

WARHAMMER®
40,000

RELLIC™



Reglas de juego

Entra en el sombrío futuro del 41º milenio.

El Imperio del Hombre se extiende por toda la galaxia conocida, englobando millones de mundos. Desde el alba de las Grandes Cruzadas hace 10.000 años, el Imperio ha soportado innumerables guerras gracias a la sangre y el sacrificio. Miles de millones de humanos combaten cada día para preservarlo, todo en nombre del inmortal Emperador del Hombre.

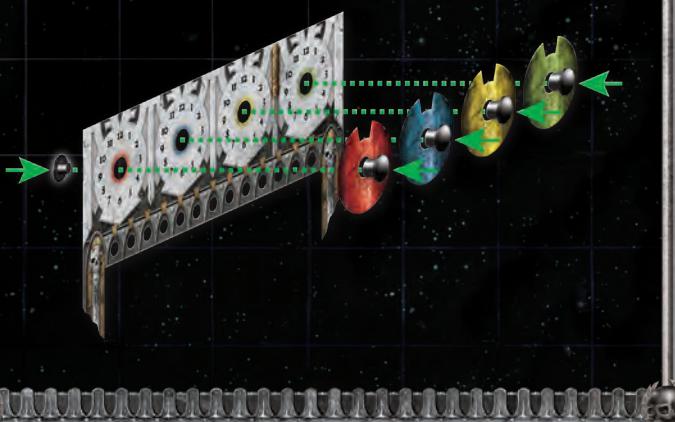
Los Marines Espaciales, súper soldados de élite mejorados genéticamente, lanzan ataques por toda la galaxia con armas y armaduras de un poder aterrador. Los Sagrados Ordos de la Inquisición purgan aquellos peligros que podrían subvertir el Imperio, y cada agente se consagra a la extirpación de la herejía allí donde puedan encontrarla. Los miembros del Adeptus Ministorum guían a la humanidad y aseguran que se mantenga la fe debida en su Emperador, mientras que los Adeptus Mechanicus supervisan la sagrada tecnología que mantiene al Imperio y a sus fuerzas de combate. La Guardia Imperial, la mayor fuerza de combate de la galaxia, está formada por incontables millones de hombres, tanques y enormes máquinas de guerra que libran batallas en miles de planetas, empleando su vasto número para aguantar la marea de incontenibles oleadas del Caos que podrían destruir el Imperio.

Montar los diales

Antes de jugar a *Relic* por primera vez, destroqueala con cuidado todas las piezas de cartón y une un dial de Fuerza (rojo), de Voluntad (azul), de Astucia (amarillo) y de Vida (verde) a cada medidor de personaje. Atraviesa el medidor de personaje con una mitad de un conector de plástico y el dial con la otra mitad. Luego une las mitades hasta que queden encajadas firmemente.

No retires los diales después de unirlos al medidor de personaje.

Asegúrate de fijar los diales en sus ubicaciones correctas, como se muestra en el diagrama.



El lejano sector Antian ha conocido muchos terrores y conflictos, pero tiene ante sí tiempos aún más oscuros. En el interior de la Franja del Crepúsculo, un mundo astronave eldar vaga ominosamente por el vacío. Los antiguos y misteriosos Eldar están atacando a todos aquellos que osan profanar sus mundos vírgenes ancestrales, a la vez que protegen la fisura de disformidad que se abrió hace poco en sus inmediaciones. Sus motivos son tan enigmáticos como la raza en sí, pero están decididos a evitar que aquellos a quienes juzgan indignos de aventurarse en la fisura puedan investigar su origen, pues podrían despertar terrores aún mayores.

La insidiosa influencia de la fisura ha sembrado semillas del Caos por todo el sector. Han empezado a aparecer grandes cantidades de herejes sectarios y sus demoníacos amos. Todos los frentes se ven atacados por temibles razas xenos, una amenaza constante al legítimo derecho de la humanidad de gobernar la galaxia. Las Expansiones Devastadas están infestadas de incursores orkos, brutales salvajes de quienes se sabe que han destruido sistemas enteros. Flotas enjambre de tiránidos surcan el Frente Perdido, devorando un mundo tras otro y consumiendo toda la preciada vida orgánica para alimentar su hambre infinita.

Al enfrentarse a tales enemigos, hasta los más poderosos héroes del Imperio podrían caer. Aunque el Emperador guía sus pasos sin lugar a dudas y les otorga oportunidades para fortalecer cuerpo y mente, afrontarán peligros inimaginables. Deberán soportar la constante tentación del Caos, enfrentarse a letales alienígenas y finalmente tendrán que derrotar al mal que esté provocando la fisura de disformidad. Para tener éxito, los héroes necesitarán recurrir a todas sus habilidades, armas y fe.

Pero puede que ni siquiera todo esto sea suficiente; hasta los más sabios necesitan la ayuda de poderosas reliquias, asombrosos artefactos y arcanas creaciones de la Edad Oscura de la Tecnología y otros tiempos olvidados. Sólo con un poder así podrán los héroes asegurar la supervivencia del sector.

Descripción del juego

En *Relic*, de dos a cuatro jugadores asumen el papel de personajes del universo de Warhammer 40.000, cada uno con puntos fuertes y débiles únicos y capacidades especiales. Los jugadores se mueven por el tablero de juego enfrentándose a amenazas y combatiendo enemigos para completar misiones, ganar niveles y adquirir armas.

Al completar misiones, los jugadores pueden adquirir poderosos artefactos llamados reliquias. Las reliquias se usan para entrar en la región Interior, donde los jugadores se enfrentan a la amenaza definitiva contra el Imperio. El primer jugador que se mueva al centro del tablero de juego y cumpla la condición de victoria de la hoja de escenario gana la partida.

Lista de componentes

Esta sección indica todos los componentes de *Relic*.

- Este reglamento
- 10 peones de personaje de plástico
- 4 bases de personaje de plástico
- 4 clavijas de nivel de plástico
- 16 conectores de dial de plástico
- 16 diales:
 - 4 diales de Fuerza
 - 4 diales de Voluntad
 - 4 diales de Astucia
 - 4 diales de Vida
- 4 dados de seis caras
- 1 tablero de juego
- 150 fichas:
 - 40 fichas de Personaje
 - 55 fichas de Carga
 - 55 fichas de Influencia
- 4 medidores de personaje
- 10 hojas de personaje
- 5 hojas de escenario
- 336 cartas:
 - 30 cartas de Corrupción
 - 24 cartas de Misión
 - 36 cartas de Poder
 - 18 cartas de Reliquia
 - 68 cartas de Amenaza roja
 - 68 cartas de Amenaza azul
 - 68 cartas de Amenaza amarilla
 - 24 cartas de Equipo

Descripción de los componentes

Esta sección ofrece una breve descripción de los componentes del juego.

Peones y bases de personaje de plástico



Los peones de personaje de plástico se corresponden con los personajes de *Relic* y los representan en el tablero de juego.

Dados de seis caras



Los dados de seis caras se usan para moverse, resolver combates y determinar el resultado de las pruebas de habilidad y de las capacidades indicadas en las cartas y en el tablero de juego.

Tablero de juego



El tablero de juego representa una porción del universo de Warhammer 40.000. Está dividido en regiones, zonas y casillas (ver “Elementos del tablero de juego” en la página 6).

Medidores de personaje y clavijas de nivel de plástico



Cada medidor de personaje se usa para marcar los atributos de un personaje, su Vida y su nivel. Las clavijas de plástico encajan en los huecos del medidor de personaje para indicar el nivel actual del personaje.

Hojas de personaje



Las hojas de personaje contienen información sobre el personaje, como sus atributos iniciales, recompensas de nivel y capacidades especiales.

Hojas de escenario



Las hojas de escenario detallan la condición de victoria de cada partida y describen sus reglas especiales que puedan modificar el juego a lo largo de la misma.

Fichas de Personaje



Las fichas de Personaje se usan para varias cosas, entre las que se incluyen hacer un seguimiento de las misiones y completar objetivos en las hojas de escenario.

Fichas de Carga

Las fichas de Carga se colocan sobre cartas de Equipo y Amenaza concretas para indicar el número de usos que le quedan a la carta.



Fichas de Influencia

Las fichas de Influencia son una moneda que los jugadores pueden acumular y gastar durante la partida.



Cartas de Corrupción

Las cartas de Corrupción representan mutaciones que pueden afectar a los jugadores tanto de forma positiva como negativa.



Cartas de Misión

Las cartas de Misión describen objetivos de misión y las recompensas por completarlos.



Cartas de Poder

Las cartas de Poder otorgan a los jugadores capacidades y bonificaciones temporales. Cada carta de Poder describe el efecto y el momento de resolución de la capacidad o bonificación que proporciona.



Cartas de Reliquia

Las cartas de Reliquia representan artefactos sagrados que tienen poderosas capacidades.



Cartas de Amenaza

Las cartas de Amenaza representan eventos, enemigos, encuentros y ventajas que los jugadores pueden descubrir durante la partida.



Cartas de Equipo

Las cartas de Equipo representan armas, armaduras y accesorios que los jugadores pueden adquirir durante la partida.



Preparación

Para preparar una partida de *Relic*, sigue estos pasos:

