

DESCENT™

LEYENDAS DE LAS TIERRAS

↔ Aprende a jugar ↔



SANGRE Y LLAMAS

Terrinoth está en peligro. La baronía de Kell ya ha caído, y los demoníacos bárbaros de los Uthuk Y'llan acechan el reino. En las Tierras de las Brumas, los sirvientes no muertos de Waiqar el Inmortal se ponen en marcha y atraviesan sus fronteras por primera vez desde que se tiene memoria. El Consejo de Barones no se pone de acuerdo sobre qué enemigo supone una amenaza mayor, y mucho menos sobre cómo proceder al respecto.

Y en la baronía norteña de Forthyn, todo está listo para el próximo enfrentamiento entre Terrinoth y las fuerzas de la oscuridad...

DESCRIPCIÓN

Descent: Leyendas de las tinieblas es un juego cooperativo para 1–4 jugadores. Los jugadores adoptan el papel de los héroes que se enfrentan al mal a lo largo de una enorme campaña mientras mejoran sus capacidades, matan enemigos, exploran Terrinoth y forjan su propia leyenda. Cada misión es parte de la campaña **Sangre y llamas**, en la que los héroes intentan completar diversos objetivos antes de sucumbir a sus heridas o ante los planes del enemigo.

A medida que los héroes exploran mazmorras prohibidas, bosques oscuros y campos de batalla antiguos, tratan de frustrar las maquinaciones del mal y de reunir poder y experiencia. El camino de los héroes estará plagado de decisiones difíciles que podrán transformar el destino de Terrinoth al final de la campaña.

LA APLICACIÓN

Para jugar a este juego, un jugador tendrá que descargar la aplicación gratuita **Descent: Leyendas de las tinieblas** en un dispositivo compatible. La aplicación controla los enemigos y también lleva un registro de ellos, así como de la disposición del tablero, del inventario de los héroes y del progreso de la campaña; de este modo, los jugadores pueden centrarse en los héroes y en la historia que están viviendo. La aplicación también permite a los jugadores guardar su campaña para completarla a lo largo de muchas sesiones de juego.



Icono de la aplicación

Para descargar la aplicación, busca **Descent: Leyendas de las tinieblas** en el App Store™ de Apple iOS, en la Appstore de Amazon™, en Google Play™ o en Steam®.

MONTAJE

Antes de jugar por primera vez, monta las miniaturas de plástico, los diales de Vida y los elementos de terreno. Para ello, puedes seguir las instrucciones de la guía de montaje que se incluye en la caja del juego.

ESTRUCTURA DE LAS REGLAS

El propósito de este documento es enseñar a los jugadores cómo se juega a **Descent: Leyendas de las tinieblas**. Lee este documento y párate en la sección “Reglas de campaña”, que no es necesaria para empezar a jugar.



Botón del menú de opciones

Este juego incluye una referencia de reglas dentro de la aplicación que describe las reglas con mayor detalle, así como excepciones a las mismas. Consulta la referencia de reglas de la aplicación desde el menú de opciones de ésta a medida que surjan preguntas durante la partida.



CONTENIDO



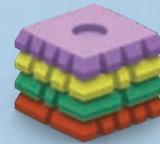
1 guía de montaje



1 guía de ambientación



12 dados especiales



16 indicadores identificativos (4 de cada color)



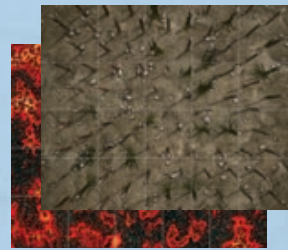
40 miniaturas de plástico (34 enemigos, 6 héroes) y 1 elevador



18 piezas de tablero



47 elementos de terreno



6 capas inferiores



6 cartas de Héroe



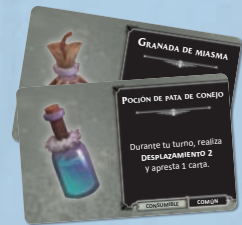
40 cartas de Arma



18 cartas de Armadura



12 cartas de Accesorio



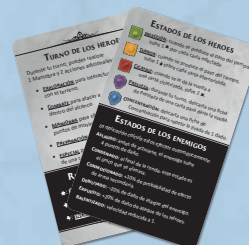
42 cartas de Consumible



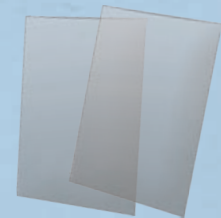
42 cartas de Habilidad



10 cartas de Dolencia



4 cartas de referencia



8 fundas de cartas



12 fichas de Exploración/Vista



80 fichas de Estado (16 de cada tipo)



54 fichas de Fatiga



4 diales de Vida

Aprende a jugar

3

◆ CONCEPTOS FUNDAMENTALES ◆

Esta sección contiene los conceptos fundamentales de **Descent: Leyendas de la oscuridad** que proporcionan contexto a los jugadores que empiezan a aprender a jugar.

— HÉROES —

Durante la partida, cada jugador controla un héroe representado por una carta de Héroe y una miniatura. La miniatura de cada héroe indica la posición de dicho héroe en el tablero de juego, y su carta de Héroe contiene información sobre el mismo, como sus atributos y capacidades únicas.



Miniatura y carta de Héroe de Syrus

Al comienzo de la campaña sólo hay 4 héroes disponibles, pero aparecerán más a medida que la campaña avance. Entre partida y partida, los jugadores pueden elegir controlar héroes distintos; además, la aplicación especificará en muchas misiones qué héroes deben controlar los jugadores.

◆ LOS HÉROES ◆

Los siguientes 4 héroes están disponibles al comienzo de la campaña:

- **Brynn**, la vengadora humana, lidera la carga contra sus enemigos y sabe defenderse bien ante los contraataques.
- **Galaden**, el cazador elfo, se concentra y sabe adaptarse para poder hacer daño donde sea necesario.
- **Syrus**, el prodigio humano, emplea la magia para manipular sus ataques y a los enemigos con ayuda de su fenix.
- **Vaerix**, el híbrido de dragón exiliado, cura al grupo y ataca a sus enemigos con furia draconiana.

Los 2 héroes siguientes están disponibles a medida que la campaña avanza:

- **Venturoso**, el pícaro hyrrince, usa el sigilo y su gran movilidad para atacar desde direcciones inesperadas y escabullirse sin sufrir daño.
- **Kehli**, la artífice enana, es una heroína osada y curiosa que crea inventos únicos para ayudarse a sí misma y a sus aliados.

— CARTAS DE ARMA Y DE ATAQUE —

Cada héroe tiene 2 armas representadas por un par de cartas de Arma. Cada arma tiene un lado estándar, que es el que usan los héroes al comienzo de la campaña, y un lado mejorado que pueden desbloquear a medida que la campaña avanza. El lado mejorado tiene un icono de mejora (⚡) después de la palabra “Arma” en la esquina inferior izquierda.



El icono de mejora (⚡) indica que se trata de la versión mejorada de la “Hoja de guardián”.

Las dos cartas de Arma de un héroe se meten juntas en una misma funda de carta. Así, ese par de cartas de Arma enfundadas funciona como una sola **CARTA DE ATAQUE** de doble cara. Durante la partida, los héroes pueden darle la vuelta a su carta de Ataque para usar el arma de la otra cara.



La carta de Ataque inicial de Galaden se crea de forma que las caras mejoradas (⚡) de sus 2 cartas de Arma queden ocultas.

— DAR LA VUELTA A CARTAS —

Durante la partida, los héroes pueden darles la vuelta a su carta de Héroe, a sus cartas de Habilidad y a su carta de Ataque, formada por 2 cartas de Arma como se describe en la sección anterior.

Darle la vuelta a una carta cambia las capacidades y armas que puede usar un héroe. Además, darle la vuelta a una carta quita todas las fichas que haya sobre ella, lo que incluye estados y fatiga, que son conceptos descritos más adelante.

Durante la partida, los jugadores tendrán que saber gestionar sus cartas de forma eficaz y asegurarse de que todas están en la cara que quieren usar en la situación en la que se encuentran.

LA APLICACIÓN

La aplicación de *Descent: Leyendas de las tinieblas* guía a los jugadores a lo largo de la campaña; para ello, proporciona textos narrativos y objetivos, revela tableros y enemigos y determina en qué momento ganan o pierden una misión los héroes. La aplicación también guarda el progreso de su campaña, así como su inventario.

La aplicación tiene 2 pantallas principales: una que muestra el tablero que exploran los héroes y otra que muestra todos los enemigos que se encuentran en juego en ese momento.



Pantalla del tablero



Pantalla de enemigos

Los jugadores pueden cambiar entre una y otra mediante los botones de la esquina superior derecha. El botón de la pantalla que se esté mostrando en ese momento aparecerá resaltado.



Botones para cambiar entre la pantalla del tablero (izquierda) y la pantalla de enemigos (derecha)

Ambas pantallas tienen numerosas funciones de juego que se describen más adelante.

ENEMIGOS

Los enemigos son los distintos monstruos y villanos a los que se enfrentan los héroes durante la partida. Cada enemigo está representado por una miniatura en el tablero, y la información del enemigo la registra la aplicación.

Cuando aparece un enemigo, la aplicación crea una barra de enemigo, le asigna un color que se usa para distinguirlo de otros enemigos del mismo tipo y muestra dónde se debe colocar el enemigo en el tablero.

Antes de colocar una miniatura de enemigo en el tablero, los jugadores deben insertar en su base un indicador identificativo del color asignado. Para facilitarles las cosas a los jugadores daltónicos, los indicadores identificativos también tienen muescas particulares (consulta el cuadro "Jugadores daltónicos").



La barra de este enemigo es naranja, así que debe insertarse un indicador identificativo naranja en la base de su miniatura.

JUGADORES DALTÓNICOS

El lateral de cada indicador identificativo tiene entre 1 y 4 muescas. Si los jugadores no pueden distinguir a un enemigo por su color, deberían comprobar que la cantidad de muescas visibles en el indicador coincida con la cantidad mostrada en la barra de ese enemigo en la aplicación.



El indicador identificativo y la barra de este enemigo tienen 3 muescas visibles.

PREPARACIÓN

Para preparar una campaña de **Descent: Leyendas de las tinieblas**, sigue los pasos que se presentan en esta sección.

1. **Ejecutar la aplicación:** los jugadores ejecutan la aplicación **Descent: Leyendas de las tinieblas** y seleccionan “Nueva partida”. La aplicación guiará a los jugadores a través de varias pantallas para crear un espacio de guardado, elegir un nivel de dificultad y elegir los personajes iniciales.

Excepto la selección del espacio de guardado, el resto de elecciones no son permanentes. Los jugadores pueden cambiar el nivel de dificultad en cualquier momento, así como jugar con personajes distintos a lo largo de la campaña.

Partida en solitario: si vas a jugar una partida en solitario, eliges y controlas a 2 héroes, pero todas las demás reglas son las mismas.



2. **Reunir los componentes de los héroes:** cada jugador coge una carta de referencia y un dial de Vida, así como la miniatura y carta de Héroe correspondientes al héroe que ha elegido en la aplicación, además de las 2 cartas de Arma iniciales del héroe, que son las siguientes:

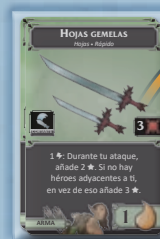
- » **Brynn:** Hoja de guardián, Martillo de guerra lastrado
- » **Galaden:** Arco de madera sangrienta, Hojas gemelas
- » **Syrus:** Bastón retorcido, Varita destellante
- » **Vaerix:** Campana de guerra espinada, Lanza de Torrentera

Cada jugador combina sus armas iniciales poniendo una sobre la otra de forma que las caras que tienen el icono de mejora (♣) estén frente a frente y no queden visibles (consulta “Cartas de Arma y de Ataque” en la página 4). A continuación, el par de cartas se mete en una funda de cartas y se considera una única carta de Ataque durante la partida.

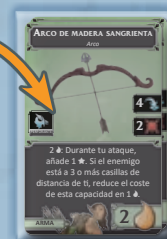
Después, los jugadores preparan sendas zonas de juego frente a ellos y colocan en ellas los componentes que han reunido. Cada héroe puede empezar la partida poniendo boca arriba cualquier lado de su carta de Héroe y de su carta de Ataque.



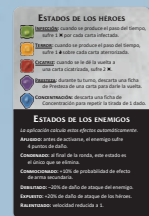
Carta de Héroe, miniatura, dial de Vida y armas iniciales de Galaden



Anverso de la carta de Ataque

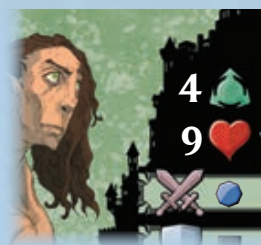


Reverso de la carta de Ataque



Carta de referencia

3. **Preparar el dial de Vida:** cada jugador fija su dial de Vida de forma que muestre el mismo número que aparece como valor de vida máximo en su carta de Héroe.

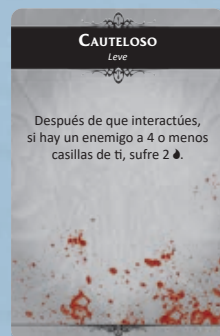


Vida máxima

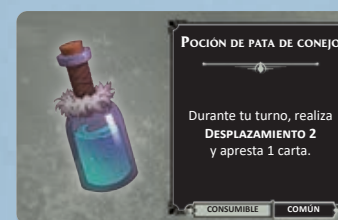


Galaden empieza la partida con 9 puntos de vida.

4. **Crear la reserva:** separa todas las fichas por tipo y forma montones para crear la reserva. Coloca las piezas de tablero, los elementos de terreno, las miniaturas enemigas, las cartas de Consumible y las cartas de Dolencia en la reserva (no es necesario barajar las cartas de Consumible ni las de Dolencia). Devuelve a la caja todas las demás cartas, ya que no se usarán en la primera misión.



