

GLOOMHAVEN

—BOTONES Y BICHOS—



Reglas completas



Esta referencia de reglas en formato compacto para *Gloomhaven: Botones y bichos* está concebida para que sea fácil abrirla, hacer búsquedas en ella e imprimirla. La actualizaremos constantemente con las correcciones y erratas que vayamos encontrando.

Versión: v2025.01.07c

Última actualización: 07/01/2025

Para más recursos, visita asmodee.es

© 2025 Cephalofair Games, LLC. Todos los derechos reservados.

Sigue aprendiendo y jugando

Con lo que has aprendido de la guía de Aprende a jugar, deberías ser capaz de jugar la totalidad del escenario 1. Después de terminarlo, te aconsejamos repasar lo que has aprendido en estas reglas completas.

Hay algunos conceptos que no se tratan en el cuaderno Aprende a jugar y a los que te interesa prestar especial atención:

- Objetos.....17,24
- Recuperación.....15
- Efectos del escenario.....5,6
- Terreno.....7
- Capacidades mejoradas.....24
- Monstruos de élite.....20,21

¡Buena suerte con tus aventuras!



Índice

Primeros pasos	4
Elige un personaje	4
Las reglas básicas	4
Fase de escenario	4
Inicio del escenario	5
Cartas de Escenario.....	6
Terreno.....	7
Obstáculos	7
Terreno impracticable	7
Peligros.....	7
Placas de presión	7
Elementos de misión	7
Desarrollo del escenario	7
Efectos de comienzo de la ronda	7
Selección de cartas	7
Determinar la iniciativa	7
Resolver empates.....	8
Orden de los monstruos	8
Turnos de los personajes y los monstruos	8
Acciones y capacidades	8
Acciones	8
Capacidades.....	8
Conceptos importantes sobre las capacidades	9
Objetivo.....	9
Aliados, enemigos y Personal	9
Alcance	9
Efectos de zona.....	9
Efectos añadidos	9
Elementos	10
Capacidades en detalle.....	10
Mover.....	10
Salto.....	11
Vuelo	11
Ataque.....	11
Orden de modificación de ataques	11
Tablas de modificadores de ataque.....	11
Efectos de ataque.....	12
Ventaja y Desventaja.....	12
Perforante	12
Estados	13
Estados positivos.....	13
Estados negativos	13
Curación	13
Bonificaciones activas	13
Escudo.....	14
Represalia	14
Movimiento obligado.....	14
Controlar	15
Sufrir daño.....	15
Recuperación	15
Turnos de los personajes	16
Cartas de Capacidad	16
Objetos	17
Límite de objetos	17
Uso de los objetos	17
Activaciones obligadas.....	18
Descanso	18
Acciones perdidas	19
Daño de los personajes.....	19
Agotamiento	19
Turno de los monstruos	20
Cartas de Monstruo.....	20
Orden de actuación de los monstruos	20
Atención de los monstruos	21
Prioridad de la ruta	21
Sin centro de atención	21
Movimiento de los monstruos	21
Ataques de los monstruos	22
Otras capacidades de los monstruos	22
Monstruos y elementos	22
Aparición de monstruos.....	22
Daño y muerte de los monstruos	23
Final de la ronda.....	23
Llevar la cuenta de las rondas	23
Fin del escenario	23
Perder un escenario	23
Ganar un escenario	23
Comienza la aventura	24
Reservas de objetos	24
Progresión del personaje.....	24
Cartas de Capacidad mejoradas.....	24
Apéndices:	25
Apéndice A: Inventario de componentes	25
Apéndice B: Guía de turnos de los monstruos	25
Apéndice C: Recordatorios importantes.....	25
Apéndice D: Índice de objetos.....	27
Créditos	29
Referencia rápida.....	30



Primeros pasos

¡No! ¡Te han encogido por arte de magia! Para volver a tu tamaño anterior, tendrás que jugar una serie de escenarios que te conducirán por el extraño mundo en miniatura en el que ahora te encuentras. Puede que encuentres algunos aliados por el camino, pero sobre todo te las verás con una gran variedad de enemigos a los que tendrás que derrotar en combate. Por suerte, eres un mercenario capaz con poderosas capacidades, representadas por cartas. Tendrás que jugar las cartas adecuadas en los momentos adecuados para superar las numerosas amenazas que te aguardan en tu viaje.

Hay seis clases de personajes para elegir, cada una con sus propias capacidades y estilos de juego. También podrás personalizar a tu personaje a medida que avances mediante objetos y cartas de Capacidad avanzada.

Este documento detalla cómo jugar, pero si has jugado a otro de los juegos de la saga *Gloomhaven*, muchas de estas reglas te resultarán familiares. De todos modos, te aconsejamos que lo leas todo para entender bien cómo funciona el juego.

El texto de las reglas resaltado en color lavanda es información exclusiva sobre el sistema de *Botones y bichos* y difiere de las reglas de *Gloomhaven* y *Frosthaven*.

Elige un personaje

Crear un personaje y empezar tu aventura en *Botones y bichos* es coser y cantar: solo tienes que elegir una clase de personaje y empezar a jugar.

Necesitarás reunir los siguientes componentes para jugar con el personaje que hayas elegido:

- **Carta de Personaje:** en esta carta tienes una representación visual de tu personaje, junto con sus valores de puntos de vida (PV) dependiendo del nivel y un espacio para poner las fichas de Estado. En el reverso tienes una breve descripción del personaje y una lista de tus cartas de Capacidad y mejoras.
- **Miniatura del personaje:** es un pequeño modelo de plástico que representa a tu personaje.
- **Cartas de Capacidad:** tu personaje cuenta con 4 cartas de doble cara de nivel 1 y 4 cartas de doble cara de nivel 2; tu carta de Personaje indica las que le corresponden.

- **Bandeja de Modificador de ataque (con cubo blanco):** muestra tu tabla de modificadores de ataque. En el nivel 1, usarás la que viene impresa en la bandeja.
- **Cartas de Modificador de ataque avanzadas:** 2 cartas de doble cara para mejorar tu tabla de modificadores de ataque cuando subas de nivel.
- **Dial de puntos de vida del personaje:** sirve para llevar la cuenta de tus PV durante un escenario.

Las reglas

Ahora que has elegido un personaje, es hora de aprender las reglas.

La mayor parte de las reglas de este juego se centran en cómo se desarrolla un escenario. Puesto que es un juego diseñado para jugarlo en forma de campaña, una serie de escenarios que se completan por orden, explicaremos también este concepto después de las reglas básicas.

Fase de escenario

Los escenarios son misiones independientes diseñadas para jugarse en una sola sesión. El mazo de Escenarios contiene 20, pero no los jugarás todos en una sola campaña. A diferencia de otros juegos del sistema *Gloomhaven*, la historia de *Botones y bichos* es sobre todo lineal.

Cada Fase de escenario consta de tres pasos distintos:

- **Inicio del escenario:** en este paso, prepararás todo lo que necesitas para el escenario, incluido tu personaje, los monstruos contra los que luchará y la disposición del mapa donde se librarán los enfrentamientos.
- **Desarrollo del escenario:** el escenario se juega en una serie de rondas. En cada una de ellas, todas las figuras del mapa, tanto tu personaje como los monstruos, juegan un turno. Juegas ronda tras ronda hasta perder o tener éxito en el escenario.
- **Fin del escenario:** en este paso, resuelves los efectos por haber ganado o perdido.

Inicio del escenario

Cada vez que juegues un escenario, lo preparas realizando los siguientes pasos en orden:

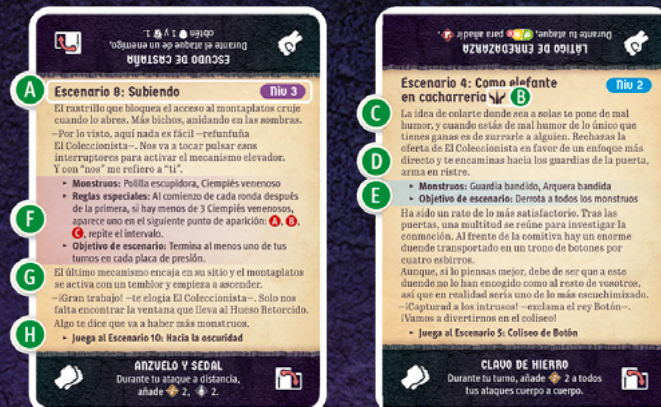
1. Selecciona el escenario que quieres jugar y busca su carta correspondiente. **Nota:** puedes jugar el escenario que quieras, pero, para que disfrutes mejor de la historia, te sugerimos que sigas el texto de conclusión de cada escenario.
2. Lee la introducción, las reglas especiales y el objetivo del escenario en la entrada del escenario y comprueba el nivel del escenario.
3. Saca las cartas de Monstruo de todos los presentes en el escenario.
4. Resuelve los efectos del escenario, si los hay, o acuérdate de cuáles son si se resuelven más tarde durante la preparación. Dale la vuelta a la carta de Escenario para ponerla por la cara del mapa.
5. Pon cada carta de Monstruo en su propia bandeja de Monstruo. Pon un cubo blanco en el hueco  de cada bandeja. Saca el dial de puntos de vida de monstruo del color que corresponda a cada monstruo indicado en el mapa del escenario. Si alguno de los monstruos es de élite, pon otro cubo blanco en el hueco  de su bandeja.
6. Pon cubos de colores únicos en el mapa para representar a cada monstruo del escenario, que coincidan con los colores indicados en el mapa del escenario. Pon tu miniatura de personaje en la casilla inicial indicada. En adelante, nos referiremos en conjunto a la miniatura de personaje y a los cubos de monstruo como “figura”.
7. Saca las dos bandejas de Modificador de ataque. Si el escenario es de nivel 2 o superior, saca la carta de Modificador de nivel apropiada para tu personaje y ponla en la bandeja de Modificador de personaje. Puedes elegir una dificultad de los monstruos distinta a la “estándar” poniendo la carta de Modificador de monstruo de la dificultad elegida en la bandeja de Modificador de monstruo.
8. Pon a mano todas las fichas de Estado, el dado y la carta de referencia de símbolos.
9. Decide qué objetos equipar de la reserva de objetos disponibles (consulta la sección *Objetos*).
10. Saca las cartas de Capacidad de nivel 1 de tu personaje y elige un número de cartas para mejorar igual al nivel del escenario -1. Sustituye las cartas de Capacidad de nivel 1 seleccionadas por las cartas de Capacidad de nivel 2 correspondientes (enumeradas en el reverso de tu carta de Personaje). Las cartas que hayas seleccionado empiezan en tu mano.
11. Ajusta el dial de puntos de vida al valor máximo de tu personaje, indicado debajo del nivel del escenario en la tabla de la parte inferior de tu carta de Personaje. Ajusta el dial de puntos de vida de color correspondiente a cada monstruo en sus respectivos puntos de vida máximos.
12. Aplica los efectos de escenario restantes que pudiera haber.



