje y un conjunto de monstruos, el personaje actúa primero.

En todos los demás casos de empate, el grupo decide el orden.

ORDEN DE LOS MONSTRUOS

Cuando les toca el turno por su posición en el orden de iniciativa, los monstruos de élite de un tipo de monstruo juegan sus turnos en orden ascendente según el número impreso en su figura (antes que cualquier monstruo normal de ese tipo). Después, los monstruos normales de ese tipo juegan sus turnos en orden ascendente según el número impreso en su figura (consulta la pág. 40).

INVOCACIONES DE PERSONAJES

Las invocaciones de los personajes juegan sus turnos cuando le toca al personaje invocador en el orden de iniciativa, pero inmediatamente antes de dicho personaje. Si un mismo personaje tiene varias invocaciones, juegan sus turnos en el orden en que fueron invocadas (consulta la pág. 31).

ALIADOS DE ESCENARIO

El valor de iniciativa de los aliados de escenario con fichas numeradas se especifica en las reglas especiales del escenario. Cuando les toque en el orden de iniciativa, los aliados de escenario juegan sus turnos en orden ascendente según su número de ficha o figura (consulta la pág. 46).



3. Turnos de los personajes y los monstruos

Cada figura del tablero, tanto personajes como monstruos, juega un turno en cada ronda. El turno de una figura comienza cuando la anterior termina su turno y concluye cuando la siguiente comienza el suyo. Durante el turno de una figura, esta realizará varias acciones y usará varias capacidades según las cartas de Capacidad que haya revelado.

Antes de abordar los aspectos específicos de los turnos de los personajes y los monstruos, vamos a explicar una serie de conceptos importantes relacionados con las acciones y capacidades.



→ Acciones y capacidades ←

► Acciones

Una **acción** es un conjunto de una o más capacidades detalladas en una de las mitades de una carta de Capacidad.

Los personajes normalmente realizan dos acciones en su turno: la acción superior de una de sus cartas de Capacidad jugadas y la acción inferior de la otra. Cada mitad entera de una carta de Capacidad de personaje se considera una misma acción.

Los monstruos realizan una sola acción en su turno. La carta de Capacidad de monstruo entera se considera una misma acción.

Cuando se hace referencia a una acción, se puede usar para denominarla cualquiera de sus capacidades. Por ejemplo, si una acción contiene una capacidad “ 2” y una capacidad “ 2”, puede denominarse tanto acción de movimiento como acción de saqueo.

► Capacidades

Una **capacidad** es cualquier grupo de texto y/o símbolos, a menudo impreso en una carta de Capacidad, cuyos efectos puede usar una figura para interactuar con el tablero, con ella misma o con otras figuras.

Si una acción consta de varias capacidades, estas estarán separadas entre sí por líneas de capacidad. Las capacidades de una acción siempre se ejecutan en el orden en que aparecen. Las figuras no pueden usar otras capacidades mientras están en proceso de resolver una capacidad determinada, a excepción de las capacidades que aparecen en las cartas de Modificador de ataque.

Los personajes pueden elegir no usar alguna parte de la carta, a menos que sea obligatoria (consulta la pág. 37).



→ Conceptos importantes sobre las capacidades ←

► Línea de visión

❄ Cuando cualquier figura o hexágono sea objetivo de una capacidad, la figura que actúa debe tener una **línea de visión** clara hasta el objetivo para poder usar la capacidad. Existe línea de visión si se puede trazar una línea desde cualquier parte del hexágono de la figura que actúa hasta cualquier parte del hexágono objetivo sin que toque **ninguna línea de pared**. Solo las paredes y las puertas cerradas bloquean la línea de visión. Las capacidades sin objetivo no dependen de una línea de visión. Si una capacidad permite a una figura usarla como si ocupara un hexágono diferente, traza la línea desde dicho hexágono.

LÍNEA DE VISIÓN

Ejemplo: El Dagacentella A tiene una línea de visión clara de los tres Guardias algox 1, pero no del Arquero algox 2 porque hay una pared.

► Objetivo

🎯 Las capacidades que incluyen la expresión “**Objetivo X**” permiten a la figura que actúa tomar como objetivo hasta X figuras diferentes dentro del alcance de la capacidad. Las restricciones de objetivo y alcance, así como los efectos adicionales de la capacidad, se aplican a todos los objetivos. No es posible tomar como objetivo a la misma figura varias veces con la misma capacidad, a menos que se especifique lo contrario.

Si no se especifica ningún número de objetivos en una capacidad con objetivo, el valor por defecto es 1, lo que significa que tiene como objetivo una única figura. Por ejemplo, si un efecto proporciona “+1”, una capacidad sin número de objetivos especificado se convertiría en “+2”.



▶ Los ataques (pág. 25), los estados (pág. 28), la curación (pág. 29), el movimiento obligado (pág. 32), ordenar a figuras (pág. 33) y la manipulación de piezas (pág. 33) son las únicas capacidades con objetivo. Las capacidades con objetivo no se pueden usar si no hay un objetivo válido.

► Aliados, enemigos y personal

Los personajes son aliados de otros personajes, los monstruos son aliados de otros monstruos y los personajes y los monstruos son enemigos entre sí. **Las figuras no son aliadas de sí mismas.**

En general, las capacidades negativas solo pueden tener como objetivo a enemigos, y las positivas solo pueden tener como objetivo a aliados o a la propia figura que actúa. Algunas capacidades tienen información específica sobre su objetivo que contradice esta regla. Una capacidad que especifica como objetivo “todos” obedece a las anteriores restricciones, pero una capacidad que especifica como objetivo “todas las figuras” toma como objetivo tanto a aliados como a enemigos.

Si alguna capacidad especifica como objetivo “personal”, el efecto solo puede aplicarse a la figura que actúa.

► Alcance

➡ La mayoría de las capacidades tienen como objetivo una figura y, si tienen un valor de Alcance, este determina lo lejos que puede estar dicha figura. “**Alcance X**” significa que la figura que actúa puede tomar como objetivo a cualquier figura a X hexágonos o menos, incluida la figura que actúa, cuando sea posible. El **alcance no puede contarse a través de paredes**, pero sí a través de obstáculos, figuras o cualquier otra cosa. Dos hexágonos que comparten una pared pero que aún tienen línea de visión entre ellos (por ejemplo, a través de una puerta abierta) se considera que están a Alcance 2 el uno del otro.

Las capacidades que no sean de ataque y no tengan un valor de Alcance pueden tomar como objetivo a figuras a cualquier alcance. Cualquier capacidad con un valor de Alcance especificado en la sección resaltada a su derecha se considera una capacidad a distancia. **Las figuras tratan el hexágono que ocupan como adyacente a efectos de seleccionar objetivos.**

ALCANCE

Ejemplo: El Dagacentella A está a ➡ 2 del Arquero algox 1.

► Efectos de zona

Las capacidades con efectos de zona permiten a la figura que actúa tomar como objetivo a varias figuras diferentes en varios hexágonos al mismo tiempo. La imagen mostrada puede aplicarse girándola con cualquier orientación, incluso en espejo.



El color gris indica el hexágono que ocupa la figura que actúa. Cualquier ataque con un efecto de zona que incluya un hexágono gris siempre se considera un ataque cuerpo a cuerpo (consulta la pág. 25).



El color azul indica un hexágono que debe estar ocupado por un aliado. Si esto no se cumple, no se puede usar la capacidad. El aliado no es objetivo de la capacidad.



El color rojo indica que se puede tomar como un objetivo a las figuras situadas en esos hexágonos. Solo es necesario que uno de los hexágonos rojos esté dentro del alcance de la capacidad. Este hexágono inicial no tiene por qué contener una figura, pero no puede estar dentro de una línea de pared, aunque otros de los hexágonos rojos pueden estarlo. Solo se puede tomar como objetivo a figuras que estén dentro de la línea de visión. Los aliados que estén en hexágonos rojos no son objetivo de capacidades negativas, y los enemigos que estén en hexágonos rojos no son objetivo de capacidades positivas, a menos que se indique lo contrario.



Los hexágonos sin color se usan para marcar la separación entre otros tipos de hexágonos.

Si una capacidad con un área de efecto obtiene “ +1”, se puede tomar como objetivo a una figura adicional dentro del alcance de la capacidad, pero fuera de la zona afectada.

EFFECTO DE ZONA

► Efectos añadidos

Los efectos añadidos están vinculados a una capacidad y la modifican de alguna manera. Los efectos añadidos comunes como “ X”, “ X” o los estados suelen aparecer en una sección resaltada a la derecha de la capacidad a la que se aplica. Todos los efectos condicionales (los que dependen de consumir un elemento como se explica en la pág. 23 o de pagar algún otro tipo de coste) aparecen debajo de la capacidad en una sección resaltada con un borde de línea punteada.



Los efectos añadidos se pueden omitir, pero el personaje debe elegir hacerlo antes de robar una carta de Modificador de ataque. Los efectos condicionales también se pueden omitir; el personaje no está obligado a pagar el coste e, incluso si lo hace, puede optar por no aplicar el efecto. A menos que se indique lo contrario, cuando un efecto que se puede omitir está asociado a una capacidad de ataque con múltiples objetivos, se puede o no omitir independientemente por cada ataque. Elige si quieres omitirlo en cada caso antes de robar la carta de Modificador de ataque correspondiente.

Es posible que, cuando un efecto añadido sea más complejo, aparezca debajo de la capacidad, pero no todo el texto que aparece debajo de una capacidad tiene por qué ser un efecto añadido. Cualquier texto con reglas sobre el funcionamiento de la capacidad (por ejemplo, restricciones sobre sus objetivos) es parte inherente de dicha capacidad, no un efecto añadido y, por tanto, no puede omitirse.



► Condiciones de activación

Algunas capacidades o efectos solo se producen si antes ocurre otra cosa. La estructura en estos casos suele ser “Aplica el efecto A para aplicar el efecto B”. Es obligatorio que el efecto A se aplique para que se aplique el efecto B. Si no se puede aplicar el efecto A, tampoco se puede aplicar el efecto B.

► Elementos

Algunas acciones tienen asociada una afinidad elemental (Fuego, Hielo, Aire, Tierra, Luz u Oscuridad). Si una acción muestra una inducción elemental, cuando la figura que actúa realice cualquier parte de dicha acción, tiene que imbuir ese elemento **al final de su turno**. Para imbuir un elemento, mueve su ficha a la columna Fuerte de la tabla de elementos. Una figura no puede imbuir un elemento de esta forma si no realiza como mínimo una de las capacidades de esa acción.



Fuego Hielo Aire Tierra Luz Oscuridad

Al final de cada ronda, todas las inducciones elementales menguan y se mueven una posición hacia la izquierda de la tabla, de Fuerte a Menguante o bien de Menguante a Inerte.

Las inducciones elementales se pueden consumir para añadir efectos a algunas capacidades o, en algunos casos, realizar otras adicionales. Esto se representa mediante un símbolo de elemento con el símbolo **X** superpuesto, seguido del efecto añadido. Un elemento se puede consumir si está en la columna Fuerte o Menguante. Dado que los elementos no se imbuyen hasta el final del turno, para poder consumir un elemento debe estar ya en la columna Fuerte o Menguante al comienzo del turno, no sirve que se imbuya durante el turno en curso. Para consumir un elemento, mueve su ficha a la columna Inerte de la tabla de elementos.

Si en una capacidad aparecen múltiples elementos separados que pueden consumirse, la figura que actúa elige cuáles consumir. Si como condición de un mismo efecto aparecen múltiples símbolos de consumir elemento, es obligatorio consumirlos todos para activarlo. No se puede consumir un mismo elemento más de una vez en un mismo turno. **Si una acción muestra símbolos de consumir elemento en la esquina superior izquierda, es obligatorio consumir todos esos elementos para poder realizar cualquier parte de la acción.**



Comodín



Mixto

El símbolo de comodín representa cualquiera de los seis elementos (pero no todos a la vez). **Un símbolo de elemento mixto, que muestra dos elementos dentro del mismo borde, representa que puede elegirse cualquiera de los dos elementos (pero no los dos). Cuando se imbuye un elemento comodín o mixto, al final de su turno, la figura que actúa elige el elemento que imbuye.**

INDUCCIÓN Y CONSUMO DE ELEMENTOS



Ejemplo: ① La Esculpehuesos realiza la acción superior de Voluntad marchitadora, que imbuye Tierra. Este elemento pasa de Inerte a Fuerte al final de su turno. ② Como el elemento Tierra mengua al final de la ronda, pasa de Fuerte a Menguante. ③ En la siguiente ronda, la Esculpehuesos realiza la acción inferior de Conversión maliciosa y consume Tierra, que pasa de Menguante a Inerte, para ganar +2 puntos de movimiento.

→ Capacidades ←

► Movimiento

 “Movimiento X” es una capacidad que otorga a una figura X puntos de movimiento. Esa figura puede entonces gastarlos para mover un hexágono por cada punto de movimiento. Las figuras pueden moverse a través de aliados pero no de enemigos, obstáculos, elementos de misión o paredes. Las trampas y otros efectos de los hexágonos se activan cuando una figura entra en ellos. Una figura siempre debe terminar su movimiento en un hexágono desocupado. **Para que se considere que una figura ha realizado una capacidad de Movimiento, debe entrar como mínimo en un hexágono.** Todos los puntos de movimiento no gastados se pierden al final de la capacidad de Movimiento.



SALTO

 “Salto” es un efecto añadido a una capacidad de movimiento. Permite a una figura ignorar todos los enemigos, obstáculos, elementos de misión, trampas y terreno peligroso, excepto en el hexágono en el que acaba su movimiento. **El terreno impracticable y el hexágono en el que acaba su movimiento no se ignoran por completo al saltar.** Una figura no puede saltar a través de paredes.

VUELO

 “Vuelo” es una bonificación activa (consulta la pág. 30). Vuelo permite a una figura ignorar por completo todos los enemigos, obstáculos, elementos de misión, trampas y piezas de Terreno, incluido el hexágono en el que acaba su movimiento. Sin embargo, una figura que vuela no puede terminar su movimiento en un hexágono ocupado por otra figura (y viceversa). Si una figura voladora ocupa un hexágono con una trampa de Inmovilización o de Aturdimiento (consulta la pág. 29), trátala como un obstáculo cuando determines el movimiento de otras figuras.

 Si una figura pierde su bonificación de Vuelo, trátala como si en ese momento entrara en su hexágono actual con un movimiento normal. En tal caso, si la figura ocupa actualmente un hexágono con un obstáculo, en vez de eso se mueve al hexágono desocupado más cercano sin un obstáculo, activando cualquier efecto de dicho hexágono.

► Teletransporte

 “Teletransporte X” es una capacidad que transporta a una figura a cualquier ubicación a X hexágonos o menos de su hexágono actual, sin evaluar su ruta a través de todos los hexágonos intermedios. Una capacidad de Teletransporte no se considera una capacidad de movimiento, y teletransportarse no se considera hacer un movimiento. El Teletransporte no se ve afectado por nada que haya en los hexágonos intermedios, ni siquiera las paredes. Una figura solo puede teletransportarse a un hexágono válido, y cualquier efecto provocado por entrar en ese hexágono sigue activándose de la forma habitual, a menos que se indique lo contrario. Una figura no puede teletransportarse a una sala no revelada, pero puede hacerlo a un hexágono con una puerta cerrada y, en ese caso, abrir la puerta.

TELETRANSPORTE



Ejemplo: La Guía de ánimas (B) realiza la acción inferior de Espíritus energéticos, que le permite teletransportarse. Elige un hexágono desocupado adyacente a su ficha de Sombra (B), como requiere la capacidad.

► Ataque



“Ataque X” es una capacidad negativa con objetivo que permite a una figura infligirle una cantidad básica de daño X a un enemigo que esté dentro del alcance especificado.

- ❖ Si un ataque no tiene valor de Alcance especificado se considera un ataque cuerpo a cuerpo con Alcance 1, capaz de tomar como objetivo únicamente a enemigos adyacentes, a menos que se indique lo contrario. Por ejemplo, si un efecto proporciona “ $\rightarrow +Y$ ” a un ataque, le daría al ataque sin valor de Alcance especificado “ $\rightarrow 1 +Y$ ” y lo convertiría en un ataque a distancia.

Un **ataque** es un único ataque realizado contra un objetivo, una **capacidad de Ataque** es una capacidad que consiste en uno o más ataques separados, y una **acción de Ataque** es cualquier acción que contenga al menos una capacidad de Ataque.

ORDEN DE MODIFICACIÓN DE ATAQUES

Cuando se realiza un ataque, el valor de Ataque básico impreso en la carta puede modificarse de cuatro maneras diferentes en el siguiente orden:

- 1 Se aplican todas las bonificaciones y penalizaciones aplicables al ataque, como los efectos “ $\star \pm$ ”. Si hay varias bonificaciones o penalizaciones, el grupo elige el orden en que se aplican.
- 2 Se roba una carta de Modificador de ataque del mazo del atacante y se aplica.
- 3 Se aplica la bonificación de Escudo del objetivo (consulta la pág. 31).
- 4 Se aplican los estados Salvaguarda y Frágil (consulta la pág. 28). Si el objetivo tiene ambos estados, se cancelan mutuamente y se retiran.

Una vez aplicadas todas las modificaciones, el objetivo sufre la cantidad de daño resultante. Si el objetivo tiene capacidades o efectos que permitan prevenir una fuente de daño, incluido perder cartas para prevenir daño (consulta la pág. 38), puede aplicarlos ahora.

Estos pasos se repiten para cada objetivo individual de la capacidad de ataque, lo que significa que es posible que diferentes objetivos sufran diferentes cantidades de daño como resultado de la misma capacidad de ataque.

CARTAS DE MODIFICADOR DE ATAQUE

Cada vez que se realiza una capacidad de Ataque, se **roba una carta de Modificador de ataque distinta para cada objetivo individual de dicha capacidad**. A continuación se aplica al ataque el modificador mostrado en la carta, que puede reducir o aumentar su valor. Una vez aplicados los efectos de una carta de Modificador robada, se pone en su pila de descartes.

Las cartas de Modificador de ataque solo se roban para los ataques. No se usan para ningún otro tipo de efecto que inflaja daño.

Cada personaje tiene su propio mazo, mientras que todos los monstruos comparten el mismo. **Si un escenario incluye aliados de escenario, todos ellos utilizan el mismo mazo de aliados independiente**. Los personajes, monstruos y aliados empiezan con un mazo estándar de 6 $+0$, 5 -1 , 5 $+1$, 1 -2 , 1 $+2$, 1 \otimes y 1 $2x$, pero los personajes pueden personalizar sus mazos con el tiempo gracias a las pericias (consulta la pág. 63), que aportan otros efectos diversos.

MAZO DE MODIFICADORES DE ATAQUE ESTÁNDAR



Una carta de Modificador de ataque puede incluir lo siguiente:

- (A) Valor del modificador:** Este valor modifica el valor del Ataque. El modificador **0** reduce el valor final del Ataque a 0. El modificador **2x** dobla el valor actual del Ataque.
- (B) Efectos añadidos:** Algunos modificadores incluyen inducciones elementales (consulta la pág. 23), estados (consulta la pág. 28) u otros efectos añadidos. Cuando se activan, estos efectos añadidos funcionan exactamente igual que si estuvieran impresos en la capacidad de Ataque.
- (C) Símbolo de racha:** Cada vez que se roba una carta con un modificador de racha **1**, el atacante roba una carta de Modificador adicional y sigue haciéndolo, de una en una, hasta que se robe una sin modificador de racha. Las cartas robadas se pueden aplicar en cualquier orden.
- (D) Borde de Bendición/Maldición:** Las cartas de Bendición y Maldición se devuelven a la reserva una vez resueltas, en lugar de ponerse en la pila de descartes. Cada carta de Maldición tiene un símbolo ***** o **m** para indicar si se coloca en los mazos de personajes y aliados o en el mazo de monstruos.
- (E) Símbolo de devolución:** Al final de una ronda en la que se haya robado una carta de Modificador con el símbolo de devolución **Q**, la pila de descartes se añade al mazo correspondiente y luego se baraja el mazo. Esto también sucede de inmediato si no quedan cartas en un mazo cuando hay que robar una carta de Modificador.
- (F) Símbolo de tipo:** Todos los mazos de Modificadores estándar tienen un símbolo **1**, **2**, **3**, **4**, **A** o **M** para poder clasificarlos fácilmente. Todas las cartas de Modificador añadidas al mazo de un personaje mediante pericias (consulta la pág. 63) tienen el símbolo de esa clase de personaje. Todas las cartas de Modificador añadidas a un mazo por otro efecto tienen el símbolo *****.

CARACTERÍSTICAS DE LAS CARTAS DE MODIFICADOR DE ATAQUE



EFFECTOS DE ATAQUE

Un efecto de ataque es un efecto asociado a un ataque. Estos efectos se aplican durante la resolución del daño o después de que se resuelva el ataque. Si un efecto de ataque se aplica después de que el ataque se resuelva, se sigue aplicando incluso si el ataque no infinge daño (e incluso si se roba una carta **0**).

El atacante debe elegir si aplica algún efecto de ataque antes de robar una carta de Modificador de ataque. Todos los efectos de ataque excepto "**0 +X**" se aplican antes de cualquier bonificación de Represalia (consulta la pág. 31). El efecto "**0 +X**" permite al atacante realizar ataques adicionales, y cada ataque debe resolverse por completo antes de poder realizar otro.

Momento de activación de los efectos de ataque

Ataque +X (pág. 25)	durante la resolución del daño (debe aplicarse)
Perforante (pág. 27)	durante la resolución del daño
Objetivo +X (pág. 21)	después de que el ataque se resuelva
Estados (pág. 28)	después de que el ataque se resuelva
Movimiento obligado (pág. 32)	después de que el ataque se resuelva
Otros efectos añadidos (impresos debajo del ataque)	después de que el ataque se resuelva
Inducciones elementales (pág. 23)	al final del turno

Algunos ataques tienen capacidades (por ejemplo, de curación) que no son efectos de ataque, pero que siguen estando vinculadas a ellos. Estas capacidades se realizan después de que el ataque se haya resuelto por completo (lo que incluye cualquier bonificación por Represalia).

Algunas cartas de Modificador tienen efectos añadidos que no modifican el valor de Ataque, y **un personaje atacante siempre puede elegir** si quiere aplicar esos efectos después de robar la carta de Modificador. **Si otra figura utiliza el mazo de un personaje, dicho personaje controla los efectos añadidos de la carta de Modificador aunque los aplique la figura atacante.**

Los modificadores que afectan a los recursos específicos de una clase de personaje (por ejemplo, las fichas de Tiempo del Dagacentella) o a sus capacidades (por ejemplo, el movimiento en los espacios de uso del Errante) se aplican siempre a ese personaje, independientemente de quién robe la carta de Modificador.



VENTAJA Y DESVENTAJA

Algunos efectos hacen que un ataque obtenga Ventaja o Desventaja. Cuando tiene **Ventaja**, el atacante roba 2 cartas de Modificador y usa una de ellas. **Un monstruo siempre usa la mejor, pero un personaje puede usar cualquiera de las dos.** Cuando tiene **Desventaja**, el atacante roba 2 cartas de Modificador y siempre usa la peor.

 **Si la primera carta robada con Ventaja o Desventaja incluye el símbolo de racha , el atacante sigue robando cartas de Modificador adicionales, de una en una, hasta que robe una sin símbolo de racha. A continuación, roba una carta de Modificador adicional e ignora cualquier símbolo de racha que tenga.**

Se comparan la primera carta sin símbolo de racha y la adicional que robó después. Si el ataque tiene Ventaja, el atacante usa todas las cartas con símbolo de racha que robó al principio y cualquiera de las dos últimas cartas robadas, la que elija. Si el ataque tiene Desventaja, el atacante ignora todas las cartas con símbolo de racha que robó al principio y usa la peor de las dos últimas cartas robadas.

Si la primera carta robada con Ventaja o Desventaja no tenía un símbolo de racha, pero la segunda sí, el símbolo de racha de la segunda carta de Modificador se sigue ignorando.

Si no está claro cuál de las dos cartas robadas es peor, usa la que se robaba en primer lugar. Esta ambigüedad puede producirse al comparar los efectos no numéricos de las cartas (por ejemplo, inducciones elementales o estados negativos). Todos los efectos no numéricos deben considerarse como si tuvieran un valor numérico positivo, pero no definido.

No es posible acumular casos de Ventaja o Desventaja. Si un ataque tiene tanto Ventaja como Desventaja, se cancelan mutuamente.

Cualquier ataque a distancia contra un enemigo adyacente obtiene Desventaja automáticamente.

PERFORANTE

“**Perforante X**” es un efecto añadido que reduce la bonificación de Escudo del objetivo (consulta la pág. 31) en X. Es posible combinar varios efectos de “ X”.

Por ejemplo, si un ataque con “ 2” obtiene “ 3”, el efecto reduciría la bonificación de Escudo del objetivo en 5 para ese ataque.



VENTAJA Y DESVENTAJA



Ejemplo 1: El ataque tiene Ventaja, así que se roban 2 cartas de Modificador y se comparan; en este caso se usa el modificador +1.



Ejemplo 2: El ataque tiene Ventaja, y la primera carta de Modificador robada tiene un símbolo de racha, por lo que se roba una segunda carta; esta no tiene símbolo de racha, así que se roba una última carta. Se usa la primera carta con símbolo de racha y el modificador +1.



Ejemplo 3: El ataque tiene Desventaja, así que se roban 2 cartas de Modificador y se comparan; en este caso se usa el modificador -1.



Ejemplo 4: El ataque tiene Desventaja, y la primera carta de Modificador robada tiene un símbolo de racha, se roba una segunda que también lo tiene y se roba una tercera carta; esta no tiene símbolo de racha, así que se roba una última carta. Se ignoran las primeras cartas con símbolo de racha y se usa el modificador +0.

► Estados

Una capacidad de estado es una capacidad con objetivo que puede ser positiva o negativa, dependiendo del estado especificado, y que hace que el objetivo de la capacidad obtenga ese estado.

Cuando un monstruo obtenga un estado (excepto Bendición o Maldición), pon la ficha correspondiente en su funda de Atributos, en la sección correspondiente al número de su figura. Cuando un personaje obtenga un estado (excepto Bendición o Maldición), pon la ficha correspondiente en su tarjeta de personaje. **Las fichas de Bendición y Maldición solo se usan como recordatorio de los efectos de las trampas (consulta la pág. 14).** Un estado permanece hasta que se cumplan los requisitos para retirar el efecto. Ni los estados positivos ni los negativos se pueden retirar voluntariamente. Aunque solo se puede aplicar el mismo tipo de estado una vez a cada figura, si recibe el mismo estado más de una vez, la duración del efecto se reinicia.

