

# HÉROES DE TERRINOTH™



## Reglamento

# HÉROES DE TERRINOOTH™

## Introducción

La oscuridad se cierne sobre el bosque en el que te has adentrado, ocultando a tus enemigos. El chasquido de una rama rompe el silencio y te giras justo a tiempo para ver a un goblin abalanzarse sobre ti. Empuñas con fuerza tu arma y te aprestas para el combate...



8 hojas de aventura  
(de doble cara)



6 dados  
(3 de Héroe y 3 de Enemigo)



12 cartas de Héroe



48 cartas de Activación  
(16 cartas básicas y 8 conjuntos de 4 cartas avanzadas de clase cada uno)



4 cartas de Referencia



12 cartas de Estado  
(3 tipos, 4 cartas por tipo)

## Resumen del juego

*Héroes de Terrinooth* es un juego cooperativo en el que entre 1 y 4 jugadores se meten en la piel de un grupo de héroes para completar una serie de aventuras en el universo de *Runebound*.

En cada partida, el grupo elige una aventura que intentará superar de entre las ocho que incluye el juego. En el transcurso de la misma, los héroes aumentan su poder encontrando objetos con los que equiparse y adquiriendo las capacidades necesarias para superar los retos que deberán afrontar.

## Objetivo del juego

Al principio de cada partida de *Héroes de Terrinooth*, los jugadores eligen la aventura que quieren jugar, que puede consistir en salvar a unos aldeanos, acabar con algún terrible monstruo o recobrar un antiguo artefacto. Cada aventura tiene su propia hoja de aventura, que describe cómo prepararla, sus reglas especiales y el objetivo de los héroes.

## Contenido



1 indicador de Peligro



1 indicador de Líder del grupo



23 fichas de Éxito



14 fichas de Progresión  
(de doble cara)



40 fichas de Herida  
(de doble cara)



65 cartas de Enemigo



26 cartas de Lugar



37 cartas de Exploración



5 cartas de Número de héroes

# Preparación

- 1. Escoger una aventura:** Los jugadores eligen al azar una hoja de aventura o se ponen de acuerdo como grupo para jugar una aventura específica. Recomendamos a los jugadores que su primera aventura sea “Un problema de goblins”.



## Hoja de aventura

- 2. Crear el mazo de Enemigos:** Baraja las cartas de Enemigo y forma con ellas una o más pilas, según se indica en la hoja de aventura. Después de barajar cada pila, colócalas una encima de otra en el orden que se muestra en la hoja de aventura.

Las cartas de Enemigo se añaden a las pilas en conjuntos. Cada conjunto de Enemigos está compuesto por tres cartas con el mismo título: 2 Esbirros y 1 Caudillo, que es más poderoso. Añade siempre las tres cartas al mazo de Enemigos. Devuelve las demás cartas de Enemigo a la caja.



## Preparación del mazo de Lugares



- 3. Crear el mazo de Lugares:** Baraja las cartas de Lugar y forma con ellas una o más pilas, según se indica en el dorso de la hoja de aventura. Después de barajar cada pila, colócalas una encima de otra en el orden que se muestra en la hoja de aventura. A diferencia de las cartas de Enemigo, los mazos de Lugar no se componen de conjuntos, sino que cada carta de Lugar es única. Devuelve las cartas de Lugar que no se usen a la caja.



Banderola  
del conjunto

## Preparación del mazo de Exploración



- 4. Crear el mazo de Exploración:** Baraja las cartas de Exploración y forma con ellas una o más pilas, según se indica en el dorso de la hoja de aventura. Después de barajar cada pila, colócalas una encima de otra en el orden que se muestra en la hoja de aventura. Las cartas de Exploración se dividen en un conjunto de 12 cartas básicas y conjuntos adicionales de 5 cartas cada uno. Cada carta posee una banderola de colores donde aparece el nombre del conjunto al que pertenece. Devuelve las cartas de Exploración que no se usen a la caja.

**5. Preparar al Antagonista:** Todas las aventuras incluyen una banderola con el nombre del *Antagonista*, un enemigo de gran poder al que deberán enfrentarse los héroes. Coge la carta de Enemigo *Antagonista* que coincide con la banderola del Antagonista y colócala cerca de la hoja de aventura. Esta será la guardia del antagonista.



**6. Colocar aventura e indicador de Peligro:** Lee “La historia hasta el momento...” en el reverso de la hoja de aventura. A continuación, coloca la hoja de aventura boca arriba en el centro de la zona de juego. Coloca el indicador de Peligro en la casilla inicial del medidor de Peligro y coloca los mazos de Enemigo, Lugar y Exploración cerca de la hoja de aventura.



**7. Crear el suministro común:** Separa las fichas de Herida, de Éxito y de Progresión y las cartas de Estado y ponlas, junto con todos los dados, al alcance de todos los jugadores. Este será el suministro común.



**8. Escoger a los Héroes:** Cada jugador elige uno de los cuatro tipos de Héroe disponibles (Sanador, Mago, Explorador o Guerrero) y toma las cartas de Héroe y de activación correspondientes. A continuación, cada jugador elige una de sus cartas de Héroe y la pone, junto con las cuatro cartas de Activación básicas de ese arquetipo de Héroe, boca arriba y delante de su sitio en la mesa. Esta será su zona de juego. Devuelve los Héroes que no se usen a la caja.



**9. Elegir al líder del grupo y repartir cartas de Número de héroes:** Los jugadores eligen cuál de ellos será al Líder del grupo. El jugador escogido recibe el indicador de Líder del grupo y resuelve el primer turno cuando empiece la partida. A continuación, si en la partida hay menos de cuatro jugadores, cada jugador toma también una carta de Número de héroes que coincida con el número de jugadores en la partida.