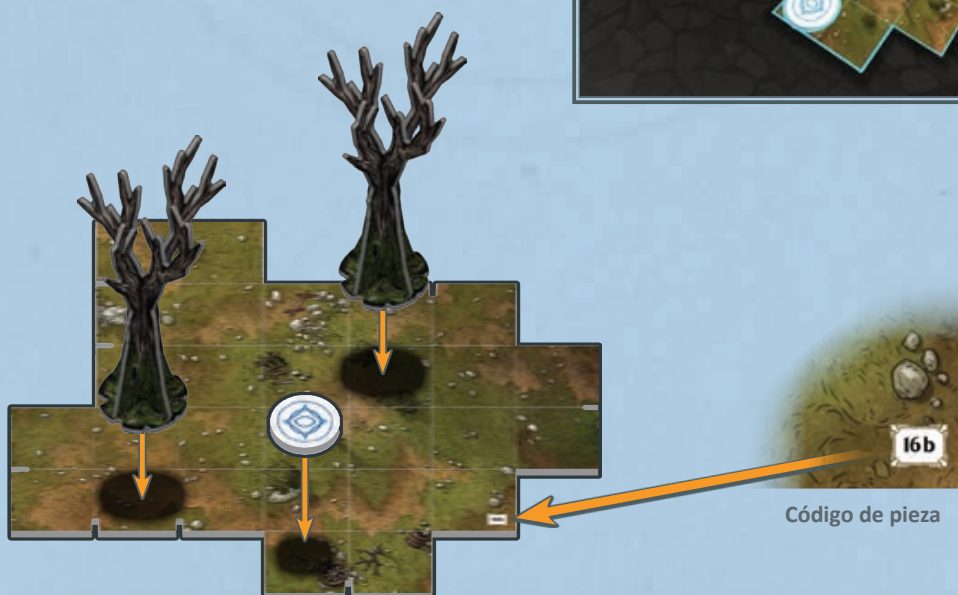
Cartas de Dolencia



Cartas de Consumible

5. **Crear el tablero inicial:** sigue las instrucciones de la aplicación para preparar el primer tablero, colocando piezas de tablero, fichas, elementos de terreno y miniaturas.

Cada pieza de tablero lleva impreso un código único para facilitar la búsqueda de la pieza necesaria. Deja sitio en la zona de juego para añadir piezas de tablero adicionales durante la partida.



Código de pieza

— CÓMO JUGAR UNA MISIÓN —

Una partida de *Descent: Leyendas de las tinieblas* representa una **MISIÓN** que se juega a lo largo de varias rondas, que a su vez están formadas por 2 fases que deben resolverse en este orden:

1. **Fase de Héroe:** durante esta fase, los héroes pueden moverse por el tablero, atacar a los enemigos e interactuar con su entorno.
2. **Fase de Oscuridad:** durante esta fase, la aplicación resuelve la misión y los efectos del tiempo y de los enemigos.

Tras resolver la fase de Oscuridad, comienza una nueva ronda con la fase de Héroe. Los jugadores siguen resolviendo rondas de juego de esta forma hasta que termine la misión.

+ FASE DE HÉROES —

Durante la fase de Héroe, éstos eligen el orden en el que van a jugar su turno. Este orden puede cambiar de una ronda a otra. Después de que todos los héroes hayan jugado un turno, pulsas el botón “Terminar fase” para pasar a la fase de Oscuridad.



Durante su turno, cada héroe puede realizar hasta 3 acciones en cualquier orden: una acción de Maniobra y 2 acciones adicionales de su elección. Los héroes pueden realizar la misma acción varias veces. Por ejemplo, Brynn podría realizar una acción de Combate seguida de 2 acciones de Maniobra.

Las 5 acciones entre las que pueden elegir los héroes son:

- Maniobra
- Combate
- Exploración
- Preparación
- Especial

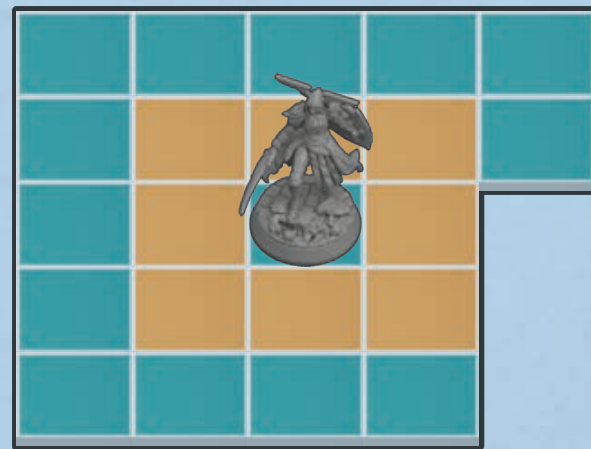
Cada una de estas acciones se describe de forma más detallada en las próximas páginas.

— MANIOBRA —

La acción de Maniobra permite al héroe moverse por el tablero. Cuando un héroe realiza una acción de Maniobra, obtiene una cantidad de puntos de movimiento igual a su velocidad.



Un héroe puede gastar 1 punto de movimiento para moverse a una casilla adyacente. Las piezas de tablero están divididas en casillas, y dos casillas se consideran adyacentes si comparten un borde o una esquina.



La casilla del héroe está adyacente a las 8 casillas amarillas.

Un héroe no se puede mover a una casilla que contenga un enemigo o un elemento de terreno 3D, pero sí a una casilla que contenga otro héroe si puede salir de ella inmediatamente.

Al gastar puntos de movimiento, un héroe puede realizar acciones entre un gasto y otro.

Después de que un héroe termine su turno, perderá los puntos de movimiento que no haya gastado. Los gastos de movimiento no gastados no se guardan para turnos posteriores.

Obstaculizado

Un héroe se encuentra **OBSTACULIZADO** si se encuentra adyacente a un enemigo. Cuando un héroe queda obstaculizado, pierde todos sus puntos de movimiento. Cuando un héroe obstaculizado fuese a obtener más de 1 punto de movimiento, en lugar de eso sólo obtiene 1.

Fichas de Vista

Las fichas de Vista representan puntos de interés. Cuando los héroes se acercan a ellas, pueden ampliar el tablero, revelar nuevos detalles o activar trampas.



Ficha de Vista

Cuando un héroe se mueve sobre una casilla que contenga una ficha de Vista o adyacente a ella, debe activar la ficha **inmediatamente**. Para ello, pulsa la imagen del héroe y arrástrala a esa ficha de Vista en la aplicación. Esto no gasta una acción.

Si un efecto hace que este movimiento se produzca en la fase de Oscuridad, el héroe resuelve esa ficha de Vista al comienzo de la siguiente ronda.

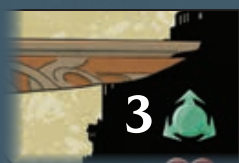


Brynn se ha movido adyacente a esta ficha de Vista, así que debe activarla antes de continuar su turno.

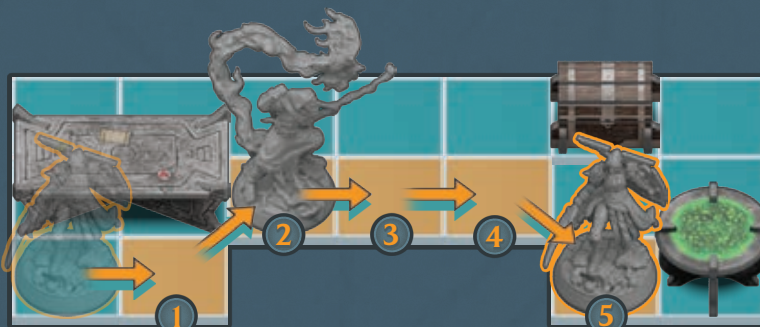
EJEMPLO DE MOVIMIENTO

Brynn quiere moverse adyacente a un cofre de tesoro cercano para poder registrarlo, por lo que realiza una acción de Maniobra. Su velocidad es "3", así que obtiene 3 puntos de movimiento.

1. Brynn gasta su primer punto de movimiento para moverse hacia la derecha.
2. Gasta su segundo punto de movimiento para moverse en diagonal a la casilla de Syrus.
3. Gasta su tercer punto de movimiento para moverse hacia la derecha y salir inmediatamente de la casilla de Syrus. Tiene que moverse más lejos, así que realiza otra acción de Maniobra para obtener 3 puntos de movimiento más.
4. Gasta su cuarto punto de movimiento para moverse adyacente al cofre. Como última acción de la ronda, realiza una acción de Exploración para registrar el cofre.
5. Gasta su quinto punto de movimiento para moverse adyacente al caldero y termina su turno, renunciando así a su último punto de movimiento.



Velocidad de Brynn



EJEMPLO DE MOVIMIENTO OBSTACULIZADO

Tras explorar el cofre en su turno anterior, Brynn quiere atacar al tumulario, así que realiza una acción de Maniobra y obtiene 3 puntos de movimiento.

1. Gasta un punto de movimiento para moverse adyacente al tumulario. Esto hace que quede obstaculizada, por lo que pierde todos sus puntos de movimiento restantes.
2. Usa su segunda acción para atacar al tumulario (consulta "Combate" en la página 10), pero no lo derrota, así que sigue obstaculizada.
3. Usa su última acción para otra acción de Maniobra. Puesto que sigue obstaculizada, sólo obtiene 1 punto de movimiento, y lo usa para alejarse del tumulario.



—COMBATE—

La acción de Combate permite que un héroe **ATAQUE** a un enemigo para intentar derrotarlo y eliminarlo del tablero. Puedes ver un ejemplo de ataque de un héroe en la página 12.

El arma que esté boca arriba en la carta de Ataque de un héroe es la que empleará en sus ataques. Cuando un héroe ataca, debe elegir y atacar una miniatura enemiga que esté dentro del **ALCANCE** y **LÍNEA DE VISIÓN** de la miniatura del héroe.

Alcance

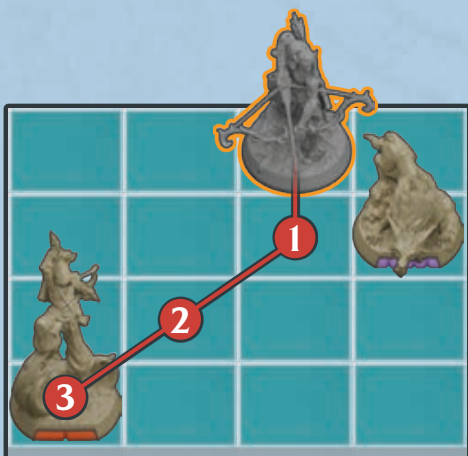
El alcance se usa para determinar si un enemigo se encuentra a la distancia necesaria para ser impactado por el arma de un héroe. Para todas las armas, un enemigo siempre está dentro del alcance de un héroe si está adyacente a éste. En el caso de las armas que tienen la palabra clave "**GRAN ALCANCE**", un enemigo está dentro del alcance si se encuentra adyacente o a 2 casillas de distancia del héroe.

Si un héroe usa un arma que tenga un valor de alcance, el ataque se considera ataque a distancia. Los héroes pueden realizar ataques a distancia contra enemigos adyacentes o no adyacentes.



Valor de alcance

Al atacar con un arma que tenga un valor de alcance, el héroe debe determinar a qué alcance se encuentra el enemigo. Para ello, el héroe cuenta el número de casillas que hay entre su casilla y la del enemigo siguiendo la ruta más corta de casillas adyacentes. El héroe empieza en una casilla adyacente a él y termina en la casilla del enemigo. Si el número es igual o menor que el alcance del arma, el enemigo se encuentra dentro del alcance.



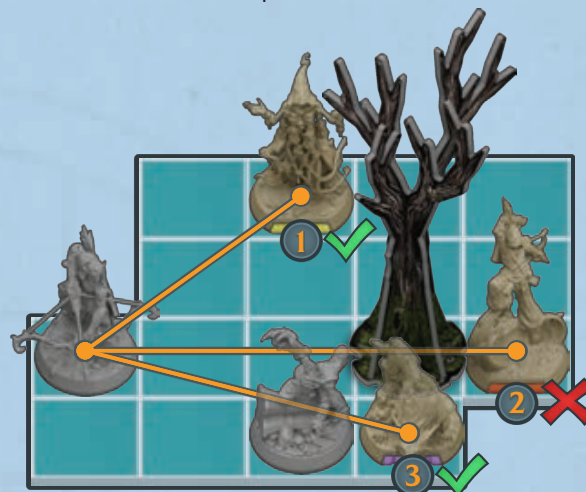
Galaden está adyacente al enemigo de la derecha, así que puede atacarlo con cualquier arma. El enemigo de la izquierda está a 3 casillas de distancia, así que Galaden necesita un arma que tenga un valor de alcance de al menos "3" para atacarlo.

Línea de visión

La línea de visión hace referencia a lo que puede ver una miniatura. Para determinar la línea de visión, los héroes trazan una línea imaginaria desde el centro de la casilla de una miniatura hasta el centro de la casilla de otra miniatura. Si la línea se interrumpe debido a bordes del tablero o a casillas que contengan terreno interpuesto, la línea de visión está **BLOQUEADA**. Los elementos de terreno interpuesto se muestran en la página 22.

Las esquinas de las casillas no bloquean la línea de visión. De igual modo, las miniaturas no bloquean la línea de visión.

Una miniatura **no puede** atacar a otra miniatura si la línea de visión entre ambas está bloqueada.