Cartas de Escenario

Cada carta contiene una entrada de escenario con todo lo que necesitas saber para jugarlo. La mayoría de las entradas contienen la siguiente información:

- El nombre, el número y el nivel del escenario.
- El personaje necesario para jugar al escenario, si lo hay.
- La introducción narrativa del escenario.
- La lista de monstruos que aparecen en el escenario.
- El objetivo de escenario. Cuando lo consigues, el escenario se considera completado y tienes que leer la conclusión del escenario al final de la ronda en curso.
- Las reglas especiales del escenario, si las hay.
- La conclusión narrativa del escenario.
- El escenario o los escenarios que jugarás a continuación en la campaña.



El lado del mapa de cada carta de Escenario también muestra los detalles del mapa de dicho escenario. Suele incluir la siguiente información:

- Hexágono inicial:** pondrás tu miniatura en este hexágono al comienzo del escenario.
- Terreno:** hexágonos que indican características adicionales del mapa (consulta la sección [Terreno](#)).
- Colocación de los monstruos:** hexágonos que muestran dónde se ponen los monstruos. Pon cada cubo de monstruo en el hexágono que muestre el color del cubo correspondiente.
- Hexágonos destacados:** estos hexágonos, marcados con letras, se explican en las reglas especiales del escenario.



Terreno

Cada mapa de escenario contiene varios tipos de terreno. El tipo de terreno está definido por el color del borde de su hexágono tal y como se muestra en el mapa, no necesariamente por la ilustración del terreno en sí.

Un hexágono sin borde de terreno se considera **sin accesorios**. Un hexágono sin una figura se considera desocupado. Un hexágono sin accesorios y desocupado se considera **vacío**.

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. El alcance puede contarse a través de obstáculos, y los obstáculos no bloquean los ataques a distancia.

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).

Peligros



Si alguna figura entra en un hexágono de peligro se le aplica algún efecto, a menos que esté volando o saltando. Los efectos de los peligros son variados y el mapa del escenario especifica qué hace cada peligro individual. Las figuras no sufren efectos adicionales si empiezan su turno en un hexágono de peligro o al salir de él, pero los efectos se aplican si terminan un movimiento de Salto en un hexágono de peligro. Si una figura ocupa un hexágono con un peligro de **Inmovilización** (consulta la sección [Estados](#)), trátala como un obstáculo cuando determines el movimiento de otras figuras.

Placas de presión



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

Elementos de misión



Los elementos de misión están ligados a los objetivos de algunos escenarios y normalmente hay que atacarlos o protegerlos. Los elementos de misión pueden ser objetivo de ataques, 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. Los elementos de misión se consideran figuras, y los hexágonos en los que se encuentran se consideran ocupados. No se consideran obstáculos. Las reglas especiales del escenario describen la relación del elemento de misión con el objetivo del escenario.

Desarrollo del escenario

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

- Efectos de comienzo de la ronda
- Selección de cartas
- Determinar la iniciativa
- Turnos de los personajes y los monstruos
- Final de la ronda

Las rondas continúan hasta que se consigue el objetivo del escenario.

Efectos de comienzo de la ronda

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 sección [Monstruos y elementos](#)).

Selección de cartas

Una vez aplicados todos los efectos de comienzo de la ronda, elige 2 cartas de Capacidad de tu mano para jugarlas esta ronda. De las 2, debes elegir 1 como carta principal. El valor de iniciativa que aparece en el centro de esa carta determinará tu orden en la iniciativa de la ronda (consulta la sección [Determinar la iniciativa](#)).

Alternativamente, si tienes al menos un total de 2 cartas entre tu mano y tu pila de descartes, en vez de lo anterior puedes declarar un descanso largo en este momento (consulta la sección [Descanso](#)). Si lo haces, se considera que tienes iniciativa 99 en este turno y es lo único que haces en la ronda; no seleccionas ni juegas ninguna carta.

Determinar la iniciativa

Después de haber seleccionado 2 cartas de Capacidad o declarado un descanso largo, determina las iniciativas y acciones de los monstruos para la ronda.

Por cada tipo de monstruo que tenga al menos 1 cubo en el mapa, tira el dado y mueve el cubo blanco de su bandeja a la acción indicada por el resultado.

Determina el orden de iniciativa comparando el valor de iniciativa de tu carta de iniciativa y el de todas las acciones de los monstruos que has tirado (indicado en la parte superior de la columna). Este será el orden de turno para esta ronda, del valor de iniciativa más bajo al más alto. Si estás haciendo un descanso largo, tienes una iniciativa de 99.

Monstruos de élite

Un monstruo de élite es una variante distinta de la de los normales y se considera que, en lugar del resultado del dado, ha obtenido los otros 2 resultados. En lugar de colocar 1 solo cubo blanco sobre el resultado obtenido, coloca 2 cubos blancos, uno sobre cada uno de los otros 2 resultados.

El monstruo de élite juega un turno en cada uno de los valores de iniciativa marcados, realizando las capacidades de la primera acción marcada en su primer turno y las capacidades de la segunda acción marcada en su segundo turno.

Resolver empates

Si empatas en iniciativa con un monstruo, tú actúas primero.

Orden de los monstruos

Cada monstruo juega su turno según el orden de iniciativa. Todos los monstruos del mismo tipo y variante juegan su turno con la misma iniciativa en orden numérico ascendente (consulta la sección [Orden de monstruos](#)).



Turnos de los personajes y los monstruos

Cada figura del mapa, tanto tu personaje como los 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, realizará las acciones y las capacidades de sus cartas.

Antes de abordar las particularidades de los turnos de los personajes y los monstruos, repasemos cómo funcionan las acciones y las 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. Normalmente realizas 2 acciones en tu turno: la acción superior de una de tus cartas de Capacidad jugadas y la acción inferior de la otra. Cada mitad entera de una carta de Capacidad se considera una misma acción. Los monstruos realizan una sola acción en su turno. Toda la columna de capacidades es una sola acción.

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

Capacidades

Una **capacidad** es cualquier grupo de texto y/o símbolos, (a menudo impreso en una carta de Capacidad o acción de monstruo), cuyos efectos puede usar una figura para interactuar con el mapa, 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 resuelven una capacidad determinada, a excepción de las capacidades que aparecen en los modificadores de ataque.

Puedes elegir no usar alguna parte de la carta, a menos que sea obligatoria (consulta [Activaciones obligadas](#)).

Conceptos importantes sobre las capacidades

Objetivo

🎯 La mayoría de las capacidades tienen como objetivo una o más figuras. El objetivo especifica a qué tipo de figura o a cuántas afecta una capacidad. A veces también incluye los requisitos que debe reunir el objetivo, pero a menudo solo indicará un número. “**Objetivo X**” permite 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 un número en una capacidad con objetivo, el valor por defecto es 1, lo que significa que tiene como objetivo una única figura.

Capacidades con objetivo

Las únicas capacidades con objetivo son los [ataques](#), los [estados](#), la [curación](#), el [movimiento obligado](#) y el [control de figuras](#). Las capacidades con objetivo no se pueden usar si no hay un objetivo válido.

Aliados, enemigos y Personal

Los monstruos son aliados de otros monstruos, y tú y los monstruos sois enemigos entre vosotros.

Una figura no cuenta como aliada de sí misma.

En general, las capacidades negativas solo pueden tomar como objetivo a enemigos, y las positivas solo a aliados o la figura que actúa. Sin embargo, algunas capacidades tienen información específica sobre su objetivo que contradice esta regla. Si alguna capacidad especifica como objetivo “Personal”, el efecto solo puede aplicarse a la figura que actúa.

Alcance

🏹 La mayoría de las capacidades toman como objetivo una figura. El Alcance indica 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. El alcance puede contarse a través de obstáculos y figuras. 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.