**10. Revelar el Lugar de inicio y resolver una aparición de Enemigos:** Dale la vuelta a la primera carta del mazo de Lugares y ponla boca arriba. En esta carta aparecen dos puntuaciones de Aparición que determinan cuántos Enemigos empiezan en juego. Empezando por el líder del grupo y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada Héroe roba la primera carta del mazo de Enemigos y la coloca **boca arriba** delante de él hasta que haya un número de Enemigos igual a la puntuación de Aparición en liza delante de los Héroes. Después, el líder del grupo roba un número de cartas del mazo de Enemigos igual a la puntuación de Aparición en las sombras y las coloca **boca abajo** en el centro de la zona de juego.



¡Ya está todo listo para empezar la aventura!

# Conceptos básicos

Esta sección explica los conceptos básicos de *Héroes de Terrinoth* que los jugadores deben comprender antes de aprender a jugar.

## Héroes

Cada Héroe está representado por una carta de Héroe que contiene su nombre, su Vida máxima y su capacidad única.



Existen cuatro arquetipos y cada Héroe pertenece a uno de ellos, representado en su carta de Héroe por uno de los siguientes iconos:



Sanador



Mago



Explorador



Guerrero

## Cartas de Activación

Cada Héroe empieza la partida con las cuatro cartas de Activación básicas correspondientes a su arquetipo, que representan sus habilidades y capacidades. Durante la partida, los Héroes tienen la oportunidad de mejorar sus cartas de Activación básicas a versiones avanzadas.



Cartas de Activación de Explorador

## Cartas preparadas y agotadas

Las cartas entran en juego preparadas, en posición vertical de modo que pueda leerse el texto de la capacidad. Para usar las capacidades de algunas cartas, el Héroe debe agotarlas girándolas 90 grados. Una carta agotada no puede agotarse de nuevo hasta que la prepare un paso del juego o la capacidad de una carta.



Carta preparada



Carta agotada

## Enemigos

Diversos efectos de juego requieren que se resuelva una aparición de Enemigos, representados por cartas de Enemigo. Mientras está en juego, un Enemigo puede hallarse en liza con un Héroe o en las sombras.

## En liza

Los Héroes, los Enemigos y otros efectos pueden provocar que un Enemigo entre en liza con un Héroe. Cuando esto sucede, la carta de Enemigo se coloca delante de dicho Héroe.

Los Enemigos en liza con un Héroe suponen una amenaza para dicho Héroe.



Enemigos en liza



Un Héroe en liza con Enemigos

## En las sombras

Un Enemigo que no está en liza con un Héroe se dice que está en las sombras. Si un Enemigo está en las sombras, está en el centro de la zona de juego y no se considera en liza con ninguno de los Héroes.



Dos Enemigos boca arriba y dos Enemigos boca abajo en las sombras

A diferencia de los Enemigos en liza con los Héroes, los Enemigos en las sombras pueden estar boca abajo, con su identidad e información ocultas a ojos del grupo hasta que se unan al combate.

# Cómo jugar

*Héroes de Terrinoth* se juega en una serie de rondas, cada una de las cuales consta de cuatro fases en las que los Héroes realizan acciones, los Enemigos atacan, los efectos de peligro siembran el caos y el grupo va moviéndose de un Lugar a otro. Durante una ronda, el grupo debe resolver una serie de fases en el siguiente orden:

1. Fase de los héroes
2. Fase de los enemigos
3. Fase de peligro
4. Fase de viaje

Tras resolver estas fases, comienza la siguiente ronda, empezando de nuevo por la fase de los héroes.

## Fase de los héroes

Empezando por el líder del grupo y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada Héroe se **ACTIVA**. Cuando un Héroe se activa, elige una de sus cartas de Activación preparadas, la agota y resuelve todos los efectos de la carta, de arriba abajo. Al Héroe que se está activando en un momento dado se le denomina el **HÉROE ACTIVO**.

## Acciones

El efecto más importante de una carta de Activación es su acción, que aparece tanto en forma de uno de los efectos del texto de la carta como en forma de un ícono en su esquina superior izquierda. Una **ACCIÓN** permite a un Héroe tirar dados para conseguir un efecto concreto. Las acciones del juego pueden ser de cuatro tipos: Ataque, Exploración, Descanso y Apoyo.

Al resolver una acción, el Héroe activo resuelve los siguientes pasos en el siguiente orden:

1. **Tirar los dados:** El Héroe tira tantos dados de héroe blancos como el número de iconos de dado () que aparecen junto a la acción.

- Puedes entrar en liza con 1 Enemigo.
- **Ataque:**

Carta de Activación que muestra una acción de ataque con dos iconos

Al mismo tiempo, el Héroe tira **un dado de Enemigo negro por cada Enemigo preparado en liza con él**.

2. **Resolver los dados de Héroe:** El Héroe resuelve los resultados de sus dados de Héroe. Estos dados pueden tener tres resultados: éxitos () , éxitos críticos () y defensas () .

- Cada uno de los éxitos () añade 1 éxito a la acción. Dependiendo de la acción, los éxitos pueden producir diversos efectos, que se describen más adelante.

- Cada uno de los éxitos críticos () añade 1 éxito a la acción. A continuación, cada dado que muestre un éxito crítico () se vuelve a tirar y los nuevos resultados se resuelven también.

- Las **defensas** () no tienen un efecto inherente, pero reducen el impacto de los contraataques enemigos.

3. **Resolver los dados de Enemigo:** El Héroe resuelve los resultados de sus dados de Enemigo. Estos dados pueden tener dos resultados: contraataques () y amenazas () .

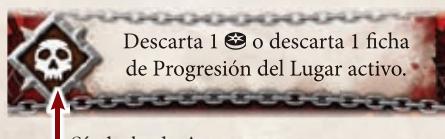
- Los **contraataques** () activan contraataques enemigos. Por cada resultado de Contraataque () , el Héroe activo elige un Enemigo preparado activo en liza con él. El Enemigo elegido realizará ese contraataque. El Héroe activo debe elegir el Enemigo preparado que tenga la puntuación de Ataque más alta y que no haya sido elegido aún para contraatacar.



Puntuación de Ataque del Enemigo

El Héroe sufre tantas heridas como la suma de las puntuaciones de Ataque de todos los Enemigos que están contraatacando. Sin embargo, por cada Defensa () obtenida en los resultados de la acción, puede reducir en 1 la cantidad de heridas sufridas. Las heridas se describen en detalle más adelante.