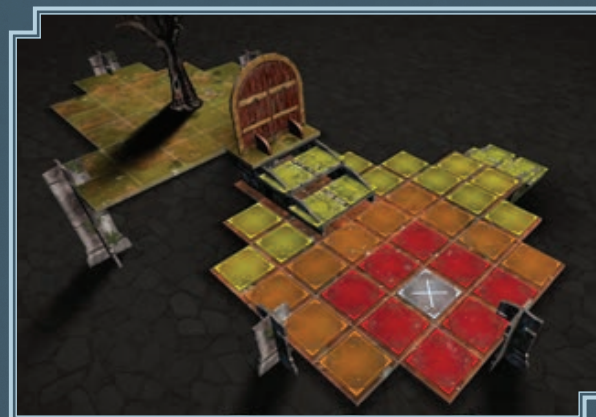
La línea de visión desde el héroe hasta el enemigo 2 está bloqueada por un árbol, pero no lo está hasta los enemigos 1 y 3.

◆ HERRAMIENTA DE LÍNEA DE VISIÓN ◆

Si a algún jugador le cuesta determinar la línea de visión, puede elegir "Línea de visión" en el menú de opciones. A continuación, el jugador selecciona cualquier casilla en la aplicación, lo que hará que ésta resalte todas las casillas que se encuentren dentro de la línea de visión de la casilla seleccionada. La aplicación también muestra el alcance desde esa casilla: las casillas rojas están adyacentes, las naranjas se encuentran a 2 casillas de distancia y las amarillas, a 3.



Menú de opciones



La casilla seleccionada tiene línea de visión no bloqueada a las casillas resaltadas, pero no a las que están detrás de la puerta.

Ataques de héroes

Cuando un héroe ataca a un enemigo, usa la aplicación para seleccionar la imagen de dicho héroe y arrastrarla a la imagen del enemigo al que va a atacar.



Para atacar al bandido verde, Syrus arrastra su imagen hasta la del bandido.

Al hacer esto, se abre la pantalla de ataque del héroe, en la que éste seleccionará qué arma está usando (su arma boca arriba). A continuación, debe lanzar el dado que aparece junto al icono de ataque de su carta de Héroe.



Galaden tira 1 dado azul durante su ataque.

Por lo general, el héroe quiere obtener tantos resultados de éxito (★) como sea posible para dañar al enemigo. El héroe puede resolver cada icono del dado de la siguiente forma:

- **Éxito (★):** el héroe puede gastar cada éxito para aplicarle daño al enemigo.
- **Ventaja (⊕):** el héroe puede colocar fatiga para convertir 1 resultado de ventaja (⊕) en 1 resultado de éxito (★) por cada punto de fatiga que coloque. La fatiga se describe en la página 18.
- **Incremento (⚡):** el héroe puede gastar resultados de incremento (⚡) para resolver capacidades de incremento. Estas capacidades proporcionan diversos efectos a los héroes y se describen en la página 20.

Por cada resultado de éxito (★) que gaste el héroe para aplicar daño, selecciona el botón ">" para introducir ese éxito en la aplicación. Después de que el héroe haya introducido la cantidad total de éxitos, selecciona "Confirmar".



El enemigo sufre daño (★) por cada éxito, y este daño se resta automáticamente de su vida. La cantidad de daño que sufre el enemigo por cada éxito lo determina el valor de daño del arma que ha usado el héroe.



El Arco de madera sangrienta tiene un valor de daño de "2". Con 2 éxitos, el enemigo sufrirá 4 puntos de daño.

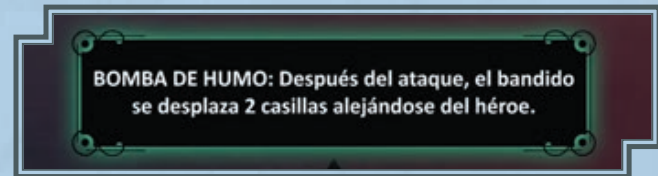
Defensa y capacidades de los enemigos

Cada enemigo tiene un valor de defensa junto a su barra de vida. Cada vez que un enemigo recibe un ataque, el daño sufrido queda reducido en una cantidad entre 0 y su valor de defensa. La aplicación realiza este cálculo automáticamente.



Cuando el bandido recibe un ataque, la aplicación reduce el daño que sufre en una cantidad entre 0 y 2.

La mayoría de los enemigos también tienen una capacidad de defensa que deben resolver los héroes cuando el enemigo recibe un ataque.



Tipos de daño

Cada arma tiene uno o más tipos de daño en el lado izquierdo de su carta. La mayoría de enemigos son débiles ante algunos tipos de daño. Durante el ataque de un héroe, cada éxito gastado inflige 1 punto de daño adicional por cada uno de los tipos de daño del arma ante los que sea débil el enemigo. La aplicación realiza este cálculo automáticamente.



Tipo de daño aplastante

Los tipos de daño ante los que es débil un enemigo se muestran como "?" hasta que la debilidad sea descubierta. La primera vez que un enemigo sufra daño de un tipo ante el que sea débil, esa debilidad queda revelada durante toda la campaña.



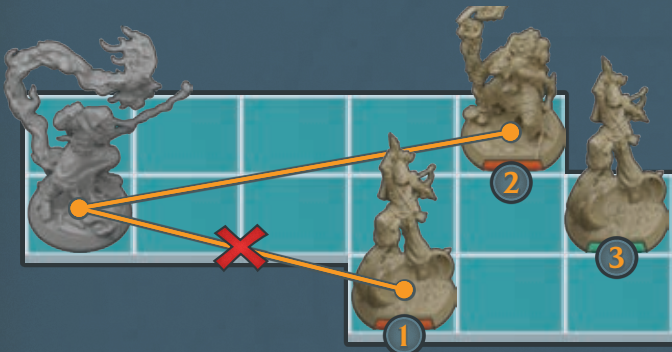
Este enemigo es débil ante armas que tengan el tipo de daño anemos. Su otra debilidad aún es desconocida.

EJEMPLO DE ATAQUE DE HÉROE

1. Syrus realiza una acción de Combate para atacar a un enemigo. Su arma equipada, la “Varita destellante”, tiene un valor de alcance de “4”, así que debe elegir un enemigo que esté a un máximo de 4 casillas de distancia de él.



2. El enemigo 3 no se encuentra a 4 o menos casillas de Syrus, así que éste no puede atacarlo. Los enemigos 1 y 2 están dentro del alcance, pero la línea de visión hacia el enemigo 1 está bloqueada por el borde del tablero, por lo que Syrus sólo puede atacar al enemigo 2.



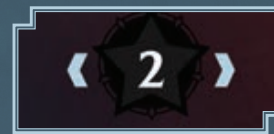
3. Syrus selecciona su imagen de héroe en la aplicación y la arrastra hasta la miniatura del enemigo 2 para iniciar el ataque.



4. A continuación, Syrus confirma que está usando la “Varita destellante”. Luego tira el dado naranja que aparece en su carta de Héroe y saca 1 éxito (★) y 2 ventajas (+).



5. Syrus coloca 1 punto de fatiga sobre su arma boca arriba para convertir 1 ventaja (+) en 1 éxito (★) para tener un total de 2 éxitos. Introduce los 2 éxitos en la aplicación pulsando dos veces el botón “>” y selecciona “Confirmar”.



6. La aplicación calcula el resultado del ataque. Cada éxito de la “Varita destellante” inflige 2 puntos de daño. Puesto que la “Varita destellante” tiene el tipo de daño cortante (☞) y el enemigo es débil ante él, éste sufrirá 1 punto de daño extra por cada éxito, lo que eleva el total a 6 puntos de daño.

$$\star + \text{☞} + \star + \text{☞} = 6$$

7. El enemigo tiene un valor de defensa de “2”, por lo que el daño se reduce aleatoriamente en un máximo de 2 puntos. En este caso, el daño se reduce en 1, así que el enemigo sufre 5 puntos de daño y se queda con 22 puntos de vida.



8. La capacidad de defensa del fanático también se resuelve. La aplicación selecciona un enemigo aleatorio y, cuando ese enemigo realice su siguiente ataque, la aplicación sumará 2 puntos de daño.

MÁRTIR: Un enemigo aleatorio suma 2 puntos de daño a su siguiente activación.

—EXPLORACIÓN—

La acción de Exploración permite a un héroe registrar el entorno e interactuar con las fichas y el terreno 3D del tablero, lo cual puede hacer avanzar o alterar la narrativa de una misión y proporcionar elecciones y experiencias únicas a los héroes.



Ficha de Exploración



Elemento de terreno 3D

Cuando un héroe realiza la acción de Exploración, **INTERACTÚA** con un elemento de terreno 3D o con una ficha de Exploración. Ese elemento debe estar adyacente a la miniatura del héroe o en la misma casilla que ésta. Para interactuar, el jugador selecciona la imagen de su héroe, la arrastra hasta el elemento con el que quiere interactuar y sigue las instrucciones proporcionadas por la aplicación.



Brynn explora el cofre arrastrando su imagen hacia él.

Interactuar con fichas y terreno 3D puede producir diversos efectos como realizar pruebas, obtener objetos y ampliar el tablero. Todos estos efectos se explican más adelante.

Los héroes pueden seleccionar cualquier ficha o elemento de terreno 3D si lo tocan en la aplicación. Esto permite a los héroes ver información sobre esa ficha o elemento de terreno sin realizar una acción.



—PREPARACIÓN—

La acción de Preparación permite a un héroe darle la vuelta a 1 carta de su zona de juego. De esta forma, el héroe puede cambiar su capacidad de héroe o su arma a algo más útil en función de las circunstancias.

Cuando un héroe realiza la acción de Preparación, puede darle la vuelta a su carta de Héroe, a su carta de Ataque o a una de sus cartas de Habilidad. Las habilidades se describen en la página 28.

Cuando un héroe da la vuelta a una carta por cualquier motivo, descarta **todas** las fichas que haya sobre esa carta. Se trata de una forma estupenda de deshacerse de algunos estados o de los molestos efectos de las fichas de Fatiga.



—ACCIONES ESPECIALES (◆)—

Muchas cartas tienen capacidades que van precedidas de un icono de acción (◆). El número que va antes del icono de acción indica cuántas acciones usa el héroe para realizar la acción especial.

2 ◆: Ataca a un enemigo 2 veces. Durante cada uno de estos ataques, añade 1 ★.

Esta capacidad usa 2 de las acciones del héroe.



FASE DE OSCURIDAD

La fase de Oscuridad representa el paso del tiempo durante el que los enemigos y otros elementos de la misión intentan frustrar los objetivos de los héroes. La aplicación guía a los jugadores durante la fase de Oscuridad, pero los pasos se describen brevemente a continuación:

1. **Paso del tiempo:** los héroes sufren los efectos de los estados “infectado” y “aterrorizado”, que se describen en la página 20. Además, cada héroe puede descartar 1 ficha de Fatiga; la fatiga se describe en la página 18.
2. **Activación de enemigos:** la aplicación activa cada enemigo que haya en el tablero, de uno en uno, haciendo que se muevan y ataquen. Las activaciones de los enemigos se describen en la página 15.
3. **Misión:** la aplicación puede mostrar mensajes sobre nuevos eventos, colocar enemigos en el tablero o actualizar los objetivos de los héroes entre otras cosas.
4. **Tácticas:** algunos enemigos pueden planear la ejecución de tácticas potentes o astutas para la siguiente ronda. Si lo hacen, la aplicación muestra un mensaje que alude a la intención del enemigo.

GANAR Y PERDER

Cada misión tiene sus propios objetivos, que se muestran en la parte superior de la pantalla.

OBJETIVO: Defiende la caravana hasta que llegue el barón.

Si los héroes completan el último objetivo de una misión, los héroes ganan y la misión termina.

Si no logran completar el último objetivo, o si algún héroe que tenga una dolencia grave vuelve a quedar herido, los héroes pierden y la misión termina. Los héroes heridos y las dolencias se describen en la página 18.

Cuando una misión termina, los héroes pasan a la siguiente misión. Sin embargo, el resultado de la misión, tanto si los héroes ganaron como si perdieron, puede afectar a futuras misiones y a otros aspectos de la campaña.



ACTIVAR ENEMIGOS

Durante la fase de Oscuridad, cada enemigo se activa y juega un turno. Cuando un enemigo se activa, normalmente se mueve hacia un héroe concreto y lo ataca.

El orden en el que se activan los enemigos lo determina la aplicación. Cuando es el turno de un enemigo para activarse, la aplicación abre una pantalla de activación que muestra la imagen y el nombre del enemigo, además de otra información necesaria para que el enemigo se active.



Pantalla de activación de enemigo

SELECCIÓN DE OBJETIVOS

Cada enemigo intenta atacar a un héroe durante su activación. Ese héroe es el **OBJETIVO** del enemigo y se muestra en la pantalla de activación. Al activarse, el enemigo se mueve de forma que pueda posicionarse para resolver un ataque contra ese objetivo si es posible.

Si el enemigo no puede atacar al objetivo mostrado, en lugar de eso tomará como objetivo al héroe más cercano al enemigo. Si hay varios héroes que pueden considerarse como el más cercano, el objetivo será el que tenga menos vida, y si hay varios héroes que puedan considerarse como el más cercano y que tengan la menor cantidad de vida, los héroes elegirán el objetivo del ataque entre las opciones válidas.

Si un enemigo no puede atacar a ningún héroe durante su activación, se moverá hacia el héroe más cercano que tenga la menor cantidad de vida.

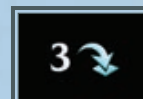
MOVIMIENTO

Lo primero que hace un enemigo durante su activación es moverse. Cuando un enemigo se activa, obtiene una cantidad de puntos de movimiento igual a su velocidad. Si el enemigo está obstaculizado, en lugar de eso sólo obtiene 1 punto de movimiento.