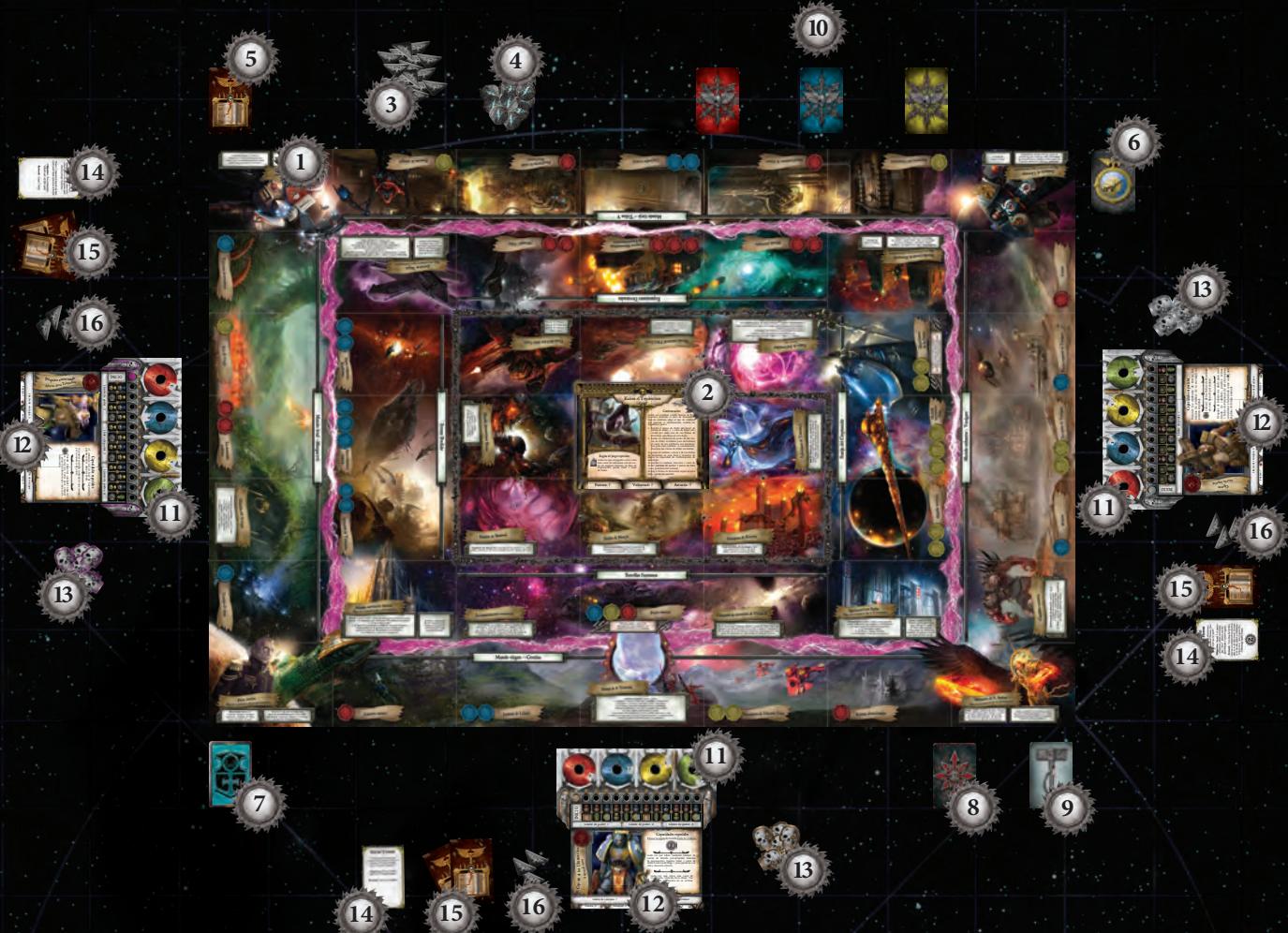
- Colocar el tablero de juego:** Despliega el tablero de juego y colócalo en el centro de la zona de juego.
- Elegir escenario:** Baraja las hojas de escenario bajo la mesa, elige una al azar y colócalas boca arriba en la casilla de escenario del centro del tablero de juego. En su primera partida, los jugadores deberían usar la hoja de escenario de "El misterio del otro lado".
- Preparar mazos:** Separa las cartas para formar sus respectivos mazos (Corrupción, Misión, Poder, Reliquia, Amenaza roja, Amenaza azul, Amenaza amarilla y Equipo). Baraja cada mazo y colócalo boca abajo junto al tablero de juego.
- Preparar fichas:** Coloca todas las fichas de Carga e Influencia en pilas de reserva separadas donde todos los jugadores puedan alcanzarlas.
- Elegir personajes:** Baraja las hojas de personaje boca abajo y reparte dos a cada jugador. A continuación, todos los jugadores eligen una en secreto y a la vez. Devuelve a la caja todas las hojas de personaje que no vayan a usarse.
- Elegir el color de los jugadores:** Cada jugador elige uno de los cuatro colores de jugador (gris, marrón, verde o morado) y coge el medidor de personaje, la base de personaje, las fichas de Personaje y la clavija de nivel correspondientes al color que ha elegido y los coloca en su zona de juego.
- Colocar los peones de personaje:** Cada jugador une su peón de personaje a su base de personaje y la coloca en la casilla inicial del tablero de juego impresa en su hoja de personaje.
- Preparar el medidor de personaje:** Cada jugador desliza la parte superior de su hoja de personaje en su medidor de personaje e inserta su clavija de nivel sobre la palabra "Inicio" del medidor de nivel (ver "Elementos de los personajes" en la página 7).
- Establecer los puntos de atributos y de Vida iniciales:** Cada jugador ajusta sus diales para que coincidan con los valores de Fuerza, Voluntad, Astucia y Vida impresos en su hoja de personaje.
- Distribuir fichas de Influencia iniciales:** Cada jugador coge tres fichas de Influencia y las coloca en su zona de juego.



- 11. Distribuir cartas de Poder iniciales:** Cada jugador roba un número de cartas de Poder igual al límite de poder impreso en su hoja de personaje, bajo la casilla “Inicio” del medidor de nivel (ver “Niveles de poder” en la página 16). Cada jugador coloca sus cartas de Poder boca abajo en su zona de juego de forma que estén ocultas a los demás jugadores. Un jugador puede mirar sus propias cartas de Poder en cualquier momento.
- 12. Distribuir cartas de Misión:** Cada jugador roba una carta de Misión y la coloca boca arriba en su zona de juego. Si su misión requiere que realice alguna acción inmediata, como colocar fichas de Personaje en el tablero de juego, lo hace en este momento.

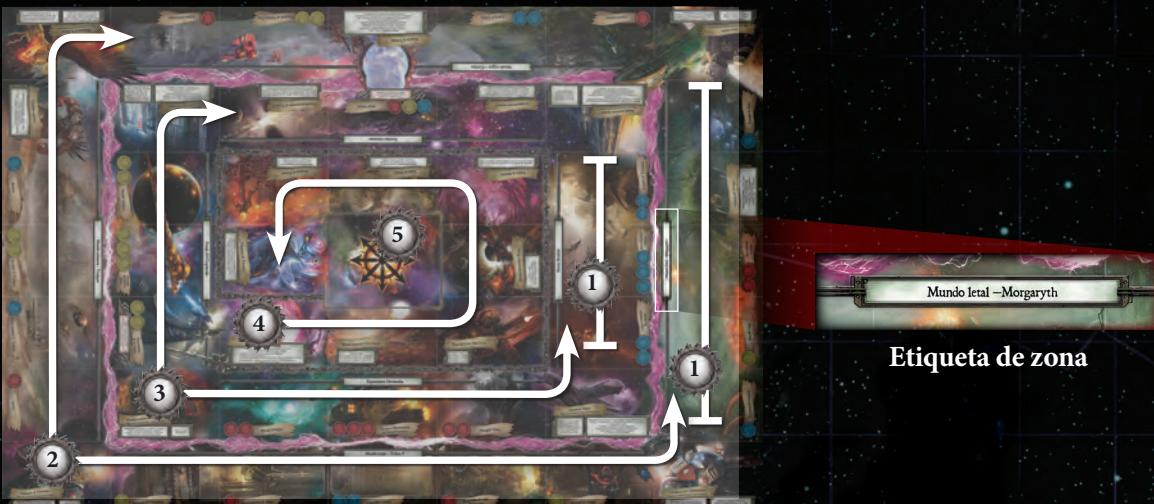
El jugador de más edad juega el primer turno de la partida. Los turnos continúan en el sentido de las agujas del reloj (ver “Cómo jugar” en la página 8).

Diagrama de preparación (ejemplo con tres jugadores)



1. Tablero de juego
2. Hoja de escenario
3. Reserva de fichas de Influencia
4. Reserva de fichas de Carga
5. Mazo de cartas de Poder
6. Mazo de cartas de Misión
7. Mazo de cartas de Equipo
8. Mazo de cartas de Corrupción
9. Mazo de cartas de Reliquia
10. Mazos de Amenaza roja, azul y amarilla
11. Medidores de personaje
12. Hojas de personaje
13. Fichas de Personaje
14. Carta de Misión inicial
15. Carta(s) de Poder inicial(es)
16. Fichas de Influencia iniciales

Elementos del tablero de juego



Etiqueta de zona

1. Zonas: Las zonas del tablero de juego están formadas por entre tres y cinco casillas consecutivas y adyacentes identificadas por una etiqueta de zona. Las casillas de esquina no son parte de ninguna zona.
2. Región Exterior: La región Exterior incluye todas las casillas del borde del tablero de juego, y está dividida en cuatro zonas: Mundo colmena, Mundo forja, Mundo letal y Mundo virgen.
3. Región Intermedia: La región Intermedia incluye todas las casillas que hay entre las regiones Exterior e Interior, y está dividida en cuatro zonas: la Franja del Crepúsculo, las Expansiones Devastadas, el Frente Perdido y las Estrellas Fantasma.
4. Región Interior: La región Interior incluye todas las casillas que hay entre la región Intermedia y la casilla de escenario y no tiene zonas.
5. Casilla de escenario: La casilla de escenario contiene la hoja de escenario de la partida actual.

Descripción de los personajes

Durante una partida de *Relic*, cada jugador asume el papel de un personaje. Mediante sus personajes, los jugadores interactúan con el tablero de juego, viajan a nuevas regiones, combaten enemigos y adquieren ventajas. El reglamento y los componentes usan el término **JUGADOR** para referirse tanto a la persona que juega al juego como al personaje que controla.

Atributos

Cada jugador tiene tres atributos: **FUERZA**, **VOLUNTAD** y **ASTUCIA**. Los jugadores usan estos atributos para resolver combates y pruebas de habilidad durante la partida.

Valores de atributos iniciales

Durante la preparación, cada jugador ajusta sus diales de atributos para que coincidan con los valores de atributos iniciales impresos en la parte inferior de su hoja de personaje.

Obtener y perder puntos de atributo

Un jugador puede **OBTENER** puntos de atributo. Cada vez que esto ocurre, ajusta el dial correspondiente de su medidor de personaje girándolo en el sentido de las agujas del reloj tanto como la cantidad indicada.

Un dial de atributo tiene un valor máximo de 12. Si el dial de atributo de un jugador ya está en "12" y éste obtiene un punto de atributo correspondiente a ese dial, no puede hacerlo avanzar más e ignora la obtención de puntos de atributo.

Un jugador puede **PERDER** puntos de atributo. Cada vez que esto ocurre, ajusta el dial correspondiente de su medidor de personaje girándolo en el sentido contrario a las agujas del reloj tanto como la cantidad indicada. Un dial de atributo tiene un valor mínimo de 1. Si el dial de atributo de un jugador ya está en "1" y éste pierde un punto de atributo correspondiente a ese dial, no puede hacerlo retroceder más e ignora la pérdida de puntos de atributo.

Vida

La resistencia de un jugador está representada por su valor de **VIDA**. La Vida no es un atributo. Cuando las reglas o el texto de las cartas hagan referencia a atributos, sólo se refieren a Fuerza, Voluntad y Astucia.

Valor inicial de Vida

Durante la preparación, cada jugador ajusta su dial de Vida para que coincida con el valor de Vida inicial impreso en la parte inferior de su hoja de personaje.

Elementos de un personaje



1. Diales de atributo: Cada medidor de personaje tiene un dial de atributo de Fuerza (rojo), Voluntad (azul) y Astucia (amarillo). Cada vez que un jugador obtiene o pierde atributos, ajusta sus diales de atributo de manera acorde (ver "Atributos" en la página 6).
2. Dial de Vida: Cada medidor de personaje tiene un dial de Vida (verde). Cada vez que un jugador obtiene o pierde Vida, ajusta su dial de Vida de manera acorde (ver "Vida" en la página 6).
3. Medidor de nivel: El medidor de nivel indica el nivel actual de un jugador. Cada vez que un jugador obtiene un nivel, mueve la clavija de nivel un hueco hacia la derecha en su medidor de nivel. Los jugadores son de nivel 0 hasta que obtienen su primer nivel.

4. Límite de poder: El límite de poder indica el número de cartas de Poder que puede tener un jugador (ver "Límites de poder" en la página 16).
5. Nombre y afiliación: El nombre del personaje aparece a la izquierda y describe a qué entidad concreta del universo de Warhammer 40.000 representa el personaje. La afiliación del personaje aparece a la derecha de su nombre y describe el grupo con el que más se identifica el personaje.
6. Límite de ventajas: El límite de ventajas indica el número de ventajas que puede tener un jugador (ver "Ventajas y límite de ventajas" en la página 14).
7. Recompensas de nivel: Las recompensas de nivel vienen indicadas en columnas bajo cada nivel del medidor de nivel. Después de que un jugador obtenga un nivel, recibe las recompensas de nivel indicadas bajo su clavija de nivel (ver "Ganar niveles" en la página 14).
8. Capacidades especiales: Cada jugador tiene una o más capacidades especiales descritas en su hoja de personaje. Usar una capacidad especial es obligatorio a menos que emplee la palabra "puede".
9. Casilla inicial: La casilla inicial indica en qué parte del tablero de juego debe colocar un jugador su peón de personaje durante la preparación.
10. Valores de atributos y Vida iniciales: Los valores de Fuerza, Voluntad y Astucia indican cuántos puntos de cada atributo tiene un jugador al comienzo de la partida. Un jugador no puede reducir sus diales de atributo por debajo de este valor. El valor de Vida indica cuántos puntos Vida tiene un jugador al comienzo de la partida.