- Las **amenazas** () activan los efectos especiales de Amenaza que poseen algunas aventuras y algunos enemigos poderosos. El efecto de una amenaza se describe en el texto que aparece junto al símbolo de Amenaza correspondiente. Si se obtienen una o más amenazas () como resultado de la tirada, el Héroe activo resuelve todos los efectos de amenaza de las hojas de aventura, las cartas boca arriba en juego y las cartas boca arriba que hay en la guarida del antagonista.



Descarta 1 🌟 o descarta 1 ficha de Progresión del Lugar activo.

4. **Limpieza:** El Héroe comprueba si algún Héroe o Enemigo ha sido derrotado durante la resolución de la acción. Un Héroe o un Enemigo es derrotado cuando el número de fichas de Herida sobre su carta es igual o superior a su Vida. Las consecuencias de ser derrotado se explican más adelante.

## Resolver éxitos

Cuando resuelve una acción, un Héroe intenta obtener tantos éxitos como sea posible. El efecto de los éxitos depende de la acción que se esté resolviendo, como se describe a continuación.

### Ataque

 Los Héroes se valen de las acciones de ataque para derrotar a los Enemigos. Antes de tirar los dados para la acción de ataque, el Héroe elige un Enemigo en liza con él. Este Enemigo será el objetivo de la acción de ataque. Después de tirar los dados, el objetivo sufre una herida (⊗) por cada éxito. Las heridas se explican más adelante.

Algunos Enemigos cuentan con Resistencia, lo que representa que llevan armadura o son excepcionalmente resistentes. Cuando un Enemigo sufre heridas por un ataque, se resta su valor de Resistencia al número de heridas.

Hay efectos que permiten a un Héroe elegir más de un Enemigo como objetivo para su ataque.

Al resolver un ataque contra múltiples objetivos, después de tirar los dados, el Héroe divide los éxitos como prefiera entre los objetivos.

**Ataques a distancia:** Los ataques a distancia son un tipo especial de acción de ataque. Al resolver un ataque a distancia, el Héroe puede elegir un Enemigo en juego como objetivo del mismo, incluidos los que están en liza con el Héroe que realiza la acción, los que están en liza con otros Héroes y los que están en las sombras.

Cuando se van a infijir heridas a un Enemigo boca abajo, se pone boca arriba. A continuación, sufre las heridas de la manera habitual.

### Exploración

 Los Héroes emplean las acciones de exploración para llegar a nuevos Lugares. Las cartas de Lugar representan los sitios que el grupo visita durante una aventura. El Lugar que esté boca arriba en ese preciso momento se denomina **LUGAR ACTIVO**.

Por cada éxito que se obtiene durante una acción de Exploración, el Héroe coloca una ficha de Progresión en el Lugar activo.

Todas las cartas de Lugar tienen una puntuación de Exploración en la esquina inferior derecha. Cuando el número de fichas de Progresión iguala o supera esta puntuación de la carta de Lugar, el Lugar se considera **EXPLORADO POR COMPLETO**. Cuando el Lugar activo está explorado por completo, el grupo tiene la oportunidad de viajar a un nuevo Lugar durante la fase de viaje.

### Descanso

 La acción de descansar sirve para que los Héroes se recuperen del daño sufrido. Por cada éxito obtenido durante una acción de exploración, el Héroe **SE RECUPERA** de una herida, es decir, retira la ficha de Herida de su carta de Héroe y la devuelve al suministro común.

### Apoyo

 Las acciones de apoyo permiten que los Héroes se ayuden entre sí. Antes de tirar los dados para la acción de apoyo, el Héroe elige a otro Héroe, que será el objetivo de la acción de apoyo. Por cada éxito, el Héroe elegido reclama una ficha de Éxito (⊗) y la coloca en su zona de juego. Un Héroe puede tener un máximo de cinco fichas de Éxito en su zona de juego.



### Preparar cartas de Activación

La carta de Activación de un Héroe se agota al usarla. Hasta que la carta vuelva a estar preparada, el Héroe no puede elegirla al activarse.

Los Héroes tienen varias maneras de preparar cartas de Activación:

- Todas las cartas de Activación de Héroe con la acción descanzar tienen también un efecto que prepara todas sus cartas de Activación (incluida la carta que origina este efecto).
- Muchas cartas de Activación que tienen la acción de apoyo tienen también un efecto que permite al objetivo de la acción de apoyo preparar una carta de Activación.
- Los efectos de algunas cartas de Exploración, cartas de Lugar y aventuras permiten a los Héroes preparar cartas de Activación.
- Al comienzo de la activación de un Héroe, si sus cuatro cartas de Activación están agotadas, el Héroe sufre 2 heridas y prepara todas sus cartas de Activación.

### Fase de los enemigos

Durante la fase de los enemigos, cada uno de los Enemigos preparados se activa.

Durante su activación, un Enemigo puede moverse a otra posición, atacar a un Héroe o resolver otros efectos perjudiciales. Despues de activarse, la carta de un Enemigo se agota.

### Elegir Enemigos

Empezando por el líder del grupo y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador elige y activa **un Enemigo**. Los jugadores se van turnando para activar Enemigos de uno en uno hasta que todas las cartas de Enemigo estén agotadas. **Mientras un Héroe está resolviendo la activación de un Enemigo, se le considera el Héroe activo.**

A la hora de elegir un Enemigo para activarlo, el Héroe debe elegir uno que esté en liza con él si es posible. En caso de que no haya ninguno, o si todos están agotados, en vez de eso el Héroe elige un Enemigo en las sombras (boca arriba o boca abajo). Si el Enemigo elegido está boca abajo, se pone boca arriba y se activa.

Los Héroes no pueden activar Enemigos en liza con otros Héroes. Si no hay Enemigos preparados en liza con él o en las sombras, el Héroe que está eligiendo no activa ningún Enemigo.