Velocidad del enemigo

A continuación, el enemigo gasta puntos de movimiento para moverse a una casilla del tablero desde la que pueda atacar a su objetivo. Un enemigo que no tenga valor de alcance se moverá adyacente a su objetivo. Sin embargo, si un enemigo tiene valor de alcance, se moverá de forma que se encuentre a una cantidad de casillas de distancia de su objetivo **igual** a ese valor de alcance, o lo más cerca posible de esa distancia. Esto puede suponer que el enemigo se aleje de su objetivo si está demasiado cerca o que se acerque a él si está demasiado lejos.



Alcance del enemigo

Un enemigo no puede moverse a una casilla que contenga un héroe o un elemento de terreno 3D, pero sí puede moverse a una casilla que contenga otro enemigo si sale de esa casilla inmediatamente.

ALCANCE Y LÍNEA DE VISIÓN

Un enemigo que pueda atacar a distancia debe tener línea de visión a su objetivo desde la casilla a la que se mueva. Si un enemigo no tiene línea de visión a su objetivo desde ninguna casilla que esté a una cantidad de casillas de su objetivo igual a su alcance, ese enemigo se moverá a una casilla que esté lo más lejos posible de su objetivo, pero manteniéndose dentro del alcance y la línea de visión.

La línea de visión y el alcance se determinan siguiendo las mismas reglas descritas en la sección "Combate" de la página 10.

OBSTACULIZADO

Como ocurre con los héroes, los enemigos quedan obstaculizados si comienzan su activación en una casilla que esté adyacente a un héroe o si se mueven a una casilla adyacente a un héroe.

Los enemigos prefieren no quedar obstaculizados si es posible. Sin embargo, esta preferencia es el último factor que se tiene en cuenta tras haber cumplido los demás criterios de movimiento.

ATAQUE

Después de que un enemigo se mueva, ataca a su objetivo para realizar una cantidad de daño igual al valor de daño que aparece en su pantalla de activación.

5 ✖

Valor de
daño

El héroe objetivo se defiende para reducir la cantidad de daño sufrida. Para defenderse, el héroe tira el dado que aparece junto al icono de defensa de su carta de Héroe. A continuación, puede resolver cada resultado de la siguiente forma:

- **Éxito (★):** el héroe puede gastar cada éxito para reducir en 1 el daño que fuese a sufrir.
- **Ventaja (⚡):** el héroe puede colocar fatiga para convertir 1 resultado de ventaja (⚡) en 1 resultado de éxito (★) por cada punto de fatiga que coloque. La fatiga se describe en la página 18.
- **Incremento (⚡):** el héroe puede gastar resultados de incremento (⚡) para resolver capacidades de incremento. Estas capacidades proporcionan diversos efectos a los héroes y se describen en la página 20.

Icono de
defensa



Galaden tira 1 dado negro durante su defensa.

Tras la reducción del daño, el héroe sufre todo el daño restante. Para sufrir daño, el héroe gira su dial de Vida para reducir su vida en tantos puntos como la cantidad de daño sufrida. Los efectos de llegar a 0 de vida se describen en la página 18.



Galaden sufre 4 puntos de daño.

CAPACIDADES DE ACTIVACIÓN DE ENEMIGOS

Cada enemigo tiene una capacidad, como el “Azote de icor” del fanático, que modifica su activación. Cuando un enemigo se activa, los héroes deben leer y aplicar la capacidad del enemigo a su activación.

AZOTE DE ICOR: Después de tirar los dados, si el objetivo no sacó un ⚡, infecta su carta de Héroe.

INTERRUMPIR

La pantalla de activación de enemigos tiene un botón de “Interrumpir” que pueden pulsar los héroes si tienen que resolver efectos que tengan lugar antes o durante la activación de un enemigo.

INTERRUMPIR

Cuando un héroe pulsa el botón “Interrumpir”, la pantalla de activación de enemigos se cierra para que los héroes puedan acceder a las pantallas principales del juego. Cuando estén listos para reanudar la activación de enemigos, los héroes deben pulsar el botón “Reanudar activación”.

REANUDAR ACTIVACIÓN

LA REGLA DE AVENTURA HEROICA

Durante las activaciones de enemigos, los jugadores deberían mover los enemigos y usar sus capacidades de la forma que mejor cumpla las instrucciones de los enemigos y evite que éstos queden obstaculizados si es posible. Por lo demás, los jugadores no están obligados a hacer que los enemigos se muevan de la forma óptima para enfrentarse a los héroes.

EJEMPLO DE ACTIVACIÓN DE ENEMIGOS

1. El fanático morado se activa y el objetivo que muestra es Brynn. El fanático tiene una velocidad de "3" y un alcance de "3".



2. El fanático no está obstaculizado, así que obtiene 3 puntos de movimiento. Puesto que tiene un alcance de "3", quiere quedarse exactamente a 3 casillas de distancia de Brynn. De todas las casillas que están a 3 casillas de distancia de Brynn, el fanático se mueve a la de la marca verde, desde donde tiene línea de visión sin bloquear hacia Brynn y no queda obstaculizado.



3. El fanático ataca a Brynn, que tira un dado negro para defenderse. Saca 1 éxito (★) y 1 incremento (⚡). Puesto que ha sacado un incremento, la capacidad de activación del fanático no tiene efecto alguno.



4. El ataque del fanático inflige 5 puntos de daño. El éxito de Brynn reduce este daño a 4, por lo que Brynn acaba sufriendo 4 puntos de daño y gira el dial de Vida para marcar su nuevo valor de vida.



5. La activación del fanático termina después de su ataque. Los héroes pulsan el botón "Hecho" para pasar a la activación del siguiente enemigo.



DAÑO Y FATIGA

Esta sección describe las reglas para dañar a los héroes y enemigos, así como las de la fatiga de los héroes.

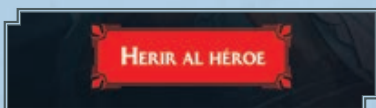
DAÑO Y DOLENCIAS DE LOS HÉROES

El dial de Vida de un héroe siempre muestra su vida actual. Cuando un héroe se cura (♥), aumenta su vida, pero no puede tener una cantidad mayor que su vida máxima.



Vida máxima en una carta de Héroe

Después de que un héroe sufra 1 o más puntos de daño (✖), reduce su vida en esa misma cantidad. Si la vida de un héroe se reduce a 0, queda **HERIDO**. Cuando un héroe queda herido, lleva su dial de Vida a su valor de vida máxima y selecciona su imagen en la aplicación para ver la pantalla de información del héroe. A continuación, pulsa el botón “Herir al héroe” y sigue las instrucciones que dé la aplicación.



Si el héroe debe sufrir una dolencia, lo hace del siguiente modo:

- **Dolencia leve:** el héroe sufre una dolencia leve cogiendo la carta de Dolencia leve que le indique la aplicación y colocándola en su zona de juego con el lado “Leve” boca arriba. El héroe lee el efecto de la carta y sigue sus instrucciones.
- **Dolencia grave:** el héroe sufre una dolencia grave dando la vuelta a su carta de Dolencia, de modo que el lado “Grave” quede boca arriba. El héroe lee el efecto de la carta y sigue sus instrucciones.

Si un héroe que tenga una dolencia grave queda herido, el resultado más habitual es que la aplicación informe a los héroes de que han fracasado y la misión termine.



Carta de dolencia leve

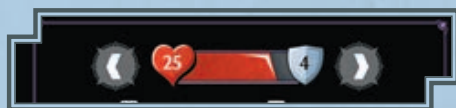


Carta de dolencia grave

DAÑO Y DERROTA DE LOS ENEMIGOS

Cuando un enemigo sufre daño de un ataque, la aplicación aplica ese daño de forma automática. Si la capacidad de un héroe daña directamente a un enemigo, el héroe selecciona ese enemigo en la pantalla de enemigos y reduce su vida de forma manual con el botón “<”.

Si la vida de un enemigo llega a 0 en algún momento, el enemigo queda derrotado y se retira su miniatura del tablero.



Aplicación de daño directo en la pantalla de información del enemigo

FATIGA (🔴)

La fatiga se produce cuando los héroes realizan esfuerzos adicionales durante la misión. Este esfuerzo puede ayudar a un héroe a tener éxito en un momento crucial, pero la fatiga acumulada también puede entorpecerlo si no la gestiona con cuidado.

CONVERTIR VENTAJAS

Cuando un héroe tira los dados durante un ataque, defensa o prueba, puede convertir los resultados de ventaja (♣) en resultados de éxito (★) si coloca fichas de Fatiga sobre su carta. Por cada ficha de Fatiga colocada, el héroe convierte 1 resultado de ventaja en 1 resultado de éxito. El héroe puede colocar cada ficha de Fatiga sobre cualquiera de sus cartas que tenga un **LÍMITE DE FATIGA** en la esquina inferior derecha. El límite de fatiga indica la cantidad máxima de fichas de Fatiga que puede haber sobre esa carta.

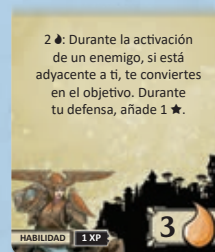


Ficha de Fatiga

CAPACIDADES DE FATIGA

Si una capacidad va precedida de un número y del icono de fatiga (🔴), se trata de una **CAPACIDAD DE FATIGA**. Para resolver este tipo de capacidades, el héroe debe colocar la cantidad de fichas de Fatiga que indique la capacidad, y estas fichas sólo se pueden colocar **sobre la carta de la capacidad**. Si la cantidad de fichas que fuera a haber sobre la carta supera su límite de fatiga, no se puede resolver la capacidad.

Capacidad de fatiga



Límite de fatiga



Para usar esta capacidad, el héroe debe colocar 2 fichas de Fatiga sobre esta carta. El límite de fatiga de la carta es “3”, de forma que no se podrá usar la capacidad si ya hay 2 o más fichas de Fatiga sobre ella.

Si el icono de fatiga (🔴) va precedido de “X”, el héroe puede colocar cualquier cantidad de fichas de Fatiga sobre la carta, siempre y cuando no supere su límite de fatiga.

SUFRIR FATIGA

Además, algunos efectos de juego pueden requerir que un héroe “sufra” fatiga. Salvo que se indique algo distinto, cuando un héroe sufra fatiga, debe colocar la cantidad indicada de fichas de Fatiga **sobre cualquiera de sus cartas que tenga un límite de fatiga** sin sobrepasar dicho límite. Esta fatiga se puede distribuir entre varias cartas. Al sufrir fatiga, el héroe sufre 1 punto de daño por cada ficha de Fatiga que no pueda colocar sobre una carta.

PRUEBAS

Cuando los héroes interactúan con el terreno o las fichas del tablero, en muchas ocasiones tendrán que realizar una prueba. Cada prueba requiere que un héroe use uno de los atributos que aparecen en su carta de Héroe: fuerza, agilidad, sabiduría y voluntad. Cada atributo puede tener un modificador positivo (+) o negativo (-) que se aplicará a todas las pruebas de ese atributo.

Cuando un héroe deba realizar una prueba de un atributo concreto, tira 2 dados negros. A continuación, aplica el modificador a la cantidad de éxitos obtenidos.

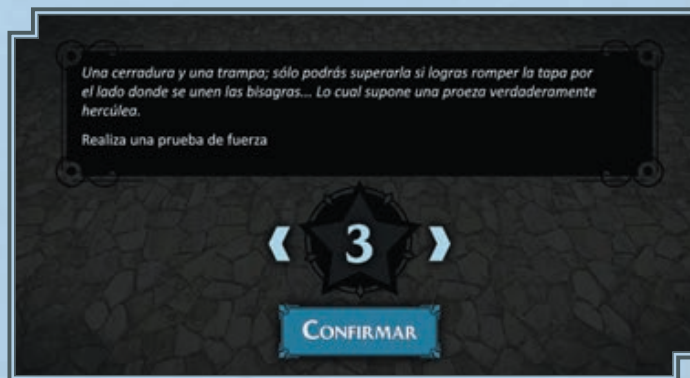


Brynn realiza una prueba de voluntad y saca 5 éxitos. Aplica su modificador de voluntad y obtiene un total de 6 éxitos.

La cantidad total de éxitos tras aplicar los modificadores determina el resultado. Hay 2 tipos de pruebas:

- Algunas pruebas requieren que el héroe introduzca la cantidad de éxitos en la aplicación. A continuación, la aplicación proporciona el resultado de la prueba. Los éxitos de algunas de estas pruebas son acumulativos: los héroes podrán realizar la prueba varias veces y la aplicación registrará la cantidad total de éxitos.
- Algunas pruebas proporcionan un número que indica cuántos éxitos son necesarios para superar la prueba (por ejemplo: "Realiza una prueba de fuerza 6"). Si el héroe tiene una cantidad de éxitos igual o superior al número requerido, supera la prueba. Si no es así, fracasa. Después de que el héroe seleccione "Éxito" o "Fracaso" según corresponda, la aplicación le da el resultado al héroe.

Al realizar una prueba, el héroe puede gastar iconos de incremento (⚡) para resolver capacidades de incremento y puede colocar fatiga para convertir resultados de ventaja (+) en resultados de éxito (★).



Este héroe ha realizado una prueba de fuerza y ha obtenido 3 éxitos.

ANULAR

La aplicación puede darle al héroe la posibilidad de anular el daño o la fatiga antes de sufrirlos. Cuando ocurra esto, se indicará un atributo (por ejemplo: "Cada héroe sufre 4 puntos de daño; se anula con fuerza."). Antes de sufrir el daño o la fatiga, el héroe puede realizar una prueba del atributo indicado, y cada resultado (★) obtenido durante esa prueba anulará 1 punto de daño o de fatiga.