Obtener y perder puntos Vida

Un jugador puede obtener puntos de Vida. Cada vez que esto ocurre, ajusta el dial de Vida de su medidor de personaje girándolo en el sentido de las agujas del reloj tanto como la cantidad indicada.

El dial de Vida de un jugador tiene un valor máximo de 12. Si el dial de Vida de un jugador ya está en "12" y éste obtiene puntos de Vida, no puede hacerlo avanzar más e ignora la obtención de puntos de Vida.

Un jugador puede perder puntos de Vida. Cada vez que esto ocurre, ajusta el dial de Vida de su medidor de personaje girándolo en el sentido contrario a las agujas del reloj tanto como la cantidad indicada.

Si la Vida de un jugador se reduce a cero, el jugador es **DERROTADO** (ver "Jugadores derrotados" en la página 15).



Cómo jugar

Relic se juega a lo largo de varios turnos, comenzando por el jugador de más edad. El jugador que lleve a cabo su turno es el **JUGADOR ACTIVO**. Un jugador debe completar todo su turno antes de pasar al turno del siguiente jugador. Los turnos continúan de esta forma en el sentido de las agujas del reloj hasta que un jugador gane la partida.

Durante cada turno, el jugador activo realiza las siguientes cuatro fases en orden:

- Fase de Movimiento:** El jugador lanza un dado y mueve su peón de personaje por el tablero de juego en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario a éstas, desplazándose un número de casillas exactamente igual al resultado del dado.
- Fase de Exploración:** El jugador roba cartas de Amenaza según indiquen los iconos de amenaza de su casilla y coloca en ella todas las cartas robadas.
- Fase de Enfrentamiento:** El jugador resuelve las cartas de Amenaza de su casilla. Si no hay cartas de Amenaza en su casilla, resuelve el cuadro de texto de la misma.
- Fase de Experiencia:** El jugador puede gastar trofeos para obtener niveles, gastar misiones completadas para adquirir reliquias y robar una carta de Misión si no tiene una misión activa. Además, debe descartar cualesquiera cartas que superen sus límites de poder y ventajas.

Fase de Movimiento

El tablero de juego está compuesto por **CASILLAS**. Durante la fase de Movimiento, el jugador activo debe moverse a una nueva casilla. No puede permanecer en su casilla incluso si ésta contiene una carta de Amenaza.

Regiones Exterior e Intermedia: Si un jugador comienza su turno en la región Exterior o Intermedia, lanza un dado como **TIRADA DE MOVIMIENTO**. El resultado del dado es su **PUNTUACIÓN DE MOVIMIENTO**. Su puntuación de movimiento indica el número de **PUNTOS DE MOVIMIENTO** que **debe** gastar durante su fase de Movimiento. Se mueve de casilla en casilla por el tablero de juego, en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario a éstas, gastando un punto de movimiento por cada casilla en la que entre. Después de comenzar a moverse, no puede cambiar de sentido hasta su próximo turno.

Las capacidades especiales y las cartas de un jugador pueden modificar las tiradas y las puntuaciones de movimiento o proporcionar alternativas al movimiento. En estas situaciones, sigue las instrucciones de las cartas y hojas de personaje.

La región Interior: Si está en la región Interior, un jugador no lanza ningún dado para moverse. En lugar de eso, se mueve una casilla por turno en la dirección indicada por la flecha de su casilla (ver “La región Interior” en la página 21).

Fase de Exploración

Durante la fase de Exploración, el jugador activo roba cartas de Amenaza por cada ícono de amenaza y las coloca en su casilla.

Para resolver la fase de Exploración, el jugador activo realiza los siguientes pasos:

1. Comprobar íconos de amenaza
2. Robar cartas de Amenaza

1. Comprobar íconos de amenaza

Muchas casillas del tablero de juego contienen uno o más íconos de amenaza. Los íconos de amenaza aparecen como sellos de cera con una estrella del Caos de color rojo, azul o amarillo. Los íconos de amenaza indican el número mínimo de cartas de Amenaza de cada color que debe haber en esa casilla al final de la fase de Exploración.

Si el jugador activo está en una casilla sin íconos de amenaza, **su fase de Exploración termina inmediatamente**.

Si el jugador activo está en una casilla sin íconos de amenaza, continúa con el paso de Robar cartas de Amenaza.



Dos íconos de amenaza roja



Un ícono de amenaza azul

Composición del mazo de Amenaza

En *Relic* hay tres mazos de Amenaza distintos: rojo, azul y amarillo. Cuando el reglamento y el texto de las cartas se refieran al color de una carta de Amenaza, se refieren al mazo al que pertenece dicha carta. Por ejemplo, una carta de Amenaza roja es cualquier carta que se originara en el mazo de Amenaza roja.

Cada mazo de Amenaza está compuesto de enemigos en su mayor parte; sin embargo, también hay presentes eventos, encuentros y ventajas. Por consistencia temática, cada mazo de Amenaza tiene atributos y tipos de enemigos comunes.

Mazo de Amenaza roja: La mayoría de los enemigos del mazo de Amenaza roja tienen un atributo de Fuerza y el rasgo Orko.

Mazo de Amenaza azul: La mayoría de los enemigos del mazo de Amenaza azul tienen un atributo de Voluntad y el rasgo Tiránido.

Mazo de Amenaza amarilla: La mayoría de los enemigos del mazo de Amenaza amarilla tienen un atributo de Astucia y el rasgo Eldar.

2. Robar cartas de Amenaza

Para determinar el número de cartas de Amenaza que debe robar, el jugador activo compara el número y color de los iconos de amenaza de su casilla con el número y color de las cartas de Amenaza boca arriba que ya haya en la casilla.

Por cada ícono de amenaza que supere el número de cartas de Amenaza del mismo color, el jugador activo **roba una carta** del mazo de Amenaza del color correspondiente y **la coloca boca arriba en esa casilla**. En este momento no resuelve las cartas robadas; la mayoría de cartas de Amenaza se resuelven durante la fase de Enfrentamiento.

Algunas capacidades del jugador o de las cartas pueden hacer que una casilla contenga más cartas de Amenaza que íconos de amenaza. Estas cartas permanecen en la casilla hasta que sean resueltas por un jugador o se vean afectadas por otra capacidad.

Si el número y color de las cartas de Amenaza de la casilla del jugador activo iguala o supera el número de íconos de amenaza correspondientes de la casilla, el jugador activo pasa a su fase de Enfrentamiento.

Ejemplo: Un jugador comienza su fase de Exploración en una casilla con tres íconos de amenaza azul. Ya hay una carta de Amenaza azul en su casilla, así que roba dos cartas del mazo de Amenaza azul y las coloca boca arriba en la casilla. Ahora hay tres cartas de Amenaza azul en una casilla que contiene tres íconos de amenaza azul, por lo que el jugador pasa a su fase de Enfrentamiento.

Iconos de amenaza en cartas

Algunas cartas de Amenaza contienen íconos de amenaza. Estas cartas añaden sus íconos de amenaza a la casilla en la que se encuentran durante cada fase de Exploración. Estos íconos no tienen ningún efecto durante otras fases de la partida.

Los íconos de amenaza de las cartas funcionan de forma similar a los íconos de amenaza del tablero de juego; obligan al jugador inicial a robar una carta adicional durante su paso de Robar cartas de Amenaza, incluyendo el mismo paso en el que se coloca en la casilla una carta con un ícono de amenaza.



Una carta de Amenaza con un ícono de amenaza.

Elementos de una carta de Amenaza



- Título:** El nombre de la carta.
- Tipo y rasgo:** La palabra en negrita de la izquierda (o la única palabra) es el tipo de la carta. El tipo de una carta determina cuándo y cómo se resuelve. Si hay más de una palabra, la de la derecha es el rasgo de la carta. Algunas reglas y capacidades especiales hacen referencia a rasgos concretos de las cartas.
- Capacidad:** La capacidad especial única de la carta. La mayoría de las capacidades se resuelven durante la fase de Enfrentamiento de un jugador.
- Atributo:** El color del ícono se corresponde con un tipo de atributo (Fuerza, Voluntad, Astucia), y el número es el valor del atributo del enemigo.
- Ícono de augurio:** Un ícono que aparece en algunas cartas. No tiene ningún efecto inherente, pero interacciona con algunas capacidades.
- Iconos de ficha de Carga:** El número de fichas de Carga que se colocan sobre la carta cuando entra en juego por primera vez (ver "Cargas" en la página 19).



Fase de Enfrentamiento

Durante la fase de Enfrentamiento, el jugador activo interactúa con las cartas de Amenaza y con los cuadros de texto de su casilla. Para ello, resuelve **uno** de los siguientes pasos. Si hay al menos una carta de Amenaza en su casilla cuando comienza la fase de Enfrentamiento, **debe resolver el paso A**. Si no hay cartas de Amenaza en su casilla, debe resolver el paso B.

- A. Resolver cartas de Amenaza
- B. Resolver cuadro de texto

Si el jugador activo está en una casilla sin cartas de Amenaza ni cuadro de texto, su fase de Enfrentamiento termina inmediatamente.

A. Resolver cartas de Amenaza

Durante la fase de Enfrentamiento, el jugador activo debe resolver todas las cartas de Amenaza de su casilla. El orden en el que debe resolver las cartas está basado en su tipo (evento, enemigo, encuentro o ventaja).

Para resolver cartas de Amenaza, el jugador activo realiza los siguientes pasos:

1. **Resolver eventos:** El jugador activo resuelve las capacidades de todos los eventos de su casilla. **Después de resolver un evento, es descartado.** Si hay varios eventos en la casilla del jugador activo, éste los resuelve de uno en uno en el orden que elija.
2. **Combatir enemigos:** El jugador activo debe participar en un combate con cada enemigo que haya en su casilla (ver “Reglas de combate” en la página 12) antes de continuar con el siguiente paso. Si el jugador pierde un combate, su fase de Enfrentamiento termina inmediatamente y no puede resolver más cartas de Amenaza de su casilla.
3. **Resolver encuentros:** El jugador activo resuelve las capacidades de todos los encuentros de su casilla. Despues de resolver un encuentro, éste permanece en su casilla a menos que se indique algo distinto. Si hay varios encuentros, el jugador los resuelve de uno en uno en el orden que elija. El jugador activo debe resolver todos los encuentros de su casilla durante este paso, y no puede resolver el mismo encuentro más de una vez durante la misma fase de Enfrentamiento.
4. **Adquirir ventajas:** El jugador activo coge todas las ventajas de su casilla y las coloca boca arriba en su zona de juego. Un jugador sólo puede usar las capacidades de las cartas de ventaja si la carta está en su zona de juego.

Tras resolver estos pasos, la fase de Enfrentamiento del jugador activo termina y pasa a la fase de Experiencia.

Orden de resolución de las cartas de Amenaza

Por regla general, un jugador resuelve las capacidades de las cartas de Amenaza durante su fase de Enfrentamiento. El momento concreto en el que resuelve las capacidades de una carta de Amenaza lo determina el tipo de la carta (ver “Elementos de una carta de Amenaza” en la página 9).

Un jugador sólo resuelve las capacidades de una carta de Amenaza si la carta está en su casilla (excepto en el caso de las ventajas).

Las capacidades de los **EVENTOS** se resuelven durante el primer paso de la fase de Enfrentamiento del jugador activo. Después de resolver estas cartas, se descartan.

Las capacidades de los **ENEMIGOS** se resuelven cuando el jugador activo participa en un combate contra el enemigo. Las cartas especifican el momento del combate en el que se resuelve la capacidad.

Las capacidades de los **ENCUENTROS** se resuelven durante el tercer paso de la fase de Enfrentamiento del jugador activo. Por lo general, estas cartas permanecen en la casilla del jugador activo después de que éste las resuelva.