## Activar Enemigos

Todas las cartas de Enemigo tienen una barra de efectos que determina su comportamiento. Cada barra de efectos contiene una o más palabras clave que representan efectos de juego específicos.



Cuando un Héroe activa un Enemigo, resuelve las palabras clave de su barra de efectos de izquierda a derecha, cumpliendo las siguientes reglas:

- A menos que se especifique lo contrario, el objetivo de los efectos de la activación será el Héroe que está activando al Enemigo.
- Cuando un Enemigo boca abajo en las sombras se activa, se pone boca arriba antes de resolver ninguno de los efectos en su barra de efectos. Poner una carta boca arriba **no** la saca automáticamente de las sombras.

### Palabras clave básicas

Hay tres palabras clave básicas que aparecen en muchas de las cartas de Enemigo:

- **Avance:** El Enemigo entra en liza con el Héroe activo.
- **Retirada:** El Enemigo se coloca boca arriba en las sombras.
- **Daño:** El Héroe en liza con el Enemigo sufre tantas heridas como la puntuación de Ataque del Enemigo. Si el Enemigo se encuentra en las sombras, las heridas se infligen al Héroe activo.

### Palabras clave únicas

Además de estas palabras clave básicas, muchos Enemigos poseen otras únicas, como "Muchedumbre" o "Golpe de escudo". Los efectos de estas palabras clave se describen en el texto de reglas de sus cartas de Enemigo.

### Capacidades pasivas

Hay Enemigos que cuentan también con capacidades no asociadas a palabras clave únicas. Estas capacidades siempre están activas.

## Preparar Enemigos

Al final de la fase de los enemigos, después de que todos los Enemigos hayan quedado agotados por ser activados o porque ya fueron agotados en una fase anterior de la ronda, el grupo prepara todos los Enemigos en juego y procede a la fase de peligro.

## Fase de peligro

Durante esta fase, el grupo aumenta el nivel de Peligro desplazando el indicador de Peligro 1 casilla hacia la derecha en el medidor de Peligro de la hoja de aventura.



El indicador avanza por el medidor de Peligro

Después de mover el indicador de Peligro a una nueva casilla, el grupo resuelve cualquier efecto que coincida con el color de dicha casilla del medidor de Peligro.



Efecto de peligro de color verde

Si el indicador de Peligro se desplaza a una casilla gris del medidor de Peligro, en esta fase no se resuelve ningún efecto de peligro.

Si el indicador de Peligro está en una casilla más a la derecha del medidor (la última de todas), permanecerá en esa casilla y el efecto de peligro correspondiente se resuelve como si el indicador acabara de moverse a esa casilla.

Durante la fase de peligro, el líder del grupo se considera el Héroe activo.

## Fase de viaje

Durante la fase de viaje, si el grupo ha explorado por completo el Lugar, puede **VIAJAR**. Si decide no hacerlo, la ronda finaliza. Si no quedan cartas de Lugar en el mazo de Lugares, el grupo no puede viajar. Las capacidades de los Lugares se activan en esta fase.

Durante la fase de viaje, el líder del grupo se considera el Héroe activo.

## Viajar

Cuando el grupo viaja, sigue este procedimiento en el orden indicado:

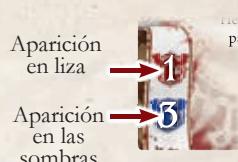
1. El líder del grupo descarta el Lugar activo y las fichas de Progresión que hubiera en él, así como todos los Enemigos en las sombras (excepto aquellos con el rasgo de *Antagonista*, como se explica más adelante).
2. El líder del grupo puede pasarle el indicador de Líder del grupo a otro Héroe.
3. El líder del grupo roba una nueva carta de Lugar del mazo de Lugares, la pone boca arriba en la zona de juego y resuelve una aparición de Enemigos según lo que indiquen las puntuaciones de Aparición del nuevo Lugar.

## Aparición de Enemigos después de viajar

Después de viajar a un nuevo Lugar, el grupo resuelve una aparición de Enemigos, uno por uno, según lo indicado en las puntuaciones de Aparición del nuevo Lugar.

**En liza:** La puntuación de Aparición con fondo rojo señala el número total de Enemigos que aparecen en liza con los Héroes.

**En las sombras:** La puntuación de Aparición con fondo negro indica el número de Enemigos que aparecen boca abajo en las sombras.



## Fin de la ronda

Después de completar todas las fases de la ronda, el grupo resuelve todos los efectos que ocurren "al final de la ronda", como los de algunas aventuras.

A la hora de resolver los efectos de final de ronda, el líder del grupo se considera el Héroe activo.

Después de resolver todos los efectos de final de la ronda, los Héroes empiezan la siguiente con una nueva fase de los héroes.

## Fin de la partida

Cada hoja de aventura describe el modo en que el grupo puede completar dicha aventura. Se siguen jugando rondas hasta que se cumplen los criterios de "Victoria" o "Derrota" de la aventura.

Estos criterios se describen en el anverso de la hoja de aventura, y después de satisfacerlos el grupo lee la sección que corresponda en el reverso de la hoja de aventura.



## Reglas adicionales

Además de las reglas básicas de la ronda de juego, existen otras reglas que el grupo debe conocer para jugar.

### Fichas de Éxito (★)

Antes de tirar los dados para resolver una acción, el Héroe puede gastar hasta dos fichas de Éxito (★) de su zona de juego. Por cada ficha gastada, añade un éxito (★) a los resultados de la acción.

Un Héroe puede tener un máximo de 5 fichas de Éxito en su zona de juego.

Las fichas gastadas se devuelven al suministro común.

### Heridas (✖)

Varios efectos del juego pueden provocar que los Héroes o los Enemigos sufran heridas. Las heridas se representan mediante fichas de Herida, cada una de las cuales presenta un valor distinto por cada lado ("1" en una cara, "3" en la otra). Estos valores indican el número de heridas que representa la ficha.

### Sufrir heridas

Cada vez que un Héroe o Enemigo sufre una herida, se coloca una ficha de Herida encima de su carta.