◆ EFECTOS DE LOS HÉROES ◆

Esta sección describe las capacidades y efectos pertenecientes a los héroes.

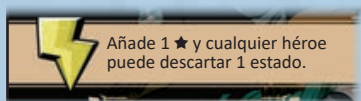
— CAPACIDADES —

La mayoría de las cartas que hay en la zona de juego de un héroe tienen capacidades. Cada capacidad describe cuándo y cómo se resuelve.

Cuando un héroe resuelve una capacidad, **no puede** afectar a otros héroes salvo que la capacidad especifique algo distinto. Por ejemplo, si una capacidad dice: “1 ♣: Concentra 1 carta”, el héroe que la resuelve no puede colocar una ficha de Concentración sobre la carta de otro héroe.

— CAPACIDADES DE INCREMENTO —

Una **CAPACIDAD DE INCREMENTO** es cualquier capacidad que vaya precedida del icono de incremento (⚡). Muchas cartas, incluidas todas las cartas de Héroe, tienen capacidades de incremento. Los héroes pueden usar este tipo de capacidades siempre que tiren algún dado. Para usar una capacidad de incremento, un héroe gasta un icono de incremento de uno de los resultados de sus dados y luego resuelve el efecto de la capacidad. Cada capacidad de incremento sólo puede usarse una vez por tirada.



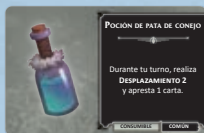
Capacidad de incremento en una carta de Héroe

— REPETICIÓN DE TIRADAS DE DADOS —

Algunas capacidades permiten que los héroes repitan las tiradas de dados. Las capacidades de repetir tiradas deben usarse antes de resolver ningún resultado de los dados. Si un héroe tiene varias capacidades de repetir tiradas, puede emplear estas repeticiones como prefiera, de modo que puede volver a tirar varios dados o volver a tirar un mismo dado varias veces.

— USAR CONSUMIBLES —

Un consumible es un objeto que proporciona un beneficio inmediato. Cada consumible describe cuándo puede usarse y qué efecto tiene. Tras su uso, hay que ponerlo aparte y no puede volver a usarse durante esa misión.



Carta de Consumible

— PALABRAS CLAVE —

Los héroes y los enemigos usan capacidades que aparecen en forma de **PALABRAS CLAVE**. Una palabra clave es la forma corta de presentar un efecto que aparece de forma frecuente. Las reglas de cada palabra clave son las siguientes:

- **Carga:** después de darle la vuelta a una carta (lo que incluye su colocación en la zona de juego de un héroe al comienzo de una misión), si el lado boca arriba de la carta tiene la palabra clave “**CARGA**”, se colocan sobre ella la cantidad y tipo de fichas que indique la palabra clave. Cuando no haya fichas de ese tipo sobre la carta, se le da la vuelta.

Por ejemplo, si un héroe da la vuelta a una carta y la capacidad del lado boca arriba dice: “**CARGA:** Apresta 2”, el héroe coloca 2 fichas de Presteza sobre la carta. Cuando el héroe gaste la última de las fichas de Presteza de esa carta, el héroe le da la vuelta inmediatamente.

- **Desplazamiento:** esta palabra clave permite a una miniatura moverse una distancia no superior a la cantidad de casillas indicada. Cuando una miniatura se mueve de este modo, ignora las reglas de obstaculización, pero sigue sujeta a todas las reglas del terreno.
- **Gran alcance:** un arma que tenga esta palabra clave se puede usar para atacar a una miniatura que esté a un máximo de 2 casillas de distancia (si la línea de visión no está bloqueada).
- **Revelación:** después de darle la vuelta a una carta (lo que incluye su colocación en la zona de juego de un héroe al comienzo de una misión), si el lado boca arriba de la carta tiene la palabra clave “**REVELACIÓN**”, el efecto posterior a la palabra clave debe resolverse inmediatamente.

— ESTADOS DE LOS HÉROES —

Los estados de los héroes son efectos positivos o negativos que se representan mediante fichas de Estado que se colocan sobre las cartas. Si un efecto indica a un héroe que “infecte”, “aterrorice”, “cicatricice”, “concentre” o “apreste” una carta, el héroe colocará una ficha de Estado del tipo apropiado sobre esa carta. Por ejemplo, si un héroe debe “concentrar” su carta de Héroe, obtiene una ficha de Concentración y la coloca sobre su carta de Héroe.

Si no se especifica ninguna carta, el héroe puede colocar la ficha sobre su carta de Héroe, sobre su carta de Ataque o sobre cualquiera de sus cartas de Habilidad.

Cuando una carta fuese a obtener un estado de cuyo tipo ya tenga una ficha, no puede obtener ese estado. La excepción a esta regla es la resolución de la palabra clave “**CARGA**”.

Cuando un héroe le da la vuelta a una carta, **todas** las fichas que tenga ésta se devuelven a la reserva.

Cada estado tiene un efecto especial que se describe a continuación:



Infectado: cuando se produce el paso del tiempo durante la fase de Oscuridad, el héroe sufre una cantidad de daño igual a la cantidad de sus cartas que tengan una ficha de Infección.



Aterrorizado: cuando se produce el paso del tiempo durante la fase de Oscuridad, el héroe sufre 1 punto de fatiga sobre cada una de sus cartas que tenga una ficha de Terror.



Cicatrizado: cuando un héroe dé la vuelta a una carta que tenga una ficha de Cicatriz sobre ella, sufre 2 puntos de daño.



Concentrado: durante un ataque, una defensa o una prueba, el héroe puede descartar una ficha de Concentración de una carta para repetir la tirada de 1 de sus dados.



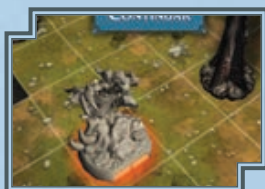
Presto: durante su turno, el héroe puede descartar una ficha de Presteza de una de sus cartas para darle la vuelta a esa carta sin realizar una acción de Preparación.

◆ REGLAS DE ENEMIGOS ADICIONALES ◆

Esta sección describe reglas adicionales sobre los enemigos. La activación de los enemigos se describe en la página 15.

— COLOCACIÓN DE LOS ENEMIGOS —

Cuando aparece un enemigo, la aplicación lo muestra en la casilla en la que los héroes deberían colocar su miniatura en el tablero. Si esa casilla ya está ocupada por una miniatura, los héroes mueven la miniatura existente a la casilla más cercana de su elección.



Aparición de bersérker en la aplicación

— NIVELES DE LOS ENEMIGOS —

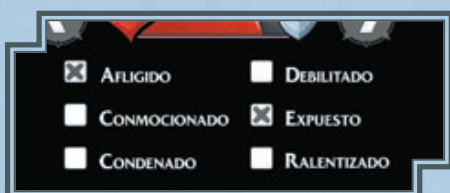
Cada enemigo tiene un nivel que indica la fuerza de esa miniatura concreta. El nivel del enemigo se muestra en la pantalla de enemigos de la aplicación. Los enemigos de mayor nivel tienen más vida y defensa, así como ataques y capacidades más potentes.



Nivel del enemigo

— ESTADOS DE LOS ENEMIGOS —

Los estados de los enemigos son efectos negativos que registra la aplicación. Si un héroe hace que un enemigo sufra un estado, lo aplica seleccionando el enemigo en la pantalla de enemigos y eligiendo el estado apropiado.



La aplicación resuelve automáticamente los estados de los enemigos y también los elimina **al final de cada ronda**. Un enemigo no puede sufrir un estado que ya tenga.

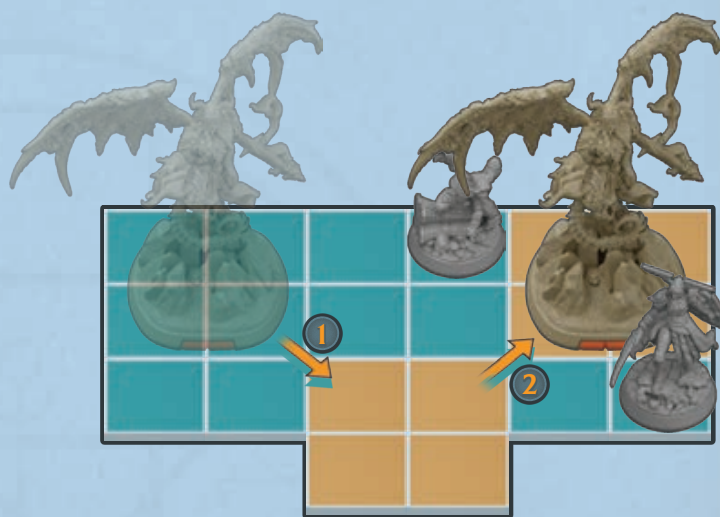
La aplicación resuelve cada estado como se explica a continuación, y todos los cálculos de porcentajes se redondean hacia arriba.

- **Afligido:** durante la fase de Oscuridad, cada enemigo afligido sufre 4 puntos de daño.
- **Condenado:** al final de la ronda, se elimina el estado "Condenado" de un enemigo condenado, pero el enemigo conserva todos sus demás estados durante otra ronda.
- **Conmocionado:** cuando un héroe ataca a un enemigo conmocionado, hay un 10% más de probabilidades de que se usen las capacidades secundarias del arma del héroe (las capacidades secundarias se explican en la página 27).
- **Debilitado:** el daño de ataque de un enemigo debilitado se reduce un 20%.
- **Expuesto:** un enemigo expuesto sufre un 20% más de daño de los ataques.
- **Ralentizado:** la velocidad de un enemigo ralentizado se reduce a 1.

— ENEMIGOS GRANDES Y PEQUEÑOS —

Las miniaturas enemigas que ocupan 1 casilla son **PEQUEÑAS**. Las miniaturas enemigas que ocupan más de 1 casilla son **GRANDES**. Cuando un enemigo grande se mueve, los héroes eligen una casilla adyacente a una de las que ocupa el enemigo grande. A continuación, mueven el enemigo de forma que cualquier parte de su base ocupe la casilla elegida. Se aplican todas las demás reglas sobre movimientos.

Al determinar la línea de visión de los enemigos grandes, se puede trazar una línea desde el centro o al centro de cualquier casilla que ocupe el enemigo grande. Además, al determinar el alcance hacia o desde un enemigo grande, los héroes pueden contar desde cualquier casilla que ocupe éste.



El enemigo grande puede moverse adyacente a ambos héroes gastando 2 puntos de movimiento.

◆ ELEVADOR ◆

El elevador se usa para evitar que un enemigo grande quede inclinado en una escalera. Si la miniatura de un enemigo grande termina su movimiento de forma que se quede medio fuera de un escalón (o sobre las dos casillas de delante de esa escalera), coloca el elevador bajo la parte de la miniatura que carece de apoyo.



TERRENO

El terreno representa elementos naturales, como agua, lava y árboles, y también objetos como cofres del tesoro, estanterías y puertas. Algunos terrenos se representan con capas inferiores, que se describen en la página siguiente; sin embargo, la mayor parte del terreno se representa mediante elementos 3D troquelados.

Los héroes pueden realizar una acción de Exploración para interactuar con el terreno 3D, y esas interacciones pueden incluir abrir una puerta o un cofre del tesoro, hacer saltar trampas o descubrir recetas y obtener materiales.

Los héroes pueden seleccionar un elemento de terreno 3D en la aplicación para ver información sobre ese terreno.

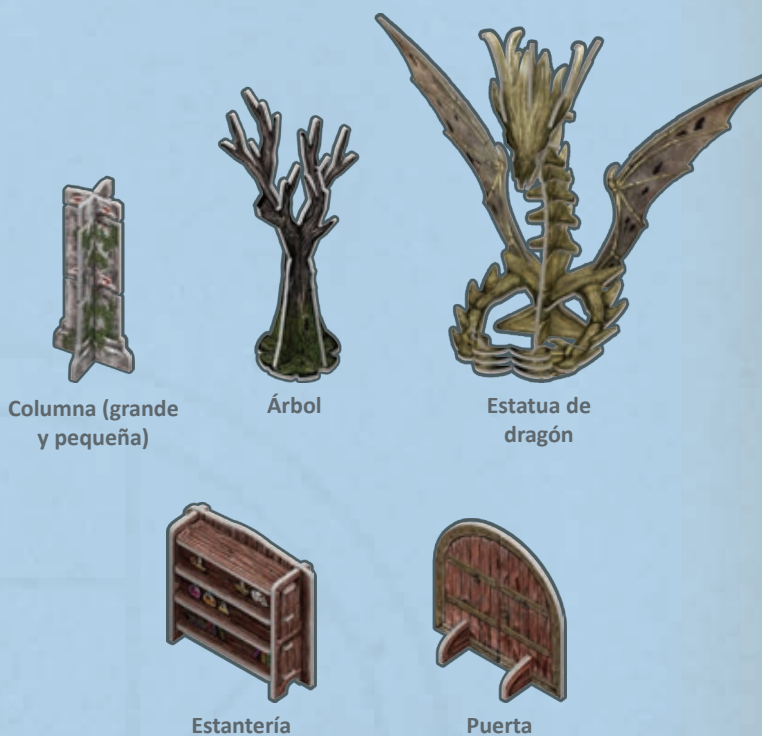
TERRENO Y MOVIMIENTO

Los héroes y los enemigos no pueden entrar en casillas que contengan elementos de terreno 3D a menos que una regla o efecto indique algo distinto (por ejemplo, las reglas de las escaleras). Las miniaturas se pueden mover diagonalmente entre dos casillas que contengan terreno 3D.



TERRENO INTERPUESTO

Los elementos de terreno 3D mostrados en esta sección son **TERRENO INTERPUESTO**. Este tipo de terreno bloquea la línea de visión y los héroes no pueden contar el alcance a través de él.