Efectos de zona

Las capacidades con efectos de zona permiten a la figura que actúa tomar como objetivo a 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 sección [Ataque](#)).

El color rojo indica que se puede tomar como objetivo a las figuras situadas en esos hexágonos. Solo es necesario que uno de los hexágonos rojos esté dentro del alcance de la capacidad. No es necesario que este hexágono inicial contenga una figura.

Si una capacidad con un efecto de zona obtiene “**🎯 +1**”, se puede tomar como objetivo a una figura adicional dentro del alcance de la capacidad, pero fuera de la zona afectada. Sin embargo, esto no significa que se pueda volver a aplicar todo el efecto de zona; solo se puede tomar como objetivo 1 hexágono adicional.

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 sección [Elementos](#), 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 debes elegir hacerlo antes de tirar el dado para obtener el Modificador de ataque. Los efectos condicionales también se pueden omitir; no tienes la obligación de pagar el coste e, incluso si lo haces, puedes 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, lo puedes omitir o no independientemente por cada ataque. Elige si quieres omitirlo en cada caso antes de tirar el dado de modificador de ataque.

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.

Elementos

Algunas acciones tienen asociada una afinidad elemental (Fuego, Hielo, Aire, Tierra, Luz u Oscuridad) y hacen que dicho elemento imbuya el ambiente, lo que se conoce como inducción elemental. Las inducciones elementales de tus cartas de Capacidad jugadas, las de tu mano y las de tu zona activa, así como las de las acciones que hayan salido en la tirada para los monstruos, están disponibles para consumirlas una vez por ronda. Es posible disponer de varias inducciones del mismo elemento para consumirlas en la misma ronda.

					
Fuego	Hielo	Aire	Tierra	Luz	Oscuridad

Un elemento imbuido está disponible mientras sea visible y aún no se haya consumido en la ronda actual (obligatorio). Un elemento imbuido de una carta de Capacidad deja de estar disponible una vez que esa carta se descarta, se pierde o se le da la vuelta para ponerla por su otra cara. Cuando le das la vuelta a una carta de Capacidad para ponerla por su cara B o la recuperas en tu mano, el elemento imbuido de la cara visible de esa carta pasa a estar disponible. Solo hay un elemento imbuido disponible para consumir por cada resultado de tirada de monstruo, independientemente de que haya varios enemigos de ese tipo en el mapa. Un elemento imbuido procedente de una acción que haya salido en una tirada de monstruo deja de estar disponible una vez que todos los monstruos de ese tipo han muerto. 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 una , seguido del efecto añadido. Si ese elemento está disponible, se puede consumir. Siempre que se consuma un elemento imbuido, debes recordar que no se puede volver a consumir hasta la siguiente ronda. Puedes marcarlo con un cubo sobrante, una ficha de Estado u otro objeto pequeño que te ayude a recordarlo. 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. Se pueden imbuir varias copias de cada elemento a la vez, pero cada una no puede consumirse más de una vez por ronda.

 El símbolo de comodín representa cualquiera de los seis elementos (pero no todos a la vez). Un efecto añadido que requiera consumir un elemento comodín puede realizarse consumiendo cualquier elemento imbuido. Una inducción elemental comodín puede consumirse como si fuera cualquiera de los seis elementos.

 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). Un efecto añadido que requiera consumir un elemento mixto puede realizarse consumiendo cualquier elemento imbuido del par indicado. Una inducción elemental mixta puede consumirse como si fuera cualquiera de los dos elementos.

Capacidades en detalle

Movimiento

 “**Movimiento X**” es una capacidad que otorga a una figura X puntos de movimiento. Esa figura puede entonces gastarlos para mover 1 hexágono por cada punto de movimiento. Las figuras pueden moverse a través de aliados pero no de enemigos, obstáculos u elementos de misión.

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 1 hexágono.

Todos los puntos de movimiento no gastados se pierden al final de la capacidad de movimiento.

Salto

 “**Salto**” es un efecto añadido de una capacidad de movimiento. Permite a una figura ignorar todos los enemigos, obstáculos, elementos de misión y peligros, excepto en el hexágono en el que acaba su movimiento.

El terreno impracticable se ignora por completo al saltar.

Vuelo

 “**Volar**” es una bonificación activa (consulta la sección [Bonificaciones activas](#)). Permite a una figura ignorar por completo todos los enemigos, obstáculos, elementos de misión y peligros, 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).

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. Un ataque con cualquier valor de Alcance especificado () se considera un **ataque a distancia**, independientemente de la distancia al objetivo.

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 tres maneras diferentes en el siguiente orden:

1. Se aplican todas las bonificaciones y penalizaciones aplicables al ataque, como los efectos “ $\pm X$ ” o Veneno (consulta la sección [Estados](#)).
2. Se tira un modificador de ataque y se aplica.
3. Se aplica la bonificación de Escudo del objetivo (consulta la sección [Escudo](#)).

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 descartar o perder cartas para prevenir daño (consulta la sección [Daño de los personajes](#)), 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.

Tablas de modificadores de ataque

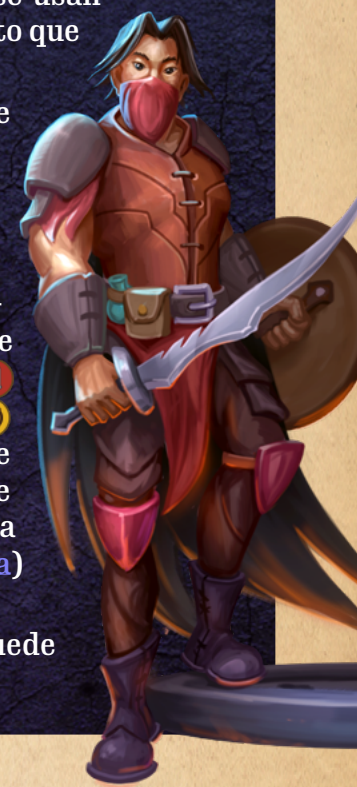
Cada vez que se realice una capacidad de ataque, **se tira un modificador de ataque separado por cada objetivo individual de dicha capacidad de ataque**, tirando el dado y consultando la tabla de modificadores de ataque. El modificador obtenido es el que corresponde al modificador de la fila señalada actualmente y la columna correspondiente al resultado de la tirada (, , ). A continuación, se aplica al ataque ese modificador, que puede reducir o aumentar su valor. Una vez aplicados los efectos del modificador de la tirada, mueve el cubo marcador de modificador una fila hacia abajo. Si te cuesta acordarte de mover el cubo después de cada ataque, otra opción es moverlo primero y usar el modificador de la fila a la que se mueve el cubo. Si usas esta opción, empieza el escenario con el cubo en el último espacio en lugar del primero.

Estos modificadores de ataque se usan únicamente para los ataques. No se usan para ningún otro tipo de efecto que inflija daño.

Tú tienes tu propia tabla de modificadores de ataque, mientras que todos los monstruos comparten la misma.

Todas las clases de personaje y todos los monstruos comienzan con una tabla estándar de seis , cuatro , cuatro , un , un , un  y un , pero la tabla de cada clase de personaje mejora a medida que avanza la campaña (consulta la sección [Comienza la aventura](#)) y tiene distintos efectos.

Un modificador de ataque puede incluir lo siguiente:



A. Valor del modificador: este valor modifica el valor del ataque. El modificador  reduce el valor final del Ataque a 0. El modificador  **2x** dobla el valor actual del ataque.

B. Efectos añadidos: algunos modificadores provocan estados (consulta la sección **Estados**) u otros efectos añadidos. Cuando se activan, estos efectos añadidos funcionan exactamente igual que si estuvieran impresos en la capacidad de ataque.

Efectos 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 inflige daño (también si se debe a un modificador ).

El atacante debe elegir si aplica algún efecto de ataque antes de tirar un modificador de ataque. Todos los efectos de ataque excepto “**añade** ” se aplican antes de cualquier bonificación de Represalia (consulta la sección **Escudo**). El efecto “**añade** ” permite al atacante realizar ataques adicionales, y cada ataque debe resolverse por completo antes de poder realizar otro.

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).



Algunos modificadores tienen efectos añadidos que no modifican el valor de Ataque, y **un personaje atacante siempre puede elegir** si quiere aplicar esos efectos después de la tirada de modificador.

Ventaja y Desventaja

Algunos efectos hacen que un ataque obtenga Ventaja o Desventaja. Cuando tiene **Ventaja**, el atacante tira 2 veces el dado y usa el modificador que prefiera. Un monstruo siempre usa el mejor, pero tú puedes usar cualquiera de los dos. Cuando tiene **Desventaja**, el atacante tira 2 veces el dado y usa siempre el peor modificador.

Si no está claro cuál de los dos modificadores es mejor o peor, usa el que saliese en primer lugar.

La duda solo existe cuando dos modificadores tienen el mismo valor numérico pero efectos añadidos diferentes (por ejemplo, estados negativos, capacidades adicionales, etc.). Se considera que un efecto no numérico que es positivo para el atacante (como aplicar un estado negativo al objetivo) tiene un valor positivo pero indefinido. Se considera que un efecto no numérico que es negativo para el atacante (como aplicar un estado negativo a sí mismo) tiene un valor negativo pero indefinido.

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.

Después de realizar un ataque con Ventaja o Desventaja, el cubo marcador de esa bandeja de Modificador se desplaza 2 filas hacia abajo en lugar de solo 1.