Cuando un Enemigo sufre heridas por un ataque, se resta su Resistencia al número de heridas que sufre. Si la fuente de las heridas es otra, como por ejemplo el efecto de una carta de Activación (que no sea una acción de ataque), la Resistencia no se aplica.

Si el valor total de las fichas de Herida acumuladas sobre una carta es igual o superior a su puntuación de Vida, ese Héroe o Enemigo es derrotado.

### Recuperación de heridas

Cada vez que un Héroe o Enemigo se recupera de una herida, se retira de su carta una ficha de Herida del valor correspondiente y se devuelve al suministro común.

### Derrota

Un Héroe o un Enemigo es derrotado cuando el valor total de las fichas de Herida sobre su carta es igual o superior a su Vida.

Si un Héroe o Enemigo va a ser derrotado mientras un Héroe está resolviendo una acción, no es derrotado hasta el paso 4 de la resolución de dicha acción.

Cuando un Enemigo es derrotado, su carta y todas las fichas de Herida que tenga encima se descartan.

Cuando un Héroe es derrotado, es eliminado de la partida realizando los siguientes pasos:

1. Las fichas de Herida en su carta de Héroe y las cartas de Exploración y fichas de Éxito que tenga en su zona de juego se descartan.
2. Los Enemigos en liza con el Héroe se ponen en las sombras.
3. Su carta de Héroe se pone boca abajo.

Los Héroes derrotados no se activan, no pueden estar en liza con Enemigos y no se pueden recuperar de heridas. Los Héroes supervivientes pueden seguir intentando completar la aventura.

## En liza

Muchos efectos del juego pueden provocar que un Enemigo entre EN LIZA con un Héroe. Cuando un Enemigo entra en liza con un Héroe, se coloca delante de dicho Héroe.

Cuando un Héroe elige un Enemigo para que entre en liza con él, puede elegir uno en liza con otro Héroe o en las sombras.

Un Enemigo solo puede estar en liza con un único Héroe a la vez. Si un Enemigo en liza con un Héroe entra en liza con un segundo Héroe, deja de estar en liza con el primero.

Un Héroe no puede estar en liza con más de 3 Enemigos a la vez. Si un Héroe está en liza con 3 Enemigos y algún efecto de juego le obliga a entrar en liza con un cuarto, ese Héroe sufre tantas heridas como la puntuación de Ataque de ese nuevo Enemigo, el cual pasa a colocarse boca arriba en las sombras.

## Apariciones

Varios efectos de juego, sobre todo los de Lugares y peligros, provocan que APAREZCAN Enemigos. Cuando aparece un Enemigo, el líder del grupo roba la primera carta del mazo de Enemigos y la pone en juego.

Algunos efectos de aparición especifican dónde debe colocarse un Enemigo, como por ejemplo “en las sombras” o “en liza con el líder del grupo”.

Si el efecto no especifica dónde se debe colocar un Enemigo, entra en liza con el Héroe activo. Si un efecto provoca la aparición de varios Enemigos, se colocan uno por uno. El primero entra en liza con el Héroe activo y cada Enemigo que se coloca después entra en liza con el siguiente Héroe en el sentido de las agujas del reloj.

A menos que se especifique lo contrario, cuando los Enemigos aparecen se colocan siempre boca arriba.

## EJEMPLOS: ENTRAR EN LIZA

1. Kari Acechaespectros tiene una carta de Activación llamada “Golpe preciso” con la que puede entrar en liza con 1 Enemigo. Elige el Bandido en liza con Mok el Anciano. El Bandido pasa a colocarse delante de Kari Acechaespectros y deja de estar en liza con Mok el Anciano.
2. Una Plaga de ratas en las sombras entra en liza con Kari Acechaespectros. Kari Acechaespectros ya está en liza con 3 Enemigos (un Bandido y dos Arañas de las cavernas), así que la Plaga de ratas no puede entrar en liza con ella. En lugar de eso, vuelve a las sombras, y Kari Acechaespectros sufre 1 herida (es decir, la puntuación de Ataque de la Plaga de ratas).



## Hojas de aventura

Además de las indicaciones de preparación de la aventura y los efectos de peligro, cada hoja de aventura contiene texto de ambientación, reglas especiales y las condiciones de victoria y derrota.

### La historia hasta el momento...

El reverso de todas las hojas de aventura incluye texto de ambientación que debe leerse antes de empezar la partida y que informa al grupo de cuáles son sus objetivos durante la aventura.

### Reglas especiales

El anverso de todas las hojas de aventura incluye un recuadro de reglas especiales para la misma encima del medidor de Peligro. Es **muy importante** que el grupo lea detenidamente estas reglas antes de empezar una aventura.



Recuadro de reglas de una aventura

## Capacidades

La mayoría de las cartas y aventuras de *Héroes de Terrinoth* incluyen una o más capacidades que ayudan a los Héroes en sus esfuerzos o los obstaculizan. Si la capacidad de una carta o aventura contradice el contenido de este reglamento, dicha capacidad prevalece.

A la hora de resolver una capacidad, el Héroe debe completar todos los efectos de la misma que pueda.

## Decisiones

Cuando una capacidad permite a un Héroe elegir entre dos resultados distintos, nunca puede elegir una opción que no vaya a surtir efecto, excepto si la otra opción tampoco fuera a hacerlo.

Por ejemplo, el efecto de amenaza de Splig dice “Descarta 1 o descarta 1 ficha de Progresión del Lugar activo”. Si el Lugar activo no tiene ninguna ficha de Progresión, el Héroe activo debe elegir descartar 1 (y viceversa).

## Costes

Cuando una capacidad requiere que un Héroe pague un coste para resolver un efecto, como por ejemplo descartar fichas de Éxito o agotar cartas de Activación, el Héroe no puede activar el efecto si no puede pagar su coste completo. Si un Héroe puede elegir entre dos costes, no puede elegir uno que no pueda pagar.

A menos que se especifique lo contrario, un Héroe solo puede pagar un coste usando sus propias cartas y fichas.