BARRICADAS

Las barricadas son igualmente peligrosas para los héroes y para los enemigos.

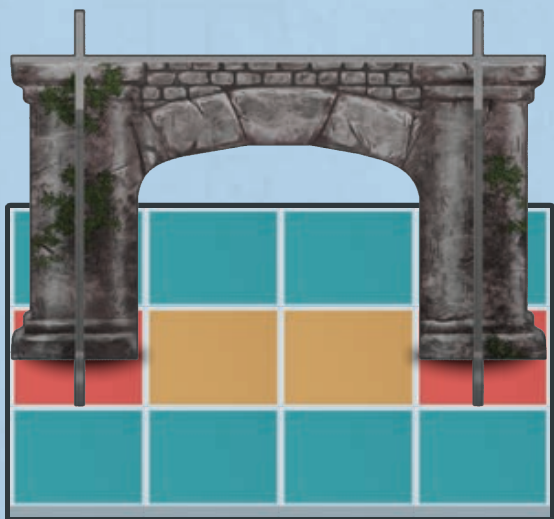
Si un héroe ataca a un enemigo que esté adyacente a una barricada, añade 1 éxito a su ataque.

Si un enemigo ataca a un héroe que esté adyacente a una barricada, añade 1 punto de daño a su ataque.



ARCADAS

Una arcada es un elemento de terreno compuesto por dos columnas y un arco. Las casillas ocupadas por las columnas de una arcada impiden el movimiento y la línea de visión. Las miniaturas pueden moverse por las dos casillas que hay entre las columnas y trazar línea de visión a través de ellas.



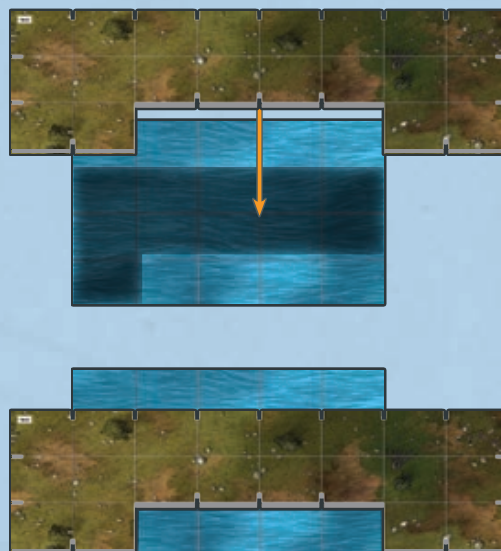
Los héroes y los enemigos pueden moverse y atacar por las dos casillas que hay bajo el arco.

Si una miniatura es demasiado alta o ancha como para caber bajo una arcada, los jugadores deben retirar la arcada hasta que la miniatura deje de estar bajo ella. Es conveniente colocar una columna o una ficha en las casillas ocupadas por las columnas de la arcada como recordatorio de que no es posible realizar movimientos o trazar líneas de visión por esas casillas.







CAPAS INFERIORES

Algunos terrenos están impresos en hojas que se colocan de forma parcial bajo las piezas del tablero. Al colocar este tipo de terreno, es importante que sólo queden al descubierto las casillas que muestre la aplicación.



Capa inferior de agua bajo una pieza de tablero

Las casillas de las capas inferiores están adyacentes a las casillas con las que comparten un borde o esquina, y los héroes y enemigos pueden moverse a esas casillas de capa inferior de forma normal. Cada tipo de capa inferior tiene efectos especiales para los héroes y enemigos:

-  **Agua:** al gastar puntos de movimiento para salir de una casilla de agua, los héroes o enemigos deben gastar 1 punto de movimiento adicional.
-  **Ascuas:** si un héroe entra en una casilla de ascuas, cicatriza una de sus cartas. Si un enemigo entra en una casilla de ascuas, queda afligido y condenado.
-  **Pinchos:** si un héroe o enemigo entra en una casilla de pinchos, queda obstaculizado y sufre 2 puntos de daño.
-  **Veneno:** si un héroe entra en una casilla de veneno, infecta una de sus cartas. Si un enemigo entra en una casilla de veneno, queda debilitado.

Los héroes pueden seleccionar una capa inferior en la aplicación para ver un recordatorio de esta información.

ELEVACIÓN

Es frecuente que los tableros tengan varios niveles de elevación. Al colocar piezas que estén elevadas, debes insertarlas en columnas para que sirvan como apoyo.

Cada columna puede unirse a una pieza de tablero de dos formas: empleando una muesca que tenga una gárgola o bien una muesca que no tenga una gárgola. Al crear cualquier porción elevada del tablero, consulta la aplicación para asegurarte de que las columnas estén orientadas igual que en la aplicación.



Gárgola en columna

La aplicación indica al jugador que inserte esta pieza como se muestra, con el lado de la cabeza de la gárgola sujetando la pieza.

Comenzando por la pieza que esté sobre la mesa, la altura de diferencia de cada nivel de elevación respecto al nivel anterior es aproximadamente la altura de una escalera (o la distancia hasta la siguiente muesca de una columna).

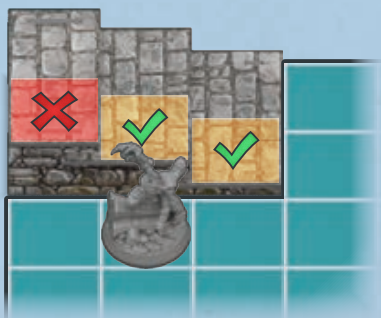


ESCALERAS

Las miniaturas no pueden moverse directamente hacia arriba para cambiar de nivel (por ejemplo, de una pieza de tablero de nivel 1 a una de nivel 2). En vez de eso, deben emplear una escalera. Cada escalera tiene 3 **ESCALONES**.

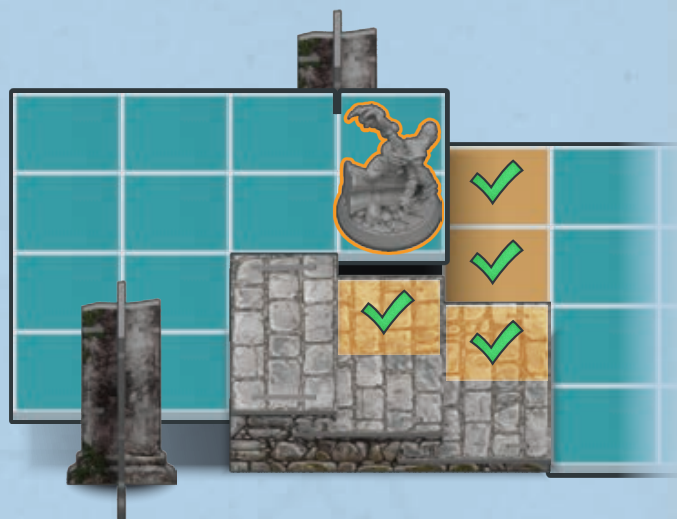
Los escalones inferior y medio se encuentran entre los niveles que une la escalera, de forma que una miniatura puede moverse desde la pieza de tablero del nivel inferior a esos escalones, o de esos escalones a la pieza del nivel superior.

El escalón superior está al mismo nivel que la pieza de tablero del nivel superior (incluso si la pieza descansa sobre el escalón superior). Por lo tanto, una miniatura no puede moverse directamente al escalón superior desde la pieza de tablero del nivel inferior.



MOVIMIENTO DESCENDENTE

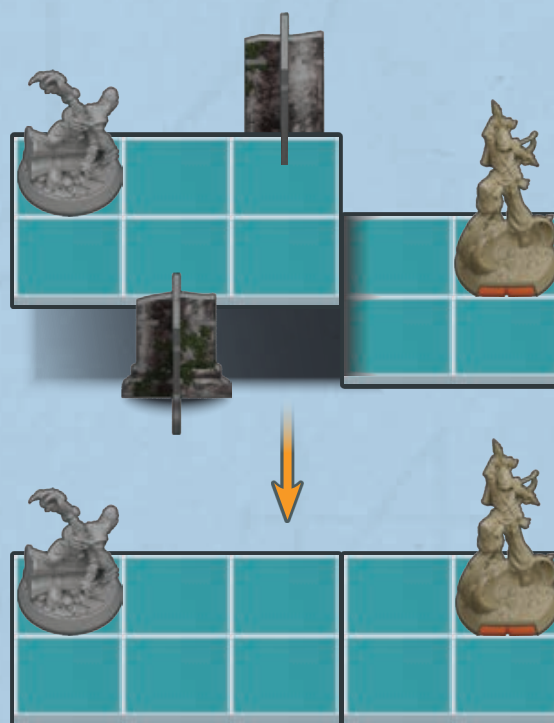
Además de usar escaleras, los héroes y los enemigos pueden descender cualquier cantidad de niveles si se mueven desde el borde de una pieza. A efectos del movimiento descendente, se consideran adyacentes todas las casillas que estarían adyacentes entre sí si las piezas de tablero de todos los niveles estuvieran al mismo nivel. La mejor forma de evaluar esto es mirando el tablero directamente desde arriba.



Las casillas resaltadas están en un nivel inferior al de la casilla del héroe, y éste puede moverse a cualquiera de ellas.

ELEVACIÓN Y ATAQUES

Los héroes y los enemigos pueden trazar la línea de visión y determinar el alcance desde una elevación a otra, hacia arriba o hacia abajo, como si todos los niveles se encontrasen al mismo nivel. Por lo tanto, los héroes y los enemigos pueden atacarse unos a otros desde arriba o desde abajo.



Para medir la línea de visión y el alcance hacia este enemigo, el héroe se considera como si estuviera en la misma elevación que el enemigo.

SALIENTES

Un **SALIENTE** es una porción de una pieza de tablero que existe uno o más niveles directamente por encima de una pieza de tablero que tiene debajo. Tanto los héroes como los enemigos pueden moverse a casillas que estén debajo de un saliente. Sin embargo, si una miniatura es demasiado grande como para caber bajo un saliente (es decir, si la miniatura no puede colocarse de pie de forma normal sin tocar la pieza de tablero que tiene encima) esa miniatura no puede moverse ni ser movida a esa casilla.



Syrus se encuentra bajo un saliente.

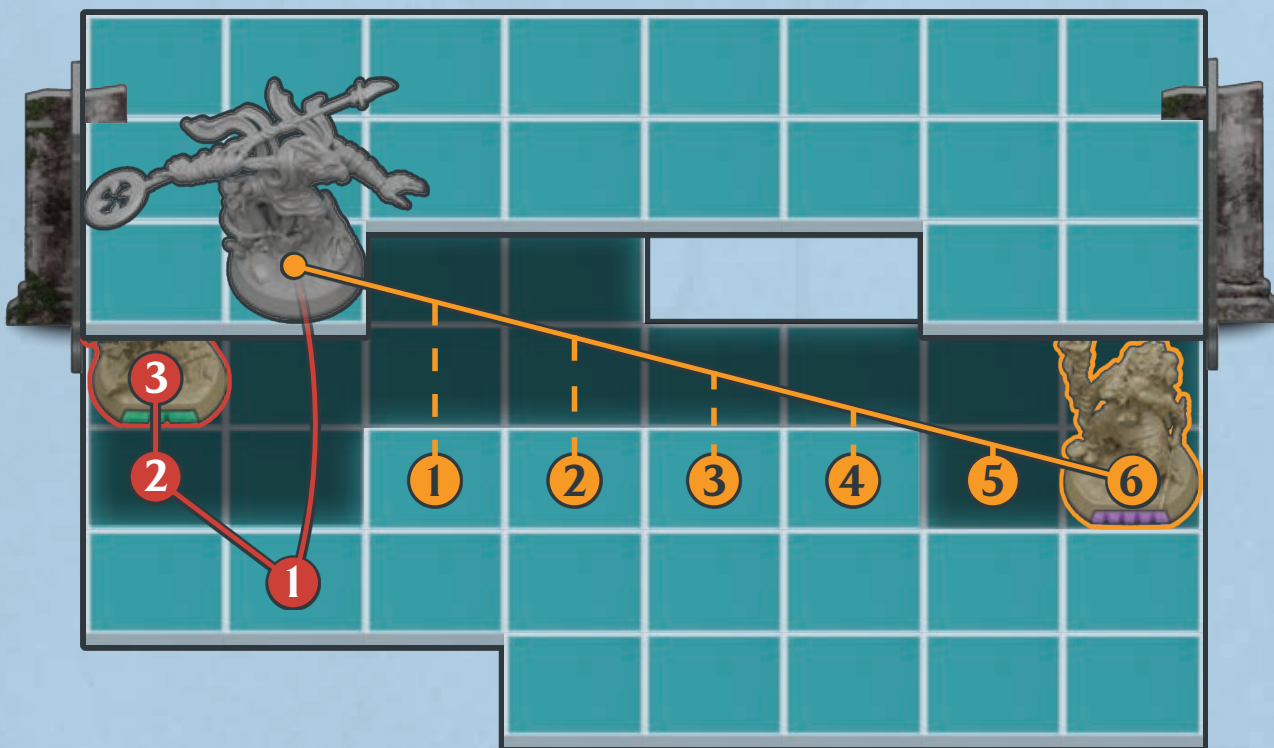
SALIENTES Y LÍNEA DE VISIÓN

Los salientes pueden bloquear o no la línea de visión entre dos miniaturas. Por lo general, una miniatura puede trazar línea de visión a otra miniatura que esté bajo un saliente si la línea pasa por una casilla que esté en el nivel de la miniatura inferior y que no tenga un saliente encima. Es conveniente que los jugadores usen la herramienta de línea de visión de la aplicación. Para ver reglas detalladas y ejemplos de línea de visión con salientes, los jugadores pueden consultar la referencia de reglas incluida en la aplicación.