Perforante

“**Perforante X**” es un efecto añadido que reduce la bonificación de Escudo del objetivo (consulta la sección **Escudo**) en X. Es posible combinar varios efectos de “**Perforante X**”. Por ejemplo, si un ataque con “**Perforante 2**” obtiene “**Perforante 3**”, el efecto reduciría la bonificación de Escudo del objetivo en 5 para ese ataque.

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 obtengas un estado, pon la ficha correspondiente en tu carta de Personaje. Cuando un monstruo obtenga un estado, pon la ficha correspondiente junto a su respectivo dial de puntos de vida.

Un estado permanece hasta que se cumplan los requisitos para retirar el efecto. Ni los estados positivos ni los negativos se pueden retirar voluntariamente. Solamente puede aplicarse el mismo tipo de estado una vez a cada figura; sin embargo, se pueden volver a aplicar estados de forma que reinicien su duración.

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

 **Invisibilidad:** ningún enemigo puede tomar como objetivo la figura, aunque esto no afecta a las capacidades sin objetivo. La figura invisible y sus aliados pueden seguir interactuando entre sí. La Invisibilidad se retira al final del siguiente turno de la figura.

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

Estados negativos

 **Herida:** la figura sufre 1 punto de daño al comienzo de cada uno de sus turnos. La Herida se retira cuando la figura se cura (la capacidad de curación sigue curando a la figura de la manera habitual). En el caso de un monstruo, como recordatorio puedes poner la ficha de forma que cubra su texto de capacidad.

 **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 Herida, el Veneno impide que esa curación aumente el valor actual de puntos de vida de la figura. Como recordatorio, puedes poner la ficha junto a tus puntos de vida o los del monstruo.



 **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 ataques. El Desarme se retira al final del siguiente turno de la figura.

 **Confusión:** la figura sufre Desventaja en todos sus ataques. La Confusión se retira al final del siguiente turno de la figura.

Curación

 “**Curación X**” es una capacidad positiva con objetivo que permite al objetivo curarse X puntos de daño, es decir, aumentar sus puntos de vida actuales. Cuando se cure el daño, actualiza el dial de puntos de vida del objetivo para reflejar el nuevo total de PV.

El valor actual de puntos de vida de una figura nunca puede superar su valor máximo de puntos de vida, aunque está permitido elegir como objetivo a una figura que ya tenga su valor de puntos de vida máximo, por ejemplo para retirar de ella los estados Veneno o Herida.

Los efectos de curación de los modificadores de ataque funcionan exactamente igual que las capacidades de curación.

Con una misma curación se puede retirar cualquier combinación de Herida 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 capacidades de bonificación activa tienen símbolos que indican la duración de las bonificaciones que proporcionan. Cuando concluye la duración de este tipo de bonificación, incluso si la acción tiene otras capacidades de bonificación activas, la carta se retira de la zona activa del personaje; si era una carta por la cara A, se le da la vuelta para ponerla por la cara B y se devuelve a tu mano, y si era una carta por la cara B, va a tu pila de descartes o la de pérdida si la acción tiene un símbolo de perder (consulta la sección [Acciones Perdidas](#)).

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 no se retiran hasta que decidas descartarlas o cuando haya transcurrido la duración o el evento especificados. Por ejemplo, una capacidad de típica no tiene duración definida y termina solo cuando decides descartarla, pero una bonificación que afecta a “tu próximo ataque” termina después del siguiente ataque que realices.

Puedes retirar de tu zona activa voluntariamente una carta con una bonificación de ronda o continua antes de que la duración de la bonificación termine, pero al hacerlo te quedas también sin la bonificación. Esto se puede hacer en cualquier momento, excepto mientras se resuelve otra capacidad. Como las cartas de tu zona activa pueden ser retiradas, puedes considerar que están en la zona a la que se moverán una vez lo hagas. Esto es, se considera que están en la zona de tu mano si son cartas por la cara A, la pila de descartes si son cartas por la cara B, o la pila de pérdida si tienen símbolo de perder. De este modo, las cartas de tu zona activa podrían contar para las 2 cartas en tu mano y/o pila de descartes que necesitas para poder descansar. Del mismo modo, puedes retirarlas y luego descartarlas o perderlas para prevenir daño. Cuando recuperas cartas descartadas (por ejemplo, al descansar) o cartas perdidas (mediante acciones especiales), puedes elegir recuperar cartas en tu zona activa o dejarlas allí.

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. Las capacidades de bonificación activa son muy diversas. Aunque suelen estar definidas por texto, hay dos más comunes con reglas adicionales.

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 los modificadores. 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 y no anula los efectos añadidos.

A menos que se especifique lo contrario, una capacidad de Escudo 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 inflige 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.

Algunas capacidades de Represalia incluyen efectos añadidos, como empujar o estados. Estos efectos se aplican después de aplicar el daño de Represalia.

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.

A menos que se especifique lo contrario, una capacidad de Represalia se aplica a la figura que actúa.

Movimiento obligado

El movimiento obligado es cualquier capacidad negativa con objetivo que permite a una figura controlar el movimiento de 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 realizas un Empujón o un Tirón, decides la dirección y la distancia a la que se mueve el objetivo. Si con este movimiento el objetivo pasa por un hexágono de peligro, sufre sus efectos a menos que vuele.

Cuando un monstruo realiza un Empujón o un Tirón, tú decides 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 pueden seguir viéndose afectadas por un Empujón o un Tirón.

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”.

Controlar

Control te permite obligar a un monstruo a realizar una o más capacidades. Tú decides cómo se realizan. Durante esta capacidad, la figura controlada trata a tus enemigos como sus enemigos. Cuando se realiza una capacidad de movimiento controlada, se considera movimiento obligado. Una capacidad de movimiento no puede controlarse si la figura controlada no tiene una ruta válida o está inmovilizada.

Cuando se realiza una capacidad de ataque con este control, la figura controlada utiliza su propia tabla de modificadores de ataque. Una capacidad de ataque no puede controlarse si la figura controlada no tiene objetivos válidos o está desarmada.

Se puede ordenar a una figura controlada que realice una capacidad “ X” o “ X” aunque no tenga ninguna capacidad en la acción indicada por el dado para esa ronda. Una figura controlada conserva todas sus bonificaciones continuas y rasgos especiales. Una capacidad controlada no se considera un turno independiente.

Sufrir daño

Algunas capacidades hacen que las figuras sufran daño sin que se realice un ataque. Este daño no se modifica con nada. Sufrir daño no se considera una capacidad con objetivo.

Recuperación

Recuperar es una capacidad positiva sin objetivo que te permite recuperar cartas de Capacidad descartadas, por la cara B o perdidas (consulta la sección [Acciones perdidas](#)). Busca en tu mano, 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 por la cara A.



Turnos de los personajes

En tu turno, a menos que realices un descanso largo, realizas la acción superior de una de tus cartas de Capacidad jugadas y la inferior de la otra. No puedes realizar dos acciones superiores o dos acciones inferiores. Puedes realizar cualquiera de las dos acciones primero; ya no importa qué carta seleccionaste para usar su iniciativa.

Una vez realizada la acción, las cartas de Capacidad por la cara A se dan la vuelta para ponerlas por su cara B y se devuelven a tu mano en lugar de descartarlas, pero si están por la cara B se descartan.

Las cartas de Capacidad jugadas se ponen a los lados de la carta de Personaje: las descartadas a la izquierda, las cartas perdidas a la derecha y las activas encima. Las cartas de tu mano deben mantenerse aparte.

Cartas de Capacidad

Las cartas de Capacidad son todas únicas y determinan qué acciones puedes realizar.

Una carta de Capacidad contiene lo siguiente:

- Indicador de cara:** indica si estás viendo la cara A o la cara B de la carta.
- Nombre de la carta:** el nombre de la carta.
- Nivel:** el nivel de la carta, ya sea un nivel 1 básico o un nivel 2 mejorado (consulta la sección [Progresión del personaje](#)).
- Valor de iniciativa:** determina cuándo actúas durante la ronda (consulta la sección [Determinar la iniciativa](#)).
- Acciones:** cada carta tiene una acción superior y una acción inferior. Las capacidades de una acción se realizan de arriba abajo, con cada capacidad separada por una línea de capacidad.
 - Una acción puede incluir un símbolo de capacidad activa (consulta la sección [Bonificaciones activas](#)), en cuyo caso la carta se coloca en tu zona activa.
 - Una acción puede incluir un símbolo de perder (consulta la sección [Acciones perdidas](#)), en cuyo caso la carta se coloca en la pila de pérdida después de realizar su acción.
- Símbolos de acciones básicas:** una carta de Capacidad siempre se puede usar para realizar una acción básica superior “ 2” o inferior “ 2”.