## Orden de los efectos

En el caso de que múltiples capacidades pudieran surtir efecto al mismo tiempo, el Héroe activo elige el orden en el que se resuelven.

## Rasgos

Todas las cartas de Enemigo y Lugar tienen rasgos debajo de su título, como por ejemplo *Goblin* o *Mazmorra*. La mayoría de estos rasgos no tienen un efecto inherente, pero algunos efectos de juego aluden a ellos. La excepción es *Antagonista*, que indica que el Enemigo es un rival particularmente poderoso y dispone de algunas reglas especiales.

## Antagonista

Los Enemigos con el rasgo *Antagonista* no se añaden al mazo de Enemigos, sino que se colocan junto a la hoja de aventura, en la guarida del antagonista. Los *Antagonistas* siguen las mismas reglas que los demás Enemigos, con las siguientes excepciones:

- A menos que se especifique lo contrario en la hoja de aventura, los Héroes no pueden seleccionar como objetivo de sus acciones a un *Antagonista* que se encuentre en su guarida.
- Un *Antagonista* que está en su guarida no se activa durante la fase de los enemigos.
- Cuando un efecto hace aparecer un *Antagonista*, se retira de la guarida del antagonista y se pone en juego siguiendo las reglas de aparición habituales.
- Al contrario que otros Enemigos en las sombras, los *Antagonistas* no se descartan cuando el grupo viaja.

## Cartas de Exploración

Algunos efectos de juego, en especial las cartas de Activación con la acción de exploración, permiten a los Héroes robar cartas de Exploración de dicho mazo. Hay dos tipos de cartas de Exploración: **OBJETOS** y **EVENTOS**.

## Objetos

Los objetos son artefactos descubiertos por los Héroes mientras exploran una localización. La mayoría otorga potentes capacidades de un solo uso. Cuando un Héroe resuelve un objeto, lo coloca en su zona de juego y puede usarlo siguiendo sus instrucciones.

No hay límite al número de objetos que un Héroe puede tener en su zona de juego en un momento dado.



Carta de Objeto

## Eventos

Los eventos son sucesos que benefician o perjudican a los Héroes. Cuando un Héroe resuelve un evento, lee la carta y resuelve sus efectos. A continuación, deposita esa carta en la pila de descartes del mazo de Exploración.

Carta de Evento

## Líder del grupo

El líder del grupo es el jugador en posesión del indicador de Líder del grupo. Es el Héroe que se activa primero durante cada una de las fases de los héroes, y también es quien debe tomar decisiones al resolver muchos efectos del juego.

El líder del grupo se considera el Héroe activo durante la fase de peligro y la fase de viaje. Al resolver efectos de juego durante esas fases, si hay múltiples resultados igual de válidos, el líder del grupo elige el resultado.

Cuando varios Héroes deben resolver el mismo efecto, se empieza por el líder del grupo y se continúa en el sentido de las agujas del reloj.



Indicador de Líder del grupo

## Estados

Existen tres Estados, cada uno de los cuales ejerce un efecto continuo sobre un Héroe: Envenenamiento, Debilidad y Concentración. Cuando un Héroe adquiere un Estado, coge su correspondiente carta de Estado y la coloca en su zona de juego.

En cada carta de Estado se describe el efecto del mismo y el modo en que puede eliminarse. Un Héroe no puede tener más de 1 copia de cada tipo de Estado a la vez. Si un Héroe va a adquirir una segunda copia de un Estado, no la recibe.



Carta de Estado

## Reclamar

Cuando un Héroe reclama una carta o ficha, la coloca en su zona de juego. Mientras una carta o ficha está en la zona de juego de un Héroe, ese Héroe puede usar los efectos de juego de dicha carta o ficha.

## Descartar

Todos los mazos del juego tienen sus propias pilas de descartes. Cuando se descarta una carta de Enemigo, Lugar o Exploración (por ejemplo, al derrotar a un Enemigo o usar los efectos de una carta de Exploración), se pone en la pila de descartes correspondiente.

Si en algún momento se agota el mazo de Enemigos o el mazo de Exploración, se baraja la pila de descartes del mazo agotado y se crea uno nuevo.

Cuando se descarta una ficha o una carta de Estado, se devuelve al suministro que corresponda.

## Mejorar a los Héroes

Algunos efectos de las aventuras le darán a los Héroes la oportunidad de mejorar sus capacidades para estar preparados de cara a los desafíos que les esperan. Esto se representa en el juego mejorando las cartas de Activación.

## Cartas de Activación avanzadas

Todos los héroes empiezan la aventura con un conjunto de cartas de Activación básicas, una para cada una de las 4 acciones. Además, cada tipo de Héroe tiene varios conjuntos de cartas de

Activación avanzadas. Las versiones avanzadas de las cartas de Activación incluyen las mismas acciones que las versiones básicas, pero incorporan nuevos efectos más potentes.



Carta de Activación de Explorador básica



Carta de Activación de Explorador avanzada

Clase

Cada carta de Activación avanzada pertenece a una clase particular, como por ejemplo Ladrón o Caballero. La clase es una Especialidad única que ha desarrollado el héroe en el transcurso de sus aventuras, y cada una de ellas cuenta con sus puntos fuertes y débiles. Cuando lo indique la aventura actual, cada Héroe mejorará una carta de Activación básica, lo que quiere decir que la sustituirá por su versión avanzada. La carta sustituida se devuelve a la caja.

Si un Héroe no tiene aún ninguna carta de Activación avanzada, puede elegir una de cualquier clase asociada con su tipo de Héroe. Si un Héroe ya tiene una carta de Activación avanzada o más, debe elegir una carta de Activación avanzada de la misma clase que las que ya tiene.

Las cartas de Activación avanzadas entran en juego en la misma condición que las cartas que sustituyen (preparadas o agotadas).

## Número de Héroes

Si se juega con menos de 4 Héroes, cada uno de ellos tiene Vida adicional, y además es posible que algunos se activen más de una vez durante cada fase de los héroes:

- **3 Héroes:** Despues de que se activen todos los Héroes, el líder del grupo elige 1 Héroe. Ese Héroe se activa una segunda vez. La Vida máxima de cada Héroe aumenta en 4.
- **2 Héroes:** Cada Héroe se activa dos veces, alternando las activaciones. La Vida máxima de cada Héroe aumenta en 10.