Las capacidades de las **VENTAJAS** sólo se resuelven cuando están en la zona de juego de un jugador; **no pueden** usarse mientras están en el tablero de juego. El jugador que posee la carta activa sus capacidades en el momento que especifique la carta.

Resolución especial

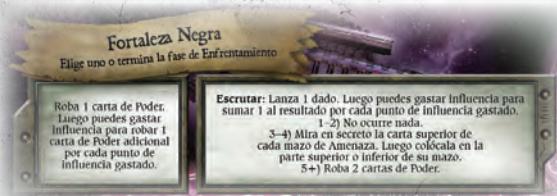
Algunas cartas de Amenaza contienen el encabezado **“Resolución especial”**. Este encabezado indica una excepción a las reglas de orden de resolución estándar de las cartas de Amenaza. Estas cartas indican de forma concreta el momento en el que el jugador debe resolver la capacidad de la carta (por ejemplo “al comienzo de la fase de Enfrentamiento”).

Si un enemigo tiene una capacidad de **“Resolución especial”**, el jugador activo aún debe combatir al enemigo de forma normal durante su fase de Enfrentamiento; sin embargo, la capacidad no tiene efecto durante el combate.

B. Resolver cuadros de texto

Muchas casillas del tablero de juego contienen uno o más cuadros de texto. Los cuadros de texto incluyen instrucciones impresas que el jugador debe resolver durante su fase de Enfrentamiento si su casilla no contiene cartas de Amenaza. Los jugadores resuelven cuadros de texto siguiendo las instrucciones impresas en ellos. Después de resolver las instrucciones, la fase de Enfrentamiento termina inmediatamente.

Algunas casillas contienen dos cuadros de texto e instrucciones que dicen “Elige uno o termina la fase de Enfrentamiento”. Los cuadros de texto de estas casillas son opcionales. Si un jugador elige resolver un cuadro de texto en una de estas casillasopcionales, elige un cuadro de texto y sigue las instrucciones impresas en él. Si elige no resolver un cuadro de texto, su fase de Enfrentamiento termina inmediatamente.



Algunos cuadros de texto obligan a un jugador a que “robe” y “resuelva” una carta de Amenaza. Para realizar esta acción, roba todas las cartas necesarias, las coloca en su casilla y las resuelve siguiendo los pasos de “Resolver cartas de Amenaza” de la página 10.

Fase de Experiencia

Durante esta fase, el jugador activo obtiene niveles, adquiere reliquias y descarta cartas que superen sus límites. Un jugador resuelve su fase de Experiencia siguiendo estos pasos:

1. Gastar trofeos
2. Gestionar cartas de Misión
3. Descartar cartas sobrantes

1. Gastar trofeos

Cada vez que un jugador gana un combate contra un enemigo, coge la carta de Amenaza del enemigo como **TROFEO** (ver “Combates” en la página 12). Cada trofeo tiene un valor de **PUNTOS DE TROFEO** igual al valor del atributo del enemigo. Por ejemplo, si un enemigo tiene una Fuerza de 3, tendrá un valor de tres puntos de trofeo.

El jugador activo puede gastar (descartar) trofeos durante este paso para obtener niveles. Por cada **seis puntos de trofeo** que gaste durante este paso, obtiene un nivel (ver “Obtener niveles” en la página 14). Puede gastar cualquier número de trofeos; sin embargo, cualquier punto de trofeo que esté por encima de múltiplos de seis se perderá y no contará para el coste del siguiente nivel.

2. Gestionar cartas de Misión

El jugador activo puede gastar tres de sus misiones completadas para revelar dos cartas de Reliquia y coger una de ellas (ver “Cartas de Reliquia” en la página 18).

Si el jugador activo no tiene misiones activas, roba 1 carta de Misión durante este paso (ver “Cartas de Misión” en la página 4).

3. Descartar cartas sobrantes

El jugador activo **debe** descartar cualquier carta que le haga superar su límite de poder o de ventajas. Para descartar una carta, el jugador la coloca boca arriba en la parte superior de su pila de descartes correspondiente. Durante este paso, un jugador también puede elegir descartar cartas de Poder y ventajas aunque no superen sus límites.

Ganar la partida

Para ganar la partida, un jugador debe superar los peligros de la región Interior y viajar a la casilla de escenario del centro del tablero de juego. Para hacerlo, el jugador tendrá que completar primero tres misiones (ver “Cartas de Misión” en la página 4) para adquirir una reliquia, lo cual es necesario para entrar en la región Interior. Cuando un jugador cae en la casilla de escenario, debe resolver inmediatamente la sección de confrontación de la hoja de escenario. La sección de confrontación de cada hoja de escenario describe cómo ganar la partida (ver “Hojas de escenario” en la página 20).

Después de que un jugador entre en la casilla de escenario, no puede moverse y debe resolver la sección de confrontación de la hoja de escenario durante cada una de sus futuras fases de Enfrentamiento.



Reglas de combate

Durante la fase de Enfrentamiento de un jugador, éste participa en **COMBATES** contra enemigos de su casilla.

Hay tres **TIPOS DE COMBATE**: combate de Fuerza, combate de Voluntad y combate de Astucia. Cada tipo dicta el atributo que usará el jugador para resolver el combate.

Combates

Los combates se resuelven siguiendo estos pasos:

1. **Determinar el tipo de combate:** Cuando el jugador activo participa en un combate con un enemigo, el tipo de combate empleado coincide con el tipo de atributo del enemigo. Por ejemplo, si el jugador activo participa en un combate con un enemigo que tiene un atributo de Astucia (amarillo), tendrá que resolver un combate de Astucia contra ese enemigo.



Atributo de Fuerza



Atributo de Voluntad



Atributo de Astucia

2. **Prepararse para el combate:** Durante este paso, el jugador activo puede declarar y aplicar cualesquiera bonificaciones de combate usadas para modificar su puntuación de combate (ver “Bonificaciones de combate” en la página 19).

Un jugador sólo puede usar un arma y una armadura durante un combate (ver “Armas, armaduras y accesorios” en la página 18).

3. **Lanzar dado de combate (enemigo):** El jugador que está a la izquierda del jugador activo realiza una **TIRADA DE COMBATE** por el enemigo lanzando un dado. Cualquier tirada de combate que obtenga un resultado de **■** explota, lo que le permite lanzar un dado adicional (ver “Dados explosivos” en la página 20).

El jugador que lanza el dado por el enemigo no puede usar ninguna capacidad de su personaje o de sus cartas para afectar a sus tiradas de dados.

4. **Lanzar dado de combate (jugador activo):** El jugador activo realiza una tirada de combate lanzando un dado. Si tiene una capacidad que le permita usar dados adicionales, lanza todos los dados a la vez. Cualquier tirada de combate que obtenga un resultado de **■** explota, lo que le permite lanzar un dado adicional (ver “Dados explosivos” en la página 20).

Si un jugador quiere usar una capacidad para volver a lanzar o cambiar el resultado de su tirada de combate, debe hacerlo durante este paso.

5. **Determinar puntuaciones de combate:** Al comienzo de este paso se resuelve cualquier capacidad de carta que se sume a la puntuación de combate del enemigo. Por ejemplo, si una capacidad de un enemigo dice “suma 1 a la puntuación de combate de este enemigo por cada carta de Poder que tengas”, cualquier carta de Poder descartada o jugada antes de este paso no cuenta para esa penalización.

El enemigo calcula su **PUNTUACIÓN DE COMBATE** sumando su tirada de combate, su valor de atributo y cualquier modificador pertinente.

El jugador activo calcula su puntuación de combate sumando su tirada de combate, su valor de atributo y cualquier modificador pertinente.

6. **Determinar resultado de combate:** Hay tres posibles resultados de combate. Si la puntuación de combate del jugador activo es mayor que la del enemigo, el jugador activo **GANA** el combate. Si la puntuación de combate del enemigo es mayor que la del jugador activo, el jugador activo **PIERDE** el combate. Si las puntuaciones de combate son iguales, el resultado del combate es un **EMPATE** (ver a continuación).

Los jugadores resuelven cualquier capacidad de carta activada por resultados de combate (victoria, derrota o empate) durante este paso.

7. **Aplicar consecuencias:** Si el jugador activo gana el combate, coge la carta de Amenaza de enemigo como **TROFEO** y la coloca boca arriba en su zona de juego a menos que se indique algo distinto.

Si el jugador activo pierde el combate, pierde un punto de Vida (ver “Obtener y perder puntos de Vida” en la página 7), aplica cualquier penalización infligida por el enemigo por perder y termina su fase de Enfrentamiento. Si quedan cartas de Amenaza en la casilla del jugador activo, no puede resolverlas en este turno.

Si el resultado del combate es un empate, el jugador activo no consigue un trofeo ni pierde puntos de Vida, su fase de Enfrentamiento termina inmediatamente y la carta de enemigo permanece en su casilla.

Varios enemigos

Si hay más de un enemigo con atributos distintos en la casilla del jugador activo, éste determina el orden en que combate a dichos enemigos, resolviendo cada combate por separado.

Si hay más de un enemigo con el mismo atributo en la casilla del jugador activo, éste resuelve un combate con todos los enemigos que comparten un atributo a la vez.

Para resolver un combate contra varios enemigos con el mismo atributo, el jugador que está a la izquierda del jugador activo suma el valor de atributo de **cada** enemigo a una única tirada de combate para crear una única puntuación de combate para todos los enemigos. Ese jugador sigue de forma normal todas las instrucciones de todas las cartas de los enemigos. Si el jugador activo obtiene una puntuación de combate mayor que la puntuación de combate de los enemigos, gana el combate y coge todos los enemigos que participaron en ella como trofeos. Si el jugador activo obtiene una puntuación de combate menor que la puntuación de combate de los enemigos, pierde un punto de Vida, aplica todas las penalizaciones de los enemigos que tomaron parte en el combate y termina su fase de Enfrentamiento.

Hojas de escenario con combate

Algunas hojas de escenario obligan a un jugador a iniciar un combate. Los jugadores resuelven combates de hojas de escenario usando los pasos normales para combates.

A efectos de capacidades de cartas, la hoja de escenario es un enemigo, pero no tiene rasgos y no es una carta de Amenaza. No puede tomarse como trofeo y no abandona el juego.

Ejemplo de combate



- El jugador activo termina su fase de Movimiento en una casilla de Amenaza que contiene dos iconos de amenaza azul, una carta de Amenaza azul (“Predicador apóstata”) y una carta de Amenaza roja (“Gretchin Hacha Zangriente”). Comienza su fase de Exploración y roba una carta de Amenaza azul (“Guardia de la Muerte con bólter pesado”). Puesto que cada ícono de amenaza de la casilla ya tiene una carta de Amenaza correspondiente, termina su fase de Exploración.

Durante su fase de Enfrentamiento, el jugador activo debe participar en un combate contra todos los enemigos de esa casilla. Elige combatir primero a los enemigos de Voluntad. Los dos enemigos con atributos de Voluntad combaten juntos.

- Durante el paso de Prepararse para el combate, el jugador activo gasta una ficha de Carga de su Espada psíquica para sumar 3 a su puntuación de combate.

El jugador que está a la izquierda del jugador activo lanza un dado para la tirada de combate del enemigo y obtiene un **1**. El jugador activo lanza un dado para su propia tirada de combate y obtiene un **2**.

- Ahora se calculan las puntuaciones de combate. El enemigo suma 2 del atributo del Predicador apóstata, 4 del atributo del Guardia de la Muerte con bólter pesado y 2 de su tirada de combate para obtener una puntuación de combate de 8.