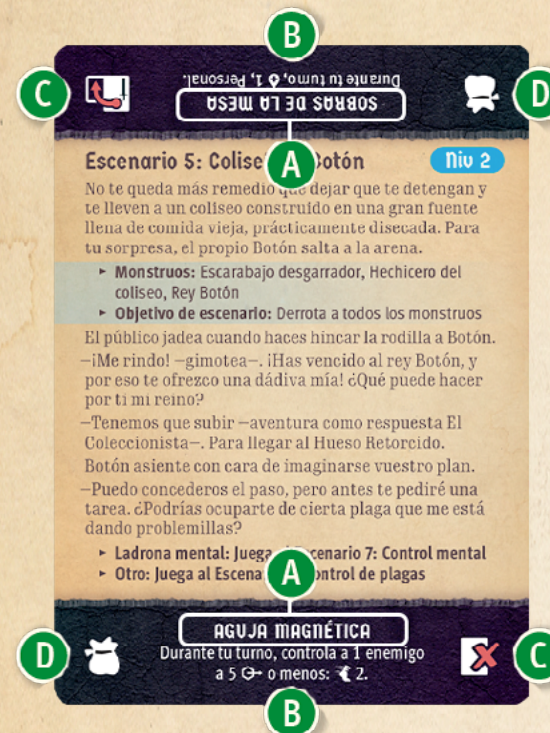
Si usas una carta así, le das la vuelta y la devuelves a tu mano (si estaba por la cara A) o la descartas (si estaba por la cara B) como si no tuviera otros símbolos.



Objetos

Cada carta de Escenario incluye dos entradas de objeto, encima y debajo de la entrada de escenario.

Los objetos ofrecen una amplia variedad de bonificaciones y capacidades adicionales que puedes usar además de las dos acciones por ronda normales.



Una entrada de objeto contiene lo siguiente:

- Nombre del objeto:** el nombre del objeto.
- Efecto del objeto:** cuándo se puede utilizar el objeto y qué bonificación o capacidad obtienes.
- Uso del objeto:** lo que ocurre con el objeto una vez usado (consulta la sección [Uso de los objetos](#)). Algunos objetos solo se gastan, mientras que otros se pierden. Algunos objetos incluso se pueden usar varias veces.
- Tipo de objeto:** cada objeto puede ser de uno de estos tres tipos: o . Estos tipos determinan qué objetos puedes llevar a un escenario.

Límite de objetos

Todas las cartas de Objeto que lles a un escenario se ponen por debajo de tu carta de Personaje y se pueden usar como especifiquen sus entradas de objeto.

Puedes usar cualquier objeto mientras esté disponible (consulta la sección [Reserva de objetos](#)), pero tienes un límite de objetos que puedes llevar a un escenario. Puedes llevar hasta 2 objetos o 1 objeto , y un número de objetos igual a la mitad del nivel del escenario como máximo, redondeando hacia arriba.

Uso de los objetos

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 realices un descanso largo (consulta la sección [Descanso](#)).

Símbolo de perder: significa que el objeto se pierde después de usarlo. Se indica devolviendo la carta a la pila de objetos no utilizados. Los objetos que se han perdido no se pueden volver a usar durante el resto del escenario.

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.



Activaciones obligadas

Las activaciones obligadas son efectos o capacidades que no se pueden omitir si se realiza alguna parte de la acción. En estos casos, la capacidad o el efecto se destaca en un recuadro con el símbolo “!” delante. Estas son las más comunes:

- **Capacidades negativas:** la capacidad indicada crea un efecto negativo que te afecta a ti.
- **Símbolo de perder:** la carta se pierde.
- **Símbolo de zona activa:** la carta debe colocarse en tu zona activa.



Descanso

El descanso es la principal herramienta que tienes para recuperar cartas de tu pila de descartes. Tienes dos opciones: un descanso corto o un descanso largo.

En ambos casos, solamente puedes descansar si tienes al menos 2 cartas en la mano y/o en la pila de descartes. Esto incluye las cartas con bonificaciones continuas que haya en tu zona activa (consulta la sección [Curar](#)) siempre que no se hayan utilizado para realizar una acción con el símbolo de perder.

Descansar siempre supone perder 1 carta. Durante el paso de Final de la ronda (consulta la sección [Final de la ronda](#)), puedes realizar un descanso corto.

Cuando hagas un descanso corto, devuelve todas las cartas de tu pila de descartes a tu mano y dales la vuelta a todas las cartas de tu mano que estén por la cara B para ponerlas por su cara A. Por último, pierde 1 carta al azar de tu mano.

Si quieres conservar la carta perdida, en vez de eso puedes 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 sección [Selección de cartas](#)), en lugar de elegir 2 cartas de tu mano, puedes declarar un descanso largo. Esto emplea todo tu turno en la ronda en curso, con lo que no juegas dos cartas y se considera que tu turno tiene iniciativa 99. Cuando hagas un descanso largo, sigue estos pasos:

1. Devuelve todas las cartas de tu pila de descartes a tu mano y dales la vuelta a todas las cartas de tu mano que estén por la cara B para ponerlas por su cara A. Pierde 1 carta a tu elección de tu mano (obligatorio).
2. Realiza “**Curación 2, Personal**” (opcional).
3. Recupera todos tus objetos gastados (opcional). Los objetos se pueden usar durante el mismo turno en el que se recuperan.

Tienes que perder 1 carta como parte del descanso. Si no tienes otras cartas en la mano para perder, en vez de eso debes perder 1 de las cartas de la zona activa que no tenga el símbolo de perder. Si tampoco tienes cartas en la zona activa que puedan perderse, resuelve los demás pasos del resto y comprueba si tu personaje queda agotado al inicio de la siguiente ronda de la manera habitual.

Acciones perdidas

Las acciones perdidas solo se pueden realizar una vez. Si una acción tiene el símbolo de perder, después de realizarla (total o parcialmente) tienes que poner la carta en tu pila de pérdida, donde permanecerá hasta el final del escenario (a menos que la recuperes).

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 realizas una acción perdida con este símbolo, la carta no puede recuperarse por ningún medio hasta el final del escenario. Pon la carta en la pila de pérdida, pero gírala 180 grados para que su texto quede bocabajo como recordatorio.

Daño de los personajes

Cuando sufras cualquier cantidad de daño, tienes que reducir tu dial de puntos de vida en esa cantidad o prevenir el daño. El daño puede prevenirse de dos maneras:

- **Con una capacidad o un efecto:** puedes utilizar una capacidad activa o un efecto activo que prevenga el daño.

- **Perder cartas:** cuando sufres daño, puedes prevenirlo descartando o perdiendo cartas de una de estas tres formas:

- ♦ Descarta 1 carta por la cara A a tu elección de tu mano.
- ♦ Descarta 2 cartas por la cara B a tu elección de tu mano.
- ♦ Pierde 1 carta a tu elección de tu mano o de tu pila de descartes.

Si aún no habías jugado tu turno, las cartas que seleccionaste durante el paso de Selección de cartas no se consideran en tu mano ni en tu 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

Tu personaje puede quedar agotado de dos formas distintas:

- **Quedarse sin puntos de vida:** si llegas a cero en tu dial de puntos de vida.
- **Quedarse sin cartas:** si, al comienzo de una ronda, no tienes al menos 2 cartas en la mano (para jugar) o al menos 2 cartas entre tu mano y la pila de descartes (para descansar).

Si tu personaje queda agotado, pierdes el escenario.



Turno de los monstruos

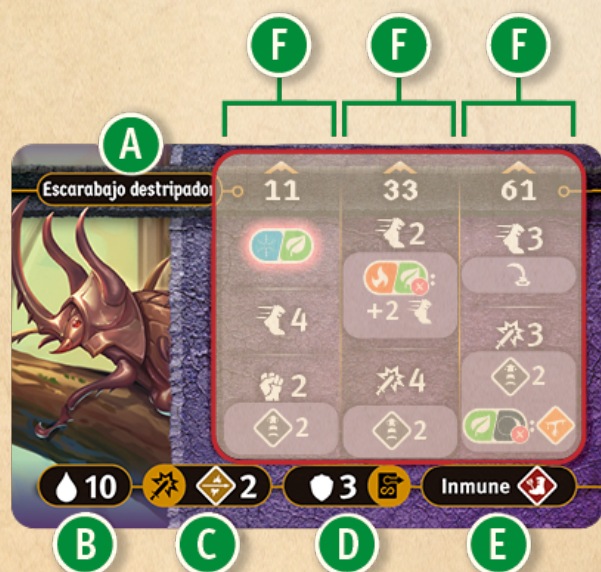
En su turno, los monstruos realizan capacidades basadas en la acción indicada por el dado para su tipo de monstruo. Las capacidades de los monstruos están automatizadas y siguen pautas específicas, de modo que debes tomar muy pocas decisiones sobre su comportamiento.

Cartas de Monstruo

Cada tipo de monstruo aparece en una cara de una carta de Monstruo de doble cara, que enumera sus características y capacidades.

Una carta de Monstruo puede incluir lo siguiente:

- A. Nombre del monstruo:** el nombre del tipo de monstruo.
- B. Valor de puntos de vida:** la cantidad total de daño que puede sufrir un monstruo de este tipo antes de morir.
- C. Efectos de ataque:** estos efectos se aplican a todas las capacidades de ataque realizadas por monstruos de este tipo.
- D. Bonificaciones continuas:** las bonificaciones activas que todos los monstruos de este tipo tienen durante todo el escenario.
- E. Inmunidades a estados:** los estados que no se pueden aplicar a un monstruo de este tipo porque tiene inmunidad a ellos.



F. Columnas de acción: cada tipo de monstruo tiene un conjunto de 3 columnas de acción. Después de que hayas seleccionado tus cartas de Capacidad de la ronda, tira el dado por cada tipo de monstruo que tenga al menos una figura en el mapa en ese momento. Esta acción determina cuándo y cómo actuarán los monstruos de ese tipo durante la ronda. Las capacidades de una acción se realizan de arriba abajo, con cada capacidad separada por una línea de capacidad. Cada columna de acción tiene lo siguiente:

G. a. Valor de iniciativa: determina cuándo actúan los monstruos de este tipo durante la ronda.

b. Lista de capacidades: indica qué capacidades realizan los monstruos de este tipo en sus turnos, si es posible, y en qué orden.