SALIENTES Y ALCANCE

Al determinar el alcance entre dos casillas que estén en niveles distintos, los héroes cuentan el alcance por las casillas adyacentes de forma normal (consulta "Alcance" en la página 10). Al contar el alcance, los héroes pueden contar hacia arriba o hacia abajo por los niveles. Para ver reglas detalladas sobre el alcance con salientes, los jugadores pueden consultar la referencia de reglas incluida en la aplicación.

Puesto que algunos efectos no requieren línea de visión, es posible que una miniatura o casilla se encuentre dentro del alcance de un efecto cuyo origen esté directamente encima o debajo de ella.



Vaerix tiene línea de visión hacia el enemigo de la derecha y puede atacarlo con un arma que tenga alcance "6" o más. Vaerix no puede atacar al enemigo de la izquierda porque la línea de visión está bloqueada; sin embargo, ese enemigo puede verse afectado por capacidades que tomen como objetivo enemigos que se encuentren a 3 o menos casillas de Vaerix.

REGLAS DE CAMPAÑA

Las reglas que se recogen en esta sección **no son necesarias para empezar a jugar**. Cuando los héroes obtengan acceso al mapa de campaña de la aplicación, deberían leer las reglas de esta sección antes de continuar con la campaña.

En los primeros compases de la campaña, los héroes obtienen acceso a características adicionales de la aplicación, como la posibilidad de crear objetos, de mejorar equipo y de adquirir cartas de Habilidad. Estas oportunidades están disponibles en la ciudad de Puerta Helada, donde volverán los héroes tras la mayoría de las misiones.

EQUIPO

Las armas y objetos que usan los héroes a lo largo de su campaña se consideran **EQUIPO**. Cada héroe comienza la partida con 2 armas y, a medida que la campaña progresa, los héroes podrán encontrar y crear diversas armas, así como armaduras, accesorios y consumibles.

A los héroes se les considera **GRUPO** de forma colectiva, y el equipo al que tiene acceso el grupo se registra en la aplicación. La cantidad de equipo que pueden tener los héroes en su inventario no tiene límite; sin embargo, antes de emprender una misión, cada héroe elige una cantidad limitada de armas y objetos con los que equiparse:

- 2 armas (para crear una carta de Ataque)
- 1 armadura
- 1 accesorio
- 3 consumibles

Todas las cartas de equipo son de doble cara, de forma que una cara muestra la versión estándar del equipo y la otra muestra su versión mejorada. Cada héroe coloca el equipo que ha elegido en su zona de juego, con la cara estándar boca arriba. Pero si el equipo ha sido mejorado, lo coloca con la cara mejorada boca arriba. Las reglas para mejorar equipo se describen en el apartado "Creación y mejora" de la página 27.



Cara estándar



Cara mejorada (↗)

ARMADURA

La armadura se usa para aumentar la vida y la defensa del héroe y contribuye de otras formas a que el héroe sobreviva.



Carta de Armadura

Todas las cartas de Armadura tienen una capacidad que describe cuándo puede usarse y cómo se resuelve su efecto. Además de su capacidad, la armadura puede aumentar la vida máxima de un héroe y proporcionar resultados de dado adicionales o incluso dados adicionales al defenderse de ataques. Si la armadura aumenta la vida máxima de un héroe, éste considera que el valor de vida de su carta de Héroe aumenta en tantos puntos como la cantidad indicada por la armadura.



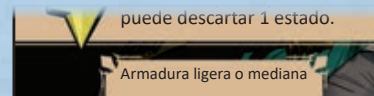
Vida máxima aumentada en 1



1 éxito (★) adicional al defender

Restricciones de armadura

Todas las cartas de Armadura indican si se trata de una armadura ligera, mediana o pesada. Ningún héroe puede equipar tipos de armadura que no aparezcan en su carta de Héroe.



Tipo de armadura en carta de Héroe (izquierda) y en carta de Armadura (derecha)

ACCESORIOS

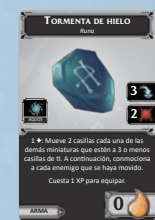
Un accesorio proporciona efectos al héroe que lo lleva equipado. La aplicación gestiona automáticamente los efectos de todos los accesorios equipados; aun así, cuando un héroe equipa un accesorio, no debe olvidarse de colocar la carta correspondiente en su zona de juego como recordatorio de su efecto.



Carta de Accesorio

RUNAS

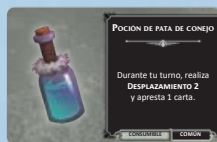
Durante la campaña, es posible que algún héroe encuentre una runa. Algunas runas son accesorios, mientras que otras son armas que no tienen restricciones de héroes, por lo que cualquiera puede equiparlas.



Carta de Runa

—CONSUMIBLES—

Los consumibles proporcionan efectos especiales que se describen en sus cartas. La capacidad de cada consumible explica cuándo se puede usar. Tras usar un consumible, el héroe lo retira de su zona de juego.



Carta de Consumible

Al crear, los héroes pueden fabricar lotes de consumibles que les permiten elegirlos en futuras misiones. Los héroes **no pueden** equipar varias copias del mismo consumible.

Existen 3 tipos de consumibles:

- **Común:** hay 4 copias de cada consumible común.
- **Limitado:** hay 2 copias de cada consumible limitado. Estos consumibles sólo pueden usarlos héroes concretos que se indican en la carta.
- **Especiales:** hay 1 copia de cada consumible especial. Se trata de potentes brebajes que sólo se pueden encontrar durante las misiones.

—PARTES DE ARMAS—

Las armas están formadas por 3 **PARTES**. La primera parte dicta qué carta usa el héroe. Las otras dos proporcionan capacidades secundarias.

Muchas de estas capacidades tienen un porcentaje de probabilidad de activarse cada vez que el héroe ataca; la aplicación las calcula y resuelve automáticamente. Otras capacidades que pueden afectar a los héroes o el tablero muestran recordatorios adicionales en el momento adecuado.



Primera parte de un arma

—RASGOS—

Muchas cartas contienen rasgos como **"Liderazgo"** o **"Lanza"** que aparecen bajo el nombre de la carta. Los rasgos no tienen efectos propios; sin embargo, otros efectos de juego pueden hacer referencia a cartas que tengan esos rasgos.

Si un efecto hace referencia a una carta con un rasgo, sólo hace referencia al lado boca arriba de esa carta.

+—CREACIÓN Y MEJORA—+

A lo largo de la campaña, los héroes obtienen los siguientes recursos: oro, materiales, esencias y recetas. Todos ellos son recursos compartidos por los héroes que registra la aplicación. Los héroes pueden usar estos recursos entre misión y misión para crear equipo nuevo y mejorar el equipo existente.

—ORO—

El oro es la moneda principal de Terrinoth. Cuando los héroes visitan la ciudad de Puerta Helada, pueden gastar oro para comprar materiales que se usan para la creación. También hay misiones y eventos que proporcionan oportunidades de gastar oro.



—MATERIALES Y ESENCIAS—

Los recursos principales que necesitan los héroes para crear y mejorar equipo son **MATERIALES** y **ESENCIAS**. Los materiales son un recurso común que los héroes pueden encontrar al explorar o que pueden comprar con oro en la ciudad. Entre los materiales hay metal, hueso, cuero, tela, minerales, hierbas e ingredientes. Las esencias son menos frecuentes y representan los componentes del tejido de la realidad, como ignos (fuego) y anemos (aire).



—RECETAS—

Los héroes obtienen recetas a lo largo de la campaña, y cada receta contiene una lista con los materiales y esencias necesarios para crear un elemento de equipo concreto. Para crearlo, el héroe combina los materiales de la lista con la receta en la sala de creación que pueden visitar los héroes entre misión y misión. Tras crear un elemento de equipo, la receta y los materiales combinados con ella se gastan y se eliminan automáticamente del inventario del grupo. Cualquier elemento de equipo creado, incluidos los consumibles, pasa a ser parte del inventario del grupo durante el resto de la campaña.

Cada elemento de equipo tiene 2 recetas. La primera se usa para crearlo, y los héroes pueden conseguirla durante las misiones. La segunda se usa para mejorarlo y permite a los héroes usar la versión mejorada.



LA PANTALLA DE CIUDAD

Puerta Helada es una de las Ciudades Libres del reino de Terri-noth. Aunque no es vasalla de la baronía de Forthyn, existe dentro de sus límites y es a la vez aliada y rival.



Pantalla de la ciudad

La **CIUDAD** es el hogar de los héroes durante la campaña, y el lugar al que regresan entre misión y misión. Pueden visitar varios lugares para comprar materiales y crear equipo, además de para conseguir información de los habitantes de la bulliciosa urbe.

La ciudad tiene 3 ubicaciones destacadas que pueden visitar los héroes:



Sala de creación

Una forma estupenda de aumentar el poder de los héroes durante la campaña es crear y mejorar equipo. La sala de creación permite a los héroes gastar las recetas, materiales y esencias que han obtenido para crear y mejorar equipo.



Armería

La armería permite a los héroes modificar las partes de sus armas para optimizar la forma en que afrontan su siguiente misión, explorar nuevas estrategias y personalizar su estilo de juego.



Tienda

La tienda contiene materiales, recetas y, ocasionalmente, equipo que se pueden comprar con oro. Además, también se pueden vender materiales a cambio de oro.

EVENTOS

Los eventos pueden aparecer en la ciudad y en el mapa de campaña y representan diversas ubicaciones, personas y sucesos. Para resolver un evento, los héroes lo seleccionan en la aplicación y siguen las instrucciones. Algunos eventos requieren que los héroes viajen a un destino concreto. Los eventos hacen avanzar la narrativa del juego y proporcionan recompensas y otras sorpresas a los héroes.



Normales: este tipo de evento puede aparecer en la ciudad y en el mapa de campaña. Los héroes pueden resolver el evento si lo seleccionan.



Viaje: este tipo de evento puede aparecer en el mapa de campaña. Los héroes pueden viajar al evento y resolverlo si lo seleccionan.

PROEZAS

Cada héroe tiene proezas únicas que puede completar para hacer progresar su crecimiento personal. Las proezas de los héroes las registra la aplicación, que también muestra su progreso y notifica si se ha completado alguna. Después de completar una proeza, el héroe reclama la recompensa mostrada, entre las que se incluyen nuevas habilidades o recetas exclusivas, y selecciona una nueva proeza.



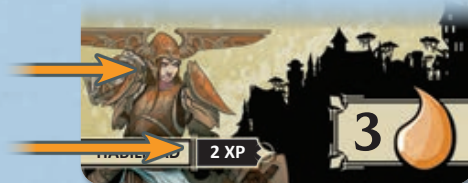
HABILIDADES Y EXPERIENCIA

A medida que los héroes progresan en la campaña, desbloquean automáticamente habilidades y obtienen **EXPERIENCIA (XP)**, y la aplicación registra ambos elementos. Las habilidades proporcionan capacidades a los héroes que se resuelven según se describa en la carta de Habilidad. Al comienzo de cada misión, los héroes eligen qué habilidades equipan. El coste combinado de las habilidades equipadas de un héroe **no puede** superar la experiencia del héroe.

Un héroe puede equipar habilidades desbloqueadas que tengan la imagen del héroe en la esquina inferior izquierda.

Restricción de héroe

Coste de experiencia



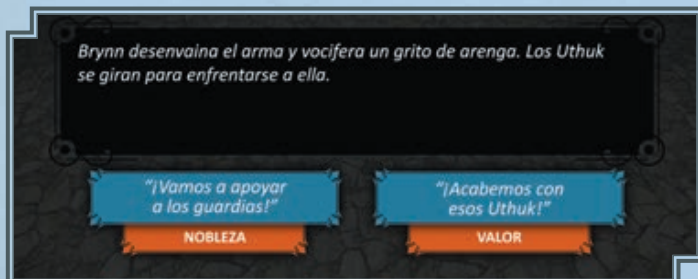
Al igual que las cartas de Héroe, las cartas de Habilidad tienen dos caras y límites de fatiga y se les puede dar la vuelta durante la partida.

— VIRTUDES —

Cada héroe tiene 2 atributos que representan sus virtudes principales. Se trata de atributos únicos de cada héroe que emplea la aplicación para registrar las elecciones narrativas del héroe.

Durante la historia, los héroes toman decisiones que pueden aumentar sus virtudes. Éstas no tienen efectos inherentes, pero la aplicación las usa para determinar elecciones y resultados exclusivos del héroe.

Ten en cuenta que, a efectos de la aplicación, aumentar ambos atributos es igual de viable y útil que centrarse en uno solo, de forma que los jugadores pueden tomar sus decisiones en función de la historia, de la partida o de cómo quieren que evolucione su héroe.



+ — MAPA DE CAMPAÑA — +

El mapa de campaña muestra la baronía de Forthyn y parte de las regiones que hay más allá de sus fronteras. Mientras están en la ciudad, los héroes pueden acceder al mapa de campaña si seleccionan el botón Salir de la ciudad. El mapa de campaña permite a los héroes ver las misiones y eventos que tienen disponibles.



Pantalla del mapa de campaña

— MISIONES —

Las misiones del mapa de campaña vienen indicadas por un icono de misión. Los héroes pueden seleccionar las misiones para ver una descripción corta sobre ellas:



Misiones de campaña: estas misiones hacen progresar la historia de la campaña tanto si los héroes ganan como si pierden. En muchas ocasiones, estas misiones se centran en un héroe concreto.



Misiones secundarias: estas misiones son opcionales, pero ofrecen recompensas e historias adicionales. Cada misión secundaria sólo se puede intentar una vez y luego desaparece del mapa.

Cuando los héroes estén listos para jugar otra misión, eligen una de las del mapa y seleccionan el botón "Preparativos".