El jugador activo suma 3 de su dial de atributo, 3 de la bonificación de combate de su Espada psíquica y 4 del resultado de su tirada de combate para obtener una puntuación de combate de 10. El jugador activo gana el combate, ya que tiene una puntuación de combate mayor que la del enemigo. Roba una carta de Poder, como indica la carta del Predicador apóstata, y recibe un punto de influencia, como indica la carta del Guardia de la Muerte con bólter pesado.

El jugador activo coge las dos cartas de Amenaza azul como trofeos y las mueve a su zona de juego. Luego continúa con su fase de Enfrentamiento empezando un segundo combate contra el Gretchin Hacha Zangriente.

Reglas adicionales de los personajes

Esta sección contiene reglas de los personajes más detalladas.

Esquivar

Algunas capacidades especiales permiten a los jugadores esquivar enemigos. Los jugadores activan estas capacidades durante la fase de Enfrentamiento, antes del comienzo de un combate con el enemigo. Un jugador sólo puede esquivar cuando se lo permite una capacidad especial.

Cuando un jugador esquiva a un enemigo, ese enemigo no puede participar en ningún combate durante la fase de Enfrentamiento de ese turno. El enemigo permanece en su casilla y es ignorado durante ese turno; el jugador no tiene que participar en un combate con el enemigo para continuar su turno. Al esquivar a varios enemigos que comparten un atributo, el jugador que esquiva elige esquivar a cada enemigo de forma individual. El jugador que esquiva no tiene que esquivar a todos los enemigos de su casilla, y cualquier enemigo no esquivado debe participar en combates de forma normal. Esquivar a un enemigo no termina la fase de Enfrentamiento del jugador.

Obtener niveles

Cada vez que un jugador obtiene un nivel, mueve la clavija de nivel de su medidor de nivel un espacio hacia la derecha. Luego recibe todas las recompensas de nivel indicadas en la columna de su hoja de personaje que esté debajo de la nueva posición de la clavija de nivel, empezando por la recompensa que esté en la parte superior de la columna y siguiendo hacia abajo.



Estas recompensas ayudan a los jugadores proporcionándoles atributos, puntos de Vida, influencia y cartas adicionales (ver “Iconos de recompensa de nivel” en la página 24).

Un jugador puede obtener un máximo de 12 niveles. Si obtiene un nivel pero ya ha llegado al nivel 12, en lugar del nivel obtiene una misión completada (ver “Completar misiones” en la página 17).

Ventajas y límites de ventajas

Algunas cartas están marcadas como **VENTAJAS**, mientras que otras cartas pueden convertirse en ventajas. Cada hoja de personaje tiene un **LÍMITE DE VENTAJAS** que indica cuántas ventajas puede tener el jugador al final de su fase de Experiencia. Cada ventaja que tenga un jugador cuenta como una carta para su límite de ventajas.

Si un jugador tiene un número de ventajas que supera su límite de ventajas, debe descartar todas las cartas sobrantes al final de su fase de Experiencia (ver “Fase de Experiencia” en la página 11).

Pruebas de habilidad

Ocasionalmente, un jugador tendrá que usar sus atributos para superar desafíos, representados por **PRUEBAS DE HABILIDAD**. Cada vez que un jugador deba realizar una prueba de habilidad, las instrucciones indican un atributo seguido de un número objetivo. Por ejemplo, una carta de Amenaza puede decir “Haz una prueba de Fuerza 10”.

Para resolver una prueba de habilidad, un personaje realiza una **TIRADA DE HABILIDAD** lanzando un dado. Los resultados se suman a su valor de atributo correspondiente y se aplica cualquier modificador pertinente para crear una **PUNTUACIÓN DE HABILIDAD**. Si su puntuación de habilidad es igual o mayor que el número objetivo, supera la prueba de habilidad. Si la puntuación es menor que el número objetivo, falla la prueba de habilidad. Después de superar o fallar una prueba de habilidad, el jugador recibe la recompensa o penalización descrita en el origen de la prueba de habilidad, como una carta o una casilla del tablero de juego. Si una prueba de habilidad no tiene ningún efecto impreso por superarla o fallarla, no hay efecto.

Si una tirada de habilidad obtiene un resultado de **█**, el jugador falla automáticamente la prueba sin importar su puntuación de habilidad. Si un jugador lanza varios dados durante una tirada de habilidad, el jugador falla automáticamente la prueba si **cada** dado obtiene un resultado de **█**.

Si una tirada de habilidad obtiene un resultado de **█**, explota y permite al jugador lanzar un dado adicional (ver “Dados explosivos” en la página 20).

Influencia

La influencia es una moneda que permite al jugador comprar cartas de Equipo y activar capacidades de cartas y cuadros de texto concretos. Cada jugador comienza la partida con tres puntos de influencia. Los jugadores pueden obtener influencia adicional ganando combates contra enemigos, completando misiones, usando cartas y capacidades y resolviendo cuadros de texto del tablero de juego.



Cada vez que un jugador obtenga influencia, coge fichas de Influencia de la reserva de influencia y las coloca en su zona de juego. Cada vez que gaste o pierda influencia, coge fichas de Influencia de su zona de juego y las coloca en la reserva de influencia.

Perder turnos

Si se ve obligado a perder un turno, el jugador pone de lado su peón de personaje para indicar que no puede realizar su turno. Cuando vuelve a poder jugar turnos, pondrá su peón de pie. Los efectos de juego siguen pudiendo interactuar con un peón de personaje que esté de lado.

Cada vez que un jugador pierda un turno, su turno actual termina inmediatamente, se salta su fase de Experiencia y no tiene en cuenta ningún límite de poder o ventajas. Además, se salta las fases de Movimiento, Exploración, Enfrentamiento y Experiencia de su siguiente turno. Cualquier capacidad implementada al comienzo o al final de su turno no puede tener lugar.

Jugadores derrotados

Si la Vida de un jugador se reduce a cero, es **DERROTADO**. Cada vez que un jugador es derrotado, realiza los siguientes pasos:

- Descartar cartas de Poder y trofeos:** El jugador descarta todas sus cartas de Poder y trofeos.
- Perder influencia:** El jugador devuelve todas sus fichas de Influencia a la reserva.
- Reiniciar Vida:** El jugador ajusta su dial de Vida para que coincida con el valor de Vida inicial impreso en su medidor de personaje.
- Recolocarse:** El jugador coloca su peón de personaje en la casilla del Santuario de S. Antias.

El jugador se queda con todas las demás cartas y fichas. Cualquier ficha de Personaje que haya en el tablero de juego, en ventajas o en cartas de Poder permanece allí.

Si un jugador es derrotado durante su turno, éste termina tras resolver estos pasos. Realizará su siguiente turno de forma normal.

Jugadores corrompidos

Si un jugador tiene un número de cartas de Corrupción igual a su umbral de corrupción (normalmente 6), queda **CORROMPIDO** y debe comenzar un personaje nuevo. Cuando un jugador debe empezar un personaje nuevo, realiza los siguientes pasos:

- Descartar cartas de Poder, trofeos y cartas de Corrupción:** El jugador descarta todas sus cartas de Poder, trofeos y cartas de Corrupción.
- Perder influencia:** El jugador devuelve todas sus fichas de Influencia a la reserva.
- Recibir un personaje nuevo:** El jugador devuelve su hoja y peón de personaje a la caja del juego. Esta hoja de personaje no podrá ser usada por ningún jugador durante el resto de la partida.

El jugador recibe una hoja de personaje aleatoria que no se haya usado. Si no hay ninguna disponible porque todos los personajes no usados se hayan corrompido, el jugador es eliminado (ver "Eliminación" a continuación).

- Reiniciar Vida, nivel y atributos:** El jugador inserta su clavija de nivel en el espacio del medidor de nivel que hay sobre la palabra "Inicio" y ajusta todos sus diales para que coincidan con la Fuerza, Voluntad, Astucia y Vida iniciales de su nueva hoja de personaje.
- Colocar el personaje nuevo:** El jugador une su peón de personaje a su base de personaje y la coloca en la casilla inicial impresa en su hoja de personaje.

El jugador se queda con todas las demás cartas y fichas. Cualquier ficha de Personaje que haya en el tablero de juego, en ventajas o en cartas de Poder permanece allí. Todas las cartas heredadas del antiguo personaje del jugador pertenecen ahora al personaje nuevo.

Si un jugador es corrompido durante su turno, éste termina tras resolver estos pasos. Jugará su siguiente turno de forma normal.

El jugador puede elegir no comenzar un personaje nuevo y perder la partida (ver "Jugadores eliminados" a continuación).

Jugadores eliminados

Un jugador puede ser **ELIMINADO** de la partida, normalmente por las reglas especiales de una hoja de escenario. Si ocurre esto, retira su peón de personaje del tablero de juego y descarta todas las cartas y fichas que ha acumulado durante la partida. Un jugador eliminado pierde la partida, no puede empezar un personaje nuevo y no puede afectar al juego de ninguna forma.



Reglas adicionales de las cartas

Esta sección contiene reglas más detalladas sobre las cartas.



Cartas de Poder

Las cartas de Poder proporcionan a un jugador capacidades especiales de un solo uso. Las cartas de Poder también permiten a un jugador sustituir las tiradas aleatorias para el movimiento, los combates y las pruebas de habilidad.

Robar cartas de Poder

Un jugador puede robar cartas de Poder en la casilla del Caballero Gris diplomático de la región Exterior y en la casilla de la Fortaleza Negra de la región Intermedia. Si elige robar cartas de Poder adicionales en estos lugares, debe declarar cuántas cartas quiere robar, gastar la influencia necesaria y luego robar el número necesario de cartas de Poder.

Cada vez que un jugador roba una carta de Poder, la coge de la parte superior del mazo de Poder y la deja boca abajo para que los demás jugadores no puedan verla. Un jugador puede mirar sus propias cartas de Poder en cualquier momento.

Jugar cartas de Poder

Jugar cartas de Poder siempre es opcional. El texto de una carta de Poder indica cuándo puede jugarse la carta y describe la capacidad especial que proporciona.

Además, todas las cartas de Poder contienen un **NÚMERO DE PODER** en la parte superior de la carta. Inmediatamente antes de que un jugador deba lanzar un dado para realizar una tirada de movimiento, combate o habilidad, puede declarar que va a jugar una carta de Poder en su lugar. Cada vez que un jugador use una carta de Poder en lugar de lanzar un dado, el número de poder de la carta se considera como sustituto del resultado del dado. A efectos de capacidades y efectos especiales, una carta de Poder usada de este modo es equivalente a una tirada de dado. Un jugador no puede usar más de un número de poder como sustituto de una única tirada de movimiento, combate o habilidad.

Ejemplo: El jugador del Capitán de los Ultramarines tiene una carta de Poder con un número de poder de "5". Puede jugar la carta en lugar de lanzar un dado para su movimiento y producir así una tirada de movimiento automática de ☀, durante el combate para producir una tirada de combate automática de ☀, o durante una prueba de habilidad para producir una tirada de habilidad automática de ☀.

Si un jugador sustituye una tirada de dado por una carta de Poder, ésta puede explotar siguiendo las reglas normales (ver "Dados explosivos" en la página 20). Un jugador **puede** usar una carta de Poder para sustituir tiradas de dado adicionales causadas por un dado explosivo.

Al jugar una carta de Poder, el jugador puede usar el número de poder **o bien** la capacidad especial, pero no ambas cosas. Despues de que un jugador use una carta de Poder, debe descartarla. No hay límite al número de cartas de Poder que puede usar un jugador durante un mismo turno.

Límites de poder

Las hojas de personaje contienen una serie de **LÍMITES DE PODER** bajo el medidor de nivel. Cada límite de poder está asociado a un rango de niveles. A medida que un jugador gana niveles, su límite de poder puede aumentar, permitiéndole tener más cartas de Poder.