Si durante su turno una figura obtiene un estado que se retira “al final del siguiente turno de la figura”, el estado la afecta de inmediato y se aplica hasta el final de su siguiente turno. Los estados que se retiran al final del turno de una figura solo se retiran después de que se resuelvan todos los demás efectos de final de turno.

Un efecto de estado también puede añadirse a otras capacidades como efecto añadido, haciendo que todos los objetivos de la capacidad obtengan dicho estado después de que se resuelva el efecto principal. Si la capacidad es un ataque, el objetivo obtiene el estado aunque el ataque no haya infligido daño, pero no lo obtiene si el ataque ha matado o agotado a la figura, o si es inmune al estado.

ESTADOS POSITIVOS

Regeneración: La figura realiza “Curación 1, Personal” (consulta la pág. 29) al inicio de cada uno

de sus turnos, incluso si tiene Aturdimiento. La Regeneración se retira cuando la figura sufre daño. Si una figura tiene tanto Regeneración como Herida (consulta la pág. 29), el efecto de Regeneración se aplica primero, con lo que se retira el estado de Herida antes de que surta efecto.

Salvaguarda: La próxima vez que la figura vaya a sufrir daño de cualquier fuente, en su lugar sufre la mitad de esa cantidad de daño (redondeada hacia abajo) y se retira Salvaguarda. Si una figura que sufre daño tiene tanto Salvaguarda como Frágil (consulta la pág. 29), se cancelan mutuamente y se retiran.

Invisibilidad: Ningún enemigo puede centrar su atención en la figura ni tomarla como objetivo, aunque esto no afecta a las capacidades sin objetivo. La figura y sus aliados pueden seguir interactuando entre sí. La Invisibilidad se retira al final del siguiente turno de la figura. **Los enemigos tratan a las figuras con Invisibilidad como si no estuvieran allí; pueden moverse a través de figuras con Invisibilidad, pero siguen sin poder terminar su movimiento en el mismo hexágono.**

Fortalecimiento: La figura obtiene Ventaja en todos sus ataques. El Fortalecimiento se retira al final del siguiente turno de la figura.

Bendición: La figura añade una carta de Bendición a su mazo de Modificadores de ataque y lo baraja. Si la figura no usa un mazo de Modificadores de ataque, la Bendición no tiene efecto. Cuando se roba una carta de Bendición, actúa como un modificador 2α y se devuelve a la reserva una vez resuelta, en lugar de ponerse en la pila de descartes. Hay 10 cartas de Bendición, que pueden añadirse a cualquier mazo. Si no quedan cartas de Bendición disponibles, la bendición no tiene efecto.



Carta de bendición



ESTADOS NEGATIVOS

-  **Herida:** La figura sufre 1 punto de daño al comienzo de cada uno de sus turnos. Este estado se retira cuando se cura a la figura.
-  **Frágil:** La próxima vez que la figura vaya a sufrir daño de cualquier fuente, en su lugar sufre el doble de esa cantidad de daño y se retira el estado de Frágil. Este estado también se retira cuando se cura a la figura.
-  **Perdición:** La figura sufre 10 puntos de daño al final de su siguiente turno y a continuación se retira el estado de Perdición. Este estado también se retira cuando se cura a la figura.
-  **Veneno:** Todos los ataques que tengan como objetivo a la figura obtienen " +1". El Veneno se retira cuando se cura a la figura, pero, a diferencia de lo que ocurre con los estados de Herida, Frágil y Perdición, el Veneno impide que esa curación aumente el valor actual de puntos de vida de la figura.
-  **Inmovilización:** La figura no puede realizar ninguna capacidad de Movimiento. La Inmovilización se retira al final del siguiente turno de la figura.
-  **Desarme:** La figura no puede realizar ninguna capacidad de ataque. El Desarme se retira al final del siguiente turno de la figura.
-  **Torpeza:** Este estado solo se puede aplicar a personajes. El personaje no puede usar ni activar ningún objeto, pero las bonificaciones obtenidas anteriormente por objetos siguen activas. La Torpeza se retira al final del siguiente turno de la figura.
-  **Aturdimiento:** La figura no puede realizar ninguna capacidad ni usar o activar ningún objeto, pero las bonificaciones obtenidas anteriormente siguen activas. El Aturdimiento se retira al final del siguiente turno de la figura. Al comienzo de la ronda, los personajes aturdidos aún deben elegir dos cartas para jugarlas (o declarar un descanso largo), pero las cartas se descartarán sin que surtan efecto a menos que se retire su Aturdimiento por algún otro medio antes del final de su turno. El descanso largo sigue funcionando de la forma habitual para los personajes aturdidos.
-  **Confusión:** La figura sufre Desventaja en todos sus ataques. La Confusión se retira al final del siguiente turno de la figura.



Maldición: La figura añade una carta de Maldición a su mazo de Modificadores de ataque y lo baraja. Si la figura no usa un mazo de Modificadores de ataque, la Maldición no tiene efecto. Cuando se roba una carta de Maldición, actúa como un modificador  y se devuelve a la reserva una vez resuelta, en lugar de ponerse en la pila de descartes. Hay 10 cartas de Maldición con el símbolo , que solo pueden añadirse a los mazos de personajes y aliados, y 10 cartas de Maldición con el símbolo , que solo pueden añadirse al mazo de monstruos. Si no quedan cartas de Maldición disponibles, la Maldición no tiene efecto. La inmunidad a la maldición previene que una figura añada una carta de Maldición a su mazo, pero no que una carta de Maldición robada que ya estuviera en el mazo tenga efecto.



Carta de maldición

Curación

 **Curación X** es una capacidad positiva con objetivo que permite al objetivo curarse X puntos de daño y aumentar sus puntos de vida actuales. Los personajes se curan el daño girando su dial rojo. Los monstruos se curan el daño retirando fichas de Daño de su segmento de la funda de Atributos. El valor actual de puntos de vida de una figura nunca puede superar su valor máximo de puntos de vida, aunque está permitido curar a una figura que ya tenga su valor de puntos de vida máximo.

Los efectos de curación de las cartas de Modificador de ataque funcionan exactamente igual que las capacidades de curación. Si se roban varias cartas de Modificador con efectos de curación, se consideran una única capacidad de curación.

Con una misma curación se puede retirar cualquier combinación de Herida, Frágil, Perdición y Veneno de una figura. Sin embargo, si tenía Veneno, la figura no recupera puntos de vida ese turno.



► Bonificaciones activas

Una capacidad de bonificación activa es cualquiera que proporcione una bonificación activa a una figura o a sus aliados. Cuando un personaje realiza una capacidad de bonificación activa, la carta se coloca en su zona activa para tener en cuenta la bonificación. Las cartas que están en la zona activa de un personaje no se consideran cartas en su mano.

Las capacidades de bonificación activa tienen símbolos que indican la duración de las bonificaciones que proporcionan. Cuando la duración termina, incluso si la acción tiene otras capacidades de bonificación activa, la carta se retira de la zona activa del personaje y se pone en su pila de descartes o pila de pérdida, dependiendo de si la acción tiene un símbolo de perder (consulta la pág. 38).

Bonificaciones de ronda: Estas bonificaciones se activan cuando se realiza la capacidad y terminan al final de la ronda.

Bonificaciones continuas: Estas bonificaciones se activan cuando se realiza la capacidad y terminan cuando se cumplen las condiciones indicadas.

Si la bonificación tiene usos limitados, se lleva la cuenta mediante una serie de espacios de uso. Siempre que una de estas cartas se pone en la zona activa, se añade una ficha de Personaje al primer espacio. Cada vez que se activa la bonificación, la ficha avanza una posición, aunque al hacerlo no se obtenga ningún beneficio. Cuando la ficha se mueve de modo que pase por debajo de un símbolo de experiencia , el personaje obtiene esos puntos de experiencia (consulta la pág. 37). Cuando la ficha sale del último espacio, la bonificación termina.

Si no se especifica ninguna condición para retirarla, la bonificación expira al final del escenario. Si la bonificación dura un número limitado de rondas o turnos, la ronda o el turno en el que se activa no cuenta.

 **Un personaje puede retirar de su zona activa voluntariamente una carta con una bonificación continua (pero no una bonificación de ronda) antes de que la duración de la bonificación termine, pero al hacerlo se queda también sin la bonificación. Esto se puede hacer en cualquier momento, excepto mientras se resuelve otra capacidad.**

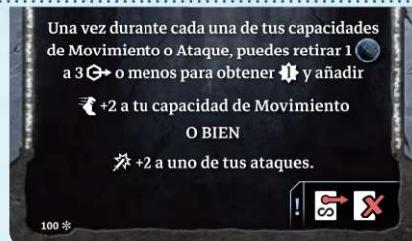
Las acciones con capacidades de bonificación activa pueden tener también otras capacidades, pero estas otras solo se realizan en el momento en que se juega la carta.

BONIFICACIÓN DE RONDA



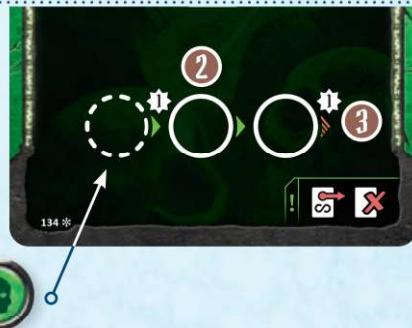
Ejemplo: La Estandarte realiza la acción inferior de Maniobra de desvío y obtiene  2 para todos los ataques a distancia que la tomen como objetivo hasta el final de la ronda.

BONIFICACIÓN CONTINUA



Ejemplo: La Guía de ánimas realiza la acción inferior de Fuerza del abismo y obtiene su bonificación hasta el final del escenario.

ESPACIOS DE USO



Ejemplo: ① La Esculpehueso realiza la acción inferior de Ira de la tierra revuelta y añade una ficha de Personaje al primer espacio. ② Después de usar esta bonificación la primera vez, obtiene 1 . ③ Después de usarla por tercera vez, obtiene 1  y pone la carta en su pila de pérdida.

Las capacidades de bonificación activa son muy diversas y, aunque su propio texto suele describir sus efectos, conviene repasar las tres más comunes.

ESCUDO

 “Escudo X” es una capacidad positiva que otorga a la figura que actúa una bonificación de Escudo X. Esto reduce el valor de un Ataque del que sea objetivo en X. La bonificación de Escudo solo se aplica después de que se hayan aplicado todas las bonificaciones o penalizaciones de ataque y las cartas de Modificador. Si tiene más de una bonificación de Escudo, se suman en una misma reducción del valor de Ataque. **La bonificación de Escudo no se aplica a fuentes de daño que no sean ataques.** Una capacidad de Escudo siempre se aplica a la figura que actúa.

REPRESALIA

 “Represalia X” es una capacidad positiva que otorga a la figura que actúa una bonificación de Represalia X. Esto infinge X puntos de daño a cualquier figura que la ataque si se encuentra dentro del alcance especificado después de que se resuelvan todos los efectos de ataque (incluidos Empujón o Tirón). Si no se especifica el alcance, la bonificación solo se aplica a los atacantes adyacentes. Esta bonificación se activa con cada ataque y se produce después de que se resuelva el ataque. Una bonificación de Represalia no es un ataque ni un efecto con objetivo, por lo que su daño no se puede reducir con una bonificación de Escudo. Si una figura con Represalia muere o queda agotada por un ataque, la bonificación de Represalia no se activa. Si tiene más de una bonificación de Represalia, se suman en una misma fuente de daño, pero cada bonificación de Represalia solo se aplica dentro de su alcance especificado. **Una capacidad de Represalia siempre se aplica a la figura que actúa.**

INVOCACIÓN

La invocación es una capacidad positiva que añade otras figuras aliadas al tablero conocidas como “invocaciones”. Estas deben colocarse en diferentes hexágonos vacíos adyacentes al invocador. Si no hay ningún hexágono adyacente disponible, la figura no se invoca.

Una invocación de personaje se considera una bonificación continua y su carta se coloca en la zona activa del invocador. Cuando el valor de puntos de vida de la invocación se reduce a cero, la invocación desaparece del tablero. El invocador puede retirar voluntariamente la invocación del tablero en cualquier momento, excepto mientras se resuelve otra capacidad. A continuación, la carta se coloca en la pila de descartes o en la pila de pérdida del invocador, dependiendo de si la acción tiene un símbolo de perder (consulta la pág. 38).

Cada invocación de personaje tiene su correspondiente figura que se encuentra en la caja del personaje invocador y se usa para representarla en el tablero después de colocarla en una base azul. Cuando un personaje queda agotado, todas sus invocaciones desaparecen del tablero.

Las invocaciones de personajes tienen atributos de puntos de vida, Ataque, Movimiento y Alcance, junto con cualquier rasgo especial impreso en sus cartas de Capacidad. Si el valor de Ataque o Movimiento de una invocación es “-”, entonces no realiza esa capacidad a menos que se le otorgue esa capacidad con un valor básico. Si el valor de Alcance de una invocación es “-”, entonces no realiza ataques a distancia a menos que se le otorgue esa capacidad (consulta la pág. 33).

El turno de la invocación de un personaje dentro del orden de iniciativa siempre es inmediatamente anterior al de su invocador y va por separado con respecto a su turno. Las invocaciones no las controla el jugador que las invoca, sino que emplean las reglas automatizadas de los monstruos, realizando “ +0,  +0” (consulta la pág. 41). Una invocación usa el mazo de Modificadores de ataque del invocador para realizar sus ataques. **Si la invocación de un personaje no tiene un objetivo en el que centrar su atención, el invocador puede elegir que la invocación se mueva hacia él en su lugar.**

Un personaje puede tener varias invocaciones en el tablero a la vez. La carta de cada nueva invocación se coloca a la derecha de la carta de la anterior en la zona activa del invocador. En estos casos, las invocaciones actuarán en ese orden (de izquierda a derecha). Si hay varias copias de la misma invocación en el tablero a la vez, el orden en que fueron invocadas determina su orden de turno. Usa el número impreso en las figuras de las invocaciones para identificar el orden en el que se invocaron.

Las invocaciones nunca juegan un turno durante la ronda en la que fueron invocadas.



► Movimiento obligado

El movimiento obligado es cualquier capacidad negativa con objetivo que permite a una figura controlar el movimiento de otra figura o teletransportar a otra figura. El movimiento obligado debe seguir todas las reglas de movimiento normales del objetivo. Por ejemplo, si una figura voladora se ve obligada a moverse, su capacidad de Vuelo sigue teniendo efecto. Existen dos capacidades de movimiento obligado principales:

 **Empujón X** obliga al objetivo a alejarse hasta X hexágonos de la figura que actúa. Cada hexágono individual en el que entre debe situar al objetivo más lejos del alcance de la figura que actúa.

 **Tirón X** obliga al objetivo a acercarse hasta X hexágonos a la figura que actúa. Cada hexágono individual en el que entre debe situar al objetivo más cerca del alcance de la figura que actúa.

Cuando un personaje realiza un Empujón o un Tirón, **decide la dirección y la distancia a la que se mueve el objetivo**. Cuando un monstruo realiza un Empujón o un Tirón, el grupo decide la dirección, pero el objetivo debe moverse todo lo que sea posible. Los movimientos de Empujón y Tirón no se ven afectados por el terreno impracticable, pero se siguen aplicando todas las demás reglas de movimiento normales (incluidas las reglas para figuras voladoras). Las figuras inmovilizadas o aturdidas aún pueden verse afectadas por Empujón, Tirón y Teletransporte, pero no por ningún otro tipo de movimiento obligado.

Empujón y Tirón también pueden añadirse a otras capacidades como efecto añadido, lo que permite aplicar movimientos obligados a uno o más objetivos de la capacidad después de que se resuelva su efecto principal. Si la capacidad es un Ataque, se puede obligar al objetivo a moverse aunque el ataque no haya infligido daño, pero no se le puede obligar a moverse si el ataque lo ha matado o agotado.

Si hay más de un efecto de Empujón o Tirón, se suman. Por ejemplo, si una capacidad con “ 1” obtiene “ 2”, el resultado es una capacidad “ 3”.

► Sufrir daño

Algunas capacidades hacen que las figuras sufran daño sin que se realice un ataque. Este daño no se ve modificado por nada que no sea Salvaguarda y Frágil. Sufrir daño no se considera una capacidad con objetivo.



► Saqueo

 **Saqueo X** es una capacidad que permite a una figura saquear todas las fichas de Botín y las piezas de Tesoro que haya a X hexágonos o menos, incluidas las que estén en su hexágono actual. Esta capacidad no se ve afectada por la presencia de figuras o piezas de Terreno. Si no hay fichas de Botín o piezas de Tesoro dentro del alcance especificado, la capacidad no se puede realizar.

Cuando se saquea una ficha de Botín, se retira del tablero. Si la figura que la saqueó es un monstruo, no ocurre nada más. Si la figura que la saqueó es un personaje, roba 1 carta del mazo de Botín (a menos que el mazo de Botín se haya agotado).

Si la carta de Botín proporciona un objeto aleatorio, el personaje que la saqueó marca  (x1) en la tabla de botín del escenario, roba 1 carta del mazo de Objetos aleatorios y la añade a su reserva de objetos. Desde ese momento podrá usarla de la forma habitual durante el resto del escenario, incluso si al hacerlo supera el límite para ese tipo de objeto. Si el mazo de Objetos aleatorios se ha agotado, esta carta se considera una carta de dinero con tres monedas. Si la carta de Botín proporciona dinero o recursos, el personaje que la saqueó no los obtiene hasta el final del escenario (consulta la pág. 47).

Cuando se saquea una pieza de Tesoro, se retira del tablero. Los monstruos no pueden saquear piezas de Tesoro. Si la pieza de tesoro saqueada es un tesoro con número, búscalos en el Índice de tesoros y aplica el efecto que le corresponda (consulta la pág. 78). Solo el personaje que saquea obtiene la recompensa, a menos que sea un diseño de objeto aleatorio o un escenario aleatorio. Si un personaje que saquea consigue un objeto que no puede conseguir por el motivo que sea, debe dárselo a otro personaje o venderlo de inmediato (consulta la pág. 67).



Ejemplo: La Estandarte A realiza la acción inferior de Maniobra de pincza, que le permite mover y saquear los dos hexágonos adyacentes 1.

► Recuperación

 Recuperación es una capacidad positiva que permite a un personaje recuperar cartas de Capacidad descartadas o perdidas (consulta la pág. 38). El personaje busca en su pila de descartes o pila de pérdida, selecciona el número de cartas especificado por la capacidad o menos y devuelve esas cartas a su mano.

En algunos casos, la capacidad de Recuperación puede permitir a un personaje recuperar objetos gastados o perdidos (consulta la pág. 36). El personaje objetivo endereza o les da la vuelta a esas cartas de Objeto, dependiendo de si las había gastado o perdido, y puede volver a usarlas.

► Ordenar a figuras

 Ordenar a figuras es una capacidad con objetivo que permite a una figura ordenar a otra que realice ciertas capacidades. Hay dos formas de ordenar a figuras:

❖ **Otorgar:** Permite a una figura otorgar una capacidad a cualquier figura. La figura que recibe la orden realiza entonces esa capacidad. Si la figura que recibe la orden es una invocación de personaje o un aliado de escenario, la figura que da la orden decide cómo se realiza la capacidad.

❖ **Controlar:** Permite a una figura controlar una capacidad de un enemigo. A continuación, la figura que recibe la orden realiza esa capacidad, y la figura que dio la orden decide cómo. La figura que recibe la orden trata a los aliados y enemigos de la figura que da la orden como sus propios aliados y enemigos. Cuando se controla una capacidad de Movimiento, se considera movimiento obligado.

Si se otorga o controla una capacidad de Ataque, la figura que recibe la orden usa su mazo normal de Modificadores de ataque. Una capacidad de Ataque no se puede otorgar o controlar si la figura que recibe la orden no tiene objetivos válidos o está afectada por un estado negativo que impida realizar la capacidad de Ataque.

Se puede ordenar a una figura que realice una capacidad “ X” o “ X” aunque no tenga ningún valor de ataque o movimiento. Sin embargo, no se puede ordenar a una figura que realice una capacidad “ ±X” o “ ±X” si no tiene ningún valor de Ataque o Movimiento. Una figura que recibe una orden conserva todas sus bonificaciones continuas y rasgos especiales. Una capacidad de ordenar no se considera un turno independiente. No se puede dar órdenes a los elementos de misión.

► Manipulación de piezas

Manipulación de piezas es cualquier capacidad que permita a una figura alterar la disposición de las piezas de Terreno en el tablero. Hay seis formas de manipular piezas:

- ❖ **Crear:** Permite a una figura colocar una pieza de Terreno.
- ❖ **Destruir:** Permite a una figura retirar una pieza de Terreno.
- ❖ **Trasladar:** Permite a una figura retirar una pieza de Terreno y ponerla en otro sitio.
- ❖ **Mover:** Permite a una figura mover una pieza de Terreno el número especificado de hexágonos o menos, de forma similar a como se movería una figura. Las piezas de Terreno solo pueden moverse a través de hexágonos sin accesorios, incluidos hexágonos ocupados.
- ❖ **Sustituir:** Permite a una figura destruir una pieza de Terreno para crear una pieza de Terreno diferente en el mismo hexágono.
- ❖ **Activar trampa:** Permite a una figura destruir una trampa y aplicarse sus efectos a sí misma, a menos que se indique lo contrario.

Ningún hexágono puede tener más de una pieza de Terreno (excepto pasillos y puertas abiertas). Las trampas y los obstáculos no se pueden colocar en hexágonos ocupados ni moverse a ellos. Si se coloca terreno peligroso en un hexágono ocupado, sus efectos no se aplican a la figura que haya en ese hexágono. Cuando las figuras manipulan obstáculos, **no pueden aislar una zona del tablero de otra**, es decir, crear con la manipulación una zona en la que no se pueda entrar sin atravesar un obstáculo. Las figuras no pueden manipular ninguna pieza de Terreno que esté cubriendo un hexágono de borde de una pieza de Tablero.

→ Turnos de los personajes ←

En el turno de un personaje, a menos que realice un descanso largo (consulta la pág. 38), este realiza la acción superior de una de sus cartas de Capacidad jugadas y la inferior de la otra. No puede realizar dos acciones superiores o dos acciones inferiores. Puede realizar cualquiera de las dos acciones primero; ya no importa qué carta se seleccionó para usar su iniciativa.

Una vez jugadas, las cartas de Capacidad se pueden colocar a los lados de la tarjeta de personaje como se muestra aquí: las cartas de Capacidad descartadas a la izquierda, las cartas de Capacidad perdidas a la derecha y las cartas de Capacidad activas encima de la tarjeta de personaje. Las cartas de la mano del personaje deben mantenerse aparte.

► Cartas de Capacidad de personaje

Las cartas de Capacidad de personaje son todas únicas y determinan qué acciones puede realizar un personaje.

Una carta de Capacidad de personaje contiene lo siguiente:

- A Nombre de la carta:** El nombre de la carta.
- B Valor de iniciativa:** Determina cuándo actúa el personaje durante la ronda (consulta la pág. 19).
- C Nivel:** El nivel de la carta. Las cartas de nivel X se consideran de nivel 1 a todos los efectos.
- D Acciones:** Cada carta tiene una acción superior y una acción inferior. Las capacidades de una acción se realizan de arriba a abajo, con cada capacidad separada por una línea de capacidad. Una vez realizada la acción, la carta se coloca en la zona activa del personaje, en la pila de descartes o en la pila de perdida, dependiendo de los símbolos de la carta. Un personaje es libre de elegir no realizar una acción, en cuyo caso la carta se descarta sin efecto.
- E Símbolos de acciones básicas:** Una carta de Capacidad siempre se puede usar para realizar una acción básica superior “ 2” o inferior “ 2”. Si una carta se usa de esta forma, se descarta y no se activan otros símbolos o capacidades de la carta.
- F Marcas de mejora:** Cuadrados, círculos, rombos y hexágonos que aparecen junto a algunas capacidades. Su propósito se revelará más adelante en la campaña.



Tarjeta de personaje



► Objetos

Las cartas de Objeto ofrecen una amplia variedad de bonificaciones y capacidades adicionales que un personaje puede usar además de las dos acciones por ronda normales. Las cartas de Objeto se adquieren saqueándolas durante la Fase de escenario y comprándolas o fabricándolas durante la Fase de puesto fronterizo.

Una carta de Objeto contiene lo siguiente:

- Ⓐ **Nombre del objeto:** El nombre del objeto.
- Ⓑ **Coste del objeto:** El coste en oro si es un objeto para comprar (consulta la pág. 67) o el coste de fabricación si es un objeto para fabricar (consulta la pág. 65).
- Ⓒ **Uso del objeto:** Lo que ocurre con el objeto una vez usado (consulta la pág. 36). Algunos objetos solo se gastan, mientras que otros se pierden. Algunos objetos incluso se pueden usar varias veces.
- Ⓓ **Efecto del objeto:** Cuándo se puede utilizar el objeto y qué bonificación o capacidad obtiene el personaje.
- Ⓔ **Tipo de objeto:** Cada objeto puede ser de uno de estos seis tipos:      o  Estos tipos determinan qué objetos puede llevar un personaje a un escenario.
- Ⓕ **Modificadores negativos:** Algunos objetos, cuando se llevan a un escenario, añaden una cantidad determinada de cartas ① al mazo de Modificadores de ataque del personaje. En este caso, aquí se indica el número de cartas que hay que añadir.
- Ⓖ **Cantidad:** Este número indica a la derecha de la barra cuántos ejemplares del objeto hay en el juego y a la izquierda cuál de ellos es.
- Ⓗ **Número de referencia:** Un número único que identifica el objeto. Cuando se hace referencia a un objeto con el símbolo de referencia  puedes buscarlo por el número del reverso de la carta. Así se evita que el grupo vea sin querer objetos que aún no ha descubierto.



Anverso de carta de Objeto



Reverso de carta de Objeto

LÍMITE DE OBJETOS

Todas las cartas de Objeto que lleve un personaje a un escenario se colocan por debajo de su tarjeta y se pueden usar como especifiquen los propios objetos.

Cualquier personaje puede usar cualquier objeto mientras lo tenga en su posesión, pero los personajes tienen un límite de objetos que pueden llevar a un escenario. Cada personaje puede llevar 1 objeto  1 objeto  1 objeto  hasta 2 objetos  O BIEN 1 objeto  y una cantidad de objetos  igual a la mitad de su nivel como máximo, redondeando hacia arriba.

Un personaje puede poseer más objetos de los que lleva a un escenario, pero nunca más de 1 ejemplar de un mismo objeto. Todos los objetos que posee un personaje se guardan en su caja. Un personaje no puede poseer el mismo ejemplar del mismo objeto que otro personaje. **Los objetos no se pueden transferir ni intercambiar entre personajes.**

TIPOS DE OBJETO



USO DEL OBJETO



Símbolo de gastar: Significa que el objeto se gasta después de usarlo y esto se indica girando la carta para que quede horizontal. Los objetos gastados se pueden recuperar la próxima vez que el personaje realice un descanso largo (consulta la pág. 38).