— PREPARATIVOS —

Después de seleccionar una misión, cada jugador debe elegir un héroe para ella. Los jugadores pueden elegir un conjunto de héroes distinto cada vez que jueguen, pero en muchas misiones habrá un héroe obligatorio.



La imagen de Brynn tiene un icono de candado, lo que significa que es obligatoria para la misión "El tesoro de Davin Throm".

Después de seleccionar a sus héroes, cada jugador elige sus armas y accesorio en la pantalla de equipamiento de los héroes. También eligen su armadura, consumibles y habilidades para la misión, siguiendo las restricciones descritas en las secciones anteriores. A continuación, seleccionan "Emprender" para que la misión comience.



La pantalla de equipamiento de los héroes les permite ver y equipar sus armas y accesorios.

+ — GUARDAR UNA CAMPAÑA — +

Los jugadores pueden guardar su campaña en cualquier momento si eligen "Guardar y salir" en el menú de opciones. Si los jugadores eligen guardar la partida durante una misión, es importante que conserven o anoten la ubicación de todas las miniaturas en el tablero, así como la disposición de sus zonas de juego, lo que incluye los tipos y orientación (boca arriba o boca abajo) de las cartas, la colocación de fichas y la vida actual.

+ — CONTINUAR UNA CAMPAÑA — +

Para continuar una campaña, los jugadores seleccionan el botón "Cargar partida" en la pantalla de título de la aplicación. A continuación, seleccionan el espacio de guardado correspondiente a la campaña que quieren continuar.

Los jugadores pueden preparar la reserva siguiendo el paso 4 de la "Preparación" en la página 7. Después de seleccionar sus héroes, reúnen los componentes de su héroe y establecen los valores correctos en sus diales de Vida. Luego seleccionan su siguiente misión en la aplicación y pulsan "Emprender".

ACLARACIONES

Esta sección aclara algunas reglas y expresiones. Las secciones se presentan en orden alfabético por tema. La referencia de reglas de la aplicación proporciona más detalles sobre todas las reglas, incluidas las aclaraciones de esta sección.

APLICACIÓN

- Los héroes pueden tocar objetos que aparezcan en la aplicación para ver más información sobre ellos. Hacer esto **no** gasta una acción del héroe. Cuando un héroe selecciona su imagen y la arrastra a un objeto en la aplicación, **sí** usa una acción.

ESCALERAS

- Algunos tableros se crean de forma que hay una pieza de mapa apoyada en el escalón de arriba de una escalera. Las casillas que se encuentran sobre ese escalón se consideran parte del mismo.

ESTADOS

- Si un héroe puede elegir dónde colocar una ficha de Estado, no puede hacerlo sobre una carta que ya tenga una ficha de ese tipo.
- Cuando un héroe da la vuelta a una carta, **todas** las fichas que haya sobre ella se descartan, incluidas las fichas de Estado que proporcionen efectos positivos.

FATIGA

- Se puede colocar fatiga sobre una carta que tenga un límite de fatiga de "0" si hay alguna capacidad que aumente el límite de fatiga de esa carta.

ORDEN DE RESOLUCIÓN

- Cada capacidad describe cuándo puede usarse. Lo más habitual es que las capacidades se puedan usar "antes", "después" o "durante" un momento o acción concretos del juego:
 - ◇ Si el momento de orden de resolución de una capacidad emplea las expresiones "antes" o "después", el efecto de la misma se puede resolver inmediatamente antes o después del evento de orden de resolución especificado.
 - ◇ Si el momento de orden de resolución de una capacidad emplea la expresión "durante", el efecto de la misma se puede resolver en cualquier momento durante el evento de orden de resolución especificado.
- Cada capacidad sólo puede usarse una vez durante su momento de orden de resolución. Por ejemplo, una capacidad que pueda usarse "Durante tu turno", se puede emplear una vez durante cada turno, pero no se puede usar dos veces durante el mismo turno.

TERMINOLOGÍA DE LAS CARTAS

- Cuando una capacidad haga referencia a una "tirada", se refiere a cualquier situación en la que un héroe tire 1 o más dados, como al atacar, defender o realizar pruebas.
- Si un componente se mueve "hacia" otro componente, cada casilla a la que se mueva el componente en movimiento debe reducir la distancia entre ambos componentes.
- Si un componente se "aleja" de otro componente, cada casilla a la que se mueva el componente en movimiento debe aumentar la distancia entre ambos componentes.
- Si una capacidad usa la palabra "consecutivo" en cualquiera de sus formas, se refiere a una serie de casillas contiguas en la que la siguiente casilla de la serie está adyacente a la casilla anterior.
- Si una capacidad dice a un héroe que "intercambie" dos componentes, cada componente se coloca donde se encontraba el otro.
- Si una capacidad emplea la expresión "de forma colectiva" o expresiones similares, afecta al grupo en su conjunto en lugar de a un héroe individual. El grupo debe decidir cómo se divide el efecto entre los héroes.

TURNOS DE LOS HÉROES

- Los héroes pueden seguir gastando puntos de movimiento y usando capacidades después de realizar todas sus acciones. Sus turnos no acaban hasta que hayan declarado que han terminado.

VIDA

- Un héroe no puede curarse por encima de su vida máxima.
- Si un héroe sufre una cantidad de daño que fuese a reducir su vida por debajo de cero, en lugar de eso ese daño reduce su vida a cero.

REGLAS DE ORO

Las reglas de oro son conceptos fundamentales en los que se basan todas las demás reglas del juego.

- Si alguna información de la referencia de reglas contradice el reglamento para aprender a jugar, prevalece la referencia de reglas.
- Si la capacidad de una carta contradice directamente alguna información de la referencia de reglas, prevalece la carta. Si se pueden cumplir la carta y las reglas a la vez, debe hacerse así.
- Si la capacidad de una carta usa la expresión "no puede" en cualquiera de sus variantes, se trata de una capacidad absoluta que no puede ser anulada por otras capacidades.
- Si una capacidad de la aplicación contradice directamente alguna información de los reglamentos o de las cartas, prevalece la capacidad de la aplicación.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo del juego: Kara Centell-Dunk y Nathan Hajek

Desarrollo adicional: Jim Cartwright, Todd Michlitsch, Brandon Perdue y Amudha Venugopalan

Redacción técnica: Adam Baker y James Kniffen

Producción: Jason Walden

Textos de ficción: Daniel Lovat Clark

Edición: Sam Gregor-Stewart y Joshua Yearsley

Revisión: Alexis Dykema y Jeremy Gustafson

Traducción: Sergio Hernández

Revisión de la traducción: Moisés Busanya

Dirección de juegos de mesa: Andrew Fischer

Revisión de la historia de Descent: Michael Gernes

Dirección creativa de historia y ambientación: Katrina Ostrander

Diseño gráfico: WiL Springer con Shaun Boyke y Evan Simonet

Ingeniería de troquelado: Joseph D. Olson

Dirección de diseño gráfico: Christopher Hosch

Ilustración de cubierta: David Auden Nash

Ilustraciones de piezas de tablero: Yoann Boissonnet

Diseño de personajes: Sebastian Luca

Ilustraciones interiores: Francesca Baerald, Julio Bencid, João Bragato, Ivan Dedov, Ana Fedina, Kiana Hamm, Ivan Kunakh, Tanya Maksimuk, Ario Murti, Igor Shapochkin y Lenka Šimečková

Dirección artística: Tim Flanders y Preston Stone

Gestión de dirección artística: Tony Bradt

Modelado: Robert Brantseg, Grace Cheung, Rowena Frenzel, Adam Martin, Gary Storkamp e Irek Zieliński

Coordinación de modelado: Mike Jones

Diseño de piezas: Kevin Van Sloun

Administración de modelado: Cory DeVore

Gestión de modelado: Derrick Fuchs

Desarrollo de software: Mark Jones, Paul Klecker y Xavier Marleau

Arte digital: Gary Storkamp

Coordinación de operaciones digitales: Emma Hunt

Música: Steven Gernes

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Gestión de producción: Justin Anger y Jason Glawe

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Gestión sénior del proyecto: John Franz-Wichlacz

Diseñador de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Pruebas de juego: Adriano Alberti La Marmora, Craig Bishell, Doug Christiano, Kevin De Kock, Andrea Dell'Agnese, Emeric Dwyer, Julia Faeta, Malachi Gardner, Jeremy Gustafson, Stian Haugen, Thomas Hvizdos, Brian Ingvaldstad, Petr Knapp, Erik Miller, Lacey Miller, Roderick D Mitchell Jr., Daniele Palman, Max Ribaric, Kristian Steinli, Erik Strybos, Anna Svitilova, Joris Van der Vorst, Steinar Watne y Eric Wellens

Un agradecimiento especial a Andrew Navaro y a todos los participantes en nuestras pruebas beta.



© 2021 Fantasy Flight Games. Descent: Legends of the Dark es TM de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son TM y ® de Gamegenic GmbH. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.



REFERENCIA RÁPIDA

ESTRUCTURA DE LA RONDA

Cada ronda de juego está formada por estas 2 fases:

1. **Fase de Héroes:** durante esta fase, cada héroe juega un turno en el cual realiza acciones para moverse, atacar a los enemigos e interactuar con fichas y terreno.
2. **Fase de Oscuridad:** durante esta fase, el tiempo pasa y los enemigos se activan.

ACCIONES

Durante el turno de un héroe, éste puede realizar 1 acción de Maniobra y 2 acciones adicionales. Un héroe puede realizar la misma acción varias veces (incluso varias acciones de Maniobra).

- **Maniobra:** el héroe obtiene una cantidad de puntos de movimiento igual a su velocidad.
- **Combate:** el héroe ataca a un enemigo.
- **Exploración:** el héroe interactúa con una ficha de Exploración o con un elemento de terreno 3D.
- **Preparación:** el héroe da la vuelta a una de sus cartas.
- **Especial:** el héroe resuelve cualquier capacidad que venga precedida por el icono de acción (▶).

ICONOS

- | | |
|--------------|-------------------|
| ★ Éxito | ▶ Acción especial |
| ⊕ Ventaja | ⌆ Mejora |
| ⚡ Incremento | ♥ Vida |
| 💧 Fatiga | ✖ Daño |

PALABRAS CLAVE

- **Carga:** después de darle la vuelta a una carta (lo que incluye su colocación en la zona de juego de un héroe al comienzo de una misión), si el lado boca arriba de la carta tiene la palabra clave “**CARGA**”, se colocan sobre ella la cantidad y tipo de fichas que indique la palabra clave. Cuando no haya fichas de ese tipo sobre la carta, se le da la vuelta.
- **Desplazamiento:** esta palabra clave permite a una miniatura moverse una distancia no superior a la cantidad de casillas indicada. Cuando una miniatura se mueve de este modo, ignora las reglas de obstaculización, pero sigue sujeta a todas las reglas del terreno.
- **Gran alcance:** un arma que tenga esta palabra clave se puede usar para atacar a una miniatura que esté a un máximo de 2 casillas de distancia (si la línea de visión no está bloqueada).
- **Revelación:** después de darle la vuelta a una carta (lo que incluye su colocación en la zona de juego de un héroe al comienzo de una misión), si el lado boca arriba de la carta tiene la palabra clave “**REVELACIÓN**”, el efecto posterior a la palabra clave debe resolverse inmediatamente.

ESTADOS DE LOS HÉROES



Infectado: cuando se produce el paso del tiempo durante la fase de Oscuridad, el héroe sufre una cantidad de daño igual a la cantidad de sus cartas que tengan una ficha de Infección.



Aterrorizado: cuando se produce el paso del tiempo durante la fase de Oscuridad, el héroe sufre 1 punto de fatiga sobre cada una de sus cartas que tenga una ficha de Terror (y, siguiendo la regla habitual, sufre 1 punto de daño por cada ficha de Fatiga que no pueda colocar de este modo).



Cicatrizado: cuando un héroe dé la vuelta a una carta que tenga una ficha de Cicatriz sobre ella, sufre 2 puntos de daño.



Concentrado: durante un ataque, una defensa o una prueba, el héroe puede descartar una ficha de Concentración de una carta para repetir la tirada de 1 de sus dados.



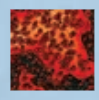
Presto: durante su turno, el héroe puede descartar una ficha de Presteza de una de sus cartas para darle la vuelta a esa carta sin realizar una acción de Preparación.

CAPAS INFERIORES

Las capas inferiores tienen los siguientes efectos para los héroes y enemigos:



Agua: al gastar puntos de movimiento para salir de una casilla de agua, los héroes o enemigos deben gastar 1 punto de movimiento adicional.



Ascuas: si un héroe entra en una casilla de ascuas, cicatriza una de sus cartas. Si un enemigo entra en una casilla de ascuas, queda afligido y condenado.



Pinchos: si un héroe o enemigo entra en una casilla de pinchos, queda obstaculizado y sufre 2 puntos de daño.



Veneno: si un héroe entra en una casilla de veneno, infecta una de sus cartas. Si un enemigo entra en una casilla de veneno, queda debilitado.

REGLAS QUE SUELEN OLVIDARSE

- Al gastar puntos de movimiento, un héroe puede realizar acciones entre un gasto y otro.
- Un héroe puede realizar la misma acción varias veces durante su turno.
- Al colocar fatiga para resolver una capacidad de fatiga, dicha fatiga debe colocarse sobre la carta donde está impresa la capacidad.
- Al colocar fatiga para convertir una ventaja en un éxito, dicha fatiga puede colocarse sobre cualquiera de las cartas de ese héroe que tengan límite de fatiga.
- Cuando un héroe da la vuelta a una carta, **todas** las fichas que haya sobre ella se descartan, incluidas las fichas de Estado que proporcionen efectos positivos.