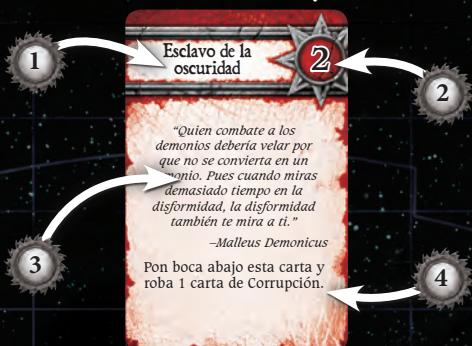
Cada carta de Poder que tenga un jugador cuenta como una carta para su límite de poder. Puede robar cartas de Poder por encima de su límite de poder; sin embargo, durante el paso de Descartar cartas sobrantes de su fase de Experiencia, tendrá que descartar cualquier carta de Poder que supere su límite de poder (ver "Fase de Experiencia" en la página 11).



Cartas de Corrupción

Las cartas de Corrupción pueden mutar a un jugador de forma tanto favorable como desfavorable. Cada vez que un jugador se ve obligado a robar una carta de Corrupción, la roba de la parte superior del mazo de Corrupción y la coloca boca arriba o boca abajo en su zona de juego (ver "Activación" en la página 17).

Elementos de una carta de Corrupción



- Título:** El nombre de la carta.
- Número de activación:** Cuando un jugador roba una carta de Corrupción, compara este número con el número de cartas de Corrupción que tiene (incluyendo la carta robada) para determinar si la carta se activa.
- Texto de ambientación:** La descripción temática de los efectos que sufre el personaje.
- Capacidad:** El efecto aplicado a un personaje cuando esta carta está boca arriba (activada) en su zona de juego.

Activación

Cada carta de Corrupción tiene un **NÚMERO DE ACTIVACIÓN** en su esquina superior derecha. Después de robar una carta de Corrupción, si el número de activación es mayor que el número total de cartas de Corrupción que tiene el jugador, incluyendo la carta de Corrupción que acaba de robar, la carta se pone boca abajo y se ignora su capacidad. Una carta de Corrupción boca abajo está en juego y cuenta para el número total de cartas de Corrupción del jugador, pero no tiene ningún otro efecto.

Si el número de activación de la carta de Corrupción es menor o igual que el número total de cartas de Corrupción que tiene un jugador, la carta **SE ACTIVA** y permanece boca arriba en su zona de juego. Ese jugador debe resolver la capacidad de la carta de Corrupción inmediatamente. La carta permanece activada, y cualquier efecto permanente de su capacidad persiste hasta que sea descartada o puesta boca abajo.

Cuanta más cartas de Corrupción acumule un jugador, más probable será que se activen futuras cartas de Corrupción. Aunque algunas cartas de Corrupción son perniciosas e infligen penalizaciones, otras cartas de Corrupción otorgan capacidades positivas. Las capacidades más poderosas aparecen en cartas de Corrupción con números de activación elevados.

Ejemplo: Un jugador sin cartas de Corrupción resuelve el cuadro de texto de la casilla del Mundo ancestral Yllen Satari de la región Interior y debe robar dos cartas de Corrupción. En primer lugar, el jugador roba una carta de Corrupción con un número de activación de "2". La carta no se activa porque el número es mayor que el número total de cartas de Corrupción que tiene (actualmente, una), así que la coloca boca abajo en su zona de juego. A continuación, el jugador roba su segunda carta de Corrupción, que también tiene un número de activación de "2". El jugador tiene actualmente dos cartas de Corrupción (la carta de Corrupción que robó antes y la que acaba de robar), así que la carta se activa y el jugador debe resolver la capacidad de la carta. La primera carta se queda boca abajo. Ambas cartas de Corrupción permanecen en la zona de juego del jugador y aumentan sus posibilidades de activar futuras cartas de Corrupción.

Umbral de corrupción

Cada jugador tiene un **UMBRAL DE CORRUPCIÓN** de seis, y algunas cartas y capacidades pueden alterar este número. Si un jugador acumula seis cartas de Corrupción, alcanza su umbral, queda corrompido y debe comenzar un personaje nuevo (ver "Jugadores corrompidos" en la página 15).

Un jugador puede intentar descartar cartas de Corrupción en las casillas del Apothecarium Sepha y del Mundo santuario Antian de la región Intermedia.



Cartas de Misión

Las cartas de Misión son esenciales para ganar una partida de **Relic**. Completar misiones proporciona a los jugadores cartas de Reliquia y otras recompensas útiles.

Cada carta de Misión describe un **OBJETIVO** que puede completar un jugador, así como una **RECOMPENSA** que recibirá por completarlo. Mientras un personaje está intentando completar un objetivo de una carta de Misión, la mantiene boca arriba cerca de su hoja de personaje. Una carta de Misión boca arriba e incompleta es una **MISIÓN ACTIVA**.

Completar misiones

Después de que un jugador complete el objetivo de una carta de Misión, recibe inmediatamente las recompensas descritas en la carta. A continuación pone la carta de Misión boca abajo. Una carta de Misión boca abajo es una **MISIÓN COMPLETADA**. Un jugador puede completar su misión activa en cualquier momento, incluso si no es el jugador activo, siempre y cuando cumpla el objetivo.

Durante su fase de Experiencia, si un jugador tiene **tres** o más misiones completadas, puede gastar tres para adquirir una carta de Reliquia (ver "Cartas de Reliquia" en la página 18).

Algunas capacidades de cartas y recompensas permiten a un jugador obtener una misión completada sin tener que completar su objetivo. Cuando esto ocurre, el jugador roba la carta superior del mazo de Misiones y la coloca boca abajo junto a su hoja de personaje. No recibe ninguna recompensa por esa carta de Misión.

Robar misiones

Cada jugador comienza el juego con una carta de Misión, su misión activa. Si el jugador activo no tiene una misión activa, roba automáticamente una nueva carta de Misión durante su fase de Experiencia. Cada vez que un jugador roba una carta de Misión, la coge de la parte superior del mazo de Misiones y la deja **boca arriba** junto a su hoja de personaje para que el resto de jugadores puedan verla. Un jugador nunca puede tener más de una misión activa a la vez. Si un jugador con una misión activa roba una carta de Misión, elige inmediatamente una carta de Misión para quedársela como su misión activa y descarta todas las demás cartas de Misión.



Cartas de Reliquia

Las cartas de Reliquia representan artefactos venerados y armas potentes que se encuentran entre los objetos más poderosos del Imperio. Un jugador debe tener al menos una carta de Reliquia para entrar en la región Interior (ver “La región Interior” en la página 21).

Un jugador adquiere una carta de Reliquia gastando tres cartas de Misión completadas durante su fase de Experiencia (ver “Fase de Experiencia” en la página 11). Al adquirir una carta de Reliquia, revela las dos cartas superiores del mazo de Reliquias, elige una para colocarla en su zona de juego, devuelve la otra al mazo de Reliquias y lo baraja. Un jugador puede tener tantas reliquias como le permita su límite de ventajas, y puede usar cualquier número de reliquias en cualquier momento.



Cartas de Equipo

Las cartas de Equipo representan armas, armaduras y accesorios que los jugadores pueden adquirir durante la partida. Un jugador puede comprar cartas de Equipo en la casilla de la Flota Antias de la región Exterior resolviendo el cuadro de texto apropiado.

Para comprar una carta de Equipo, el jugador debe gastar una cantidad de influencia igual al coste impreso en la esquina superior izquierda de la carta. Luego adquiere la carta colocándola boca arriba en su zona de juego. Además, algunas capacidades permiten a los jugadores adquirir cartas de Equipo a coste cero, sin gastar influencia.

Todas las cartas de Equipo son ventajas. Sólo se pueden usar cuando están en la zona de juego de un jugador y cuentan para el límite de ventajas (ver “Ventajas y límite de ventajas” en la página 14).

Armas, armaduras y accesorios

Las cartas de Equipo de *Relic* tienen uno de los tres rasgos siguientes: **ARMA**, **ARMADURA** O **ACCESORIO**.

Las armas, armaduras y accesorios proporcionan a los jugadores útiles capacidades, modificaciones y bonificaciones. Las armas y armaduras sólo pueden usarse en un combate, y no se aplican durante pruebas de habilidad. Un jugador sólo puede usar **UNA** arma y **UNA** armadura durante cada combate, pero no hay límite al número de accesorios que puede usar.

Elementos de una carta de Equipo



- Título:** El nombre de la carta.
- Coste de influencia:** La cantidad de influencia necesaria para comprar la carta.
- Tipo y rasgo:** La palabra en negrita de la izquierda es el tipo de la carta. La palabra de la derecha es el rasgo de la carta. El rasgo (arma, armadura o accesorio) indica cuándo puede usarse.
- Capacidad:** La capacidad especial única de la carta.
- Iconos de ficha de Carga:** El número de fichas de Carga que se colocan sobre la carta cuando entra en juego por primera vez (ver “Cargas” en la página 19).

Bonificaciones de habilidad

Algunas cartas tienen un círculo de color que indica una bonificación a un atributo concreto a la hora de realizar pruebas de habilidad (ver “Pruebas de habilidad” en la página 14). Un jugador puede sumar bonificaciones de habilidad a su puntuación de habilidad durante pruebas de habilidad (**no** afecta a puntuaciones de combate). El color del círculo indica qué atributo recibe la bonificación; el rojo proporciona una bonificación de Fuerza, el azul proporciona una bonificación de Voluntad y el amarillo proporciona una bonificación de Astucia. Un jugador debe declarar que va a usar una bonificación de habilidad antes de realizar su tirada de habilidad.

A continuación se indican algunos ejemplos de bonificaciones de habilidad:



Suma 2 a una puntuación de habilidad de Fuerza.



Suma 1 a una puntuación de habilidad de Astucia.



Suma 2 a una puntuación de habilidad de Voluntad.

Bonificaciones de combate

Las bonificaciones de combate tienen un círculo de color con un borde dentado. Las bonificaciones de combate funcionan de forma similar a las bonificaciones de habilidad, pero un jugador sólo puede aplicarlas a su puntuación de combate. El color del círculo indica qué tipo de combate recibe la bonificación; el rojo proporciona una bonificación en un combate de Fuerza, el azul durante un combate de Voluntad, el amarillo durante un combate de Astucia y el gris durante cualquier tipo de combate. Un jugador debe declarar que va a usar una bonificación de combate durante el paso de Prepararse para el combate de un combate.

A continuación se indican algunos ejemplos de bonificaciones de combate:



Suma 3 a una puntuación de combate durante un combate de Fuerza, Voluntad o Astucia.



Suma 2 a una puntuación de combate durante cualquier combate.

Cargas

Algunas cartas tienen un número de iconos de carga (⚡) en la parte superior de la carta. El número de iconos de carga de una carta es el **VALOR DE CARGA** de la carta. Cuando un jugador roba una carta con iconos de carga, coloca un número de fichas de Carga sobre la carta igual al valor de carga de la carta. Los jugadores pueden gastar estas fichas para activar capacidades concretas de la carta.



La capacidad de la carta especifica el momento en el que el jugador puede gastar una ficha de Carga de la carta. Al gastar una ficha de Carga, el jugador retira la ficha gastada de la carta y la coloca en el montón de reserva de fichas de Carga. Cuando se retira la última ficha de Carga de una carta, **la carta es descartada inmediatamente**.

Algunos efectos permiten a un jugador añadir fichas de Carga adicionales a las cartas. Las fichas de Carga añadidas pueden superar el valor de carga de la carta.

Cada jugador puede gastar un máximo de 1 ficha de Carga de cada carta en cada turno.

Ejemplo: Un jugador tiene un Rifle de agujas con dos fichas de Carga. El jugador ataca a un enemigo y elige gastar una de las cargas durante el paso de Prepararse para el combate y usar así la capacidad de la carta. No podrá gastar la segunda ficha durante este turno.