Símbolo de perder: Significa que el objeto se pierde después de usarlo y se indica poniendo la carta boca abajo. Los objetos que se han perdido no se pueden volver a usar durante el resto del escenario (a menos que se recuperen). Si un objeto tiene el símbolo no se puede recuperar por ningún medio hasta el final del escenario.



Símbolo de dar la vuelta: Significa que se le da la vuelta a la carta de Objeto después de usarlo, revelando un uso diferente en la otra cara. Cuando se usa la otra cara, se le da la vuelta a la carta para volver a usar el objeto. En el texto de la carta se detalla el momento concreto en el que hay que darle la vuelta. Al comienzo de cada escenario, estos objetos siempre deben estar con la cara del coste en oro o fabricación boca arriba.

Hay objetos que no tienen ninguno de estos símbolos, lo que significa que aplican un efecto pasivo. No hay límite en el número de veces que se puede usar un objeto con efecto pasivo.

También existen objetos que se pueden usar varias veces antes de gastarlos, perderlos o darles la vuelta. Esto se indica mediante una serie de espacios de uso en la carta; usa una ficha de Personaje para llevar la cuenta. **Cuando se recuperare un objeto con múltiples usos, incluso antes de que se haya gastado por completo, mueve la ficha de Personaje al primer espacio de uso.**

Algunas capacidades de recuperación permiten recuperar objetos gastados o perdidos, igual que ocurre con las cartas de Capacidad descartadas o perdidas. Todos los objetos se devuelven a su estado original entre escenarios. Ningún objeto puede perderse definitivamente.

Los efectos de los objetos con espacios de uso y efectos pasivos tienen que usarse obligatoriamente cada vez que se cumplen los requisitos. Todos los demás usos de los objetos son opcionales. El uso de objetos también está sujeto a las siguientes restricciones adicionales:

- ◆ Si un objeto afecta a un ataque (si, por ejemplo, añade una bonificación, un efecto, Ventaja o Desventaja), se debe usar antes de robar una carta de Modificador de ataque.
- ◆ Si un objeto proporciona una capacidad, no se puede usar mientras se está resolviendo otra capacidad.



Pegatina 7

► Activaciones obligadas

Hay ciertas capacidades y efectos de las acciones que no se pueden omitir si se realiza cualquier parte de ellas. En estos casos, la capacidad o el efecto se destaca en un recuadro con el símbolo “!” delante. Estas son las más comunes:

- A** **Capacidades negativas:** La capacidad indicada provoca un efecto negativo para el personaje o sus aliados.
- B** **Inducciones elementales:** Los elementos indicados deben imbuirse al final del turno.
- C** **Experiencia:** El personaje debe obtener la cantidad de experiencia indicada.
- D** **Símbolo de perder:** La carta se pierde.
- E** **Símbolo de zona activa:** La carta debe colocarse en la zona activa del personaje.

► Experiencia

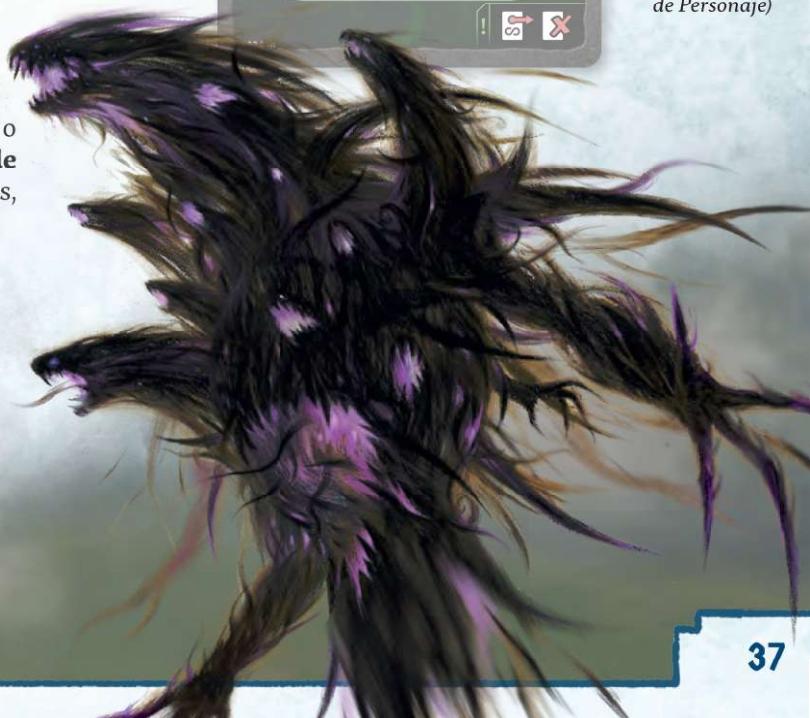
Experiencia mide el crecimiento de un personaje y marca cuándo sube de nivel. Cuando una acción incluye un símbolo de experiencia  en la esquina inferior derecha, el personaje obtiene la cantidad de experiencia indicada si realiza cualquier parte de dicha acción. Usa el dial azul de experiencia para llevar la cuenta de la experiencia que obtiene un personaje durante un escenario.

En ocasiones, una capacidad especificará que solo se obtiene experiencia si se cumplen ciertas condiciones, como consumir un elemento, cumplir un requisito o que la ficha de Personaje pase por debajo de un símbolo de experiencia  al moverse entre espacios de uso.

Los personajes no obtienen experiencia automáticamente por matar monstruos; deben realizar capacidades específicas durante un escenario para obtenerla.

► Saqueo del final del turno

Los personajes tienen que saquear las fichas de Botín o las piezas de Tesoro presentes en su hexágono **al final de su turno**. Ninguna otra figura, aparte de los personajes, realiza este tipo de saqueo.



► Descanso

El descanso es la principal herramienta que tienen los jugadores para recuperar cartas de su pila de descartes. Al descansar, los jugadores tienen dos opciones: un descanso corto o un descanso largo. En ambos casos, el descanso solo se puede realizar si el jugador tiene al menos 2 cartas en su pila de descartes. Descansar siempre supone perder 1 carta de su pila de descartes.

Durante el paso de Final de la ronda (consulta la pág. 46), los personajes pueden realizar un **descanso corto**. Al hacerlo, el personaje pierde una carta al azar de su pila de descartes y devuelve las cartas restantes a su mano. Si quiere conservar la carta perdida, en vez de eso puede sufrir 1 punto de daño para perder otra carta al azar en su lugar, pero esto solo puede hacerse una vez por descanso corto.

Durante el paso de Selección de cartas (consulta la pág. 18), los personajes pueden declarar un **descanso largo**. Esto emplea todo el turno del personaje en esta ronda, con lo que no juega dos cartas, y se considera que su turno tiene iniciativa 99. Cuando un personaje hace un descanso largo, sigue estos pasos:

- ① Pierde la carta que elija de su pila de descartes y devuelve las cartas restantes a su mano (obligatorio).
- ② Realiza "Curación 2, Personal" (opcional).
- ③ Recupera todos sus objetos gastados (opcional). Los objetos se pueden usar durante el mismo turno en el que se recuperan.

► Acciones perdidas

 Las acciones perdidas solo pueden realizarse una vez. Si una acción tiene el símbolo de perder, cuando se realiza cualquier parte de la acción, la carta debe ponerse en la pila de pérdida del personaje, donde permanece hasta el final del escenario (a menos que se recupere).

Si la acción perdida se usó para realizar una capacidad de bonificación activa, la carta sigue considerándose perdida y debe moverse de la zona activa a la pila de pérdida una vez que la bonificación activa deje de estar en efecto.

 **Algunas acciones perdidas tienen el símbolo .** Si un personaje realiza una acción con este símbolo, cuando la carta se ponga en la pila de pérdida, gírala 180 grados para que la parte superior apunte hacia abajo. Esta carta no puede recuperarse por ningún medio hasta el final del escenario.

► Daño de los personajes

Cuando un personaje sufre cualquier cantidad de daño (**después de aplicar Salvaguarda o Frágil**), debe reducir su dial rojo de puntos de vida en esa cantidad o prevenir el daño. El daño puede prevenirse de dos maneras:

- Ⓐ **Con una capacidad o un efecto:** El personaje puede utilizar una capacidad activa o un efecto activo que prevenga el daño.
- Ⓑ **Perder cartas:** El personaje puede perder 1 carta a su elección de su mano o 2 cartas a su elección de su pila de descartes para prevenir el daño. Si aún no había jugado su turno, las cartas que eligió durante el paso de Selección de cartas no se consideran en su mano ni en su pila de descartes y, por lo tanto, no se pueden perder para prevenir el daño.

Aunque se prevenga el daño, se siguen aplicando los efectos o estados que pudiera aplicar la fuente del daño.

► Agotamiento

Un personaje puede quedar agotado de dos formas distintas:

- Ⓐ **Se queda sin puntos de vida:** El dial rojo de puntos de vida del personaje ha llegado a 0.
- Ⓑ **Se queda sin cartas:** Si, al comienzo de una ronda, un jugador no tiene al menos 2 cartas para jugar en la mano o al menos 2 cartas en la pila de descartes para poder descansar. El agotamiento debido a no tener suficientes cartas no afecta al total de puntos de vida actual del personaje.

Cuando un personaje queda agotado, todas sus cartas de Capacidad, incluidas las invocaciones y otras cartas en su zona activa, se colocan en su pila de pérdida, y su figura se retira del tablero. Esto puede ocurrir incluso si no había terminado de realizar una capacidad.

Hay que evitar el agotamiento a toda costa porque los personajes agotados ya no pueden participar en el escenario de ninguna manera.

Además, cuando un personaje se agota, a efectos de juego no se considera que se haya reducido el número de personajes que participan en el escenario. Si todos los personajes quedan agotados, pierden el escenario.



→ Turno de los monstruos ←

En su turno, los monstruos realizan capacidades basadas en la carta de Capacidad que se robó para su conjunto. Estas capacidades están determinadas por una combinación de su carta de Atributos y la carta de Capacidad robada. Las capacidades de los monstruos están automatizadas y siguen pautas específicas, de modo que el grupo debe tomar muy pocas decisiones sobre su comportamiento.

➤ Cartas de Atributos de monstruos

Cada tipo de monstruo tiene una **carta de Atributos de monstruo** de doble cara, que determina sus atributos base en cada nivel. Para establecer el nivel de un tipo de monstruo, inserta su carta de Atributos en una funda de Atributos de modo que solo se muestre la información necesaria. Cada funda tiene una cara con 6 segmentos y otra con 10. La cara que debes utilizar depende de si ese tipo de monstruo tiene de 4 a 6 figuras o 10 figuras.

Una carta de Atributos de monstruo puede incluir lo siguiente:

- A** **Nombre del monstruo:** El nombre del tipo de monstruo.
- B** **Nivel del monstruo:** Este número, que coincide con el del escenario, indica cómo insertar la carta de Atributos en la funda.
- C** **Variante del monstruo:** Estas subsecciones muestran los distintos bloques de atributos de este tipo de monstruo según si es normal (izquierda) o de élite (derecha).
- D** **Valor de puntos de vida:** La cantidad total de daño que puede sufrir un monstruo de este tipo antes de morir.
- E** **Valor de Movimiento:** La cantidad básica de puntos de movimiento que un monstruo de este tipo tiene al realizar una capacidad de Movimiento.
- F** **Valor de Ataque:** La cantidad básica de daño que un monstruo de este tipo infinge al realizar una capacidad de Ataque.
- G** **Bonificaciones continuas:** Las bonificaciones activas que un monstruo de este tipo tiene durante todo el escenario.
- H** **Efectos de ataque:** Los efectos que se aplican a todas las capacidades de Ataque realizadas por un monstruo de este tipo.
- I** **Inmunidades a estados:** Los estados que no se pueden aplicar a un monstruo de este tipo porque tiene inmunidad a ellos.

COMPONENTES DE LOS MONSTRUOS



Mazo de Capacidades de monstruo



Figuras de monstruo



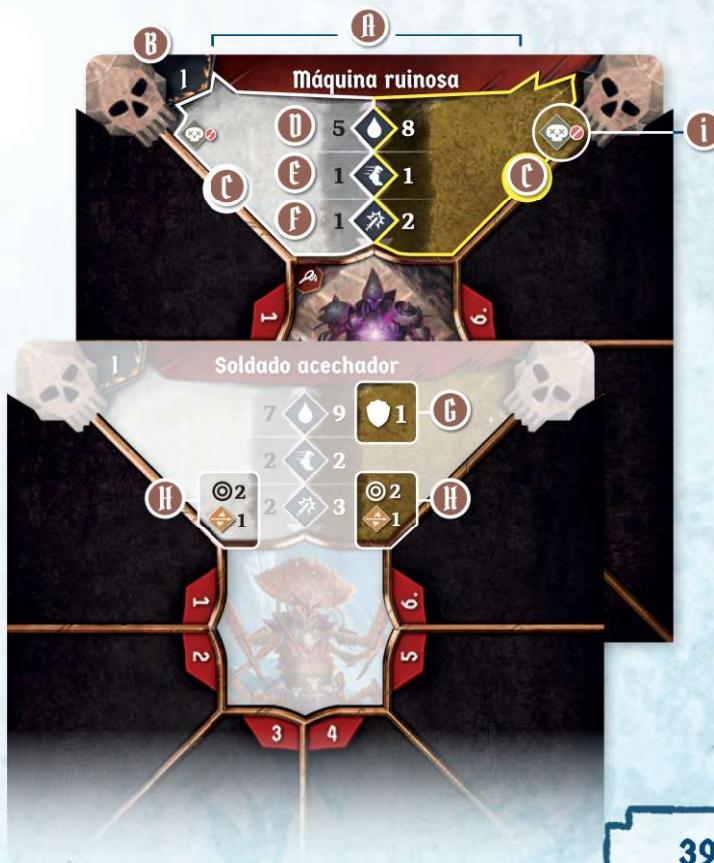
Base de monstruo de élite



Ficha de Orden de iniciativa de monstruo



Carta de Atributos de monstruo dentro de una funda de Atributos



► Cartas de Capacidad de monstruo

Cada conjunto de monstruos tiene un mazo de **8 cartas de Capacidad de monstruo**. Después de que los personajes hayan seleccionado y revelado sus cartas de Capacidad de la ronda, se roba una carta de Capacidad por cada conjunto de monstruos que tenga al menos una figura en el tablero en ese momento. Esta carta de Capacidad determina cuándo y cómo actuarán los monstruos de ese conjunto durante la ronda.

Una carta de Capacidad de monstruo puede incluir lo siguiente:

- A Nombre de la carta:** Representa temáticamente lo que hace la carta.
- B Valor de iniciativa:** Determina cuándo actúan los monstruos de este conjunto durante la ronda.
- C Lista de capacidades:** Indica qué capacidades realizan los monstruos de este conjunto en sus turnos, si es posible, y en qué orden.
- D Símbolo de devolución:** Al final de una ronda en la que se haya robado una carta con el símbolo de devolución, la pila de descartes se añade al mazo correspondiente y luego se baraja el mazo.
- E Nombre del conjunto:** El nombre del conjunto de monstruos figura en el reverso de la carta.

Los monstruos de un conjunto solo realizan las capacidades que aparecen en la carta de Capacidad robada en la ronda actual. Por ejemplo, si su carta de Capacidad no incluye una capacidad de Movimiento, no se mueven; si su carta de Capacidad no incluye una capacidad de Ataque, no atacan.

Podría haber ocasiones en las que las reglas de esta sección sobre el comportamiento de un monstruo sean ambiguas. En estos casos, el grupo decide, y no tiene por qué ser lo mejor para el monstruo.

► En el Apéndice B encontrarás una concisa guía ilustrada sobre los turnos de los monstruos (consulta la pág. 74).

► Orden de actuación de los monstruos

Un conjunto de monstruos actúa según el valor de iniciativa de la carta de Capacidad robada en la ronda actual. Cuando les llegue el turno en el orden de iniciativa, todos los monstruos de ese tipo actúan, empezando por los de élite en orden ascendente según el número de su figura, seguidos por los monstruos normales en orden ascendente según el número de su figura. Cada monstruo completa su turno antes de que actúe el siguiente.



CAPACIDADES DE LOS MONSTRUOS



Ejemplo: La carta de Capacidad Tiro potente del Arquero algox no tiene capacidad de Movimiento, por lo que los Arqueros algox no se mueven esta ronda. Centran su atención en el enemigo más cercano a \Rightarrow 5 y realizan $\star +1$ contra él.

ORDEN DE ACTUACIÓN DE LOS MONSTRUOS



Ejemplo: Los Guardias algox son los siguientes en el orden de iniciativa. El monstruo de élite 4 actúa primero, seguido del monstruo normal 2 y luego del monstruo normal 5.

► Atención de los monstruos

Al comienzo de su turno, cada monstruo centra su atención en **el enemigo contra el que pueda realizar su ataque empleando el mínimo número de puntos de movimiento**. A la hora de calcular la ruta más corta posible, se tienen en cuenta los efectos del terreno imprácticable y del terreno helado.

Si se trata de un ataque cuerpo a cuerpo, el monstruo busca la ruta más corta posible a un hexágono desde el que pueda realizarlo. Si se trata de un ataque a distancia, el monstruo busca la ruta más corta posible a un hexágono desde el que pueda realizarlo con el Alcance especificado. Si el monstruo no puede atacar en su turno, ya sea porque no tiene una capacidad de Ataque o porque sufre Desarme, centra su atención como si fuera a hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra un solo objetivo.

Si la ruta más corta posible puede hacer que tenga al alcance a varios enemigos, se centra en el que esté más cerca por Alcance de su hexágono actual. Si esos enemigos están todos igual de cerca, se centra en el que actúe antes en el orden de iniciativa.

ATENCIÓN ADICIONAL

Si la capacidad de ataque de un monstruo le permite atacar a varios objetivos, primero busca un centro de atención principal y luego otros adicionales para el resto de los ataques. Para ello, busca la ruta más corta posible hasta un hexágono desde el que pueda atacar a su objetivo principal y a tantos objetivos adicionales como le permita la capacidad de Ataque durante su turno actual.

PRIORIDAD DE LA RUTA

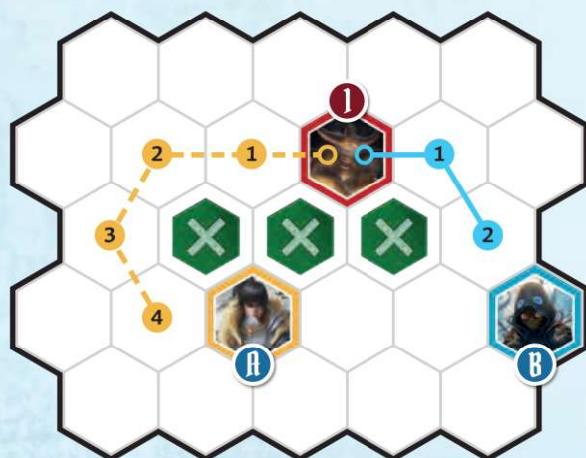
Los monstruos siempre dan prioridad a una ruta que active el menor número posible de hexágonos negativos, como trampas y terreno peligroso, incluso cuando eso signifique no tener a su alcance el máximo de objetivos. Los monstruos solo activan los hexágonos negativos cuando no hay otra ruta viable para atacar a un enemigo. Por ejemplo, si un monstruo puede atacar moviendo 2 hexágonos y activando una trampa en la ruta, o moviendo 10 hexágonos y evitando la trampa, sigue la ruta más larga.

No importa si el monstruo no va a llegar a alcanzar el final de la ruta elegida en su turno actual. Mientras exista una ruta para llegar a un hexágono desde el que atacar a un enemigo, el monstruo centra su atención en dicho enemigo. Centrar la atención no requiere línea de visión.

SIN CENTRO DE ATENCIÓN

Si un monstruo, aun imaginando que tuviera puntos de movimiento infinitos, es incapaz de encontrar una ruta a un hexágono válido desde el que atacar, no centra su atención. En tal caso, no se mueve ni ataca, pero sigue realizando cualquier otra capacidad indicada en su carta de Capacidad.

ATENCIÓN



Ejemplo: Aunque el Guardia algox 1 está más cerca por alcance de la Estandarte A, puede llegar a realizar su ataque cuerpo a cuerpo contra el Dagacentella B empleando menos puntos de movimiento, por lo que se centra en el Dagacentella.



► Movimiento de los monstruos

Una vez que un monstruo ha centrado su atención y encontrado su ruta, realiza las capacidades impresas en su carta de Capacidad por orden; normalmente la primera de ellas será Movimiento. Un monstruo solo se mueve en su turno si en su carta de Capacidad aparece “ ±X”. Esta capacidad de Movimiento otorga al monstruo una cantidad de puntos de movimiento igual a su atributo de Movimiento básico (en su carta de Atributos) modificado por X (ya sea un valor positivo o negativo).

Un monstruo siempre emplea el menor número de puntos de movimiento necesarios para maximizar sus ataques en el turno actual. Si un monstruo no puede atacar a su centro de atención en su turno actual, solo se mueve si al hacerlo acorta las distancias con su centro de atención. Cuando un monstruo realiza un ataque a distancia contra un objetivo que tiene adyacente, primero se aleja de ese objetivo si es posible, para que el ataque no sufra Desventaja. **Cuando un monstruo realiza ataques a distancia contra varios objetivos, se mueve para atacar al mayor número posible de objetivos (incluido su centro de atención), de modo que el menor número posible de esos ataques sufra Desventaja y, al mismo tiempo, empleando el menor número posible de puntos de movimiento.**

Tener capacidades que no sean  listadas en su carta de Capacidad no afecta al movimiento de un monstruo de ninguna manera. Simplemente se moverá de acuerdo con las reglas anteriores y luego ejecutará sus otras capacidades de la forma más completa posible.

► Ataques de los monstruos

Un monstruo solo ataca en su turno si en su carta de Capacidad aparece “ ±X”. Esta capacidad de Ataque permite al monstruo atacar usando su atributo de Ataque básico (en su carta de Atributos) modificado por X (ya sea un valor positivo o negativo). **El alcance del ataque se especifica en la carta de Capacidad. Si no se especifica alcance, es un ataque cuerpo a cuerpo. Si en la carta de Atributos de un monstruo aparecen múltiples objetivos como efecto de ataque, el número de objetivos puede ser modificado por efectos “ ±X”.**

Un monstruo solo ataca a su centro de atención (o centros en el caso de objetivos múltiples). Cuando la carta de Capacidad de un monstruo enumera múltiples capacidades de Ataque, puede realizar todos esos ataques contra el mismo centro de atención. Si un monstruo mata o deja agotado a su centro de atención y aún le quedan ataques, sigue las reglas habituales para centrar su atención de nuevo.



SIN RUTA



Ejemplo: El Dagacentella  es el único personaje que hay en el tablero. El Guardia algox  no puede encontrar un hexágono válido desde el que realizar un ataque cuerpo a cuerpo, porque todos los hexágonos adyacentes al Dagacentella están ocupados o no son válidos, así que no puede centrar su atención y no se mueve.

RUTA BLOQUEADA



Ejemplo: El Guardia algox  quiere ponerse adyacente al Dagacentella  para realizar un ataque cuerpo a cuerpo. Tiene una ruta hasta un hexágono adyacente, pero solo 1 punto de movimiento. Como no le basta para acercarse a su centro de atención, no se mueve.

ATAQUE A DISTANCIA DE MONSTRUO



Ejemplo: El Arquero algox de élite  tiene 2 puntos de movimiento, pero solo necesita 1 para realizar su ataque  3 contra el Geminado  o la Esculpehueso  . Por tanto, el Arquero algox se acerca un hexágono hacia el Geminado, que es el que actúa antes en el orden de iniciativa.

► Otras capacidades de los monstruos

- ❖ **Bonificaciones activas:** Las bonificaciones activas de una carta de Atributos lo están en todo momento, incluso si el monstruo está aturdido. Las bonificaciones activas de una carta de Capacidad solo se activan una vez que el monstruo ha jugado su turno, pero permanecen activas hasta el final de la ronda, incluso si el monstruo queda aturdido posteriormente. Las bonificaciones activas múltiples de cualquier tipo de carta se acumulan entre sí como un solo efecto.
- ❖ **Capacidades de Curación:** El monstruo se cura a sí mismo o a un aliado dentro del alcance especificado. Siempre toma como objetivo al monstruo que esté dentro del alcance y tenga la mayor diferencia entre sus valores de puntos de vida actual y máximo.
- ❖ **Capacidades de Saqueo:** Los monstruos no realizan saqueos del final del turno, a diferencia de los personajes, pero algunos monstruos sí que tienen capacidades de Saqueo. En estos casos, el monstruo saquea todas las fichas de Botín que estén dentro del alcance especificado y las retira del tablero. El monstruo no dejará caer estas fichas de Botín cuando muera, simplemente desaparecerán. Los monstruos no pueden saquear piezas de Tesoro.
- ❖ **Capacidades negativas con objetivo:** El monstruo sigue las reglas de atención para buscar objetivos para estas capacidades como si fueran capacidades de Ataque, pero esto no afecta a cómo se mueve.

❖ **Estados positivos:** El monstruo se aplica a sí mismo el estado o lo aplica a un aliado dentro del alcance especificado. Siempre toma como objetivo al monstruo más cercano que no tenga ya ese estado. Si hay más de uno a la misma distancia, el objetivo es el monstruo que actúe antes en el orden de iniciativa.

❖ **Capacidades de invocación:** Algunos monstruos pueden invocar a otros monstruos al tablero. Las invocaciones de monstruos se comportan igual que los demás monstruos y actúan según las cartas de Capacidad de monstruo de su conjunto.

Una invocación de monstruo debe colocarse en un hexágono vacío adyacente a su invocador y lo más cerca posible de un enemigo. Si no hay ningún hexágono adyacente disponible, o no queda ninguna figura del tipo de monstruo correspondiente, la figura no se invoca. Las invocaciones de monstruo nunca juegan un turno durante la ronda en la que fueron invocadas. Las invocaciones de monstruos permanecen en el tablero después de que se mate a su invocador.

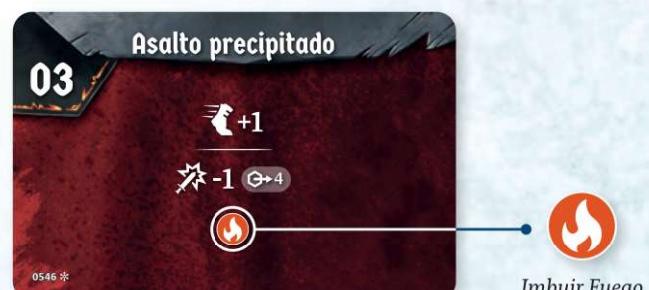
Si no se había robado durante la ronda en curso una carta de Capacidad de monstruo para el conjunto al que pertenece una invocación, roba una para determinar su valor de iniciativa con el único propósito de determinar cómo se centra la atención de las capacidades de otras figuras.