Carta de Número de héroes

Al jugar con menos de 4 Héroes, cada Héroe debe coger la carta de Número de héroes que corresponda con los que habrá en la partida.

## Partidas en solitario

Para jugar a *Héroes de Terrinoth* en solitario, el jugador controla 2 Héroes y usa las mismas reglas que para las partidas de 2 Héroes.

## Nivel de dificultad

Las cartas de Enemigo y Lugar tienen un ícono de nivel de dificultad (Trivial, Desafiante o Formidable) en su esquina superior izquierda.



Nivel de dificultad



Posada del camino  
Zona urbana

Estos iconos representan la dificultad creciente de los Enemigos y los Lugares. Durante la preparación de la aventura, se usa el nivel de dificultad para añadir Enemigos y Lugares al azar de la dificultad adecuada. Además, algunas capacidades pueden aludir al nivel de dificultad.



Formidable



Desafiante



Trivial

Formidable es más difícil que Desafiante, y Desafiante más difícil que Trivial.

## Preparación adicional

Cada hoja de aventura de *Héroes de Terrinoth* incluye instrucciones para preparar los mazos de Enemigos, Lugares y Exploración de la misma. Algunas incluyen además instrucciones de preparación especiales relacionadas con las reglas únicas de la aventura.

## Instrucciones especiales de preparación

Algunas aventuras incluyen instrucciones especiales de preparación para uno o más de los mazos. Antes de preparar los mazos de una aventura, el grupo debe leer sus instrucciones especiales de preparación, si las hubiera.

Si las instrucciones especiales de preparación de una aventura contradicen las instrucciones de preparación habituales, prevalecen las instrucciones especiales.

## Conjuntos al azar

Algunas aventuras incluyen pilas en la preparación de los mazos con un número determinado de conjuntos no especificados, como por ejemplo una pila en el mazo de Enemigos que requiere "2 conjuntos Desafiantes". Cuando esto ocurra, después de reunir todos los conjuntos de cartas especificados por su título en la preparación de los mazos, elige al azar el número especificado de conjuntos de cartas de entre los restantes y añádelos a los mazos correspondientes.

## Cartas de aventuras específicas (•)

Algunas cartas de Enemigo, Lugar y Exploración tienen un ícono de carta de aventura específica (•) junto al título. Estas cartas no pertenecen a ningún conjunto y se usan únicamente en aventuras específicas cuando dichas aventuras lo indiquen en su preparación.



# Aclaraciones de reglas

Esta sección contiene aclaraciones para algunos casos especiales de aplicación de las reglas que podrían darse en raras ocasiones. Si los jugadores se encuentran con una situación que no queda cubierta en la sección principal de las reglas, consulta esta sección.

## Las reglas de oro

- Si hay múltiples maneras igual de válidas para resolver el efecto de una carta o una aventura, el líder del grupo decide cómo se resuelve.
- Si una carta o aventura contradice el contenido de este reglamento, dicha carta o aventura prevalece. Si un efecto de una carta o aventura contiene el verbo “poder” (puedes, puede), el efecto es opcional. Si una carta o aventura contiene la expresión “no puedes/no puede/no pueden”, entonces ese efecto es absoluto y no puede verse anulado por ningún otro efecto de juego.
- Las fichas de Herida, Éxito y Progreso no están limitadas por las incluidas en el juego. Si los jugadores necesitan fichas adicionales, pueden usar monedas u otros sustitutos adecuados.
- Si un efecto provoca que un Héroe se recupere de daño, descarte fichas o agote cartas de Activación pero dicho Héroe no tiene suficientes de esos elementos para descartar o agotar, entonces agota o descarta tantos como pueda.

## Acciones

- Cuando un Héroe resuelve una acción, debe tirar 1 dado de Enemigo por cada Enemigo preparado en liza con él. No se tiran dados de Enemigo por los Enemigos agotados en liza con él.
- Si un efecto permite que un Héroe vuelva a tirar uno o más dados, puede elegir el mismo dado para cada repetición de tirada. Si el efecto no especifica que deba ser un dado de Héroe o de Enemigo, el Héroe puede volver a tirar cualquiera de los dos tipos de dado.
- Un Héroe debe resolver la acción indicada en su carta de Activación.

## Dados de Enemigo

- Cuando se obtiene un contraataque (✿), si hay varios Enemigos que pueden contraatacar con la misma puntuación de Ataque, el Enemigo más difícil es el que contraataca. Si sigue habiendo empate, el líder del grupo lo elige.
- Los Enemigos agotados no pueden contraatacar.
- Un *Antagonista* boca arriba puede resolver una amenaza (💀) independientemente de si está en liza, en las sombras, en la guarida del antagonista, agotado, ha contraatacado como resultado de esa acción, etc.

## En liza

- Si un efecto permite a un Héroe entrar en liza con un Enemigo, puede elegir uno que esté en las sombras o en liza con otro Héroe. No puede elegir a un Enemigo que ya esté en liza con él.

## LA REGLA NEFASTA

Los jugadores que quieran disfrutar de un mayor reto al jugar pueden adoptar voluntariamente la **REGLA NEFASTA**.

Si se sigue esta regla, al resolver las activaciones de los enemigos, si hay varias formas de resolver la palabra clave de un Enemigo, los Héroes deben elegir resolverla de la manera que sea más perjudicial para el grupo.

- Un Héroe no puede nunca estar en liza con más de 3 Enemigos. Si un cuarto Enemigo fuera a entrar en liza con un Héroe, en vez de eso inflige al Héroe tanto daño como indique su puntuación de ataque y se retira a las sombras.

## Enemigos

- Si el efecto de una carta o aventura tiene como objetivo un Enemigo, puede afectar a uno que esté en liza con un Héroe o en las sombras. Si el efecto de una carta o aventura tiene como objetivo un título o rasgo específico, solo puede afectar a un Enemigo con ese título o rasgo.