Descartar cartas

Cada vez que un jugador es obligado a descartar una de sus cartas, elige qué carta descartar a menos que se le indique algo distinto. Si un jugador no tiene ninguna de las cartas requeridas, no descarta nada. Si un jugador es obligado a descartar más cartas de las que tiene, debe descartar todas las cartas del tipo indicado.

Cada vez que se descartan cartas, se colocan boca arriba en una pila de descartes junto a su mazo correspondiente. Se retira cualquier ficha que se hubiera colocado en las cartas con anterioridad.

Un jugador no puede descartar cartas fuera de su fase de Experiencia a menos que se lo permita la capacidad especial de una carta, hoja de personaje o cuadro de texto. Si un jugador tiene ventajas o cartas de Poder que ya no quiere conservar, puede descartarlas durante su fase de Experiencia (ver “Fase de Experiencia” en la página 10).

Expresiones de orden de resolución

Las capacidades de muchas cartas usan las siguientes expresiones de orden de resolución: “comienzo”, “final” y “durante”. Por ejemplo, “Al comienzo de este combate”, “Al final de tu fase de Exploración” y Durante el paso de Adquirir ventajas”. Los momentos de resolución para las capacidades que usan estas expresiones son los siguientes:

Comienzo: Los jugadores deben resolver las capacidades que usen la palabra “comienzo” antes de todas las demás reglas del turno, fase o paso al que se refiera “comienzo”.

Final: Los jugadores deben resolver las capacidades que usen la palabra “final” después de todas las demás reglas del turno, fase o paso al que se refiera “final”.

Durante: Los jugadores pueden resolver las capacidades que usen la palabra “durante” en cualquier momento (a elección del jugador) del turno, fase o paso al que se refiera “durante”. Estos efectos se resuelven después de cualquier efecto “comienzo” y antes de cualquier efecto “final” del mismo turno, fase o paso.

Al resolver varias capacidades que usen la misma expresión de orden de resolución, el jugador activo elige el orden en el que se resuelve cada capacidad.

Ejemplo: El jugador activo va a resolver un combate contra dos enemigos. Antes de resolver el primer paso del combate, se da cuenta de que ambos enemigos tienen una capacidad que se resuelve al comienzo del combate. Deberá resolver inmediatamente esas capacidades, de una en una, en el orden que elija.

Reglas adicionales

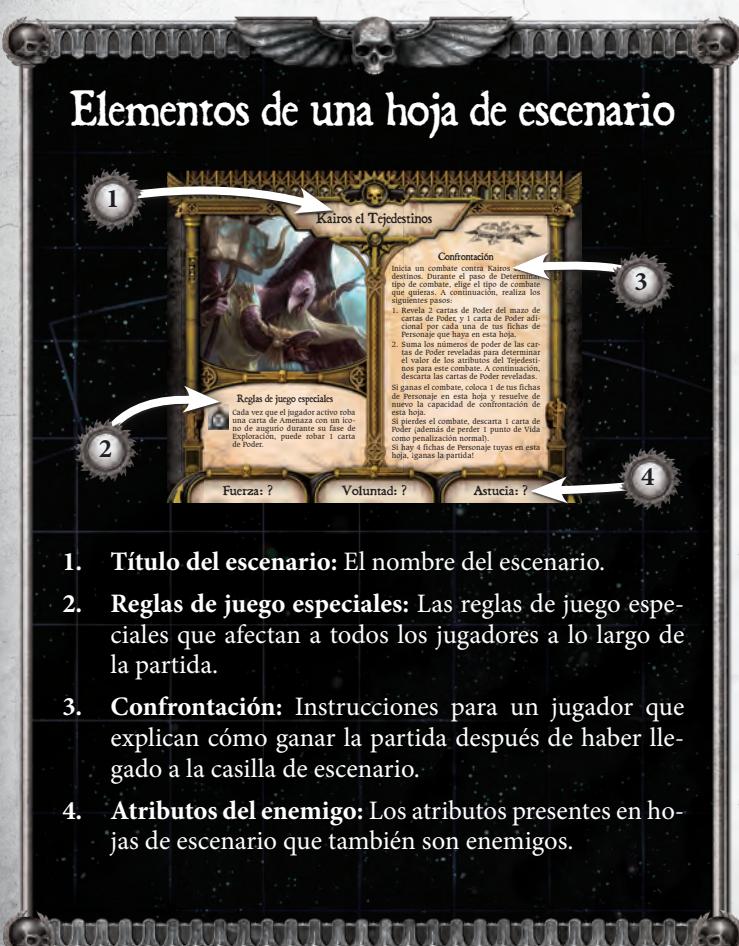
Esta sección describe reglas adicionales.

Hojas de escenario

Cada hoja de escenario contiene reglas de juego e instrucciones especiales para resolver la confrontación del final de la partida. Además, se incluye una historia de ambientación en el dorso de cada hoja de escenario.

Las reglas de juego especiales de las hojas de escenario afectan a todos los jugadores y pueden cambiar las reglas de la partida de forma significativa. Los jugadores deben leer estas reglas al comienzo de la partida y tenerlas en cuenta mientras juegan.

Cuando un jugador resuelve su fase de Enfrentamiento mientras se encuentra en la casilla de escenario del centro del tablero de juego, debe resolver la sección de confrontación de la hoja de escenario. Las instrucciones de la sección de confrontación sólo afectan al jugador activo a menos que se indique algo distinto. Si más de un jugador llega a la casilla de escenario, cada jugador resuelve la sección de confrontación de la hoja de escenario durante su fase de Enfrentamiento. Gana la partida el primer jugador que complete la condición de victoria de la partida descrita en la sección de confrontación.



Dados

Esta sección contiene aclaraciones a las reglas sobre lanzar y modificar dados.

Dados explosivos

Si un jugador o enemigo obtiene un **█** durante un combate o prueba de habilidad (ver “Pruebas de habilidad” en la página 14), incluso al lanzar varios dados, el dado con el **█ EXPLOTA** y el jugador **lanza otro dado inmediatamente** por cada **█**. El resultado del segundo dado se suma al resultado anterior para crear una puntuación nueva. Los valores de los dados explosivos son acumulativos, y no hay límite al número de veces que pueden explotar los dados de un jugador o enemigo si se sigue obteniendo un resultado de **█**.

*Ejemplo: El jugador activo realiza su tirada de combate y el dado obtiene un **█**. A continuación, lanza otro dado inmediatamente y vuelve a obtener un **█**. A continuación, lanza otro dado más y obtiene como resultado un **█**. Estos tres dados suman un total de 14 a su puntuación de combate.*

Dados adicionales

Si una capacidad permite a un jugador lanzar dados adicionales, debe lanzar todos los dados a la vez. Después de que el jugador haya lanzado sus dados, no puede activar ninguna capacidad que le permita lanzar dados adicionales, con excepción de los dados explosivos (ver la sección anterior).

Si un jugador lanza varios dados en un combate, sólo puede explotar un dado que obtenga un **█**. Es decir, no se pueden combinar un **█** y un **█** para que exploten. Sin embargo, sí que pueden explotar varios dados si más de uno obtiene un resultado de **█**.

Modificar dados

Cada vez que un jugador usa una capacidad para modificar un dado, suma o resta el modificador al resultado del dado. A efectos de dados explosivos y activación de capacidades especiales sólo se usa el resultado del dado antes de aplicar modificadores.

Volver a lanzar un dado

Cada vez que un jugador vuelve a lanzar un dado, el resultado anterior se ignora para todas las capacidades y efectos. Sólo se usa el resultado obtenido en la tirada de dado final, y este resultado es el único que puede explotar. Puedes volver a lanzar un dado varias veces mediante varias capacidades.

Quedarse sin cartas o fichas

Si se agota un mazo de cartas, todas las cartas descartadas de ese mazo se barajan y colocan boca abajo para formar un nuevo mazo. Si se agota un mazo de cartas y no hay cartas descartadas para formar un nuevo mazo, no podrán robarse cartas de ese tipo.

La reserva de fichas de Carga, Influencia y Personaje es ilimitada. Si en algún momento se agota una reserva de fichas, los jugadores pueden emplear como sustituto cualquier indicador apropiado, como por ejemplo monedas.

Moverse entre regiones

Esta sección describe las formas que tienen los jugadores de cruzar de una región a otra del tablero de juego.

Moverse a la región Intermedia

Hay tres casillas (Caballero Gris diplomático, Flota Antias y Santuario de S. Antias) ubicadas en las esquinas de la región Exterior que permiten a un jugador cruzar a la región Intermedia resolviendo el cuadro de texto de la casilla. Estas casillas permiten a un jugador mover su peón de personaje a una casilla correspondiente de la región Intermedia a cambio de un coste.

Tras moverse a la región Intermedia de esta forma, la fase de Enfrentamiento del jugador activo termina inmediatamente. No resuelve ninguna carta o cuadro de texto de la nueva casilla a la que se ha movido.

Cuadros de movimiento

Hay dos casillas (Pecio espacial y Guardianes de la fisura) en el tablero de juego que contienen cuadros de texto especiales llamados **CUADROS DE MOVIMIENTO**. Cada vez que un jugador comienza su fase de Movimiento en una casilla con un cuadro de movimiento o entra en una casilla con un cuadro de movimiento durante su fase de Movimiento, resuelve inmediatamente el texto de ese cuadro. Tras resolver un cuadro de movimiento, el jugador prosigue su fase de Movimiento de forma normal.



Cuando un jugador se mueve de una región a otra, puede cambiar el sentido de su movimiento al entrar en la nueva región.

Ejemplo: Un jugador comienza su fase de Movimiento en La conselación encantada. Saca un ☀ y decide moverse en sentido contrario a las agujas del reloj. Con su primer punto de movimiento

El próximo conflicto

Los aficionados de *Talisman* verán que en *Relic* los jugadores no pueden atacarse directamente entre sí. Esto es importante porque todos los jugadores de la partida sirven y protegen el Imperio del Hombre.

Dicho esto, *Relic* no es un juego cooperativo, y los jugadores pueden interactuar entre ellos mediante cartas de Amenaza, cartas de Misión, hojas de escenario y capacidades de personajes. Quienes busquen un conflicto más directo pueden estar tranquilos, ya que tenemos grandes planes para el futuro. Mediante expansiones, queremos proporcionar experiencias más sólidas y emocionantes de jugador contra jugador.

se mueve a la casilla del Pecio espacial. Resuelve el cuadro de movimiento de esa casilla, que le permite gastar su segundo punto de movimiento para moverse a la casilla del Portal de la Telaraña. Decide cambiar el sentido de su movimiento al sentido de las agujas del reloj y luego gasta su tercer punto de movimiento para moverse a la casilla Laderas de Liliath.

Un jugador también puede resolver un cuadro de movimiento que haya en su casilla al comienzo de la fase de Movimiento.

La región Interior

Para entrar en la región Interior del tablero de juego, un jugador debe tener una reliquia y entrar desde la casilla de los “Guardianes de la fisura”.



Flecha de dirección

Después de entrar en la región Interior, un jugador no tira un dado para moverse y no puede gastar puntos de movimiento. En lugar de eso, durante su fase de Movimiento se mueve una casilla hacia delante siguiendo la flecha de dirección de su casilla actual. En la región Interior un jugador no puede usar efectos y capacidades especiales que modifiquen su movimiento.

Después de entrar en la región Interior, un jugador no puede volver a las regiones anteriores (a menos que sea derrotado o corrompido).

Mientras esté en la región Interior, un jugador debe moverse una casilla hacia delante durante su fase de Movimiento y siempre debe resolver el cuadro de texto de su casilla durante su fase de Enfrentamiento. Un jugador no puede robar o resolver cartas de Amenaza mientras está en la región Interior. Después de que un jugador llegue a la casilla de escenario del centro del tablero de juego, no puede moverse y debe resolver la sección de confrontación de la hoja de escenario durante su fase de Enfrentamiento de cada turno mientras permanezca en la casilla de escenario.