► Monstruos y elementos

Los monstruos pueden imbuir y consumir elementos.  Cuando en una carta de Capacidad de monstruo aparece una inducción elemental o el consumo de un elemento, se produce si al menos un monstruo del conjunto realiza una capacidad. La inducción se produce cuando el último monstruo del conjunto termina su turno, mientras que el consumo se produce cuando el primer monstruo del conjunto comienza su turno y beneficia a todos los monstruos del conjunto.

Si algún monstruo del mismo conjunto actúa más tarde en el orden de iniciativa, porque fue revelado o apareció, no obtiene el beneficio de un consumo anterior, pero puede consumir un elemento que haya sido imbuido en tanto.

Si un monstruo imbuye o consume un elemento comodín o mixto, el grupo decide qué elemento imbuye o consume.



► Revelación y aparición de monstruos

Además de cuando son invocados, los monstruos pueden añadirse al tablero de dos formas distintas:

- A** **Revelación de monstruos:** Cuando el libro de secciones indique que se revelan monstruos en una nueva sala, añádelos al tablero de inmediato, junto con las fichas o las piezas de Terreno que se indiquen, como lo harías al preparar un escenario.
- B** **Aparición de monstruos:** Si las reglas del escenario indican que aparecen monstruos en lugares específicos en momentos concretos, añádelos al tablero cuando se indique. Si una ubicación especificada no está vacía, coloca al monstruo en el hexágono vacío más cercano.

A diferencia de los monstruos que han sido invocados, los monstruos que se revelan o aparecen actúan durante la misma ronda en la que se añaden al tablero. Si no se había robado en la ronda actual una carta de Capacidad para un conjunto de monstruos recién añadido, roba una ahora.

Comprueba el valor de iniciativa de los conjuntos de todos los monstruos añadidos. Si su valor de iniciativa es posterior al valor de iniciativa de la figura que está actuando, su ficha de orden de iniciativa se coloca en la posición que le corresponde y actúan en el orden de iniciativa normal. Si su valor de iniciativa es anterior al valor de iniciativa de la figura que está actuando, mueve o coloca su ficha de orden de iniciativa después de la ficha de dicha figura; actuará inmediatamente después. Cuando varios conjuntos de monstruos nuevos vayan a actuar inmediatamente, ordena sus fichas en función de sus valores de iniciativa.

Cuando se añaden monstruos al tablero, si no hay suficientes figuras del tipo correspondiente, coloca tantos monstruos como puedas, empezando por los de élite, en orden de proximidad a un enemigo. Cuando ya no haya más figuras, no coloques los monstruos restantes. Si no hay suficientes bases del color correcto, coloca los monstruos restantes sin bases.

► Monstruos con nombre

Los monstruos con nombre son una clase especial de monstruos. En algunos escenarios, el objetivo es matar a una variante única de algún tipo de monstruo, que recibe un nombre en las reglas del escenario. **Coloca a los monstruos con nombre en bases rojas para identificarlos.** Los monstruos con nombre no se consideran normales ni de élite, por lo que no les afectan las capacidades que afectan a esas variantes. Los monstruos con nombre actúan antes de los de élite del mismo tipo.

REVELACIÓN DE MONSTRUOS

Golpe calculado

44

Guardia algox

Estandarte

Esculpehuesos

Punta de lanza

67

Estandarte

Guardia algox

Guardia algox

Esculpehuesos

Ejemplo: La Estandarte (2) usa una capacidad 4 con iniciativa 67 y abre una puerta después de usar 2 puntos de movimiento. Como resultado, se revela la sala adyacente.

Primero hay que añadir 3 Arqueros algox al tablero, pero solo quedan 2 figuras, así que solo se colocan 2 (1). Los Arqueros algox de la sala anterior ya habían actuado con iniciativa 44, pero estos nuevos Arqueros algox también actuarán esta ronda, por lo que su ficha de orden de iniciativa se mueve a la posición siguiente de la de la Estandarte.

A continuación, se añade un Duende de la nieve al tablero (2). Como aún no había ningún monstruo de este tipo en juego, hay que robar una carta de Capacidad para su conjunto de monstruos. La iniciativa de la carta es 24, así que su ficha de Orden de iniciativa se coloca después de la ficha de la Estandarte pero antes de la de los Arqueros algox.

Por último, la Estandarte reanuda su turno y puede emplear sus 2 puntos de movimiento restantes y cualquier otra capacidad.

44

► Jefes

Los jefes son una clase especial de monstruos. Usan un tipo distinto de carta de Atributos y un mazo especial de Capacidades de Jefe. **Coloca a los jefes en bases rojas para identificarlos.**

Los jefes no se consideran normales ni de élite, por lo que no les afectan las capacidades que afectan a esas variantes. Además de sus atributos, la carta de Atributos de un Jefe describe sus capacidades especiales, que se activan con sus cartas de Capacidad. Los atributos de un Jefe pueden hacer referencia a un valor “P”, que equivale al número de personajes que participan en el escenario.

Si las capacidades especiales de un Jefe son demasiado complejas y no caben en su carta de Atributos, la información aparecerá detallada en las reglas del escenario.

► Daño y muerte de los monstruos

Cuando un monstruo sufra daño, pon fichas de Daño en el segmento que corresponda con su número de figura en la funda de Atributos de su tipo de monstruo. Tan pronto como la cantidad total de daño sufrido por un monstruo sea igual o superior a su valor máximo de puntos de vida, muere.

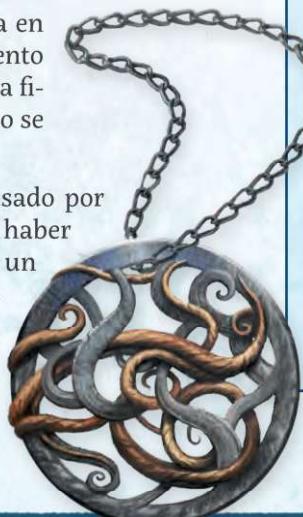
Cuando un monstruo muere, se retira su figura del tablero, se retiran todas las fichas de su segmento de la funda de Atributos y se **coloca una ficha de Botín** en el hexágono donde murió, incluso si era una invocación o aparición, a menos que fuera un aliado del escenario. No se pueden aplicar efectos de ataque a un monstruo después de que muera. Si un monstruo muere mientras ejecuta una de sus capacidades, no podrá ejecutar ninguna otra.

ATRIBUCIÓN DE UNA MUERTE

Ciertos objetivos de batalla, misiones personales y capacidades requieren que los personajes lleven la cuenta de los enemigos que matan. Los monstruos asesinados por las invocaciones se añaden al recuento de su invocador.

Si un monstruo muere por el daño causado por un ataque, una bonificación de Represalia o una capacidad que provoca sufrir daño, la figura que causó el daño se atribuye la muerte. Si un monstruo entra en un hexágono negativo por un movimiento obligado y muere por el daño de este, la figura que causó el movimiento obligado se atribuye la muerte.

Si un monstruo muere por daño causado por Herida, Perdición, otro monstruo o haber entrado en un hexágono negativo con un movimiento voluntario, nadie se atribuye la muerte.



DAÑO DE LOS MONSTRUOS



Ejemplo: El Guardia algox 3 sufre 1 y Aturdimiento por un ataque. Como resultado, se añaden 1 ficha de Daño y 1 ficha de Aturdimiento a su segmento de la funda de Atributos. El Guardia algox 6 ya tiene en su segmento 3 que sufrió en un ataque anterior.

4. Final de la ronda

Después de que todas las figuras del tablero hayan jugado un turno (excepto las que se invocaron durante la ronda), comienza el paso de Final de la ronda. Haz lo siguiente por orden:

- 1 Activa cualquier efecto de final de la ronda de las reglas del escenario o de las cartas de Objeto o Capacidad de los personajes.
- 2 Si alguna carta de Modificador de ataque o de Capacidad de monstruo robada tiene un símbolo de devolución, añade la pila de descartes a su mazo y barájalo.
- 3 Si alguna carta de Capacidad de personaje que esté en la zona activa de un personaje tiene una bonificación de ronda, pon la carta en su pila de descartes o pila de pérdida, dependiendo de si la acción tiene un símbolo de perder.
- 4 Cualquier personaje que tenga al menos 2 cartas en su pila de descartes puede realizar un descanso corto (consulta la pág. 38).
- 5 Mueve todas las inducciones elementales una posición hacia la izquierda de la tabla, de Fuerte a Menguante o de Menguante a Inerte.

Reglas habituales de los escenarios

- ❖ **Aliados:** Ciertas figuras son aliados del grupo. Cada aliado está representado por una figura de monstruo, en cuyo caso sus características están definidas por su carta de Atributos de monstruo, o por una ficha de Referencia de escenario numerada, en cuyo caso sus características se detallan en las reglas del escenario. Cuando se utilicen varias fichas numeradas para representar a los aliados, mezclalas para determinar su orden de turno al azar. Como ocurre con las invocaciones, a los aliados no los controla ningún personaje, sino que obedecen las reglas automatizadas de los monstruos. **Cuando los aliados atacan, usan el mazo de Modificadores de ataque de aliado.**
- ❖ **Fórmulas:** Ciertas variables, como los valores de puntos de vida de los elementos de escenario o los monstruos con nombre, se expresan con fórmulas. Pueden hacer referencia al nivel del escenario (N), al número de personajes (P) o al valor máximo de puntos de vida de un monstruo de élite del tipo correspondiente (PV). Por ejemplo, si un Oso polar con nombre tiene (PxPV) puntos de vida, entonces su valor máximo de puntos de vida es igual al número de personajes multiplicado por el valor máximo de puntos de vida de un Oso polar de élite.
- ❖ **Escapar:** Ciertos escenarios requieren que el grupo escape. En ellos se designan ciertos hexágonos del tablero como hexágonos de escape. Si un personaje termina su turno en un hexágono de escape, puede escapar. Su figura se retira del tablero, junto con sus invocaciones y fichas. Los personajes que hayan escapado ya no pueden participar en el escenario de ninguna manera.
- ❖ **Hexágonos enlazados:** Algunos hexágonos del tablero están enlazados entre sí. Los hexágonos enlazados se consideran adyacentes a efectos de movimiento. No se puede trazar una línea de visión entre hexágonos enlazados, pero las figuras sí que pueden centrar su atención a través de hexágonos enlazados.
- ❖ **Puertas bloqueadas:** Algunas puertas están bloqueadas al inicio del escenario. Las puertas bloqueadas no se pueden abrir de la manera habitual y funcionan como paredes hasta que se cumplen las condiciones específicas para desbloquearlas. Una vez desbloqueadas, se pueden abrir de la manera habitual.
- ❖ **Marcador de ronda:** Si un escenario tiene efectos que ocurren en momentos específicos, puedes llevar la cuenta de las rondas con el marcador de ronda en la parte superior del tablero de elementos. Mueve el marcador de ronda un espacio al final de cada ronda.
- ❖ **Fichas de Referencia de escenario:** Estas fichas con números o letras pueden representar aliados o botín, o incluso actuar como recordatorios de reglas especiales, como por ejemplo dónde aparecen los enemigos o cuándo leer una sección. Estas fichas no cambian que un hexágono se considere vacío, a menos que estén representando una figura.



Terminar un escenario

Cuando un escenario termina, el grupo pierde o gana, dependiendo de las condiciones. El grupo pierde el escenario si todos los personajes quedan agotados o se produce alguna otra condición de derrota indicada en las reglas del escenario, y gana si se completa el objetivo indicado.

Una vez que se desencadena el final del escenario, la partida continúa hasta que termina la ronda actual, y entonces termina el escenario. Si el grupo pierde el escenario en la misma ronda que gana, pierde el escenario.

Cada personaje recupera todas sus cartas de Capacidad descartadas y perdidas, recupera todos sus objetos gastados y perdidos, y establece su dial rojo en su valor máximo de puntos de vida. Se retiran todos los estados de los personajes. Todas las cartas de , y se retiran de los mazos de Modificadores de ataque. Todos los objetivos de batalla se devuelven al mazo de Objetivos de batalla, que luego se baraja.

Si quedan fichas de Botín o piezas de Tesoro en el tablero al terminar el escenario, ya no se pueden saquear; eso solo es posible durante el escenario.

Cada personaje anota cuánta experiencia ha obtenido durante el escenario. La experiencia básica es la indicada en su dial azul. Además, si el grupo ha ganado el escenario, cada personaje obtiene experiencia adicional en función del nivel del escenario (consulta la pág. 16). El total se añade entonces al total de experiencia actual en su hoja de personaje.

Cada personaje anota cuánto oro ha obtenido durante el escenario. **El oro básico es el indicado en sus cartas de Botín. Tanto si el grupo pierde como si gana, esta cantidad se multiplica por la cifra de conversión actual, que se basa en el nivel del escenario (consulta la pág. 16).** El total se añade entonces al total de oro actual en su hoja de personaje.

→ Perder un escenario ←

Si el grupo ha perdido un escenario, tiene dos opciones:

- ✿ A **Volver a Frosthaven:** Los personajes obtienen los recursos de sus cartas de Botín y conservan toda la experiencia, el oro y los tesoros obtenidos durante el escenario. Tiene lugar la Fase de puesto fronterizo (consulta la pág. 59). Después, el grupo puede jugar cualquier escenario disponible, incluido el que acaban de perder, y resuelve un evento de Camino si es necesario.
- ✿ B **Repetir el escenario:** Los personajes no obtienen los recursos de sus cartas de Botín, pero sí que conservan toda la experiencia, el oro y los tesoros obtenidos durante el escenario. No tiene lugar la Fase de puesto fronterizo. El grupo debe repetir ahora el escenario, pero no resuelve un evento de Camino.



Ganar un escenario

Si el grupo ha ganado el escenario, sigue estos pasos:

- 1 **Recursos saqueados:** Cada personaje obtiene los recursos de las cartas de Botín que ha obtenido y los apunta en su hoja de personaje.
- 2 **Objetivos de batalla:** Cada personaje obtiene las marcas que le correspondan si ha conseguido su objetivo de batalla y las apunta en su hoja de personaje. Por cada 3 marcas, el personaje gana una marca de pericia (consulta la pág. 63).
- 3 **Maestrías:** Cada personaje gana 1 marca de pericia por cada nueva maestría que consiga durante el escenario. Incluso si un personaje queda agotado durante el escenario, puede conseguir una maestría si cumplía los requisitos en ese momento. Cada maestría solo se puede conseguir 1 vez por personaje.

Pegatina 8

- 4 **Conclusión del escenario:** Lee la conclusión del escenario, que se encuentra en la sección indicada por el objetivo específico del escenario.



5 **Recompensas del escenario:** Obtén las recompensas del escenario indicadas después de la conclusión. Sin embargo, las recompensas de cada escenario solo pueden obtenerse una vez por campaña, así que saltate este paso si repites un escenario ya completado. Estas recompensas pueden incluir desbloquear nuevos escenarios, experiencia, oro, marcas, objetos y mucho más. Si se exige al grupo que pierda algo, no puede perder más de lo que tiene. Si se obtiene un objeto, busca un ejemplar de este en la reserva no disponible y añádelo a la reserva de objetos de cualquier personaje. Si se obtiene un diseño de objeto, busca todos los ejemplares de ese objeto en la reserva no disponible y añádelos a la reserva disponible. **Cuando se desbloquee un escenario, toma su pegatina de la ventana correspondiente del organigrama de escenarios y pégala en las coordenadas especificadas del mapa de modo que coincidan las ilustraciones.** Los círculos con números de escenario que aparecen en el texto de la conclusión son referencias para aclarar su relación con la historia.

6 **Inspiración:** Obtén una cantidad de Inspiración igual a 4 menos el número de personajes (consulta la pág. 54). La Inspiración se registra en la hoja de campaña.

7 **Actualiza el mapa:** Marca el escenario como completado en el mapa. **Los escenarios completados se pueden repetir durante una misma campaña.** Sin embargo, las recompensas de los escenarios y los tesoros con número solo pueden obtenerse una vez.

Incluso si un personaje ha quedado agotado, siempre y cuando el escenario se haya completado, todavía puede cumplir su objetivo de batalla y maestrías, obtener recompensas del escenario y conservar toda la experiencia, el oro y el botín que obtuvo durante el escenario.

Después de completar un escenario, el grupo normalmente regresa a Frosthaven para jugar una Fase de puesto fronterizo (consulta la pág. 59).

Si el escenario completado tiene un escenario conectado , el grupo puede saltarse la Fase de puesto fronterizo y jugarlo. Si el escenario completado tiene un escenario obligatorio conectado , el grupo tiene que saltarse la Fase de puesto fronterizo y jugarlo. Si no era la primera vez que se completaba este escenario durante una misma campaña, se ignoran todas las conexiones del escenario y el grupo debe volver a Frosthaven para jugar una Fase de puesto fronterizo.



Comienza la aventura

La segunda parte de este libro de reglas trata sobre cómo interactuar con el puesto fronterizo de Frosthaven y gestionar la campaña en general, nada de lo cual es necesario para jugar tu primer escenario. Cuando tu grupo esté listo para empezar a jugar e iniciar oficialmente la campaña, lee el texto de la portada del libro de escenarios. Te indicará que se han desbloqueado dos nuevos escenarios (0 y 1). Abre las ventanas correspondientes del organigrama de escenarios, saca esas pegatinas y pégalas en las coordenadas especificadas del mapa de modo que coincidan las ilustraciones (consulta la pág. 51).

ESCENARIOS 0 Y 1

Si no conoces el sistema de Gloomhaven, juega el escenario 0 ahora. Se trata de un escenario corto, con pocos riesgos y recompensas mínimas, cuyo objetivo es que te familiarices con los personajes y practiques las reglas que acabas de aprender. Si ya conoces el sistema, puedes saltarte el escenario 0 e ir directamente al 1, el primer escenario oficial de la campaña.

Cuando tu grupo lo haya completado, estaréis listos para leer el resto de este libro de reglas y aprender las reglas de la Fase de puesto fronterizo, que tiene lugar entre escenarios. No hay Fase de puesto fronterizo entre los escenarios 0 y 1.



El resto de este reglamento no contiene texto azul. Considera que a partir de este punto todo son nuevas reglas de Frosthaven.

PEGATINAS DEL ORGANIGRAMA DE ESCENARIOS



Ejemplo: ① Cuando se desbloquee el escenario 4, abre la ventana correspondiente del organigrama de escenarios, que revela los detalles. ② Despues de retirar la ventana, despega la pegatina correspondiente que tiene en el reverso. ③ Por último, busca las coordenadas especificadas en el mapa y pega la pegatina.

Descripción general de la campaña

La experiencia completa del juego es la campaña, que se juega a través de numerosas Fases de escenario y Fases de puesto fronterizo. El conjunto de personajes con los que jugáis se denomina "grupo". Aunque se le irán uniendo nuevos personajes y los antiguos lo abandonarán, siempre será el mismo durante toda la campaña.

En el transcurso de la campaña os adentraréis en multitud de escenarios, seréis partícipes de diversos eventos, subiréis de nivel, compraréis y fabricaréis equipo, retiraréis a los personajes, creareis otros nuevos y mejorareis el puesto fronterizo de Frosthaven. La narrativa de la campaña tiene un final, pero podéis continuar después repitiendo los escenarios y explorando otros rincones del mapa para desbloquear contenidos que os dejasteis sin descubrir.

El seguimiento de la campaña se hace sobre todo por los siguientes medios:

- ❖ **Mapa:** Es una representación visual de los escenarios que se han desbloqueado y los edificios que se han construido en Frosthaven.
- ❖ **Organigrama de escenarios:** Es una referencia más detallada de los escenarios desbloqueados.
- ❖ **Mazo de Edificios:** Detalla información sobre los edificios de Frosthaven.
- ❖ **Hojas de personaje:** Registran la progresión y la reserva de cada personaje.
- ❖ **Hoja de campaña:** Sirve para registrar todas las demás variables de la campaña.

Mapa

El mapa indica los escenarios disponibles, así como los edificios y otros elementos que hay en ese momento en Frosthaven y sus alrededores.

PEGATINAS DE ESCENARIOS

Cuando se desbloquee un escenario, toma su pegatina de la ventana correspondiente del organigrama de escenarios y pégala en las coordenadas especificadas del mapa de modo que coincidan las ilustraciones. Cuando se haya completado un escenario, marca la casilla de su pegatina.

PEGATINAS DE EDIFICIOS

Cuando se desbloquee un edificio, toma su pegatina inicial "N0" del sobre recién abierto y pégala en el mapa en la posición numerada de modo que coincidan las ilustraciones. La pegatina muestra el nivel de prosperidad y los recursos necesarios para construir el primer nivel del edificio. Cuando se construya o renueve un edificio (consulta la pág. 68), cubre su pegatina actual en el mapa con la pegatina del siguiente nivel del edificio.

OTRAS PEGATINAS

En ocasiones se te indicará que pegues otro tipo de pegatinas en el mapa. Estas otras pegatinas y sus funciones se explicarán a medida que se vayan introduciendo en el juego.

PEGATINAS DE EDIFICIOS



Ejemplo: El espacio del Pabellón de caza de nivel 0 está impreso en el mapa. Cuando el Pabellón de Caza esté construido, busca la pegatina N1 correspondiente en las hojas de pegatinas de edificios y cubre con ella el espacio de construcción N0.

Organograma de escenarios

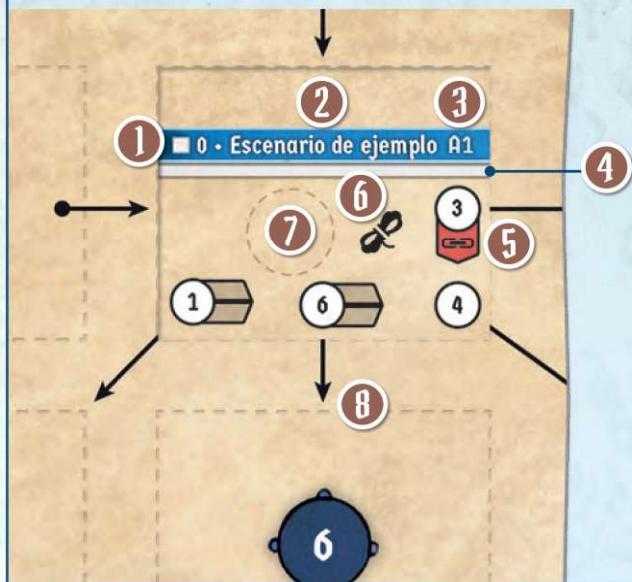
El organograma de escenarios muestra cómo están conectados entre sí. Cuando se desbloquee un escenario, abre y separa la ventana correspondiente del organograma. En el reverso de la ventana encontrarás una pegatina que debes pegar en las coordenadas especificadas del mapa (o, en el caso de "FR", en la posición numerada de la mitad inferior del mapa).

La sección revelada del organograma contiene información sobre el escenario, incluido su nombre, número, coordenadas, ubicación geográfica y cualquier requisito. Para más detalles, consulta la clave de símbolos del dorso del organograma.

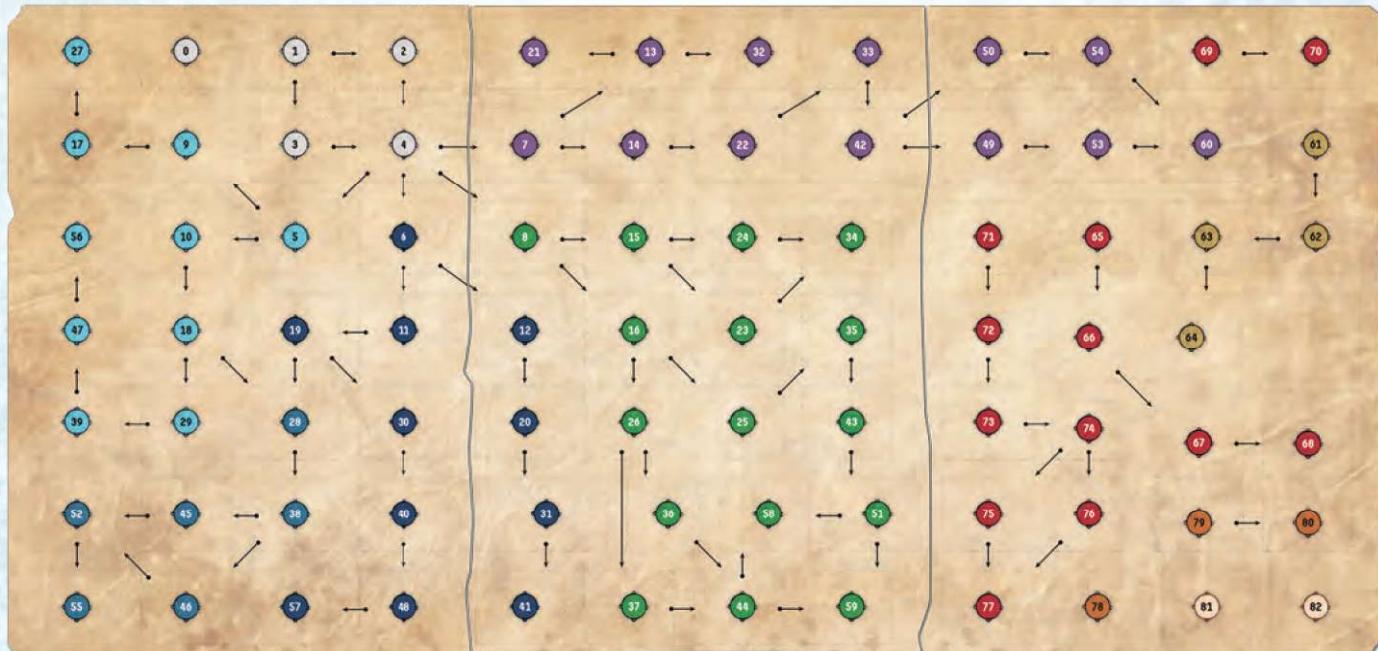
La barra de color que hay bajo el nombre de cada escenario indica a qué cadena de escenarios pertenece, y entre las distintas ventanas del organograma hay flechas que muestran cómo se conectan los escenarios entre sí. Esto facilita el seguimiento del camino del grupo a lo largo de la campaña.

Durante la campaña, algunos escenarios desbloqueados pueden quedar bloqueados, lo que significa que ya no están disponibles. Cuando esto ocurra, pega una pegatina roja de bloqueo  en la sección correspondiente del organograma.

ORGANIGRAMA DE ESCENARIO



Ejemplo: Una ventana de ejemplo del organograma de escenarios, con 1 número, 2 nombre, 3 coordenadas, 4 color de la cadena de escenarios, 5 escenario conectado, 6 requisitos, 7 sección de pegatinas de bloqueo y 8 flechas de conexión.