Cada monstruo solo realiza las capacidades que aparecen en la acción indicada por el dado para su tipo de monstruo en la ronda actual. Por ejemplo, si su acción indicada por el dado no incluye una capacidad de movimiento, no se mueve, y si no incluye una capacidad de ataque, no ataca.

Orden de actuación de los monstruos

Todos los monstruos de cada tipo actúan según el valor de iniciativa indicado por el dado para su tipo en la ronda actual.



Cuando les toca por su posición en el orden de iniciativa, todos los monstruos de un mismo tipo actúan en orden numérico ascendente.

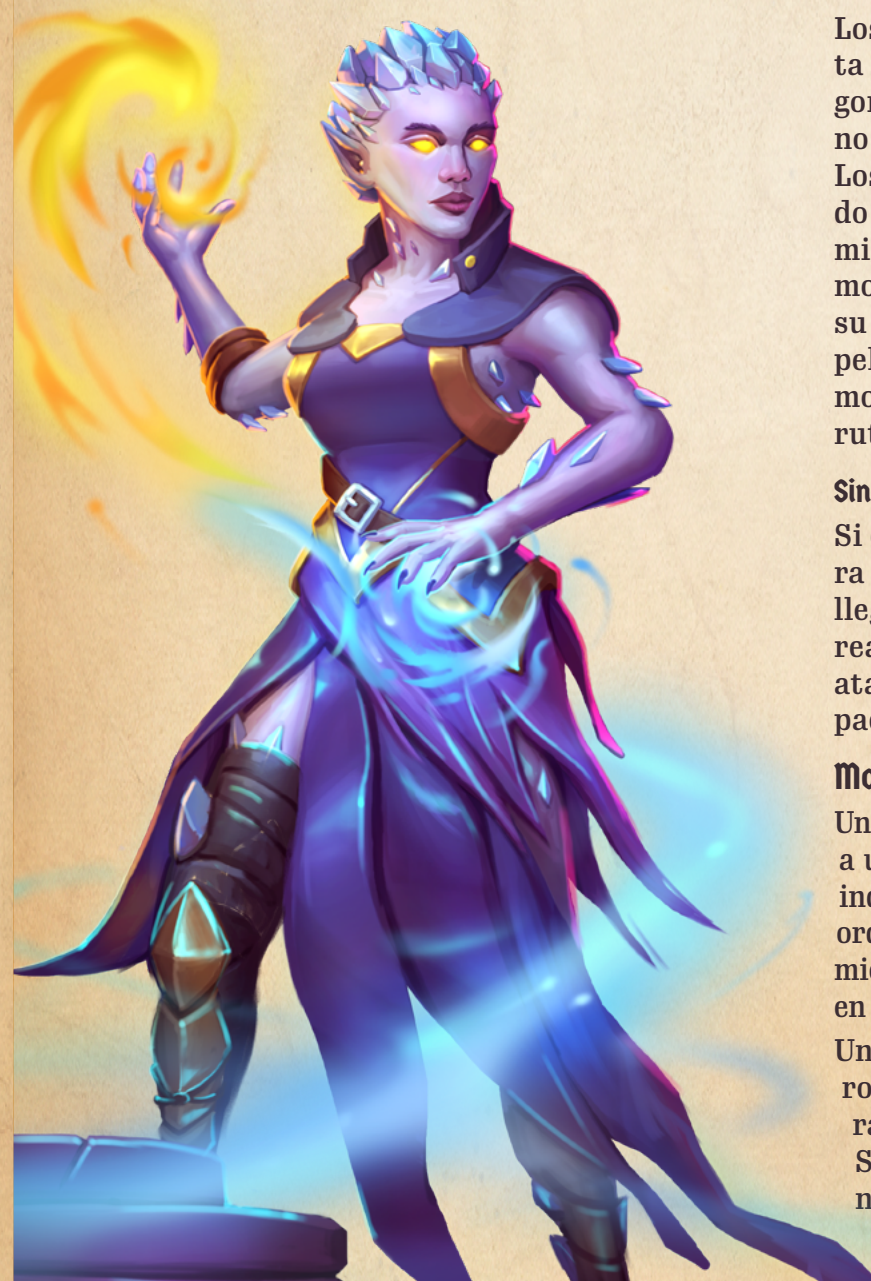
Cada monstruo completa su turno antes de que actúe el siguiente.

Monstruos de élite

Un monstruo de élite realiza dos turnos en cada ronda, uno en cada uno de los dos valores de iniciativa indicados por el dado. Realiza las capacidades de la primera acción indicada por el dado en su primer turno y las capacidades de la segunda acción indicada por el dado en su segundo turno.

Atención de los monstruos

Como *Botones y bichos* es un juego en solitario, tu personaje es el único centro de atención de los monstruos. Te tomarán como objetivo en todos los ataques y capacidades con objetivo negativas.



El monstruo busca el hexágono desocupado más cercano desde el que poder realizar sus capacidades de ataque; se denomina su “hexágono de ataque”. Si el monstruo no puede atacar en su turno, ya sea porque no tiene una capacidad de ataque o porque sufre Desarme, se mueve como si fuera a hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra un solo objetivo. El monstruo sigue la ruta más corta hacia su hexágono de ataque. Si no puede alcanzar el hexágono de ataque este turno, tomará la ruta más corta que le acerque lo más posible al hexágono de ataque. Si no puede acercarse al hexágono de ataque este turno, no se mueve.

“Más cercano” y “más corta” significa utilizar el menor número de puntos de movimiento posible para evitar obstáculos y peligros (si es posible) y/o tener que atravesar terreno impracticable usando las reglas de movimiento normal, salto y vuelo.

Prioridad de la ruta

Los monstruos siempre dan prioridad a una ruta que active el menor número posible de hexágonos de peligro, incluso cuando eso signifique no tener a su alcance el máximo de objetivos. Los monstruos solo activan los peligros cuando no hay otra ruta viable para atacar a un enemigo. Por ejemplo, si un monstruo puede atacar moviendo 2 hexágonos cruzando un peligro en su ruta, o moviendo 10 hexágonos y evitando el peligro, 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.

Sin centro de atención

Si eres invisible o si aún imaginando que tuviera movimiento infinito el monstruo no puede llegar a un hexágono válido desde el que poder realizar su ataque, el monstruo no se mueve ni ataca, pero sigue realizando cualquier otra capacidad de la acción indicada por el dado.

Movimiento de los monstruos

Una vez que un monstruo ha encontrado su ruta a un hexágono de ataque, realiza las capacidades indicadas en su acción indicada por el dado por orden; normalmente la primera de ellas será Movimiento. Un monstruo solo se mueve en su turno si en su acción indicada por el dado aparece “X”.

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 en su turno actual, solo se mueve si al hacerlo acorta

las distancias con su hexágono de ataque. Si un monstruo adyacente está realizando un ataque a distancia, primero se alejará para no sufrir Desventaja, si puede.

Tener capacidades que no sean ✨ en su acción indicada por el dado 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 acción indicada por el dado aparece “✨X”. El alcance del ataque se especifica en la capacidad. Si no se especifica alcance, es un ataque cuerpo a cuerpo.

Otras capacidades de los monstruos

- **Bonificaciones activas:** las bonificaciones continuas de una carta de Monstruo están activas en todo momento. Las bonificaciones de ronda de las acciones indicadas por el dado solo se activan una vez que el monstruo ha realizado su turno, pero permanecen activas hasta el final de la ronda. Las bonificaciones activas múltiples 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 actuales y máximos.



- **Capacidades negativas con objetivo:** tienen el mismo objetivo que las capacidades de ataque, pero no afectan al movimiento del monstruo.
- **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.

Monstruos y elementos

Los monstruos pueden imbuir y consumir elementos. Una inducción se produce de inmediato en cuando se tira el dado y se obtiene la acción.

Un monstruo únicamente consume un elemento cuando realiza una capacidad que se beneficia de hacerlo.

Cuando el primer monstruo de un tipo consume un elemento, beneficia a todos los monstruos de ese tipo.

Si un monstruo consume un elemento comodín o mixto, tú decides qué elemento consume.

Aparición de monstruos

Si las reglas del escenario indican que aparecen monstruos en lugares específicos en momentos concretos, añádelos al mapa cuando se indique. Si una ubicación especificada no está vacía, coloca al monstruo en el hexágono vacío más cercano.

Los monstruos que aparecen actúan durante la misma ronda en la que se añaden al mapa. Si un tipo de monstruo recién añadido no tiene ya una acción indicada por el dado para la ronda actual, tira ahora.

Comprueba el valor de iniciativa de cada monstruo añadido. Si su valor de iniciativa es posterior al valor de iniciativa de la figura que estaba actuando en el momento de la aparición, actúan siguiendo el orden de iniciativa normal. Si es anterior al valor de iniciativa de la figura que estaba actuando en el momento de la aparición, actúan a continuación. Cuando varios tipos de monstruos recién añadidos vayan a actuar a continuación, actúan siguiendo sus valores de iniciativa relativos.