## Fase de los enemigos

- Cuando un Enemigo se activa, únicamente entra en liza con el Héroe activo si su barra de efectos así lo indica.

## Héroe activo

- Durante la fase de los héroes, el Héroe activo es el que está resolviendo su activación en ese momento.
- Durante la fase de los enemigos, el Héroe activo es el que está activando a un Enemigo en ese momento.
- Durante cualquier otra fase, el líder del grupo se considera el Héroe activo.

## Lugares

- Las cartas de Lugar pueden acumular sobre ellas más fichas de Progresión que su puntuación de Exploración.

## Nivel de dificultad

- Los Enemigos y Lugares con un nivel de dificultad Formidable son más difíciles que aquellos con un nivel Desafiante, y los de nivel Desafiante son más difíciles que los de nivel Trivial.
- Al resolver efectos que hagan referencia al enemigo “más difícil” o “menos difícil”, los Enemigos con el rasgo de *Antagonista* se consideran más difíciles que los demás de su mismo nivel de dificultad, y los Enemigos con el rasgo *Caudillo* se consideran más difíciles que los Enemigos con el rasgo *Esbirro* de su mismo nivel de dificultad.

# Créditos

**Diseño del juego:** Adam Sadler y Brady Sadler  
**Diseño adicional del juego:** Justin Kemppainen  
**Desarrollo del juego:** Brandon Perdue  
**Productor:** Jason Walden  
**Edición:** Adam Baker  
**Revisión:** Autumn Collier  
**Traducción:** Ángel Martínez Murillo  
**Responsable de juegos de mesa:** Andrew Fischer  
**Revisión de la ambientación de Runebound:** Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark y Nathan Hajek  
**Jefa de historia:** Katrina Ostrander  
**Diseño gráfico:** Sebastián Koziner y Caitlin Ginther  
**Coordinador de diseño gráfico:** Joseph D. Olson  
**Responsable de diseño gráfico:** Christopher Hosch  
**Ilustración de portada:** Jordan Kerbow  
**Ilustraciones interiores:** Alex Aparin, Jacob Atienza, Beijing Novtilus Computer Art Co LTD, Yoann Boissonnet, Jon Bosco, Christopher Bradley, Jason Caffoe, Anna Christenson, Leanna Crossan, Sylvain Decaux, Dinodrawing, Carolina Eade, Simon Eckert, Melissa Findley, Mariusz Gandzel, Victor García, Nicholas Gregory, David Griffith, Johannes Holm, Anna Ignatieva, Taylor Ingvarsson, David Kegg, Jordan Kerbow, Emil Landgreen, Germán Nobile, Charlene Le Scanff, David Auden Nash, Enrique Rivera, Timur Shevtsov, Florian Stitz, Nikolay Stoyanov, Sandara Tang, Allison Theus, Teejay Ralph Villahermosa, Damon Westenhofer, Wibben, Wen Xiaodong, y Ben Zweifel.

**Dirección artística:** Tim Flanders

**Responsable de dirección artística:** Melissa Shetler

**Coordinador de control de calidad:** Zach Tewalthomas

**Responsables de producción:** Jason Beaudoin y Megan Duehn

**Director creativo visual:** Brian Schomburg

**Responsable superior de proyecto:** John Franz-Wichlacz

**Responsable superior de desarrollo de producto:** Chris Gerber

**Diseñador ejecutivo del juego:** Corey Konieczka

**Editor:** Andrew Navaro

**Pruebas de juego:** Ryan Billington, Benjamin Bottorff, Boyd Bottorff, Jasmine Bottorff, Michelle Bottorff, Kara Centell- Dunk, Kacee “Cronquistador” Cronquist, Andrea dell’Agnese, Julia Faeta, Ian Ferguson, Paul Grimes, Carl King, Todd Michlitsch, Nick Miller, Riley Mullins, Cliff Orme, Tyler Parrott, Allyssa Perry, David Schneider, Marc Vialva, Paul Wallwork, David Williams y Rhys Williams.

© 2018 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply y Runewars son TM de Fantasy Flight Games. Terrinoth, Descent: Viajes en la oscuridad, Runebound, Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Games. Importado por Asmodee Group y distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. 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

## FASES

Cada ronda de juego consta de cuatro fases que los Héroes deben resolver en el siguiente orden:

### 1. Fase de los héroes

Los Héroes usan cartas de Activación para realizar acciones.

### 2. Fase de los enemigos

Cada Enemigo preparado se activa usando su barra de efectos.

### 3. Fase de peligro

El indicador de Peligro avanza y se resuelven los efectos de peligro, si los hubiera.

### 4. Fase de viaje

Se activan las capacidades del Lugar activo y el grupo puede viajar a uno nuevo.

## ACCIONES

Todas las cartas de Activación incluyen una de las siguientes acciones:



**Ataque:** Por cada , el Enemigo objetivo sufre 1 .



**Exploración:** Por cada , añade 1 ficha de Progresión al Lugar activo.



**Descanso:** Por cada , el Héroe activo se recupera de 1 .



**Apoyo:** Por cada , el Héroe activo reclama 1 .

## PALABRAS CLAVE DE LOS ENEMIGOS

La mayoría de las palabras clave se definen en las cartas de Enemigo, con las siguientes excepciones:

- **Daño:** El Héroe en liza con el Enemigo que resuelve esta palabra clave sufre tantas como la puntuación de Ataque de dicho Enemigo. Si el Enemigo se encuentra en las sombras, las se infligen al Héroe activo.
- **Avance:** El Enemigo que resuelve esta palabra clave entra en liza con el Héroe activo.
- **Retirada:** El Enemigo que resuelve esta palabra clave se coloca en las sombras.

## SÍMBOLOS



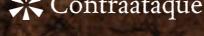
Éxito



Éxito crítico



Defensa



Contraataque



Amenaza



Ficha de Éxito



Herida

## DIFICULTAD



FORMIDABLE



DESAFIANTE



TRIVIAL