Mazo de Edificios

Este mazo contiene una carta por cada edificio con el que se puede interactuar que existe actualmente en Frosthaven. El mazo de Edificios inicial está formado por el Cuartel (nivel 1), el Artesano (nivel 1), el Alquimista (nivel 1) y el Taller (nivel 1). Al comienzo de la campaña, aplica los efectos de un solo uso indicados en estas cartas.

Las cartas del mazo de Edificios deben colocarse siempre en orden secuencial según sus números de referencia. Si un edificio tiene varios niveles, en el mazo solo debe estar la carta de su nivel actual. Cada carta tiene un lado normal y uno arrasado; cuando el estado de un edificio cambie, dale la vuelta a su carta. Mantén aparte o en sus sobres originales todas las cartas de Edificio que no estén en el mazo de Edificios.

Una carta de Edificio contiene lo siguiente:

- A Nombre y nivel:** El nombre y el nivel del edificio.
- B Número de referencia:** El número de referencia del edificio.
- C Efecto de edificio normal:** El efecto normal del edificio durante el paso de Trabajo en edificios (consulta la pág. 62).
- D Interacciones disponibles:** El efecto normal del edificio durante el paso de Tiempo libre (consulta la pág. 62).
- E Coste de renovación:** El nivel de prosperidad y los recursos necesarios para renovar el edificio.
- F Coste de reparación:** Los recursos necesarios para reparar el edificio cuando está dañado.
- G Efectos de un único uso:** Efectos que se producen cuando la carta se añade al mazo por primera vez.
- H Efecto de edificio arrasado:** El efecto del edificio durante el paso de Trabajo en edificios cuando está arrasado (consulta la pág. 62).
- I Interacciones no disponibles:** Las interacciones no disponibles en el edificio durante el paso de Tiempo libre cuando está arrasado (consulta la pág. 62).
- J Coste de reconstrucción:** Los recursos necesarios para reconstruir el edificio si está arrasado.



Carta de edificio (lado normal)



Carta de Edificio (lado arrasado)



→ Hoja de personaje ←

Cada personaje del grupo tiene su propia hoja en la que se recoge información relacionada con su evolución. Aunque cada bloc tiene varias hojas, solo puede haber un personaje de cada clase en cada momento.

Una hoja de personaje contiene lo siguiente:

- A Clase:** El símbolo y el nombre de la clase del personaje.
- B Nombre:** Un espacio para escribir el nombre propio que le pongas al personaje.
- C Nivel:** Un medidor para marcar el nivel actual del personaje, que también muestra la experiencia necesaria para alcanzar cada nivel.
- D Experiencia:** Un espacio para registrar el total de experiencia actual del personaje.
- E Oro:** Un espacio para registrar el total de oro actual del personaje. El oro no se puede transferir ni intercambiar entre personajes.
- F Recursos:** Un espacio para registrar la reserva personal de recursos del personaje.
- G Notas:** Un espacio para notas generales como los objetivos de batalla y las misiones personales.
- H Maestrías:** Una lista de dos maestrías, exclusivas de cada clase de personaje, que se pueden conseguir para ganar marcas de pericia (consulta la pág. 48).
- I Marcas:** Un medidor para señalar hasta 18 marcas. Por cada 3 marcas, el personaje gana una marca de pericia (consulta la pág. 63).
- J Pericias:** Una lista de pericias, exclusivas de cada clase de personaje, que se pueden conseguir gastando marcas de pericia (consulta la pág. 63).

Estandarte humana	
A	Nombre:
B	Nivel: 1 2 3 4 5 6 7 8 9
C	XP: 0 45 95 150 210 275 345 420 500
D	XP: E Oro: F
G	Recursos:
H	Notas:
I	Maestrías:
<input type="checkbox"/> Ataca al menos a 3 enemigos con 3 capacidades distintas de ataque con efecto de zona <input type="checkbox"/> Realiza una capacidad de invocación de Bandera en tu primer turno y mantén la Bandera viva y a 3 G^+ o menos de ti durante todo el escenario	
J Pericias	
<input type="checkbox"/> Sustituye 1 carta G por 1 carta H 1	
<input type="checkbox"/> Sustituye 1 carta G por 1 carta H "Añade G +1 por cada aliado adyacente al objetivo"	
<input type="checkbox"/> Añade 1 carta G	
<input type="checkbox"/> Añade 1 carta G	
<input type="checkbox"/> Añade 2 cartas G	
<input type="checkbox"/> Añade 2 cartas " G 1, Personal"	
<input type="checkbox"/> Ignora los efectos G de los Objetos y retira 1 carta G	
<input type="checkbox"/> Al final de cada uno de tus descansos largos, otorga a un aliado a 3 G^+ o menos: G 2	
<input type="checkbox"/> Siempre que abras una puerta con una capacidad de Movimiento, añade G +3	
<input type="checkbox"/> Una vez por escenario, durante tu turno, obtén G 2 durante la ronda en curso	



→ Hoja de campaña ←

El grupo dispone de una única hoja de campaña en la que registra diversa información relacionada con la campaña. El bloc contiene varias hojas por si hacen falta por cualquier motivo, pero solo puede haber una campaña en curso en un momento dado.

Una hoja de campaña contiene lo siguiente:

(A) Calendario de campaña: Registra el paso del tiempo, medido en semanas. Cuando el grupo regrese a Frosthaven después de un escenario, marca la siguiente casilla. También es posible que en otros momentos de la campaña se te indique que marques la casilla siguiente. Marcar estas casillas puede tener varios efectos (consulta la pág. 59). Un año se compone de 2 estaciones, verano e invierno, que duran 10 semanas cada una. Si la campaña dura más de 4 años, usa una nueva hoja de campaña para seguir marcando el paso del tiempo.

(B) Reserva de Frosthaven: Sirve para llevar la cuenta de los recursos del grupo. Los recursos de materiales se pueden usar para pagar diversos costes de los edificios, mientras que los de plantas se pueden usar para fabricar objetos y poción. Todos los recursos apuntados aquí se pueden usar para pagar costes colectivos de escenarios o eventos. Los personajes pueden mover recursos de sus reservas personales a la reserva de Frosthaven en cualquier momento, pero no al revés.

(C) Valor de Inspiración: Señala la Inspiración actual del grupo. Cuando el grupo reciba "Inspiración $\pm X$ ", modifícalo aquí. Cada vez que el grupo completa un escenario, obtiene una cantidad de Inspiración igual a 4 menos el número de personajes. El grupo puede gastar cualquier cantidad de Inspiración en lugar de ese mismo número de recursos materiales al pagar los costes de los edificios. Además, los personajes pueden gastar 15 puntos de Inspiración al retirarse para completar una misión personal adicional (consulta la pág. 64).

(D) Valor total de Defensa: Señala la defensa actual de Frosthaven. Este valor se consulta principalmente cuando se resuelven eventos de ataque (consulta la pág. 60). Cuando el grupo reciba "Defensa $\pm X$ ", modifícalo aquí. Los modificadores aportados por el medidor de moral no son acumulativos; solo se aplica el modificador actual.

(E) Soldados: Se pueden gastar durante un evento de ataque para mejorar las posibilidades de éxito en cualquier prueba de defensa (consulta la pág. 61). Cuando el grupo obtenga o pierda X soldados, marca o borra X círculos como corresponda. El número máximo de soldados que puede tener el grupo está limitado por el nivel actual del Cuartel.

(F) Medidor de moral: Señala la moral actual de Frosthaven. Ciertos resultados de eventos tienen un requisito de moral, y la defensa total de Frosthaven se ve afectada por el modificador indicado junto a la moral actual (consulta la pág. 61). Cuando el grupo reciba "Moral $\pm X$ ", modifícalo aquí. El grupo puede perder 1 punto de moral en lugar de gastar recursos para realizar una reparación (consulta la pág. 61), y puede perder 2 puntos de moral para realizar una construcción o una renovación extra (consulta la pág. 68). El medidor de moral tiene un valor mínimo (0) y un valor máximo (20). Si alguna vez se alcanza el mínimo o el máximo, lee la sección indicada del libro de secciones. La moral inicial del grupo se determina al final del escenario 1.

(G) Pegatinas de campaña: Cuando el grupo consiga una pegatina de campaña, pégala aquí. Si se obtiene una pegatina de campaña y se pierde otra al mismo tiempo, cubre la pegatina antigua con la nueva. Tener una pegatina de campaña específica puede cambiar el resultado de un evento o escenario.

(H) Medidor de prosperidad: Señala la prosperidad actual de Frosthaven. El nivel de prosperidad determina el nivel inicial máximo de los personajes recién creados (consulta la pág. 65) y el nivel máximo de las renovaciones de edificios (consulta la pág. 68). Cuando el grupo reciba "Prosperidad $+X$ ", marca las siguientes X casillas. Cada vez que se marque una casilla numerada, aumenta el nivel de prosperidad. Cuando el grupo reciba "Prosperidad $-X$ ", borra las anteriores X casillas, pero nunca borres una casilla numerada ni sigas borrando más allá de una de ellas.



i) Tabla de personajes retirados: Aquí se van registrando los personajes retirados. Cuando un personaje se retire (consulta la pág. 64), anota sus datos en esta tabla. El número de personajes que un jugador ha retirado durante la campaña determina cuántas marcas de pericia de bonificación obtienen sus personajes recién creados (consulta la pág. 63).

1 Pericias de la guardia de la ciudad: Esta sección tiene que ver con una mecánica que se introduce más adelante durante la campaña. Haz caso omiso de ella hasta que el grupo construya el edificio 90.

Pegatina 9 (Cubre el texto anterior de “Pericias de la guardia de la ciudad”)

HOJA DE CAMPAÑA									
Verano					Invierno				
			32.3			183.3	21.4		129.3
			183.3			183.3			184.1
									137.2
Nombre del grupo: Reserva de Frosthaven:      					Moral                                                         <img alt="Icon of a shield with a				

→ Recursos ←

Los recursos pueden estar en la reserva personal de un personaje o en la reserva de Frosthaven. Cuando el grupo gana o pierde recursos colectivos, puede añadirlos o quitarlos de cualquier suministro. Cuando el grupo pierde recursos colectivos, si no hay suficientes entre todas las reservas juntas, el grupo pierde lo que tenga y el resto de los recursos perdidos se ignoran.

Hay tres recursos de **materiales**:

◆ **Madera**

◆ **Metal**

◆ **Piel**



Un personaje puede utilizar los recursos de materiales de su reserva personal para fabricar objetos. Todos los personajes pueden utilizar los recursos de materiales de la reserva de Frosthaven para pagar diversos costes de los edificios, pero no para fabricar objetos.



←

→ Recursos ←



→



Hay seis recursos de **plantas**:

◆ **Enredaflecha**

◆ **Bellota filosa**

◆ **Gorro de muerto**

◆ **Pitallama**

◆ **Raíz de roca**

◆ **Cardo de nieve**

Un personaje puede utilizar los recursos de plantas de su reserva personal para fabricar objetos y preparar pociones. Todos los personajes pueden utilizar los recursos de plantas de la reserva de Frosthaven para fabricar objetos y preparar pociones.

→ Mazo de Guardia de la ciudad ←

Al comienzo de la campaña, el mazo de Guardia de la ciudad es un mazo estándar de 20 cartas con la siguiente composición:

- | | |
|----------------|---------------|
| ◆ 6 cartas +0 | ◆ 1 carta +20 |
| ◆ 5 cartas -10 | ◆ 1 carta W |
| ◆ 5 cartas +10 | ◆ 1 carta S |
| ◆ 1 carta -20 | |

A medida que la guardia de la ciudad obtenga marcas de pericia y el grupo obtenga otras bonificaciones durante la campaña, se añadirán y retirarán cartas del mazo de Guardia de la ciudad. Cada carta del mazo tiene un número de referencia único.

Se roban cartas del mazo de Guardia de la ciudad cuando se resuelven los eventos de ataque (consulta la pág. 60), de forma similar a las cartas de Modificador de ataque cuando se resuelven los ataques de un escenario.



MAZO DE GUARDIA DE LA CIUDAD



→ Desbloquear nuevos edificios ←

Cuando se retiran personajes, se desbloquean nuevos edificios (consulta la pág. 64). Cada edificio nuevo tiene su sobre sellado correspondiente, etiquetado con un número de dos dígitos.

Cuando se desbloquea un edificio, puedes abrir su sobre e inspeccionar su contenido. Añade las cartas de Misión personal del sobre al mazo de Misiones personales y barájalo. Saca la pegatina “NO” del sobre y pégala en la mitad inferior del mapa en la posición numerada de modo que coincidan las ilustraciones. **El edificio desbloqueado aún debe construirse antes de que el grupo pueda interactuar con él.**

Los edificios desbloqueados suelen introducir nuevas reglas. Busca las pegatinas de reglas especificadas debajo de la solapa del sobre y pégalas en las páginas de este reglamento en las secciones correspondientes, haciendo coincidir los números. Todas las cartas de Edificio y otros materiales deben guardarse en el sobre hasta que se necesiten.



Sobre sellado de edificio

→ Desbloquear nuevas clases ←

Según se avanza en la campaña, se desbloquean nuevas clases. Hay 11 nuevas clases para desbloquear y cada una tiene dos cajas selladas etiquetadas con su símbolo.

Cuando se desbloquea una clase, puedes abrir sus cajas e inspeccionar su contenido, incluidas las cartas de Capacidad de nivel superior. A partir de ese momento, la clase está disponible cuando un jugador cree un nuevo personaje (consulta la pág. 65).

SÍMBOLOS DE LAS CLASES BLOQUEADAS



Cajas selladas

→ Reservas de objetos ←

Los objetos que no están en la reserva de un personaje se dividen en dos conjuntos: la reserva disponible y la reserva no disponible. Estos dos conjuntos se mantienen separados en la caja del juego con un separador y se dividen a su vez en conjuntos secundarios de objetos para comprar y para fabricar, dependiendo de si tienen un coste en oro o de fabricación.

Los objetos pueden añadirse a la reserva disponible de las siguientes maneras:

- ❖ **Al renovar edificios:** Cuando se renuevan edificios como el del Artesano, mueve los objetos enumerados de la reserva no disponible a la reserva disponible correspondiente (objetos para comprar o fabricar, dependiendo del edificio).
- ❖ **Al fabricar y vender:** Cuando un personaje gasta un objeto para pagar un coste de fabricación (consulta la pág. 65) o vende un objeto para obtener oro (consulta la pág. 67), devuelve el objeto a la reserva disponible correspondiente.
- ❖ **Al retirar personajes:** Cuando un personaje se retira (consulta la pág. 64), devuelve todos sus objetos a la reserva disponible correspondiente.
- ❖ **Al obtener diseños:** Cuando el grupo consigue un diseño de objeto, mueve todos los ejemplares de ese objeto de la reserva no disponible a la reserva disponible.
- ❖ **Al preparar pociones:** Cuando el grupo prepara una nueva poción (consulta la pág. 66), mueve todos los ejemplares de ese objeto de la reserva no disponible a la reserva disponible.

El acceso a determinados objetos es limitado incluso después de añadirlos a la reserva disponible. Los objetos para fabricar de la reserva disponible se pueden obtener interactuando con el Artesano durante el paso de Tiempo libre, pero los objetos para comprar de la reserva disponible solo se pueden obtener en determinadas condiciones (por ejemplo, al crear un nuevo personaje, leer determinadas secciones, etc.).

Los objetos solo se devuelven a la reserva no disponible cuando un efecto del juego lo indique específicamente.

OBJETOS DE GLOOMHAVEN

Si tienes *Gloomhaven*, ciertos objetos de ese juego se pueden transferir a *Frosthaven* para ampliar la reserva disponible para comprar, pero solo si ya estaban disponibles en *Gloomhaven*.

Al principio de la campaña de *Frosthaven*, **solo están disponibles los objetos 10, 25, 72, 105, 109 y 116**, pero habrá otros a medida que se construyan edificios. Sin embargo, los objetos de recompensa de las misiones en solitario de *Gloomhaven* solo los pueden usar las clases correspondientes y no deben añadirse a la reserva disponible.

Algunos objetos de *Gloomhaven* se pueden usar para invocar aliados adicionales. Usa las fichas de Invocación de *Gloomhaven* para representarlas. A efectos de las cartas de Capacidad, estas invocaciones adicionales no se consideran propiedad del personaje que las invocó (aunque siguen actuando antes que el personaje invocador y utilizan su mazo de Modificadores de ataque).



Fase de puesto fronterizo

Después de cada Fase de escenario, el grupo debe volver a Frosthaven y jugar una Fase de puesto fronterizo, excepto en las siguientes situaciones:

- ❖ Si el grupo ha perdido el escenario, puede repetirlo sin jugar una Fase de puesto fronterizo (consulta la pág. 47).
- ❖ Si el escenario tiene escenarios conectados, el grupo puede jugar cualquiera de ellos sin jugar una Fase de puesto fronterizo. Algunos escenarios tienen uno conectado obligatorio, en cuyo caso el grupo está obligado a jugarlo (consulta la pág. 48).

En la Fase de puesto fronterizo el grupo regresa a Frosthaven para resolver eventos, adquirir nuevos objetos y capacidades e interactuar con los edificios. Cada Fase de puesto fronterizo consta de cinco pasos distintos:

- 1 **Avance del tiempo**
- 2 **Evento de puesto fronterizo**
- 3 **Trabajo en edificios**
- 4 **Tiempo libre**
- 5 **Construcción**



1. Avance del tiempo

Al comienzo de la Fase de puesto fronterizo se tacha la siguiente casilla sin marcar en el calendario para indicar que ha transcurrido una semana.

En ocasiones se indicará que añadas un número de sección a una semana futura en el calendario. Cuenta el número indicado de semanas a partir de la última casilla marcada y escribe dicho número de sección en la casilla resultante. Cuando en el paso de Avance del tiempo marques una casilla con un número de sección, lee de inmediato la sección indicada en el libro de secciones. Si hay varias, léelas de una en una, en cualquier orden.

Es posible que en algunos eventos y escenarios el tiempo avance fuera de la Fase de puesto fronterizo. Si marcas una casilla que contiene un número de sección fuera de la Fase de puesto fronterizo, no leas la sección de inmediato. En vez de eso, escribe el número de sección en la siguiente casilla sin marcar y se activará cuando avance el tiempo durante la siguiente Fase de puesto fronterizo.

Una vez tachadas 10 casillas del calendario, se produce un cambio de estación: de verano a invierno (al llenar la primera mitad de una fila) o de invierno a verano (al llenar la segunda). La principal diferencia entre las dos estaciones es el mazo que se usa para los eventos de Camino y de Puesto fronterizo.

AVANCE DEL TIEMPO

HOJA D

Verano

Nombre

32.3

32.3 - Comerciante de visita

Un carroaje en el que hay apiladas numerosas mantas y alfombras está aparcado entre un banco de nieve y un edificio cercano a los límites de Frosthaven. Su viejo propietario os ve paseando por allí y mira en ambos sentidos antes de llamaros.

—Un sitio bonito, un sitio bonito este Frosthaven. Aunque frío, geh? Je. Quizás seáis el tipo de personas a las que les interesan los productos *calientes* —dice, riendo para sí mismo, al tiempo que retira una manta y deja

Soldados:
Nv 1
Nv 2
Nv 3
Nv 4

Ejemplo: Al comienzo de la Fase de puesto fronterizo, cuando avanza el tiempo, el grupo marca la siguiente casilla sin marcar en el calendario, que contiene un número de sección. El grupo lee de inmediato la sección 32.3 del libro de secciones.

2. Evento de Puesto fronterizo

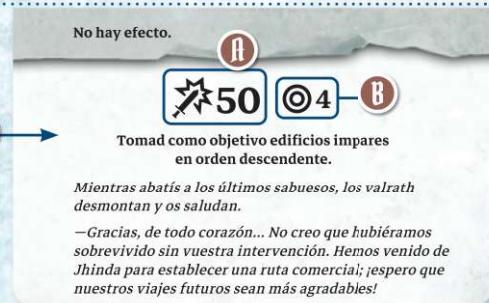
Después del paso de Avance del tiempo, a menos que se indique que no resuelvas un evento de Puesto fronterizo esta semana, roba y resuelve la primera carta del mazo de Eventos de Puesto fronterizo que corresponda a la estación. Si el calendario indica que es verano, roba un evento de Puesto fronterizo de verano. Si el calendario indica que es invierno, roba uno de invierno. Los eventos de Puesto fronterizo se resuelven exactamente igual que los eventos de Camino (consulta la pág. 12).

► Eventos de ataque

Los eventos de ataque son eventos de Puesto fronterizo especiales que requieren que el grupo defienda Frosthaven de un ataque. Estos ataques intentan dañar o incluso arrasar los edificios. Su frecuencia es significativamente mayor en invierno que en verano.

El ataque aparece representado en el reverso de la carta de Evento, debajo de cualquier resultado de la decisión presentada en el anverso. Estos resultados suelen modificar el ataque de alguna manera. El reverso de la carta contiene lo siguiente:

- A Valor de Ataque:** Indica el valor que debe alcanzarse o superarse en una prueba de defensa para defender un edificio objetivo.
- B Número de objetivos:** Indica el número total de edificios atacados. El grupo debe realizar una prueba de defensa distinta por cada edificio objetivo.
- C Prioridad de objetivos:** Indica qué edificios no arrasados ni dañados toma como objetivo el ataque y en qué orden, en función de sus números de referencia. Si el ataque no tiene prioridad de objetivos, el grupo decide. Cada edificio solo puede ser seleccionado como objetivo una vez, incluso si hay menos edificios señalados como prioridad que número de objetivos del ataque.



EVENTO DE PUESTO FRONTERIZO

PUESTO FRONTERIZO

TOC, toc, toc!

—El correo, abrid.

Abrís la puerta y os encontráis a una malhumorada gata gris con una bolsa tan cargada de correo que casi toca el suelo. Os arroja un abultado paquete estao con cordon.

—Sin nombre, pero la dirección es esta. Ahora es vuestra.

Está a punto de alejarse cuando chasquea los dedos como si se acagara de recordar algo.

—Ay, casi se me olvida. Esto también.

Os entrega una carta dirigida al grupo. Mientras ella se aleja, probablemente con la intención de chasquear un trago, abris la carta y encontráis una nota manuscrita en exquisita cursiva.

—Por favor, no abráis el paquete.

—Ya vendremos a por él.

—Leontidas y Maximus

Opción A: Abrís el paquete.

Opción B: Respetáis la petición.

A. Emiris alegremente vuestra vota y esperáis a los resultados. El capitán Olmstead los cuenta con cuidado.

—Siete votos para el rojo. Enhorabuena a todos. Satha pone los ojos en blanco.

—De acuerdo. Si eso os hace sentir que tenéis algo de poder, por mí perfecto. Me parece absurdo. Ahora, ¿de vuelta al trabajo!

Obtenéis 1 de moral.

Colocáis la peregrina de campaña "Pozo rojo" en la ubicación G del mapa de la ciudad.

Alaide el evento WO-76 al mazo de Puesto fronterizo de invierno y el Evento WR-43 al mazo de Camino de invierno.

B. Emiris vuestros votos y aguardáis expectantes a que el capitán Olmstead los cuente.

—Vaya. Siete votos para el azul. ¡Tenemos nuestra primera decisión democrática!

Satha interviene.

—Y también la última. Espero que os haya hecho sentir que tenéis algo de poder. A mí me parece absurdo y no cambia nada.

Obtenéis 1 de moral.

Colocáis la peregrina de campaña "Pozo azul" en la ubicación G del mapa de la ciudad.

Alaide el evento WO-76 al mazo de Puesto fronterizo de invierno y el Evento SR-40 al mazo de Camino de verano.

Evento de Puesto fronterizo de verano



► Pruebas de defensa

Cuando se produce un ataque, el grupo debe realizar una prueba de defensa por cada edificio atacado. Por cada prueba de defensa, roba 1 carta del mazo de Guardia de la ciudad y suma su bonificación al valor de Defensa total de Frosthaven (junto con cualquier modificador del evento).

En cualquier prueba de defensa, siempre que el Cuartel no esté arrasado, el grupo puede gastar cualquier número de soldados antes de robar para darle Ventaja a la prueba y reducir el valor de Ataque, en función del nivel del Cuartel y del número de soldados perdidos. La prueba de defensa sufre Desventaja si el Cuartel está arrasado.

Si el resultado es igual o superior al valor de Ataque, la prueba de defensa tiene éxito y el edificio ha sido defendido; la prueba de defensa tiene éxito automáticamente cuando se roba y se aplica la carta de "Éxito". De lo contrario, la prueba de defensa falla y el edificio resulta dañado o, en el caso de algunos ataques, arrasado. El edificio queda arrasado automáticamente cuando se roba y se aplica la carta de "Arrasado".

No resuelvas los efectos de edificios dañados o arrasados durante el ataque hasta que todo el evento de ataque se haya resuelto por completo. Vuelve a barajar el mazo de la Guardia de la ciudad después del ataque y según sea necesario durante el ataque si el mazo se queda sin cartas.

► Edificios dañados



Cuando un edificio resulta dañado, el grupo debe pagar de inmediato el coste de reparación que figura en su carta de Edificio. Puede pagarse con recursos de materiales de cualquier tipo de la reserva de Frosthaven o de las reservas personales de los personajes, en cualquier combinación. Si el grupo no puede o no quiere pagar este coste, pierde 1 de moral en su lugar.

► Edificios arrasados



Cuando un edificio es arrasado, dale la vuelta a su carta de Edificio para ponerla por el lado arrasado. El efecto de edificio arrasado se resolverá entonces durante el paso de Trabajo en edificios de cada Fase de puesto fronterizo hasta que el edificio sea reconstruido (consulta la pág. 68).

PRUEBA DE DEFENSA

Nombre del grupo: _____

Reserva de Frosthaven

A 50 ④

Toma como objetivo edificios impares en orden descendente.

Mientras abatis a los últimos sabuesos, los valrath desmontan y os saludan.

—Gracias, de todo corazón... No creo que hubiéramos sobrevivido sin vuestra intervención. Hemos venido de Jhinda para establecer una ruta comercial; espero que nuestros viajes futuros sean más agradables!

Obtenéis 3 🏴 colectivas y 1 de prosperidad.

B Defensa total: 35

C Soldados:

Nv 1	1
Nv 2	2
Nv 3	3
Nv 4	4

① -10

① +10

Ejemplo: ① Se produce este ataque de 50 y el valor de Defensa total de Frosthaven ② es 35. ③ Al resolver la prueba del primer edificio, el grupo decide gastar un soldado, lo que reduce el valor de Ataque en 5 (debido a que el Cuartel es de nivel 1) y le da Ventaja a la prueba. ④ Se roban 2 cartas de Guardia de la ciudad: ① y ①. Se aplica la de ① y el resultado es 45, igual que el valor de Ataque modificado. ¡La prueba de defensa tiene éxito! Este proceso se repite para otros 3 edificios.