Daño y muerte de los monstruos

Los PV de cada monstruo se registran con el dial de puntos de vida que corresponda al color del cubo que lo representa en el mapa.

Cuando un monstruo sufre daño, reduce su dial de puntos de vida en esa cantidad. En cuanto un monstruo llegue a cero puntos de vida, muere.

Retira su cubo del mapa y cualquier estado que hubiera sufrido de su bandeja de Monstruo.

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.

Final de la ronda

Después de que todas las figuras del mapa hayan jugado un turno, comienza el paso de Fin de la ronda. Haz lo siguiente por orden:

1. Activa cualquier efecto de final de la ronda de las reglas del escenario o de los objetos o las cartas de Capacidad.
2. En el caso de las cartas de Capacidad en la zona activa con bonificaciones de ronda:
 - Carta por la cara A: dale la vuelta a la carta para ponerla por su cara B y devuélvela a tu mano
 - Carta por la cara B: ponla en tu pila de descartes
 - Si la carta tiene un símbolo de perder, ponla en tu pila de pérdida
3. Si tienes al menos 2 cartas en total entre tu mano y tu pila de descartes, puedes hacer un descanso corto (consulta la sección [Descanso](#)).

Llevar la cuenta de las rondas

Si un escenario tiene efectos que ocurren en momentos concretos, puedes llevar la cuenta de las rondas con un dial de puntos de vida de monstruo que no se esté usando. Gira este dial un paso al final de cada ronda.

Fin del escenario

Cuando un escenario termina, pierdes o ganas dependiendo de si has cumplido el objetivo de escenario. Pierdes el escenario si tu personaje queda agotado o se produce alguna otra condición de derrota indicada en las reglas del escenario, y ganas 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 pierdes el escenario en la misma ronda que ganas, pierdes el escenario.

Recupera todas tus cartas de Capacidad descartadas y perdidas, así como todos tus objetos gastados y perdidos, y establece tu dial de puntos de vida en su valor máximo de puntos de vida. Retira todos los estados.

Perder un escenario

Si has perdido el escenario, tienes que volver a intentarlo para avanzar en la campaña.

Ganar un escenario

Si has completado el escenario, lee la conclusión, que se encuentra en la entrada de escenario de su carta. La conclusión indicará qué escenario jugar a continuación en la campaña.



Comienza la aventura

Llegados a este punto, ya sabes todo lo que necesitas para comenzar tu aventura. Dale la vuelta a la carta de portada del mazo de Escenarios, lee la narración del reverso y comienza el viaje con el Escenario 1. Las siguientes reglas te serán útiles al final del Escenario 1 y del Escenario 2, cuando se introduzcan, respectivamente, los conceptos de los objetos y subir de nivel.

Reserva de objetos

Hay dos elementos impresos en la parte superior e inferior de cada carta del mazo de Escenarios. Una vez completado el Escenario 1, al comienzo de cada escenario, los objetos de cualquier carta que hayas resuelto u omitido (es decir, todos los escenarios anteriores y las cartas de portada y de El Coleccionista) están disponibles para equiparlos. Solo puedes equipar un objeto de cada carta a la vez, pero puedes equipar objetos diferentes al principio de cada escenario.

Progresión del personaje

Hay un indicador de nivel a la derecha del título del escenario, que determina el nivel de tu

personaje en dicho escenario. Tu nivel determina cuatro cosas:

- Cuántas cartas de Capacidad de nivel 1 puedes mejorar (como se explica a continuación)
- Qué tabla de modificadores debes utilizar (utiliza la cara de la carta que coincida con el nivel del escenario)
- Tu valor máximo de PV (impreso en tu tapete de personaje como un número rojo debajo del nivel)
- Cuántos objetos  puedes equipar (la mitad de tu nivel, redondeado hacia arriba)

Cartas de Capacidad mejoradas

Cada carta de nivel 1 que tengas puede mejorarse con una carta específica de nivel 2 al inicio de un escenario. Por cada nivel de escenario adicional después del nivel 1, mejoras 1 carta al nivel 2. Tú decides qué cartas mejorar para cada escenario.

En el reverso de cada carta de Personaje hay una lista de las cartas de Capacidad y sus respectivas mejoras.

Apéndice A: Inventario de componentes

- 1 cuaderno Aprende a jugar
- 6 cartas de Personaje
- 48 cartas de Capacidad
- 10 cartas de Modificador
- 10 cartas de Monstruo
- 22 cartas de Escenario
- 1 carta de referencia de símbolos
- 2 bandejas de Modificador
- 4 bandejas de Monstruo
- 5 diales de puntos de vida
- 24 fichas de Estado
- 6 miniaturas de personaje de plástico
- 10 Cubos de plástico
- 1 dado personalizado

¿Te falta algo? Si descubres que te falta algo del juego, puedes pedirlo en asmodee.es.

Apéndice B: Guía de turnos de los monstruos

1. Comprobación inicial

1. Comprueba los estados y la capacidad de ataque

- Cualquier monstruo con  o sin capacidad de ataque se mueve como si fuera a hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra un solo objetivo, pero no realiza un ataque.
- Cualquier monstruo con  ignora todas las capacidades de movimiento pero realiza cualquier otra acción viable.

2. Busca rutas de movimiento

- Comprueba las rutas de movimiento hacia los hexágonos de ataque (es decir, los hexágonos desde los que se puede realizar un ataque). Si no hay ninguna ruta posible (porque hay obstáculos u otras figuras), el monstruo no se mueve ni ataca.

2. Busca la ruta

El monstruo busca una ruta hacia un hexágono de ataque siguiendo esta lista de prioridades:

1. La ruta con menos peligros.
2. La ruta que requiere menos puntos de movimiento.

3. Realiza las capacidades de los monstruos

Cada monstruo realiza todas sus capacidades de arriba abajo (movimiento, ataque y otras capacidades), resolviendo completamente cada una antes de comenzar la siguiente. Para las capacidades de movimiento, sigue estas reglas:

- El monstruo debe poder terminar su movimiento con un ruta hacia su hexágono de ataque más corta que la que tenía antes de moverse o de lo contrario no se mueve.
- El monstruo elige una ruta de movimiento que active el menor número posible de hexágonos negativos.
- El monstruo se mueve hacia un hexágono desde el que pueda atacar.
- Si el monstruo tiene la posibilidad de moverse a varios hexágonos con los que podrá maximizar las prioridades anteriores, se mueve al hexágono que requiera menos puntos de movimiento.
- Si aún no está claro a dónde podría moverse el monstruo, tú decides.

Apéndice C: Recordatorios importantes

Ataques y daño

- Se tira el dado para obtener un modificador de ataque distinto para cada objetivo de una capacidad de ataque.

• El cubo marcador de modificador de ataque debe moverse después de cada ataque, incluso después de cada tirada individual cuando se ataca a varios objetivos.

- 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 el resultado de la tirada apunta a un ) , todos los efectos añadidos del ataque se siguen aplicando.



- Cuando sufres daño de una fuente, puedes prevenirlo descartando o perdiendo cartas de una de estas tres formas:

- **Descarta** 1 carta por la cara A a tu elección de tu **mano**.
- **Descarta** 2 cartas por la cara B a tu elección de tu **mano**.
- **Pierde** 1 carta a tu elección de tu **mano** o de tu **pila de descartes**.

Monstruos

- Cada ronda, se hace una tirada para determinar la acción por cada tipo de monstruo que haya en el mapa. Todos los monstruos de un mismo tipo usan la misma acción indicada por el dado.
- Un monstruo de élite juega dos turnos cada ronda, ejecutando las capacidades de sus dos acciones indicadas por el dado por separado en sus respectivas posiciones del orden de iniciativa.
- Un monstruo solo realiza las capacidades de su acción indicada por el dado durante la ronda.
- Un monstruo no aplica ninguna bonificación activa de su acción indicada por el dado hasta que le llega su turno.
- Si un monstruo no puede encontrar un hexágono de ataque, no se mueve.
- Si un monstruo no va a realizar un ataque en su turno, o sufre Desarme, se mueve como si fuera a hacer un ataque cuerpo a cuerpo con un solo objetivo.

Personaje

- Al principio de la campaña, utilizas la tabla de modificadores base de la bandeja de Modificador. Las tablas avanzadas se utilizan en escenarios de mayor nivel.
- No puedes realizar dos acciones superiores o dos acciones inferiores.
- Cuando se usan las acciones básicas, “ 2” es siempre una acción superior y “ 2” es siempre una acción inferior.

Elementos

- Las inducciones elementales están disponibles en cuanto su símbolo es visible en una carta de Capacidad jugada, en tu mano o en tu zona activa, así como en una acción de monstruo indicada por la tirada.

- Una inducción elemental deja de estar disponible de inmediato si se le da la vuelta a la carta de Capacidad en la que estaba visible, se descarta o se pierde. Un elemento imbuido visible en una acción de monstruo indicada por el dado deja de estar disponible una vez que todos los monstruos de ese tipo han muerto.
- Se pueden imbuir varias copias de cada elemento a la vez, pero cada una no puede consumirse más de una vez por ronda.

- Cuando un tipo de monstruo consume un elemento, todos los monstruos del mismo tipo obtienen los beneficios.