La Fisura de disformidad

Cuando un jugador entra en la Fisura de disformidad (la primera casilla de la región Interior), su fase de Movimiento termina inmediatamente.

Durante la fase de Enfrentamiento de un jugador, el cuadro de texto de la casilla de la Fisura de disformidad le obliga a saltar una casilla hacia delante, más una casilla adicional por cada condición que cumpla de las indicadas. Un jugador no resuelve los cuadros de texto de las casillas saltadas, pero debe resolver inmediatamente el cuadro de texto de la casilla en la que acabe.

Ejemplo: Un jugador comienza su fase de Enfrentamiento en la casilla de la Fisura de disformidad. Salta una casilla hacia delante, más otra casilla porque es de nivel 9 y otra casilla más porque elige gastar 8 puntos de influencia inmediatamente. Puesto que ha saltado tres casillas, acaba en la casilla del Mundo demoníaco Braxas. A continuación, el jugador resuelve el cuadro de texto del Mundo demoníaco Braxas e ignora todas las demás casillas que se ha saltado.

Aclaraciones

Esta sección detalla las reglas de circunstancias especiales que podrían ocurrir durante la partida.

Regla de oro

Si en cualquier momento una capacidad especial o un cuadro de texto contradicen las reglas de este libro, siempre prevalece la capacidad especial o el cuadro de texto.

No puede

Cada vez que una capacidad especial o un cuadro de texto indican que un jugador “no puede” usar una carta, acción o capacidad, el jugador tiene prohibido hacerlo. En otras palabras, cualquier capacidad que prohíba el uso de cartas, acciones o capacidades se superpone a todas las demás cartas, capacidades y efectos.

Ejemplo: La carta de Corrupción “Rabia de combate” indica que el jugador no puede esquivar enemigos. Por tanto, la Asesina Callidus no puede esquivar a ningún enemigo a pesar de su capacidad especial que normalmente le permite hacerlo.

Movimiento especial

Si un jugador resuelve una carta que le otorga un movimiento especial durante su fase de Movimiento, puede usar el movimiento especial incluso si esa carta es descartada durante ese turno. Si un jugador pierde su turno, puede usar el movimiento especial durante su siguiente fase de Movimiento.

Como recordatorio de que tiene la opción de un movimiento especial, un jugador puede colocar una de sus fichas de Personaje bajo su peón de personaje. Si entran en conflicto un recordatorio de este tipo y una regla de juego, la regla de juego prevalece.

Si una capacidad (como el cuadro de texto del Portal de la Telaraña) mueve a un jugador directamente a otra casilla, no atraviesa ninguna casilla que haya entremedias y se coloca directamente en la casilla de destino.

Tomar decisiones

Si un efecto hace referencia a una condición y hay dos o más opciones disponibles que cumplan esa condición, el jugador activo decide qué opción usar o en qué orden cumplirlas.

Mayor o menor atributo

Si un efecto hace referencia al mayor o menor atributo de un jugador y éste tiene dos o más atributos con el mismo número, elige qué atributo usar.

Capacidades optionales

Las capacidades de las cartas que incluyan la palabra “puede” son optionales; los jugadores eligen si activan o no estas capacidades. Todas las demás capacidades de cartas y personajes son obligatorias y los jugadores deben activarlas cuando puedan.

Índice

Armas, armaduras y accesorios	18
Atributos	6
Bonificaciones de combate	19
Capacidades optionales	22
Cargas	19
Cartas de Corrupción	16
Cartas de Equipo	18
Cartas de Misión	17
Cartas de Poder	16
Cartas de Reliquia	18
Combates con hojas de escenario	12
Combates	12
Completar misiones	17
Cuadros de movimiento	21
Cuadros de texto	11
Dados adicionales	20
Dados explosivos	20
Descripción de los personajes	6-7
Diagrama de preparación	5
La región Interior	21
Elementos de un personaje	7
Elementos de una carta de Amenaza	9
Elementos de una carta de Equipo	18
Elementos de una carta de Poder	16
Elementos de una hoja de escenario	20
Elementos del tablero de juego	6
Esquivar	14
Fase de Enfrentamiento	10
Fase de Experiencia	11
Fase de Exploración	8
Fase de Movimiento	8
Ganar la partida	11
Obtener niveles	14
Hojas de escenario	20
Influencia	14
Jugadores corrompidos	15
Jugadores derrotados	15
Jugadores eliminados	15
Jugar al juego	8-11
Límites de poder	16
Límites de ventajas	14
Modificar dados	20
Moverse entre regiones	21
Perder turnos	14
Preparación	5
Pruebas de habilidad	14
Referencia rápida	24
Umbral de corrupción	17
Vida	6
Volver a tirar un dado	20
Zonas, regiones y casillas	6

Créditos de FFG

Diseño del juego: John Goodenough

Basado en Talisman, diseñado por: Robert Harris

Desarrollo del juego: Jason Walden con Adam Sadler y Corey Konieczka

Productores: Jason Walden con Christopher Hosch

Escritores técnicos: Adam Baker con Brendan Weiskotten

Edición y revisión: Matt Mehlhoff

Ilustraciones del tablero: Ben Zweifel

Ilustración de cubierta: Mathias Kollros y Ben Zweifel

Ilustraciones interiores: Ryan Barger, Dimitri Bielak, John Blanche, Matt Bradbury, Christopher Burdett, Jon Cave, Victor Corbella, Kev Crossley, Wayne England, Zach Graves, David Griffith, Illich Henriquez, Nikolaus Ingeneri, Taylor Ingvarsson, Igor Kieryluk, Yap Kun Rong, Clint Langley, Ignacio Bazan Lazcano, Ameen Naksewee, Oleg Le\$hiY Shekhovtsov, Mark W. Smith, Matias Tapia y Liu Yang

Diseño de peones: Nikolaus Ingeneri

Texto de ambientación: Daniel Lovat Clark, Tim Huckelberry y Christian T. Petersen

Diseño gráfico: Wil Springer con Taylor Ingvarsson, Dallas Mehlhoff y Michael Silsby

Coordinación de licencias y desarrollo: Deb Beck

Dirección artística: Andrew Navaro

Administración artística: Mike Linnemann and Zoë Robinson

Coordinador de producción: Eric Knight

Diseñador ejecutivo de juego: Corey Konieczka

Productor ejecutivo: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

Pruebas de juego: Dan Ahlm, Jaffer Batica, Chris Beck, Greta Berg, Pedar Brown, Thomas Brown, Ed Browne, Cliff Christiansen, Marcin "Nemomon" Chrostowski, Lachlan "Raith" Conley, Sean Connor, Frank Mark Darden, Ronald DeValk, Jordan Dixon, Dan Engskov, Andrew Fischer, Chris Gorton, David Hansen, James Hata, Tim Huckelberry, Keesjan Kleef, James Kniffen, Kalar Komarec, Rob Kouba, Chris Lancaster, Jay Little, Mack Martin, Antonio Martinez, Pim Mauve, Mark McLaughlin, Steve Miller, Rick Nauertz, Jon New, Jeff Phillips, Scott Philips, Stephen Pitson, Matt Ryan, David Richardson, Brady Sadler, John Sanderson, Micheal Schmeeckle, Lawrence Simmons, Joshua Sleeper, Wil Springer, Sam Steward, Bill Stivers II, Richard Tatge, Thorin Tatge, James Trainor, Brad Twaddell, Terry Unger, Jan-Cees Voogd, Joris Voogd, Ross Watson, Colin Webster, Aric Wieder, Barac Wiley, David Wilford, Benn Williams, Lynell Williams, Rebecca Williams, Kevin Wilson, Nik Wilson, Katin Yang y Jamie Zephyr

Créditos de la edición en español

Traducción: Sergio Hernández

Edición: Darío Aguilar Pereira

Maquetación: Edge Studio

Editor: Jose M. Rey

Créditos de Games Workshop

Coordinación de licencias: Graeme Nicoll y Owen Rees

Jefe de licencias: Jon Gillard

Jefe del departamento legal, de licencias y proyectos estratégicos: Andy Jones

Jefe de propiedad intelectual: Alan Merrett

Un agradecimiento especial a nuestros colaboradores de pruebas beta. Apreciamos mucho vuestro duro trabajo.

Relic © Games Workshop Limited 2013. Games Workshop, Warhammer 40,000 y todas las marcas, logotipos, lugares, nombres, criaturas, razas e insignias/dispositivos/ logotipos/símbolos de raza, vehículos, ubicaciones, armas, unidades e insignias de unidades, personajes e ilustraciones del mundo de Warhammer y Warhammer 40,000 son marcas comerciales, marcas registradas y/o © Games Workshop Ltd 2000 – 2013, registrado de varias formas en Reino Unido y en otros países de todo el mundo. Esta edición se publica bajo licencia a Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply y el logotipo de FFG son marcas comerciales o marcas registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. La dirección física de Fantasy Flight Games es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, y su teléfono de contacto es 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. 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.**

WWW.EDGEENT.COM



edge

Referencia rápida

Secuencia del turno

Durante cada turno, el jugador activo realiza las siguientes cuatro fases en orden (ver “Jugar al juego” en la página 8 para más detalles):

- Fase de Movimiento:** El jugador lanza un dado y mueve su peón de personaje en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario a éstas por el tablero de juego un número de casillas exactamente igual al resultado del dado.
- Fase de Exploración:** El jugador roba cartas de Amenaza como indiquen los iconos de amenaza de su casilla. A continuación coloca cada carta robada en su casilla.
- Fase de Enfrentamiento:** El jugador resuelve las cartas de Amenaza de su casilla. Si no hay cartas de Amenaza en su casilla, resuelve el cuadro de texto de la misma.
- Fase de Experiencia:** El jugador puede gastar trofeos para obtener niveles, gastar misiones completadas para adquirir reliquias y robar una carta de Misión si no tiene una misión activa. Además, debe descartar todas las cartas que superen sus límites de poder y ventajas.

Resolución de cartas de Amenaza

Si hay cartas de Amenaza en la casilla del jugador activo durante su fase de Enfrentamiento, las resuelve de la siguiente manera:

- Resolver eventos
- Combatir enemigos
- Resolver encuentros
- Adquirir ventajas

Combates

Los combates se resuelven realizando los siguientes pasos (ver “Combates” en la página 12 para más detalles):

- Determinar el tipo de combate
- Prepararse para el combate
- Lanzar dado de combate (enemigo)
- Lanzar dado de combate (jugador activo)
- Determinar puntuaciones de combate
- Determinar resultado del combate
- Aplicar consecuencias

Jugadores derrotados

Si la Vida de un jugador se reduce a cero, descarta todas sus cartas de Poder, trofeos e influencia. A continuación, reinicia su vida a su valor de Vida inicial y se mueve a la casilla del Santuario de S. Antias (ver página 15).

Jugadores corrompidos

Si un jugador tiene un número de cartas de Corrupción igual a su umbral de corrupción (por lo general, seis), descarta todas sus cartas de Poder, sus cartas de Corrupción, sus trofeos y su influencia.

A continuación, retira su peón de personaje del tablero de juego y recibe una nueva hoja de personaje aleatoria. Por último, reinicia su Vida, nivel y atributos a los valores iniciales y coloca su peón de personaje en su casilla inicial del tablero de juego (ver página 15).

Iconos de recompensa de nivel



Obtén 1 punto de Astucia.



Obtén 1 punto de Voluntad.



Obtén 1 punto de Fuerza.



Recibe una recompensa especial descrita en la hoja de personaje.



Obtén 1 punto de atributo de tu elección (Fuerza, Voluntad o Astucia). Obtén



1 punto de Vida.



Obtén 2 puntos de influencia.



Obtén 1 carta de Poder.



Obtén 1 misión completada.