12 Pabellón de caza

No hay efecto

Compra de forma colectiva hasta 1 🏴 por 2 de oro

Ninguno

2 cualquiera de 🏴

+1 de prosperidad 172.5

Edificio arrasado

Ninguno

2 0 1



→ 3. Trabajo en edificios ←

Tras el paso de Evento de puesto fronterizo, resuelve los efectos de todos los edificios. Recorre el mazo de Edificios en orden secuencial, una carta cada vez. Por cada edificio, resuelve cualquier efecto normal o arrasado, que aparece en la parte superior de su carta junto al símbolo ☀.

Cuando el grupo obtiene o pierde oro o recursos debido a estos efectos, se pueden añadir o quitar de las reservas de Frosthaven o de las reservas personales de los personajes, en cualquier combinación. Si no se pueden perder todas las unidades de un determinado recurso, se pierde lo máximo posible, pero no hay ninguna otra penalización. Sin embargo, algunos edificios tienen efectos opcionales con beneficios que solo se obtienen si se paga íntegramente el coste asociado.

Como el paso de Trabajo en edificios ocurre inmediatamente después del paso de Evento de puesto fronterizo, el efecto de cualquier edificio que haya quedado arrasado durante el evento de Puesto fronterizo se resuelve una vez antes de que el grupo tenga la oportunidad de reconstruirlo.

Pegatina 10

→ 4. Tiempo libre ←

Después del paso de Trabajo en edificios, los personajes pueden realizar actividades libres en el orden que deseen. Muchas requieren que los personajes interactúen con un edificio concreto, cosa que no pueden hacer si está arrasado.

- ❖ **Subir de nivel** (pág. 62)
- ❖ **Retirar un personaje** (pág. 64)
- ❖ **Crear un personaje** (pág. 65)
- ❖ **Fabricar objetos** (pág. 65)
- ❖ **Preparar pociones** (pág. 66)
- ❖ **Vender objetos** (pág. 67)

Pegatina 11

Pegatina 12

► Subir de nivel

Si el total de experiencia de un personaje es igual o mayor que el requisito de experiencia de su siguiente nivel, debe subir de nivel durante el paso de Tiempo libre. Subir de nivel tiene un requisito de experiencia, indicado en la hoja de personaje, pero no un coste de experiencia; la experiencia total de un personaje no se reinicia cuando sube de nivel.

Si el nivel de un personaje es inferior a la mitad del nivel de prosperidad actual (redondeado hacia arriba), puede subir de nivel durante el paso de Tiempo libre sin cumplir el requisito de experiencia, incluso varias veces seguidas, siempre que su nivel no supere la mitad del nivel de prosperidad actual (redondeado hacia arriba). Después de hacerlo, ajusta su experiencia total para que coincida con el requisito de experiencia de su nuevo nivel. Este método de subida de nivel es opcional, a diferencia de la subida de nivel a través de la experiencia.



Solo se puede subir de nivel durante la Fase de puesto fronterizo. Los personajes no pueden subir de nivel durante un escenario ni entre escenarios si el grupo no regresa a Frosthaven para una Fase de puesto fronterizo (por ejemplo, cuando el grupo decide ir directamente a un escenario conectado).

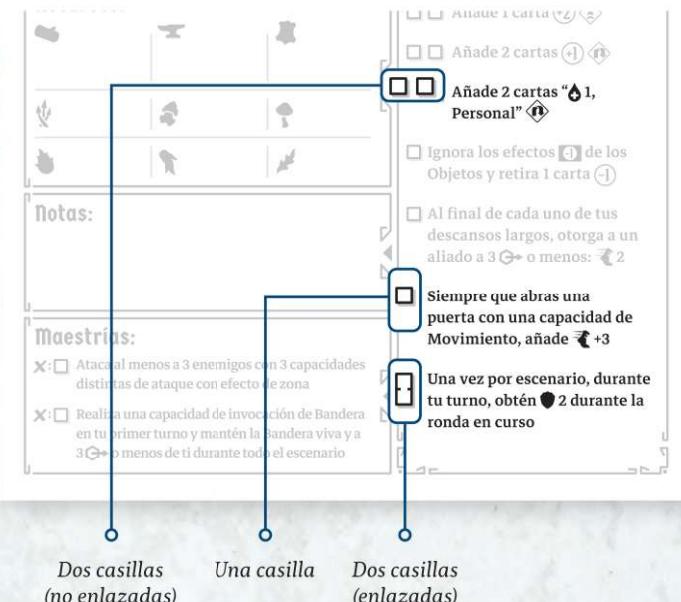
Cuando un personaje sube de nivel, debe hacer lo siguiente:

- ❖ **Añadir 1 carta de Capacidad:** Añade 1 nueva carta de Capacidad a su reserva. La carta que elija debe coincidir con su clase y ser de un nivel igual o inferior a su nuevo nivel. Por ejemplo, cuando un personaje alcanza el nivel 2, puede añadir 1 de sus 2 cartas de Capacidad de nivel 2. Luego, cuando alcanza el nivel 3, pueden añadir 1 de sus 2 cartas de Capacidad de nivel 3 o su otra carta de Capacidad de nivel 2. Esto no aumenta el tamaño máximo de su mano, simplemente aumenta el conjunto de cartas para elegir de las que dispone al comienzo de un escenario.
- ❖ **Aumentar los puntos de vida:** Aumenta su valor máximo de puntos de vida. En el medidor de nivel de la parte inferior de la tarjeta de personaje, el número impreso en rojo debajo de su nuevo nivel indica su nuevo valor máximo de puntos de vida.
- ❖ **Obtener 1 marca de pericia:** Obtiene una nueva marca de pericia **X**, que indica marcando la casilla correspondiente en la lista de la derecha de la hoja de personaje. Las reglas adicionales para obtener pericias se describen a continuación.

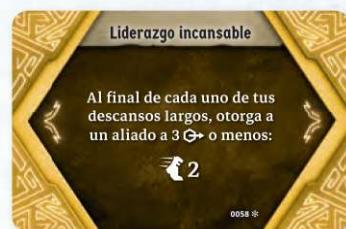
PERICIAS

Las pericias permiten a los personajes ajustar sus mazos de Modificadores de ataque añadiendo y retirando cartas permanentemente. Cuando un personaje obtiene una marca de pericia, elige una pericia de la lista de la derecha de su hoja de personaje, marca la casilla correspondiente y resuelve cualquier cambio en su mazo de Modificadores de ataque. Los efectos de una pericia se resuelven en cuanto se obtiene, incluso si ha sido fuera del paso de Tiempo libre.

El número de casillas no enlazadas que aparecen junto a una pericia en la lista indica el número máximo de veces que se puede obtener esa misma pericia, y cada casilla requiere una marca de pericia. Por otro lado, algunas pericias tienen varias casillas enlazadas, y para obtener una de estas pericias una sola vez hace falta marcar todas sus casillas.



La pericia “ignora los efectos **-1** de los objetos” solo se aplica a las cartas de Modificador de ataque **-1** que se añaden cuando así se indica en la esquina inferior izquierda de algunos objetos. La pericia “ignora los efectos de los escenarios” solo se aplica a los efectos etiquetados como efectos de escenario en el libro de escenarios. Si una pericia proporciona al personaje cualquier otro beneficio no relacionado con su mazo de Modificadores de ataque, puede mantener la carta de Recordatorio de pericia correspondiente en su zona activa como referencia.



Carta de Recordatorio de pericia

Las marcas de pericia pueden obtenerse de cuatro formas:

- ❖ **Subir de nivel:** Cada vez que un personaje sube de nivel, obtiene una marca de pericia.
- ❖ **Obtener marcas:** Cada vez que un personaje completa un conjunto de tres marcas, obtiene una marca de pericia.
- ❖ **Crear un nuevo personaje:** Cada vez que un jugador crea un nuevo personaje, obtiene un número de marcas de pericia igual al número de personajes que haya retirado previamente durante la campaña.
- ❖ **Conseguir maestrías:** Cada vez que un personaje consigue una maestría, obtiene una marca de pericia.

A veces, las reglas indicarán que un personaje pierda marcas. Sin embargo, las marcas de pericia no pueden perderse, por lo que solo pueden perderse marcas hasta el último conjunto completo de tres. Por ejemplo, si un personaje tiene 8 marcas, puede perder hasta 2, pero no más.

► Retirar personajes

Si un personaje ha cumplido los requisitos de su misión personal, debe retirarse durante el paso de Tiempo libre, aunque puede realizar todas las demás actividades que desee antes de hacerlo. Una vez que un personaje ha satisfecho sus inquietudes personales, ya no tiene motivación para explorar esos páramos repletos de monstruos. Los personajes retirados ya no pueden participar en la campaña con el resto del grupo.

Cuando un personaje se retira, al completar su búsqueda personal el grupo obtiene 2 puntos de prosperidad y abre el sobre de construcción especificado en la carta de Misión personal. Si un sobre especificado ya se había abierto, se abre en su lugar el alternativo. Si ambos sobres ya están abiertos, el grupo obtiene un escenario aleatorio (o 1 punto de Inspiración si ese mazo está agotado) y un diseño de objeto aleatorio (o 1 punto de Inspiración si ese mazo está agotado).

El personaje que se retira puede gastar 15 puntos de Inspiración una vez para robar 2 Misiones personales adicionales y elegir una para completarla de inmediato sin tener que cumplir sus requisitos. Luego añade la otra al mazo y lo baraja. Al hacerlo, el grupo gana 2 puntos más de prosperidad y abre otro sobre de edificio. Los efectos de completar 2 misiones personales al retirarse se resuelven simultáneamente, de modo que no se influyen mutuamente.

Una carta de Misión personal contiene lo siguiente:

- A Nombre:** Representa temáticamente la misión.
- B Descripción:** Una breve descripción de la misión.
- C Requisitos:** Los requisitos específicos para completar la misión.
- D Recompensas:** El sobre de edificio que se abre al completar la misión.



Anverso de carta de Misión personal



Reverso de carta de Misión personal

DESPUÉS DE RETIRARSE

La primera vez que un personaje de una clase se retire durante la campaña, dale la vuelta a su tarjeta de personaje y busca el número de sección que se encuentra cerca de la parte inferior. Lee la sección después de que el personaje que se retira haya resuelto los efectos de haber finalizado su misión personal.

A medida que los personajes se retiren, anota en la tabla de personajes retirados de la hoja de campaña el nombre del personaje, el del jugador y el resto de la información indicada. Cuando se crea un nuevo personaje, este obtiene una marca de pericia por cada personaje que el jugador haya retirado anteriormente. Si un jugador juega en solitario con varios personajes (consulta la pág. 69), cuenta el linaje de cada personaje por separado a estos efectos.

Cuando un personaje se retira, su misión personal se retira del juego, así como cualquier misión personal adicional que haya completado al retirarse. Los componentes del personaje se devuelven a las cajas correspondientes. Sus objetos se devuelven a la reserva disponible, sus recursos se trasladan a la reserva de Frosthaven y su oro se pierde.

Los personajes solo pueden retirarse durante el paso de Tiempo libre. Los personajes no pueden retirarse durante un escenario ni entre escenarios si el grupo no regresa a Frosthaven para una Fase de puesto fronterizo (por ejemplo, cuando el grupo decide ir directamente a un escenario conectado).

► Crear un personaje

Después de que un jugador retire a su personaje anterior, o simplemente si desea probar algo nuevo, puede crear un nuevo personaje durante el paso de Tiempo libre.

Si aún no ha retirado a su personaje anterior, el jugador puede dejarlo aparte para volver a jugar con él más adelante o abandonarlo. Si lo deja aparte, conserva su misión personal, objetos, oro y recursos. Si lo abandona, añade su misión personal al mazo y lo baraja, devuelve sus objetos a la reserva disponible, pasa sus recursos a la reserva de Frosthaven y su oro se pierde.

Al crear un personaje, un jugador puede elegir cualquier clase de la que no haya un personaje activo. Esto incluye clases con las que ya se haya jugado durante la campaña, siempre y cuando todos los personajes anteriores de la clase elegida hayan sido retirados o abandonados (no solo apartados). A medida que avance la campaña, se desbloquearán nuevas clases.

BENEFICIOS INICIALES

El nuevo personaje roba 2 Misiones personales, elige 1 para quedársela, añade la otra al mazo y lo baraja. Es posible que el mazo de Misiones personales se agote. Cuando esto ocurra, los nuevos personajes creados durante la campaña no reciben misiones personales y, por tanto, no pueden ser retirados nunca. No obstante, los jugadores pueden apartar o abandonar a estos personajes cuando lo deseen.

El nuevo personaje comienza con $(10 \times PR + 20)$ de oro, donde "PR" es el nivel de prosperidad actual. Este oro inicial debe gastarse de inmediato en objetos de la reserva disponible para comprar. El oro restante se pierde.

El nuevo personaje obtiene un número de marcas de pericia igual al número de personajes retirados previamente durante la campaña por el jugador que lo está creando.

NIVEL DE PROSPERIDAD

Dado que un personaje nuevo siempre empieza en nivel 1, puede subir de nivel de inmediato sin cumplir el requisito de experiencia, incluso varias veces seguidas, siempre que su nivel no supere la mitad del nivel de prosperidad actual (redondeado hacia arriba). Después de hacerlo, ajusta su experiencia total para que coincida con el requisito de experiencia de su nuevo nivel.

► Fabricar objetos

Los objetos que no sean pociones se pueden fabricar interactuando con el edificio del Artesano. Para fabricar un objeto, los personajes gastan los recursos u objetos necesarios. No pueden usar los recursos de materiales de la reserva de Frosthaven, pero sí los de plantas. El personaje que está fabricando el objeto obtiene un ejemplar de este.

Al principio de la campaña, solo se pueden fabricar los objetos 001-010. A medida que se vaya renovando el edificio del Artesano y el grupo descubra nuevos diseños de objetos, se añadirán más a la reserva de objetos para fabricar; cualquiera de ellos puede fabricarse.

Cuando un objeto es necesario para fabricar otro, si todos los ejemplares del objeto necesario pertenecen a otros miembros del grupo, el personaje que fabrica el objeto puede gastar el oro, los recursos o los objetos indicados que haría falta pagar como coste del objeto requerido en lugar de gastar el objeto en sí.



Ejemplo: La Estandarte decide fabricar un Escudo reforzado. Resta 1  de su reserva personal, devuelve su Escudo tosco 0910 a la reserva disponible para fabricar y obtiene el Escudo reforzado 0915.



► Preparar pociones

Las pociones se pueden preparar interactuando con el edificio del Alquimista. Un personaje puede preparar una poción gastando 2 recursos de plantas cualesquiera de la reserva de Frosthaven o de su reserva personal, en cualquier combinación. Consulta la combinación de esas dos plantas en la tabla de alquimia para ver qué poción se prepara. El personaje que prepara la poción obtiene un ejemplar de la poción preparada, que puede conservar o entregar de inmediato a otro miembro del grupo.

Al comienzo de la campaña, todas las ventanas de la tabla de alquimia están cerradas, por lo que se desconocen las fórmulas de las pociones. La primera vez que se prepara una nueva combinación durante la campaña, abre y retira la ventana correspondiente de la tabla de alquimia para revelar la poción resultante. Una vez revelada, la acción no puede deshacerse. Después de que el personaje que prepara la poción obtenga un ejemplar de esta, añade todos los ejemplares restantes a la reserva disponible para fabricar.

ALQUIMISTA: NIVEL 2

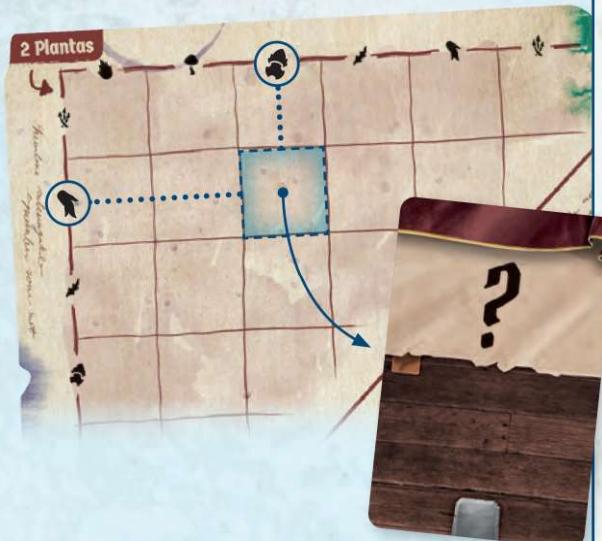
Una vez que el Alquimista haya alcanzado el nivel 2, se pueden destilar pociones. Para destilar una poción, el personaje la devuelve de su reserva de objetos a la reserva disponible para fabricar y, a cambio, obtiene 1 recurso de plantas cualquiera de los que eran necesarios para preparar la poción. Si la misma poción ha sido revelada en varias ventanas de la tabla de alquimia, el personaje que ha destilado la poción puede elegir 1 recurso de plantas de cualquiera de esas fórmulas de poción. Las pociones que aún no se han revelado en la tabla de alquimia no se pueden destilar.

ALQUIMISTA: NIVEL 3

Una vez que el Alquimista haya alcanzado el nivel 3, permitirá preparar pociones más potentes gastando 3 recursos de plantas cualesquiera. Cada combinación de 3 plantas tiene su propia ventana en la tabla de alquimia. Todas las combinaciones de 3 plantas preparadas con 2 o más del mismo recurso de plantas crean la misma poción, que no puede destilarse.

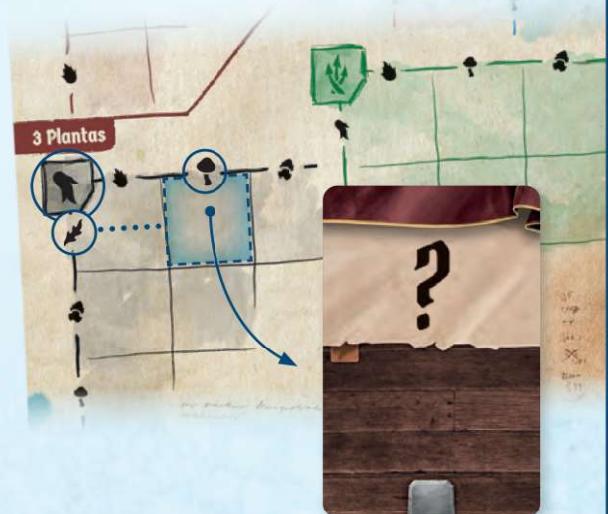


PREPARAR 2 PLANTAS



Ejemplo: La Estandarte decide preparar una poción con 2 recursos de plantas. Resta 1 🌿 de su reserva personal y 1 🌿 de la reserva de Frosthaven, abre la ventana correspondiente de la tabla de alquimia y obtiene la poción revelada.

PREPARAR 3 PLANTAS



Ejemplo: La Estandarte decide preparar una poción con 3 recursos de plantas. Resta 1 🌿, 1 🌿 y 1 🌿 de la reserva de Frosthaven, abre la ventana correspondiente de la tabla de alquimia y obtiene la poción revelada.

► Vender objetos

Los objetos de la reserva de un personaje se pueden vender durante el paso de Tiempo libre. Cuando un personaje obtiene otro ejemplar de un objeto que ya posee, debe venderlo de inmediato. Cuando un personaje vende un objeto para comprar, obtiene una cantidad de oro igual a la mitad de su coste en oro (redondeado hacia abajo). Cuando un personaje vende un objeto para fabricar, obtiene 2 de oro por cada recurso u objeto necesario para fabricarlo. Al vender objetos, devuélvelos a la reserva disponible correspondiente.

► Comprar objetos

Los objetos no pueden comprarse libremente hasta que se construya el edificio 37. Hasta que eso ocurra, los objetos de la reserva para comprar solo podrán comprarse con oro inicial al crear un nuevo personaje o cuando un efecto del juego lo permita específicamente.

Pegatina 13 (Cubre el texto anterior de “Comprar objetos”)



Pegatina 14

5. Construcción

Tras el paso de Tiempo libre, el grupo puede construir, renovar y reconstruir edificios. **Puede construir o renovar un edificio de base y puede perder 2 de moral para construir o renovar un segundo edificio.** Los edificios no se pueden renovar mientras están arrasados. El grupo también puede reconstruir cualquier número de edificios arrasados, pero solo después de haber construido y renovado los otros edificios que quieran.

Construir y renovar siempre tiene un requisito de prosperidad  y solo se puede hacer si el nivel de prosperidad actual cumple o supera el requisito de prosperidad de la construcción o renovación, que aparece junto al coste de construcción (en el mapa) o de renovación (en la carta de Edificio).

Cuando una construcción o renovación haga que aumente el nivel de prosperidad, cualquier personaje cuyo nivel sea inferior a la mitad del nuevo nivel de prosperidad (redondeado hacia arriba) puede subir de nivel de inmediato sin cumplir el requisito de experiencia, incluso varias veces seguidas, siempre que su nivel no supere la mitad del nuevo nivel de prosperidad (redondeado hacia arriba). Después de hacerlo, ajusta su experiencia total para que coincida con el requisito de experiencia de su nuevo nivel.

Pegatina 15



Construir



Para construir un edificio desbloqueado, el grupo debe pagar su coste de construcción, que aparece en la pegatina "NO" del edificio (o impreso directamente en el mapa en algunos casos) con recursos de la reserva de Frosthaven.

Una vez pagado, el espacio se tapa con la pegatina de nivel 1 correspondiente y se añade la carta de nivel 1 correspondiente al mazo de Edificios en orden secuencial.

A continuación, el grupo obtiene la bonificación de prosperidad y aplica cualquier otro efecto de un solo uso indicado en la carta de Edificio. Durante la siguiente Fase de puesto fronterizo, se resuelve el efecto normal del edificio y sus interacciones estarán disponibles (a menos que sea arrasado).

Renovar



Para renovar un edificio existente, el grupo debe pagar con recursos de la reserva de Frosthaven su coste de renovación, que se muestra en la cara normal de la carta de Edificio actual.

Una vez pagado, la pegatina de nivel inferior se tapa con la del nuevo nivel y se sustituye la antigua carta del mazo de Edificios por la del nuevo nivel.

A continuación, el grupo obtiene la bonificación de prosperidad y aplica cualquier otro efecto de un solo uso indicado en la nueva carta de Edificio.

Reconstruir



Para reconstruir un edificio arrasado, el grupo debe pagar con recursos de la reserva de Frosthaven su coste de reconstrucción, que se muestra en el lado arrasado de la carta de Edificio.

Una vez pagado, dale la vuelta a la carta de Edificio para ponerla por su lado normal dentro del mazo de Edificios.

Durante la siguiente Fase de puesto fronterizo, se resuelve el efecto normal del edificio y sus interacciones volverán a estar disponibles (a menos que sea arrasado).

Variantes de juego

► Modo informal

En el modo informal, el grupo puede jugar cualquier escenario desbloqueado, independientemente de sus requisitos. Cuando un escenario se juega en modo informal, se ignoran todos los efectos de campaña. No se resuelve ningún evento, no avanza el tiempo, y el grupo no gana experiencia, botín, tesoros, marcas, progreso en misiones personales, recompensas, elementos desbloqueables, etc. El resultado del escenario no tiene ningún impacto en la campaña. Por otro lado, cualquier escenario completado se puede repetir como parte de la campaña (es decir, no en modo informal) siempre que el grupo siga cumpliendo sus requisitos.

► Clases de otros juegos

Al crear un nuevo personaje en *Frosthaven* se puede elegir cualquier clase desbloqueada de otro juego de *Gloomhaven* y, al revés, al crear un nuevo personaje en cualquier otro juego de *Gloomhaven* se puede elegir cualquier clase desbloqueada de *Frosthaven*. Las clases pueden mantener todas sus mejoras anteriores, pero hacerlo podría causar un desequilibrio. En cephalofair.com/frosthaven hay disponibles nuevas hojas de personaje para usar clases de un juego en otro, que incluyen rasgos y otros añadidos útiles.

► Mejoras temporales

Con esta variante, las pegatinas de mejora no permanecen en las cartas de un personaje cuando se retira. Para que sea más fácil, sugerimos enfundar las cartas de Capacidad y pegar las pegatinas en las fundas, en lugar de directamente en las cartas, o usar pegatinas reutilizables (de venta por separado). Las mejoras temporales tienen un coste reducido: En primer lugar, calcula el coste habitual de la mejora, incluidos los posibles descuentos. A continuación, si la acción tiene al menos una mejora previa, reduce el coste en 20 de oro. Por último, reduce el coste en un 20 % (redondeado hacia arriba).

► Menos azar

Con esta variante, los grupos que prefieren menos azar pueden reducir la variedad de resultados causados por las cartas de Modificador de ataque. Trata todas las cartas **0** y **1x** como cartas **-2** en su lugar, y trata todas las cartas **2x** y **3x** como cartas **+2** en su lugar. Aunque estas cartas ya no tengan los mismos modificadores, se sigue aplicando el efecto del símbolo de devolución. Los efectos de objetos u otros efectos de juego que hagan referencia a cartas **0** o **1x** no se ven afectados.

► Modo en solitario

Un jugador puede jugar en solitario controlando a 2 o más personajes. Dado que jugar en solitario reduce la incertidumbre y facilita la coordinación, debes aumentar la dificultad calculando el nivel del escenario de forma diferente para el modo en solitario. Calcula el nivel medio de todos los personajes que participen en el escenario y luego suma 1 antes de dividir por 2 y redondear hacia arriba. Por ejemplo, en la dificultad recomendada para tres personajes de nivel 4, el nivel de un escenario sería $((4+4+4)\div 3)\div 2 = 2$, pero en el modo en solitario sería $((4+4+4)\div 3)+1\div 2 = 3$.

► Información pública

Con esta variante, los grupos que deseen menos restricciones pueden hablar abiertamente de las cartas que tienen en la mano y comentar detalles específicos sobre sus planes durante la selección de cartas, lo que normalmente no está permitido por las restricciones de comunicación habituales. Aunque no es la forma recomendada de jugar, algunos grupos podrían preferir este estilo de juego. Como esto reduce la incertidumbre y facilita la coordinación, debes aumentar la dificultad calculando el nivel del escenario como lo harías en el modo en solitario.



► Muerte permanente

Con esta variante, el espectro de la muerte se cierne sobre los grupos a los que les guste el riesgo. Cuando los puntos de vida de un personaje se reducen a cero, muere en lugar de quedar agotado. Los personajes aún pueden quedar agotados si no pueden jugar 2 cartas o realizar un descanso largo, pero en ese caso sobreviven y aún pueden participar en futuros escenarios, incluso si pierden el escenario actual.