Detalles de los escenarios

- El nivel del escenario aparece en la entrada del escenario y determina el número de cartas de Capacidad de nivel 2 y objetos  que puedes seleccionar.
- Puedes mejorar una carta de Capacidad por cada nivel después del 1.
- Puedes equipar un número de objetos  igual a la mitad del nivel del escenario (redondeado hacia arriba).
- El final de un escenario solo se desencadena al final de la ronda en la que se cumplen sus condiciones, aunque se cumplan en mitad de su desarrollo.



Apéndice D: Índice de objetos

Objeto	Tipo	Escen.	Uso	Efecto
Colmillo venenoso		1		Durante tu ataque cuerpo a cuerpo, añade  .
Cuchillo espina de rosa		1		Durante tu ataque,  para añadir  1.
Botón escudo		3		Durante el ataque de un enemigo, obtén  1.
Martillo de muelle		3		Durante tu ataque cuerpo a cuerpo, añade  2.
Látigo de enredazarza		4		Durante tu ataque,  para añadir  .
Clavo de hierro		4		Durante tu turno, añade  2 a todos tus ataques cuerpo a cuerpo.
Escudo de castaña		8		Durante el ataque de un enemigo, obtén  1 y  1.
Anzuelo y sedal		8		Durante tu ataque a distancia, añade  2,  2.
Agujas de coser		11		Durante tu ataque, añade  1.
Moneda escudo		12		Durante el ataque de un enemigo, obtén  2.
Lápiz afilado		12		Durante tu ataque cuerpo a cuerpo de 1 solo objetivo, añade:     .
Espada larga encogida		13		Durante tu ataque cuerpo a cuerpo, añade  +1.
Arco largo encogido		13		Durante tu ataque a distancia, añade  +1,  1.
Naípe escudo		15		Durante el ataque de un enemigo, obtén  4.
Esquirla de cristal		15		Durante tu ataque cuerpo a cuerpo, añade  .
Cuchillo de bolsillo		19		Durante tu ataque cuerpo a cuerpo, añade  +1,  2,  .
Escudo de concha iridiscente		19		Durante tu turno, obtén  1 durante la ronda en curso. Crea  .
Casco de cráneo de gorrión		1		Durante tu ataque, obtén Ventaja.
Tapón yelmo		1		Durante el ataque de un enemigo, trata su modificador de ataque  como un modificador de ataque  .
Muelle antiguo		1		Durante tu turno, añade  a todos tus movimientos.
Botas gastadas encogidas		1		Durante tu movimiento, añade  +1.
Gota de agua limpia		2		Durante tu turno,  para retirar 1 estado negativo.
Gota de poción de poder		2		Durante tu turno, añade  +1 a todos tus ataques.
Sobras de la mesa		5		Durante tu turno,  1, Personal.

Objeto	Tipo	Escen.	Uso	Efecto
Aguja magnética		5		Durante tu turno, controla a 1 enemigo a 5 o menos: 2.
Polen de belladona		6		Tras el ataque de un enemigo, para a ese enemigo.
Flechas de pluma de petirrojo		6		Durante tu ataque a distancia de 1 solo objetivo, para añadir +1, 1.
Polvo volátil		7		Durante tu ataque a distancia de 1 solo objetivo, añade: .
Gota de poción curativa		7		Durante tu turno, 3, Personal.
Aceite lubricante		9		Durante tu movimiento, añade +2.
Engranaje de latón		9		Después de determinar la iniciativa, aumenta o disminuye tu iniciativa en 10.
Gota de poción de resistencia		10		Durante tu turno, 1 carta de nivel 1 de tu mano o de tu pila de descartes por la cara A.
Gota de poción elemental		10		Durante tu turno, crea .
Pizca de polvo de mal de ojo		11		Durante tu ataque, añade , .
Ojo de gato de la suerte		14		Durante tu ataque, trata tu modificador de ataque como un modificador de ataque .
Ambaortiga		14		Tras el ataque de un enemigo, para infligir a ese enemigo.
Gota de elixir de resistencia		16		Durante tu turno, 1 carta de tu mano o de tu pila de descartes por la cara A.
Gota de elixir de premura		16		Después de realizar la acción superior de una carta de Capacidad, realiza también su acción inferior.
Gota de poción de fuerza		17		Durante tu turno, , Personal.
Gema prismática		17		Durante tu ataque, para añadir +1.
Gema reclamobrillante		18		Después de tu ataque, para controlar al objetivo del ataque: 1.
Gema de halocaso		18		Durante el ataque de un enemigo, para obtener 1 e infligirle a ese enemigo.

Créditos

Inspirado por Gloomholdin

Diseño y desarrollo

Diseño

Joe Klipfel y Nikki Valens

Desarrollo y gestión de proyectos

Nikki Valens

Diseño del escenario 20

Misty Burgess

Ilustraciones

Ilustraciones de portada, personajes y monstruos

Mofei Wang

Mapas

Yannis Cardin

Dirección artística

BJ Hensley y Arch Anderson

Modelado 3D

Escultura de miniaturas

Chris Lewis

Diseño gráfico

Jefe de diseño gráfico

Arch Anderson

Diseñador gráfico

Jason D. Kingsley

Maquetación de Aprende a jugar

Jason D. Kingsley

Historia

Narración

Isaac Childres

Redacción técnica

Nikki Valens, Isaac Childres y Jason D. Kingsley

Edición

Jaym Gates

Traducción

Ángel Martínez Murillo

Revisión

Joaquín C. Martín-Rayó

Maquetación en español

Lucía Pérez Pascual

Producción

Productor ejecutivo y jefe de producción

Price Johnson

Pruebas de juego

Coordinación de pruebas de juego

Nikki Valens

Pruebas de campaña

Amr Ammourazz, Calvin Wong Tze Loon 黃子倫, David Gregg, Duncan Henry, Fiona van den Heiligenberg, Hong Di-Anne, Joseph Bozarth, Kyle Kemp, Larry, Braden y Maks Marburger, Misty Burgess, Rachel Woodfint y Z Svela

Pruebas adicionales

Alexander Norback, Alisandra Livingston, Andrew Brown, Ben Donovan, Brook Laing, Carl Skelton, Clay Kramer, Conrad Gregory Oakes, Corbin Neuhauser, Dan Sawade, Daniel J Burras, David Hodd, David Ross Pascoe, John Morgan, Joshua Ryan Jones, Joshua Trotta, Julian Naydichev, Julie Lauzon, Kelly Nulty, Mike Clemson, Mike Clinton, Nathan Moteberg, Nicole Koprince, Peter Koprince, Ragnar Sigurður Ragnarsson, Ryan Huntley, Samuel Muriello y Sean Lim

Mecenazgo

Gestión de marketing y mecenazgo

Ross Thompson

Producción de Twitch

Ruel Gaviola

BackerKit

Agradecimientos especiales

“Gracias a mi mujer, Krista, que apoya incansablemente mis aventuras en el mundo del diseño de juegos”. —Joe Klipfel

Referencia rápida

Inicio del escenario 5

1. Selecciona un escenario.
2. Lee el escenario.
3. Saca todos los monstruos del escenario.
4. Resuelve los efectos del escenario y dale la vuelta a la carta para ponerla por el lado del mapa.
5. Pon las cartas de Monstruo en sus respectivas bandejas.
6. Pon los cubos de monstruo y la miniatura de personaje.
7. Ajusta el nivel del personaje y la dificultad de los monstruos.
8. Pon las fichas de Estado cerca.
9. Selecciona los objetos que quieres llevar.
10. Selecciona cartas de Capacidad mejoradas.
11. Ajusta todos los valores de PV al máximo.
12. Aplica los efectos de escenario restantes que pudiera haber.

Fase de escenario 4

1. Efectos de comienzo de la ronda
2. Selección de cartas
3. Determinar la iniciativa
4. Turnos de los personajes y los monstruos
5. Final de la ronda

Capacidades con objetivo 10

- Ataque
- Estados
- Curación
- Movimiento obligado
- Control de monstruos

Orden de modificación de ataques 11

1. Aplica todas las bonificaciones y penalizaciones del ataque.
2. Tira el dado y aplica un modificador de ataque.
3. Aplica la bonificación de Escudo del objetivo.

Final de la ronda 23

1. Activa los efectos de final de la ronda.
2. Retira todas las bonificaciones de ronda de tu zona activa.
3. Haz un descanso corto si quieres.

Fin del escenario 23

Si perdiste o completaste el escenario:

- Recupera todos los objetos y cartas de Capacidad descartados y perdidos.
- Ajusta el dial de puntos de vida del personaje al máximo.
- Retira todos los estados.

Si has perdido el escenario:

- Repite el escenario antes de continuar con la campaña.

Si has completado el escenario:

- Lee la conclusión del escenario.
- El escenario te indicará qué escenario jugar a continuación.

Momento de activación de los efectos de ataque

- Ataque +X 12: durante la resolución del daño
- Perforante 12: durante la resolución del daño
- Objetivo +X 12: después de que el ataque se resuelva
- Estados 13: después de que el ataque se resuelva
- Movimiento obligado 14: después de que el ataque se resuelva
- Otros efectos añadidos 12: después de que el ataque se resuelva

Nivel del escenario

Nivel del escenario	1	2	3	4	5
Cartas de Capacidad mejoradas	0	1	2	3	4
Nivel de modificador de personaje	1	2	3	4	5
Objetos 	1	1	2	2	3

- El modificador de dificultad de los monstruos permanece en “estándar” durante toda la campaña, pero puedes aumentar o reducir esta dificultad si quieres ponértelo más difícil o fácil.