Cuando un personaje muere, se retira de la campaña al final del escenario en curso. Su misión personal se añade de nuevo al mazo y se baraja. Los componentes del personaje se devuelven a las cajas correspondientes. Sus objetos se devuelven a la reserva disponible, sus recursos se trasladan a la reserva de Frosthaven y su oro se pierde. El jugador cuyo personaje ha muerto debe crear uno nuevo durante el paso de Tiempo libre de la siguiente Fase de puesto fronterizo (o, si el siguiente escenario es uno obligatorio conectado, inmediatamente antes de que comience el escenario).

Cuando un personaje queda agotado, se producen todos los efectos normales de agotamiento, solo que en esta variante su figura permanece en el tablero y todavía puede ser objetivo de ataques de monstruos y otras capacidades. Los personajes agotados siguen sin poder actuar de ninguna manera, y se considera que tienen iniciativa 99 a efectos de atención de los monstruos.

► Reconfiguración de personajes

Con esta variante, si el grupo quiere mayor flexibilidad para sus personajes, pueden pagar para cambiar las decisiones que tomaron para ellos. Durante el paso de Tiempo libre de la Fase de puesto fronterizo, cualquier personaje puede gastar una cantidad de oro igual a 10 veces su nivel actual para cambiar las cartas de Capacidad que había elegido al subir de nivel. Devuelve todas las cartas de Capacidad de su reserva que no sean de nivel 1 o X, y luego toma una nueva decisión por cada nivel siguiendo las reglas habituales hasta alcanzar su nivel actual.



► Mazmorras aleatorias

Con esta variante, el grupo tiene la opción de explorar una mazmorra aleatoria en lugar de un escenario oficial, ya sea como parte de la campaña en curso o como una sesión única en modo informal. En ambos casos, no se resuelve de antemano ningún evento de Camino.

Cada mazmorra aleatoria tiene 3 salas generadas al azar y el grupo debe eliminar a los monstruos de las 3 para completarla. Se revelan de una en una y cada nueva sala solo se revela cuando un personaje abre la puerta. Genera cada una sacando una carta de Sala al azar y una carta de Preparación al azar.

Construye el mazo de Botín con 24 cartas: 12 de dinero, 2 de cada recurso de materiales y 1 de cada recurso de plantas.

CARTA DE SALA ALEATORIA

Una carta de Sala aleatoria contiene lo siguiente:

- A Nombre en forma de sustantivo:** El nombre de la carta, representado como sustantivo. Al combinarlo con el nombre en forma de adjetivo de la carta de Preparación, formará el nombre completo de la sala.
- B Piezas de Tablero:** Las piezas de Tablero que forman la sala. Incluye todas las piezas de Terreno necesarias, así como 12 indicaciones numéricas para saber dónde colocar los distintos elementos de la carta de Preparación. Si se agota un tipo concreto de pieza de Terreno al preparar la segunda o tercera sala, usa una pieza de Terreno comparable del mismo tipo.
- C Lugares de entrada y salida:** La ubicación de las entradas y salidas de la sala. Se corresponden siempre con el hexágono de borde más cercano de la pieza de Tablero con una conexión. Si se trata de la primera sala de la mazmorra, los personajes colocan sus figuras en cualquier hexágono vacío que esté a 2 o menos hexágonos de la entrada. Si la primera sala tiene varias entradas, el grupo debe elegir en cuál van a empezar.
- D Tipos de entrada y salida:** Los tipos de entrada y salida de la sala. Están etiquetadas como "A" o "B". Cuando una sala tiene dos salidas, el grupo debe elegir solo una. Cuando una sala tiene dos entradas, el grupo debe usar la entrada que coincide con la salida elegida de la sala anterior. Si el reverso de la siguiente carta de Sala no muestra una entrada que coincida, descarta y roba cartas una por una hasta robar una con una entrada que coincida.

- Penalizaciones:** Las penalizaciones por revelar la sala. La dificultad sugerida es no usar penalizaciones en la primera sala, la penalización leve de la segunda sala y la penalización grave de la tercera sala. El grupo puede aumentar o reducir la dificultad como desee ajustando el número y la gravedad de estas penalizaciones. Si en la penalización de la primera sala se hace referencia al personaje que abrió la puerta, en vez de eso el grupo decide a quién se aplica.

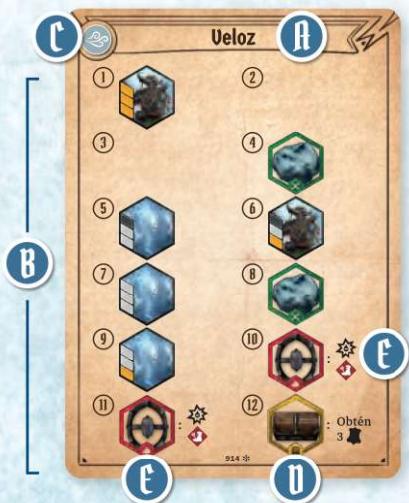
CARTA DE PREPARACIÓN ALEATORIA

Una carta de Preparación aleatoria contiene lo siguiente:

- A** **Nombre en forma de adjetivo:** El nombre de la carta, representado como adjetivo. Al combinarlo con el nombre en forma de sustantivo de la carta de Sala, formará el nombre completo de la sala.
 - B** **Elementos:** Una lista de monstruos, piezas y fichas de la sala. Coloca estos elementos del escenario en los hexágonos indicados de la sala tomando como referencia las 12 indicaciones que aparecen en la carta de Sala aleatoria. Igual que en la preparación normal de un escenario, la colocación y la variante de los monstruos depende del número de personajes del grupo.
 - C** **Inducción elemental:** Cuando se revele esta sala, imbuye cualquier elemento representado al final del turno en curso.
 - D** **Contenido del tesoro:** El contenido de las piezas de Tesoro de la sala. En una mazmorra aleatoria nunca aparecerá botín específico importante para la campaña.
 - E** **Tipos de trampa:** Los tipos de trampa que hay en la sala.



*Reverso de la carta
de Sala aleatoria*



Reverso de la carta de Preparación aleatoria

*Anverso de la carta de
Preparación aleatoria*

Apéndice A: Inventario de componentes



1 mapa



1 reglamento



1 libro de escenarios



1 libro de secciones



1 guía de preparación



1 tabla de alquimia



1 bloc de hojas de campaña



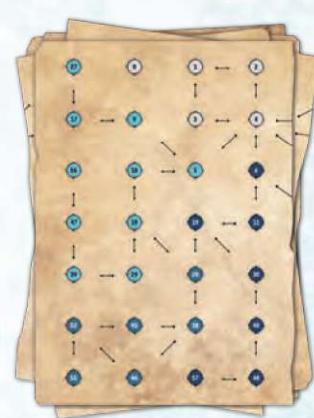
38 piezas de Tablero



6 hojas de pegatinas



1 libro de enigmas sellado



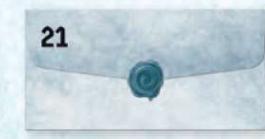
5 organigramas de escenario



225 piezas de Terreno



327 figuras troqueladas de monstruo



21 sobres sellados



1 tablero de elementos con 1 marcador de ronda y 6 fichas de elemento



18 cajas con miniaturas de personajes

¿CONTENIDO OCULTO?

Este inventario no incluye el contenido de los sobres. Tienes una lista completa de estos contenidos en cephalofair.com/frosthaven.

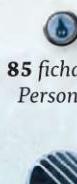
17 CAJAS GRANDES (6 SIN SELLAR, 11 SELLADAS)



17 tarjetas de personaje



503 cartas de Capacidad de personaje



85 fichas de Personaje



303 cartas de Modificador de ataque de personaje



24 piezas de Terreno de personaje <clases bloqueadas>



18 figuras troqueladas de personaje



30 fichas de Personaje especiales



45 figuras troqueladas de invocación de personaje



51 cartas de Recordatorio de pericia



17 fichas de Orden de iniciativa de personaje



17 blocs de hojas de personaje



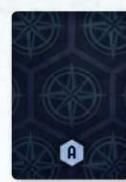
4 cartas de Referencia



29 cartas de Edificio



10 cartas de Misión personal



24 cartas de Sala aleatoria



24 cartas de Preparación aleatoria



247 cartas de Evento



379 cartas de Objeto



25 cartas de Objeto aleatorio



15 cartas de Diseño de objeto aleatorio



60 cartas de Objetivo de batalla



59 cartas de Botín



7 cartas de Escenario aleatorio



45 cartas de Desafío



344 cartas de Capacidad de monstruo



55 cartas de Guardia de la ciudad



165 cartas de Modificador de ataque



13 separadores

49 fichas de Orden de iniciativa de monstruo



25 fichas de Referencia de escenario



32 cartas de Atributos de Jefe



48 cartas de Atributos de monstruo



6 fundas de Atributos de monstruo



4 diales de personaje

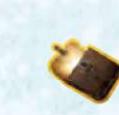


Más de 30 bases de plástico

1 bandeja para fichas con tapa



1 bandeja para piezas con tapa



2 bandejas para cartas

Más de 60 fichas de Daño

Más de 20 fichas de Botín

Más de 100 fichas de Estado

¿TE FALTA ALGO?

Si descubres que te falta algo del juego, puedes pedirlo en asmodee.es/contacto/

Apéndice B: Guía de turnos de los monstruos



Ruta de movimiento



Movimiento válido



Movimiento no válido



Hexágono de ataque



Enemigo objetivo



Enemigo atacado



Valor de iniciativa

1. Comprobación inicial

1 Comprueba la capacidad de Ataque y los estados

- ❖ Si un monstruo tiene o no tiene una capacidad de Ataque, centra su atención y se mueve como si hiciera un ataque cuerpo a cuerpo con un solo objetivo.
- ❖ Un monstruo con ignora cualquier capacidad de Movimiento.
- ❖ Un monstruo con no centra su atención, no se mueve e ignora todas las capacidades.

2 Busca una ruta de movimiento

Busca una ruta de movimiento (es decir, hexágonos sin ocupar desde el cual se pueda realizar un ataque). Estos hexágonos se muestran en los diagramas como . Si no existe tal ruta, el monstruo no puede centrar su atención y no se mueve ni ataca.



El Guardia algox se centra en el enemigo al que puede atacar activando el mínimo número de trampas.



El Guardia algox se centra en el enemigo al que puede atacar usando el mínimo número de puntos de movimiento

2. Atención del monstruo

El monstruo busca un hexágono desde el que atacar y centra su atención en un enemigo según la siguiente lista de prioridades:

- 1 Un hexágono con una ruta de movimiento que active el menor número posible de hexágonos negativos.
- 2 Un hexágono con la ruta de movimiento que requiera menos puntos de movimiento.
- 3 Un enemigo que esté más cerca considerando el alcance.
- 4 Un enemigo que vaya antes en el orden de iniciativa, siguiendo las reglas normales para resolver empates en iniciativa (consulta la pág. 19).



La ruta para llegar a los dos enemigos es la misma, así que el Guardia algox se centra en el enemigo más cercano por alcance.



Los dos enemigos están igual de cerca según el alcance, así que el Guardia algox se centra en el enemigo que va antes en orden de iniciativa.

3. Ejecución de las capacidades de los monstruos

El monstruo ejecuta todas sus capacidades de arriba abajo (Movimiento, Ataque y otras capacidades). En el caso de las capacidades de Movimiento:

- A** El monstruo debe terminar su movimiento de modo que tenga una ruta más corta hacia el hexágono de ataque de la que podía tomar antes de mover; de lo contrario, no se mueve.
- B** El monstruo elige una ruta de movimiento que active el menor número posible de hexágonos negativos.
- C** El monstruo se mueve a un hexágono desde el que pueda atacar a su centro de atención. Si puede atacar a varios enemigos, en vez de eso se mueve a un hexágono desde el que pueda atacar a su centro de atención y tantos enemigos adicionales como sea posible.
- D** El monstruo se mueve a un hexágono desde el que pueda atacar al máximo número de objetivos (incluido su centro de atención) con el menor número de Desventajas en sus ataques.
- E** Si el monstruo puede moverse a múltiples hexágonos para maximizar las anteriores prioridades, se mueve al hexágono que requiera el menor número de puntos de movimiento.
- F** En los casos en los que siga habiendo ambigüedad en cuanto al movimiento de los monstruos, el grupo decide.



El Sabueso necesitaría 2 puntos de movimiento para acortar la ruta hasta su hexágono de ataque, pero solo le queda 1, así que no se mueve.

El Sabueso tiene suficientes puntos de movimiento para acortar la ruta hasta su hexágono de ataque, pero solo si pisa una trampa, así que no se mueve.



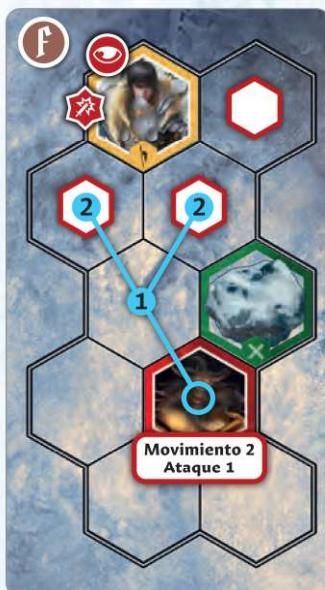
El Sabueso puede atacar a dos enemigos, así que se mueve al único hexágono de ataque desde el que puede atacar a ambos.



El Arquero Algox se mueve hasta el hexágono de ataque más cercano desde el que puede atacar a los tres enemigos de modo que solo un ataque sufra Desventaja.



El Arquero Algox tiene Confusión y por tanto atacaría con Desventaja en cualquier caso, así que no se aleja de su centro de atención.



El Arquero Algox tiene dos hexágonos de ataque igual de viables, así que el grupo decide a cuál se mueve.

Apéndice C: Recordatorios importantes

► Ataques y daño

- ◆ Se roba una carta de Modificador de ataque distinta para cada objetivo de una capacidad de Ataque.
- ◆ Una bonificación de Escudo solo reduce el daño de los ataques, no de otras fuentes, pero la bonificación se aplica a todos los ataques recibidos mientras está activa.
- ◆ Incluso si un ataque no causa daño (por ejemplo, cuando se roba una carta ) , todos los efectos añadidos del ataque se siguen aplicando.
- ◆ Un personaje puede prevenir todo el daño de una fuente perdiendo 1 carta de su mano o 2 cartas de su pila de descartes.

► Bendición y Maldición

- ◆ Cuando hay dos bandos de monstruos enfrentados en un escenario, utilizan dos mazos de Modificadores de ataque diferentes ( y 

► Monstruos

- ◆ En cada ronda se roba una carta de Capacidad de monstruo por cada grupo de monstruos del tablero. Todos los monstruos de un mismo conjunto usan la misma carta de Capacidad.
- ◆ Un monstruo solo realiza las capacidades indicadas en su carta de Capacidad durante la ronda.
- ◆ Un monstruo no aplica ninguna bonificación activa de su carta de Capacidad hasta que le llega su turno.
- ◆ Si un monstruo no puede centrar su atención, no se mueve.
- ◆ Si un monstruo no va a realizar un ataque en su turno, o sufre Desarme, centra su atención como si fuera a hacer un ataque cuerpo a cuerpo con un solo objetivo.

► Personajes

- ◆ Los personajes usan al principio mazos iniciales de 20 cartas de Modificador de ataque, etiquetadas como , ,  y . Las cartas de Modificador de ataque avanzadas solo se añaden al obtener pericias.
- ◆ Un personaje no puede realizar 2 acciones superiores o 2 acciones inferiores. Cuando se usan las acciones básicas, " 2" es siempre una acción superior y " 2" es siempre una acción inferior.
- ◆ A efectos de puntos de vida de los monstruos o efectos de escenario, cuando los personajes quedan agotados no se considera que se haya reducido el número de personajes que participan en el escenario.

► Invocaciones

- ◆ Las invocaciones deben colocarse en hexágonos vacíos adyacentes al invocador. Si no hay ningún hexágono adyacente disponible, la figura no se invoca.
- ◆ El invocador no controla directamente sus invocaciones, sino que la mayoría de ellas siguen las reglas automatizadas de los monstruos.

► Botín y elementos

- ◆ Todos los monstruos, excepto los aliados de escenario, dejan caer una ficha de Botín al morir.
- ◆ Todos los personajes saquean el hexágono que ocupan al final de su turno, no al final de cada movimiento. Los monstruos y las invocaciones no realizan saqueos de final del turno.
- ◆ Dado que los elementos no se imbuyen hasta el final del turno, para poder consumir un elemento debe estar ya en la columna Fuerte o Menguante al comienzo del turno, no sirve que se imbuja durante el turno en curso.

► Detalles de los escenarios

- ◆ El nivel de escenario recomendado es la mitad del nivel medio de los personajes (redondeado hacia arriba).
- ◆ Cada personaje puede llevar a un escenario un número de objetos pequeños igual a la mitad de su nivel (redondeado hacia arriba).
- ◆ El final de un escenario solo puede producirse al final de una ronda.

Apéndice D: Costes de mejora

¡Alto! No leas este apéndice hasta que se haya construido el edificio 44.

Cada tipo de mejora tiene un coste básico determinado por la siguiente tabla de costes. Este coste podría estar modificado en función de la capacidad que se esté mejorando. Si procede, aplica los siguientes modificadores al coste, de uno en uno y por orden:

- 1 Si la capacidad tiene como objetivo varias figuras o piezas, dobla el coste. Esto se aplica a las capacidades que invocan o afectan a varios aliados o fichas y a las capacidades que pueden tener como objetivo varias figuras o fichas. Esto no se aplica a las mejoras de objetivo, hexágono de efecto de área o elementos.
- 2 Si la acción tiene un símbolo de perder, pero no un símbolo de bonificación continua, divide por 2 el coste.
- 3 Si la capacidad proporciona una bonificación continua, tanto si la acción tiene un símbolo de perder como si no, triplica su coste. Esto no se aplica a las mejoras de atributos de las invocaciones.
- 4 Por cada nivel de la carta de Capacidad por encima del 1, añade 25 de oro al coste.
- 5 Por cada mejora que ya tenga la acción, añade 75 de oro al coste.

Algunas mejoras no encajan perfectamente en las categorías de la tabla de costes. Al determinar su coste básico, trata las trampas de daño como mejoras “ +1” (50 de oro), trata las trampas de curación como mejoras “ +1” (30 de oro) y trata el movimiento de fichas y piezas como mejoras “ +1” (30 de oro).



Mejora	Coste básico
Movimiento +1	30 de oro
Ataque +1	50 de oro
Alcance +1	30 de oro
Objetivo +1	75 de oro
Escudo +1	80 de oro
Represalia +1	60 de oro
Perforante +1	30 de oro
Curación +1	30 de oro
Empujón +1	30 de oro
Tirón +1	20 de oro
Teletransporte +1	50 de oro
Vida de invocación +1	40 de oro
Movimiento de invocación +1	60 de oro
Ataque de invocación +1	100 de oro
Alcance de invocación +1	50 de oro
Regeneración	40 de oro
Salvaguarda	75 de oro
Fortalecimiento	100 de oro
Bendición	75 de oro
Herida	75 de oro
Veneno	50 de oro
Inmovilización	150 de oro
Confusión	40 de oro
Maldición	150 de oro
Elemento	100 de oro
Elemento comodín	150 de oro
Salto	60 de oro
Hexágono de efecto de área	200 de oro divididos por el número de hexágonos existentes (redondeado hacia arriba)

Apéndice E: Índice de tesoros

¡Alto! El siguiente apéndice no debe leerse más que para consultar el contenido de los tesoros numerados que se saqueen en los escenarios.

01. Obtén 4 cartas de Botín.
02. Sufre 3 y luego sufre .
03. Obtén 1 diseño de objeto aleatorio.
04. Obtén el Cetro vespertino **|200|**.
05. Obtén la Pinza amputada **|204|**.
06. Obtén los Zapatos opulentos **|199|**.
07. Obtén la Unidad de datos **|227|**.
08. Obtén 3 cartas de Botín.
09. Desbloquea 1 escenario secundario aleatorio.
10. Obtén 3 cartas de Botín.
11. Obtén 1 diseño de objeto aleatorio.
12. Encuentras los restos de Camilla y sus retratos de una majestuosa criatura cornuda. Obtén la pegatina de campaña "Brummix" y añade 99.1 al calendario de la campaña para dentro de 3 semanas.
13. Obtén el Anzuelo **|207|**.
14. Obtén 1 diseño de objeto aleatorio.
15. Desbloquea 1 escenario secundario aleatorio.
16. Obtén la Jarra de nieblas **|183|**.
17. Obtén 3 .
18. Obtén 3 cartas de Botín.
19. Obtén 1 , 1 y 1 .
20. Obtén 4 cartas de Botín.
21. Obtén el diseño del Detonador **|064|**.
22. Obtén el diseño de la Armadura de escamas **|068|**.
23. Desbloquea 1 escenario secundario aleatorio.
24. Sufre 3 .
25. Obtén 1 y 1 .
26. Obtén el Pararrayos **|223|**.
27. Obtén 2 cartas de Botín y sufre .
28. Obtén 4 cartas de Botín.
29. Obtén 2 y 2 .
30. Obtén 4 cartas de Botín.
31. Obtén el diseño de la Balanza **|078|**.
32. Obtén 3 cartas de Botín.
33. Obtén 3 .
34. Obtén 1 .
35. Obtén la Vara extensible **|228|**.
36. Obtén la Caja negra **|222|**.
37. Obtén 3 cartas de Botín.
38. Obtén 1 diseño de objeto aleatorio.
39. Desbloquea 1 escenario secundario aleatorio.
40. Obtén el diseño del Cañón de caos **|077|**.
41. Obtén la Figura algox **|225|**.
42. Obtén el Montante **|206|**.
43. Obtén 4 cartas de Botín.
44. Obtén 1 diseño de objeto aleatorio.
45. Obtén 2 y 2 .
46. Obtén 3 cartas de Botín.
47. Obtén 5 .
48. Obtén 3 cartas de Botín.
49. Obtén el diseño de las Botas de hueso **|071|**.
50. Obtén la Armadura de piel curtida **|017|**.
51. Lee **|78.1|**.
52. Obtén el Clavo titánico **|208|**.
53. Obtén el Ojo de la tormenta **|239|**.
54. ¿Cofre? Aquí no había ningún cofre. Deja de empuñar tanto el codo.
55. Obtén el Arpón **|205|**.
56. Obtén 1 diseño de objeto aleatorio.

57. ¿Qué es esto? Un cofre vacío con una trampilla de plomo en el fondo. Anotas la ubicación para volver con Gem y que os eche una mano más tarde. Desbloquea *La trampilla de plomo* **103**.
58. Obtén 1 diseño de objeto aleatorio.
59. Obtén el diseño de la Efigie de dolor **1081**.
60. Obtén 3 cartas de Botín.
61. Desbloquea 1 escenario secundario aleatorio.
62. Obtén el diseño del Cubo mecánico **1082** cuando encuentres la otra mitad de este diseño.
63. Obtén 5 cartas de Botín.
64. Obtén 3 .
65. Obtén 15 .
66. Sufre  + 2 y luego sufre .
67. Desbloquea 1 escenario secundario aleatorio.
68. Obtén 4 .
69. Obtén el diseño del Cubo mecánico **1082** cuando encuentres la otra mitad de este diseño.
70. Obtén el diseño del Cuerno de mando **1076**.

71. Obtén 4 cartas de Botín.
72. Obtén el diseño de la Piedra de vida **1080**.
73. Obtén 1 diseño de objeto aleatorio.
74. Obtén 1 diseño de objeto aleatorio.
75. Obtén 1 .
76. Desbloquea 1 escenario secundario aleatorio.
77. Obtén 3 cartas de Botín.
78. Obtén los Zapatos opulentos **1199**.
79. Obtén 10 .
80. Obtén 15 .
81. Obtén el Brazo de Desencadenado **1226**.
82. Obtén el diseño del Báculo de roble **1072**.
83. Obtén el Tricornio **1195**.
84. Obtén el Estilete de hielo **1221**.
85. Obtén 10 .
86. Obtén la Armadura de empatía **1224**.

Apéndice F: Favores

¡Alto! No leas este apéndice hasta que se haya renovado el edificio 81 al nivel 2.

Al comienzo de un escenario, el grupo puede gastar hasta 7 puntos de Favor para activar favores. Cada uno de los favores disponibles puede activarse varias veces, siempre que el grupo tenga suficientes puntos de Favor para gastar. Los efectos de los favores activados solo duran hasta que termine el escenario actual.

Cada punto de Favor que gaste el grupo se contabiliza retirando una carta **-1** del mazo de Modificadores de ataque de monstruos para este escenario. Sin embargo, se pueden contabilizar 2 puntos de Favor retirando en su lugar la carta **-2** del mazo de Modificadores de ataque de monstruo.

Están disponibles los siguientes favores:

- ❖ **Conocimiento (1 punto):** Cada personaje obtendrá 3 puntos de experiencia si consigue su objetivo de batalla.
- ❖ **Estrategia (1 punto):** El grupo elige un mazo de Capacidades de monstruo, roba 2 cartas al azar, retira 1 de este escenario, devuelve la otra al mazo y lo baraja. Solo se puede hacer 1 vez por mazo.
- ❖ **Pertrechos (1 punto):** Cada personaje puede llevar 1 objeto pequeño extra a este escenario, pero debe dejar 1 objeto pequeño sin usar en todo momento durante este escenario.
- ❖ **Descubrimiento (1 punto):** El grupo elige un recurso de materiales o plantas que no esté incluido en el mazo de Botín de este escenario y añade una carta de Botín al azar del tipo elegido al mazo.
- ❖ **Riqueza (2 puntos):** Cada personaje obtendrá +1 de oro por moneda en sus cartas de Botín.
- ❖ **Potencial (2 puntos):** Cada personaje puede añadir 1 carta de Capacidad de las que no haya elegido al subir de nivel a su reserva para este escenario. Si lo hace, deben retirar una carta diferente de igual o mayor nivel de su reserva para este escenario.

Apéndice G: Índice alfabetico

A

Acción **20**, 23, 25, 30, 34, 37-38, 46, 76
Acción básica **34**, 76
Activar (trampa) **14**, **33**
Adyacente 13-14, **21**, 25, 27, 31, 42-43, 46, 76
Agotar 28, 31-32, **38**, 42, 48, 70, 76
Alcance **21**, 22, 25, 27, 31-32, 41-43, 74-75
Aliado de escenario 5, 8, 25-26, 29, **46**
Alquimista 52, **66**
Aparición (de monstruos) 18, **44**, 46
Arrasado (edificio) 52, 60, **61**, 62, 68
Artesano 52, 58, **65**
Ataque (capacidad) 21, **25**, 26-29, 33-34, 36, 39-42, 74-76
Ataque (evento) 54, **60**, 61
Atención 31, **41**, 42-43, 46, 74-76
Atribución de una muerte **45**
Aturdimiento 24, 28, **29**
Avance del tiempo 54, **59**

B

Bandeja de fichas **8**
Barajar 5, 8, 26, 28-29, 40, 46, 57, 64, 69
Bellota filosa 16, **56**
Bendición 8, 26, **28**, 47, 69, 76
Bloqueada (puerta) **46**
Bonificación activa **30-31**, 38
Bonificación continua **30**, 31, 33, **39**
Bonificación de ronda **30**, 46

C

Cabeza (objeto) **35**
Caja **4-5**, 31, 35, 57, 64, 70
Calendario 12, 54-55, **59**
Camino (evento) 6, 8, **12**, 47, 69
Campaña 3, 7, 12, 48-49, **50**, 51-52, 54-58, 64-66, 69-71
Capacidad 10, 14, **20**, 21-43, 45, 74-76
Cardo de nieve 16, **56**
Carta de Atributos de monstruo **39**, 46
Carta de Botín 8, 10, **16**, 32, 70
Carta de Capacidad (monstruo) 8, 19-20, 39, **40**, 41-44, 46, 74-76
Carta de Capacidad (personaje) 5, 8, 18-20, 30, **34**, 46, 63, 70, 76
Carta de Edificio **52**, 61-62, 68
Carta de Modificador de ataque 5, 8, 20, 22, **25-26**, 27-29, 31, 33, 35-36, 46-47, 63, 69, 76
Clase (personaje) 3, 4-6, 26, 53, 57, 63-65, 69
Comodín (elemento) **23**, 43
Complejidad 3, **10**
Completado (escenario) 3, 7-8, 10, 17, 47, **48**, 50, 69
Comprar (objeto) 6, 65, **67**
Conclusión (escenario) 10, **48**
Conectado (escenario) **48**, 51, 59, 70
Conectado obligatorio (escenario) **48**, 59, 70
Confusión **29**
Conjunto (monstruos) **19**, 39-40, 43-44, 76
Construcción 59, **68**
Construir 50, 52, 54, 57, **68**

Consumir (elemento) 22, **23**, 43, 76

Control 32, **33**
Crear (personaje) 4-6, 57, 62-64, **65**, 69, 70
Crear (pieza) **33**
Cuartel 52, 54, **61**
Cuerpo (objeto) **35**
Cuerpo a cuerpo 22, **25**, 41-42, 74, 76
Curación (capacidad) 21, 26, 28, **29**, 38, 43

D

Dañado (edificio) 52, 60, **61**
Daño 14-16, 25-26, 28-29, 31-32, **38**, 39, **45**, 76
Dar la vuelta (objeto) **36**
Defensa 54, 60, **61**
Desarme **29**, 41, 76
Descanso corto **38**, 46
Descanso largo 18-19, 29, 34, 36, **38**, 70
Descarte 8, 18, 25-26, 29-31, 33, **34**, 38, 40, 46-47, 76
Destilar **66**
Destruir (pieza) **33**
Desventaja **27**, 29, 42, 61, 75
Dial de personaje 5, 8, 29, 37-38, 47
Dificultad **16**, 69, 71
Dinero **16**, 32, 70
Diseño 15, 32, 48, **58**, 64
Diseño de objeto aleatorio **15**, 64

E

Edificio 50, **52**, 54, 57-58, 60-62, 64-68
Efecto añadido **22**, 23-24, 26-28, 32
Efecto de zona **22**
Efectos de escenario 7-8, **10**, 63, 76
Elemento de misión 14, **15**
Elementos 22, **23**, 26, 37, 43, 46, 71, 76
Élite (monstruo) 11, 19, 39, 40, 42, 44, 46
Empujón **32**
Enemigo **21**, 22, 24-25, 27-28, 33, 41-44, 74-75
Enlazado(hexágonos) **46**
Enredaflecha 16, **56**
Escapar **46**
Escenario 3-6, **7**, 8, 10-19, 25, 30, 32, 35-39, 44-51, 54, 59, 63, 69-71, 76
Escenario aleatorio **15**, 32, 64
Escudo 25, 27, **31**, 76
Espacio de uso 26, **30**, 36-37
Especial de Jefe **45**
Estado 14-15, 21, 26, **28-29**, 33, 38-39, 43, 45, 47, 76
Evento 8, **12**, 47, 54, **60**, 61-62, 69-70
Experiencia 5, 8, 16, 30, **37**, 47-48, 53, 62, 65, 68-69

F

Fase de puesto fronterizo 35, 47-48, **59**, 60-68, 70
Ficha 4, 8, 11, 13-15, 19, 23, 26, 28-30, 32, 36-37, 43-46, 58, 71, 76
Ficha de Orden de iniciativa 4, 8, 19, 39, 44
Ficha de Personaje 4, 30, 36-37

Ficha de Referencia de escenario 11, **46**

Figura 7, 11, 13-15, 19-26, 28-33, 37-38, 40, 44-46, 70, 76
Figura troquelada **4**, 8, 11, 19, 28, 31, **39**, 40, 43-46
Final de la ronda 18, 38, **46**
Fortalecimiento **28**
Frágil 25, 28, **29**, 32, 38
Fuerte (elemento) **23**, 46, 76

G

Gloomhaven 6, 49, 58, 69
Gorro de muerto 16, **56**
Grupo 3, 6, 12, 16, 46-48, **50**, 54, 56, 59-65, 68-69
Guardia de la ciudad 55, **56**, 61

H

Herida 28, **29**, 45
Hexágono 11, **13**, 14-15, 21-22, 24, 28, 31-33, 37, 41-46, 70-71, 74-76
Hexágono inicial **11**
Hexágono negativo **41**, 45, 74-75
Hoja de campaña 12, 48, 50, **54-55**, 59, 61, 64
Hoja de personaje 4, 47-48, **53**, 62-63, 65

I

Imbuir (elemento) **23**, 43, 71
Inerte (elemento) **23**, 46
Iniciativa 15, 18, **19**, 31, 34, 38-41, 43-44, 70, 74
Inmovilización 24, **29**
Inmunidad 15, 28-29, **39**, 45, 76
Inspiración 15, 48, **54**, 64
Introducción (escenario) 8, **10**
Invierno 12, **54**, 59-60
Invisible **28**
Invocación (figura) 4, 19, **31**, 33, 38, 43, 45-46, 58, 76
Invocar (capacidad) 4, **31**, 43, 58, 76

J

Jefe **45**

L

Leyenda del escenario 8, **10**, 13-14
Libro de escenarios 7, 8, 10-11, 13, 15-16, 49, 63
Libro de secciones 7, 8, 15, 44, 46, 48, 54, 59, 64
Línea de visión **21**, 22, 41
Lugar geográfico **10**, 51

M

Madera 16, **56**
Maestría **48**, 53, 63
Maldición 26, 28, **29**, 76
Manipular piezas 21, **33**
Mano (de cartas) 5, 8, 18, 30, 33, **34**, 38, 63, 76
Mano (objeto) **35**
Mapa 10, 48–49, **50**, 51, 57, 68
Marca 17, 48, **53**, 55, 63
Marca de pericia 17, 48, 53, 55–56, **63**, 64–65
Marcador de redonda **46**
Menguante (elemento) **23**, 46, 76
Metal 16, **56**
Misión personal 5, 54, 57, **64**, 65, 69–70
Mixto (elemento) **23**, 43
Monstruo 5, 7–8, 11, 16, 19–20, 26–29, 31–32, **39**, 40–46, 70–71, 74–76
Monstruo con nombre **44**, 46
Moral **54**, 61, 68
Movimiento (capacidad) 14–15, 20–21, **24**, 26, 28–29, 31–34, 39–42, 45–46, 74–76
Movimiento (pieza) **33**
Movimiento de los monstruos 39–41, **42**, 74–76
Movimiento obligado 14–15, 21, 26, **32**, 33, 45
Muerte 39, **45**, 70, 76

N

N (fórmulas) **46**
Nivel (escenario) 6, 14–15, **16**, 39, 46–47, 69, 76
Nivel (personaje) 4–6, 8, 16, 34–35, 37, 53, **62**–**63**, 65, 68, 70, 76
Normal (monstruo) 11, 19, **39**, 40

O

Objetivo (de capacidad) **21**, 22, 25–26, 28–29, 32, 41–42, 60, 74–76
Objetivo (escenario) **10**, 15, 44, 47–48
Objetivo de batalla 8, **17**, 47–48
Objetivo del escenario 8, **10**
Objeto 8, 15–16, 32, **35**–**36**, 48, 58, 63–67, 69
Objeto aleatorio **16**, 32
Obligatorio **37**, 38
Obstáculo 14, **15**, 21, 24, 33
Ocultar 16, **56**
Ocupado (hexágono) **13**, 14–15, 24, 33
Orden de iniciativa 18, **19**, 44
Ordenar a figuras **33**
Organigrama de escenarios 48–50, **51**
Oro 4, 6, 12, **16**, 35–36, 47–48, 53, 58, 62, 64–65, 67, 70
Otorgar (capacidad) **33**

P

P (fórmulas) 45, **46**
Pared **13**, 14–15, 21–22, 24, 46
Pasillo 13, **14**
Pegatina (campaña) 10, 12, **54**
Pegatina (edificio) **50**, 57, 68
Pegatina (escenario) 48–49, **50**, 51
Pequeño (objeto) **35**, 76
Perdición **29**, 45

Perdida (carta) 30–31, 33–37, **38**, 46–47
Perdido (escenario) 12, 17, **47**, 59
Perforante 26, **27**
Pericia 53, **63**
Personaje 3, **4**–**6**, 8, 12, 14, 17–20, 22, 26–38, 46–48, 53, 56–58, 62–71, 76
Personal **21**, 28, 38
Piernas (objeto) **35**
Pieza de Tablero 8, 10, **13**, 14–15, 33, 70
Pieza de terreno 8, 10–11, **13**, 14–15, 24, 33, 44, 70
Pitallama 16, **56**
Placa de presión **14**
Poción 58, **66**
Prevenir (daño) 25, **38**, 76
Prioridad de objetivos **60**
Prosperidad 50, 52, **54**, 62, 64–65, 68
Puerta **14**, 24, 70–71
Puesto fronterizo(evento) 54, 59, **60**, 61–62, 69
Punto de movimiento 14, **24**, 39, 42
Punto de vida 4–5, 8, 15, 29, 31, **38**–**39**, 43, 45–47, 63
PV (fórmulas) **46**

R

Racha (modificador) **26**, 27
Raíz de roca 16, **56**
Rasgo 4, **12**, 69
Recompensas 32, **48**, 64, 69
Reconstruir 52, 61–62, **68**
Recuperar **33**, 36, 38
Recurso 16, 54, **56**, 61, 65–66, 70
Recurso de plantas 16, 54, **56**, 65–66, 70
Recursos de materiales 16, 54, **56**, 61, 65, 70
Regeneración **28**
Reglas especiales 8, **10**, 11, 14–15, 19, 46
Renovar 50, 52, 54, 58, 66, **68**
Reparar 52, 54, **61**
Represalia 26, **31**, 45
Reserva (de cartas) 8, 15, 32, 48, 58, **63**, 66–67, 70
Reserva de Frosthaven **54**, 56, 61–62, 64–66, 68, 70
Reserva personal **53**, 54, 56, 61–62, 65–66
Retirar (personaje) 55, 57–58, 62–63, **64**, 65, 69
Revelar (sala) 14, **44**
Ronda 7, 10, **18**, 19–20, 23, 26, 29–31, 38, 40, 43–44, 46–47, 76

S

Sala 8, 10–11, **13**, 14–15, 24, 44, 70–71
Salto 14–15, **24**
Salvaguarda 25, **28**, 32, 38
Saqueo (capacidad) 15–16, 32, **37**, 43, 76
Saqueo de final del turno **37**, 43
Selección de cartas **18**, 38, 69
Sin accesorios (hexágono) **13**, 33
Sobre 50, **57**, 64
Soldado **54**, 61
Subir de nivel 37, **62**–**63**, 65, 68
Sufrir (daño) 14–15, 25, 28–29, **32**, 38–39, 45
Sustituir (pieza) **33**

T

Tabla de alquimia **66**
Tablero (escenario) **8**
Tamaño de mano 4, 5, 8, 63
Tarjeta de personaje 4, 8, 12, 28, 34–35, 63–64
Teletransporte 14, **24**, 32
Terreno helado **14**, 24, 41
Terreno impracticable **14**, 24, 32, 41
Terreno peligroso **14**, 16, 24, 33, 41
Tesoro **15**, 32, 37, 43, 47–48, 69, 71
Tiempo libre 52, 58–59, **62**, 63–67, 70
Tipo (monstruos) 11, **19**, 39–40, 43–44, 46
Tirón **32**
Torpeza **29**
Trabajo en edificios 52, 59, 61, **62**
Trampa **14**, 16, 24, 28, 33, 41, 71, 74–75
Trasladar(pieza) **33**
Turno 4, 7, 15, 18–19, **20**, 23, 28–31, 34, 37–43, 46, 71, 74–76
Turno de los monstruos **39**, 40–45, 74–75

U

Vacio (hexágono) **13**, 14, 31, 43–44, 46, 70, 76
Vender (objeto) 32, 58, 62, **67**
Veneno **29**
Ventaja **27**, 28, 61
Verano 12, **54**, 59–60
Volar 14–15, **24**, 32

Z

Zona activa **30**, 31, 34, 37–38, 46, 63



Créditos

DISEÑO Y DESARROLLO

Jefe de diseño de juego
Isaac Childres

Diseñadores y desarrolladores del sistema de eventos, sistema de edificios, campaña, misiones de batalla y desafíos
Alexander JL Theoharis, Joe Homes y Zachary Cohn

Diseñador de los edificios, enigmas y pruebas
Alexander JL Theoharis

Diseñador y desarrollador de ☰ e ☰ y desarrollador de ☰
Marcel Cwertetschka-Mattasits

Diseñadores de pericias y desarrolladores de clases, monstruos, objetos, escenarios, objetivos de batalla y desafíos
Drew Penn y Dennis Vögele

Desarrollador del sistema de mejoras
Justin Dowell

PRODUCCIÓN

Productor ejecutivo y jefe de producción
Price Johnson

ILUSTRACIONES

Ilustraciones de portada, personajes, monstruos, objetos y botín
Alexander Elichev

Ilustraciones de mapa y pegatinas
Francesca Baerald

Ilustraciones de piezas de Tablero y de Terreno
David Demaret

Ilustraciones de enigmas, escenarios aleatorios, fondos de capacidades y mascotas
Yanis Cardin

DISEÑO GRÁFICO

Jefe de diseño gráfico
Josh McDowell

Maquetación del reglamento
Jason D. Kingsley

Diseño gráfico de los libros de escenarios y secciones
Lauren Coghlan y Daly Design Inc.
(Aaron Estepa y Jennifer Zarate)

Diseño gráfico de la caja y la guía de preparación
Cat Bock y David Bock

Diseño gráfico adicional
Margaux Cannon y Katie McDowell

EDICIÓN

Editores de mecánicas
Drew Penn, Mathew G. Somers y Dennis Vögele

Editora de ambientación
Hayley Birch

Editor de reglamento
Dustin Schwartz

Asesor de contenido cultural y delicado
James Mendez Hodes

TRADUCCIÓN

Traducción al español
Darío Aguilar y
Ángel Martínez Murillo

Revisión de la traducción
María José Barrios y
Joaquín C. Martín-Rayó

MODELADO 3D

Escultura de miniaturas
Andrew Cothill, Chad Hoover, Chris Lewis y Tom Mason

Diseño de las bandejas
Matt Healey

REDACCIÓN

Narración
Isaac Childres

Desarrollo de narración
Joe Homes

Escritor de escenarios principales (1-64)
Andy Nellis

Escritores de libro de secciones y eventos
Alexander JL Theoharis, Joe Homes y Zachary Cohn

Escritores de escenarios adicionales

Ella Ampongan, Efka Bladukas, Drew Burmah, Shannon Campbell, Isaac Childres, Isabella CwertetschkaMattasits, Dusty Everman, Christopher Handley, Scott Hathaway, Tom Heath, Joe Homes, Rachel Jackson, Noralie Lubbers, Crystal Mazur, Conrad Oakes, Travis Oates, Marcus Ross, Robb Rouse, Ryan Schoon, Tyler Sigman, Lisa Smedman, Mathew G. Somers, Alexander JL Theoharis, Dennis Vögele, Christian Wakeman, Mike West y Calvin Wong Tze Loon

Escritores adicionales de libro de secciones

Shannon Campbell, Isaac Childres y Andy Nellis

Escritores de eventos adicionales

Zachary Andrews, Darren Caulley, Isaac Childres, Pete Howes, JussiPekka Jokinen, Jordi de Jonghe, Rob Ouwersloot, Chris Read, Osvaldas Rubavičius y Jacob Walla

Escritor de poemas
Lucas Hunter

DISEÑO DE ESCENARIOS

Diseñador de escenarios principales (1-64)
Isaac Childres

Diseñadores de escenarios adicionales

Julie Ahern, Ella Ampongan, Efka Bladukas, Drew Burmah, Vlaada Chvátil, Zachary Cohn, Marcel Cwertetschka, Mattasits, Jens Drögemüller, Dusty Everman, Paul Grogan, Petri Häkkinen, Richard Ham, Ryan Haswell, Scott Hathaway, Tom Heath, Frank Heeren, Joe Homes, Rachel Jackson, Justin D. Jacobson, Jeremy Kaemmer, Chris Kirkman, Conrad Oakes, Travis Oates, Dan Patriss, Marcus Ross, Robb Rouse, Adam Sadler, Brady Sadler, Ryan Schoon, Tyler Sigman, Lisa Smedman, Mathew G. Somers, Alexander JL Theoharis, Antti Tiihonen, Dávid Turczi, Nikki Valens, Dennis Vögele, Christian Wakeman, Mike West y Calvin Wong Tze Loon

PRUEBAS DE JUEGO

Coordinación de pruebas de juego
Justin Dowell y Wilting Moon

Coordinación de pruebas digitales
Marcel Cwertetschka-Mattasits

Jefes de pruebas de juego

Clinton Bradford, Brandon Butcher, Zachary Cohn, John Cole, Marcel Cwertetschka-Mattasits, Justin Dowell, Tyvan Grossi, Félix Antoine Guérard, Joe Homes, Kaili Jiang, Brian Lewis, Alice Livingston, Charles McCloud, Wilting Moon, Conrad Oakes, Kalim Oldziey, Drew Penn, Quentin Savattez, Alexander JL Theoharis, Dennis Vögele, Rob Watkins, Steven Wilkins y William Wilson

MECENAZGO

Creador del vídeo de la campaña
Josh McDowell

Diseño gráfico de la campaña
Jason D. Kingsley

Atención a la comunidad
Chris Kessler

Atención de marketing
Jon Ritter-Roderick

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Kristyn Childres; Marcie, Clarke y Liam Johnson; Katie, Finn, Ada y Cora McDowell; Gabrielle Kingsley; Aaron Hoyt y Angie Y; los maravillosos mecenas de Kickstarter que han hecho todo esto posible; los creadores de *Satire's Extended Battle Goals*: Zachary Cohn, Forest Gibson, Justin Hammond, Joe Homes, Alexander JL Theoharis y Rob Whitehead

PRUEBAS ADICIONALES

Ryon Ando, Steve Baker, Kendra Baratta, Joe Barbarie, Chris Binns, Jon Birt, Arthur Bouz, Alden Bradford, Patrick Breton, Dan Burras, Cady Butcher, Jonathan Butcher, Kyle Cano, Ken Case, Jack Chen, Treavon Clark, Robert Cohoon, Cassandra Conrad, Drake Conrad, Kristi Corfield, Ryan Crocker, Isabella Cwertetschka-Mattasits, Ben Dearden, Bronwen Hale Dearden, Kirk Dearden, Austin Dowell, Ryan Dowell, Christopher Egan, Katherine Egan, Jason Eickmann, Kurt Engstrom, Tamo Fey, Mike Fieweger, Stephan Forden, Adrian Francies, Jacob Fuller, Leif Gantvoort, Falko von Gersdorff, Weiye Goh, Dominik Goldnagl, Andy González, Haley Grant, Tyler Grant, Broc Grigsby, Vincent Guérard, Jeanna Guerrero, Chris Gulde, Willa Hale, Ross Hamann, Jason Han, Steve Holeczy, Adam Howland, Alex Katros, Ryan Katz, Aneta Krzywosz, Kyson Lamoreau, Settemio Lawless, Daniel Lee, Erin Lee, Vann Lee, Lea Leopoldo, Stephanie Livingston, Cliff Long, Doug Mann, Victoria Mao, William McVey, Peter Mette, Courtney Musgrove, Colton Neiger, Jordan Neiger, Kevin Neiger, Cassie Oates, Travis Oates, Moira O'Hay, Scott Olaveson, Jelena Paripovic, Tanis Perez, Sirin Petch, Simon Piel, Chris Pinhal, Jeff Piroozshad, Vic Polites, Mark Rickard, Roger Ritchie, Theresa Ritchie, Scott Rothstein, Mike Ruiz, Ben Russell, Mathew Rutan, Marcos Sastre V, Joshua Schlagetter, Liam Schlueter, Michael Schmelz, Nicole Schmidt, Marco Alexander Schwarz, Brendon Scott, Cynthia Scott, Daniel Shi, Kristina Sidwa, Jacob Skidmore, Alycia M. Smith, Kaylynne Smith, Trevor R. Smith, Mike Sousa, Adam Stilts, Maximilian Strittmatter, Catherine Sturgis, Guillaume Trémé, Jack Wagner, Rachel Wilkins, Ryan Wolf, Joshua Workman, Ashton Wu, Winston Wu, Rory Yocom-Hurley, Andrew Young y Callum Young

DEDICATORIA

A Joseph Childres, la persona más creativa que jamás he conocido.



Referencia rápida

INICIO DEL ESCENARIO (PÁG. 8)

- ◆ Selecciona un escenario.
- ◆ Si procede, resuelve un evento de Camino.
- ◆ Saca las piezas de Tablero del escenario.
- ◆ Saca todos los monstruos del escenario y baraja sus mazos de Capacidad.
- ◆ Saca todas las piezas de Terreno del escenario.
- ◆ Coloca la primera sala del escenario.
- ◆ Baraja todos los mazos de Modificadores de ataque.
- ◆ Lee el escenario.
- ◆ Reparte y selecciona los Objetivos de batalla.
- ◆ Pon la bandeja de fichas cerca.
- ◆ Construye el mazo de Botín.
- ◆ Selecciona los objetos que quieras llevar.
- ◆ Selecciona las cartas de Capacidad que quieras llevar.
- ◆ Establece el dial de  en el máximo y el de  en 0.
- ◆ Aplica los efectos del evento y el escenario.



FASE DE ESCENARIO (PÁG. 18)

- 1 Selección de cartas
- 2 Determinar la iniciativa
- 3 Turnos de los personajes y los monstruos
- 4 Final de la ronda

FASE DE PUESTO FRONTERIZO (PÁG. 59)

- | | | | |
|---|-----------------------------|---|--------------|
| 1 | Avance del tiempo | 4 | Tiempo libre |
| 2 | Evento de puesto fronterizo | 5 | Construcción |
| 3 | Trabajo en edificios | | |

CAPACIDADES CON OBJETIVO (PÁG. 21)

- ◆ Ataque (pág. 25)
- ◆ Estados (pág. 28)
- ◆ Curación (pág. 29)
- ◆ Movimiento obligado (pág. 32)
- ◆ Ordenar a figuras (pág. 33)
- ◆ Manipular piezas (pág. 33)

ORDEN DE MODIFICACIÓN DE ATAQUES (PÁG. 25)

- 1 Aplica todas las bonificaciones y penalizaciones del ataque.
- 2 Roba y aplica una carta de Modificador de ataque.
- 3 Aplica la bonificación de Escudo del objetivo.
- 4 Aplica los efectos de  y .

FINAL DE LA RONDA (PÁG. 46)

- 1 Activa los efectos de final de la ronda.
- 2 Si se ha revelado alguna carta con , combina el mazo correspondiente con la pila de descartes y barájalo.
- 3 Retira todas las bonificaciones de ronda de las zonas activas.
- 4 Realiza un descanso corto (opcional).
- 5 Mueve todos los elementos imbuidos a la izquierda.



FIN DEL ESCENARIO (PÁG. 47)

Tanto si el grupo ha ganado como perdido el escenario...

- ◆ Recupera todas las cartas de Objeto y Capacidad descartadas y perdidas.
- ◆ Ajusta los diales de  al máximo.
- ◆ Retira todos los estados.
- ◆ Retira todas las cartas de  /  /  añadidas a los mazos de Modificadores de ataque.
- ◆ Obtén experiencia por los diales de .
- ◆ Obtén oro de las cartas de Botín.

Si ha perdido el escenario, elige una opción:

- ◆ Volver a Frosthaven para jugar una Fase de puesto fronterizo. Obtén recursos de las cartas de Botín.
- ◆ Repetir el escenario. No obtengas recursos de las cartas de Botín.

Si ha ganado el escenario...

- ◆ Obtén recursos de las cartas de Botín.
- ◆ Obtén marcas por conseguir Objetivos de batalla.
- ◆ Obtén marcas de pericia por conseguir maestrías.
- ◆ Lee la conclusión del escenario.
- ◆ Obtén todas las recompensas del escenario.
- ◆ Obtén (4-P) de Inspiración.
- ◆ Actualiza el mapa.
- ◆ Vuelve a Frosthaven para jugar una Fase de puesto fronterizo (o juega un escenario conectado).

MOMENTO DE ACTIVACIÓN DE LOS EFECTOS DE ATAQUE (PÁG. 26)

- ◆ Ataque +X (pág. 25): durante la resolución del daño
- ◆ Perforante (pág. 27): durante la resolución del daño
- ◆ Objetivo +X (pág. 21): después de que el ataque se resuelva
- ◆ Estados (pág. 28): después de que el ataque se resuelva
- ◆ Movimiento obligado (pág. 32): después de que el ataque se resuelva
- ◆ Otros efectos añadidos (pág. 26): después de que el ataque se resuelva
- ◆ Inducciones elementales (pág. 23): al final del turno

NIVEL DEL ESCENARIO (PÁG. 16)

Nivel del escenario	0	1	2	3	4	5	6	7
Nivel de los monstruos	0	1	2	3	4	5	6	7
Conversión de oro	2	2	3	3	4	4	5	6
Daño de las trampas	2	3	4	5	6	7	8	9
Terreno peligroso	1	2	2	2	3	3	3	4
Experiencia extra	4	6	8	10	12	14	16	18

- ◆ **Nivel del escenario recomendado:**

Nivel medio de los personajes ÷ 2 (redondeado hacia arriba).