

GLOOMHAVEN

RULE BOOK

Traducido por:
Juanjo Fossati



STOP! IF YOU WOULD PREFER TO WATCH A VIDEO
EXPLANATION OF THE RULES, PLEASE VISIT
WWW.CEPHALOFAIR.COM/GAMING-RULES-OVERVIEW



Gloomhaven es un juego cooperativo en el que hay luchar contra monstruos y avanzar en las metas individuales del jugador. El juego ha sido creado para ser jugado como parte de una campaña, donde un grupo de jugadores usarán el Libro de Escenarios adjunto para seguir una serie de aventuras, desbloqueando nuevo contenido a medida que progresan. Cualquier escenario desbloqueado, sin embargo, puede funcionar también como una experiencia individual muy variable.

Este Manual de Reglas está separado en dos partes: la primera parte te enseñará como jugar un escenario individual, interactuando con los monstruos y los escenarios usando las cartas de habilidad. La segunda parte te enseñará como usar el Libro de Escenarios para enlazar una serie de aventuras para crear una historia a tu propia elección, mejorando las habilidades de tu personaje y desbloqueando nuevo contenido que mejorará tu experiencia.

Componentes

1 Manual de Reglas	18 Miniaturas de Personaje	47 Hojas de Estadísticas de Monstruo	24 Cartas de objetivo de Batalla	50 Tokens de Dinero
GLOOMHAVEN		Standard 34x Boss 13x		10x 40x
1 Libro de Escenarios	17 Tableros de Personaje	6 Fundas de Estadísticas de Monstruo	24 Cartas de Reto Personal	46 Tokens de Daño
				28x 12x 6x
1 Libro de Registros de Ciudad	504 Cartas de Habilidad	150 Cartas de Evento	9 Cartas de escenario aleatorio	10 Tokens de ayuda de Escenario
		Camino 69x Ciudad 81x		1 2 a b
1 Tablero de Mapa	457 Cartas de Modificadores de Ataque	253 Cartas de Objeto	40 Cartas de Mazmorras Aleatorias	4 Diales HP/XP
		Standard 228x Random 25x	Dungeon 20x Monster 20x	
30 Losetas de 2 Caras	240 Standees de Monstruo	6 Discos de Elementos de Madera	4 Cartas de Referencia	12 Tokens de Objetivo
				1 2
155 Losetas de Entorno de 2 Caras	232 Cartas de Habilidad de Monstruo	1 Tablero de Infusión de Elementos	32 Tokens de Invocación	17 Hojas de Personaje
			Summons 16x Trackers 16x	
35 Cajas de Personaje	24 Peanas de plástico	1 Marcador de Ronda	60 Tokens de Estado	1 Hoja de Grupo
	8x 16x			
			85 Tokens de Personaje	3 Sobres Sellados
				4 Hojas de Pegatinas

Tabla de Contenido

Introducción al Juego págs. 4–12

1. Tableros de Personaje p.6
2. Cartas de Habilidad p.7
3. Cartas de Objeto p.8
4. Cartas de Estadísticas de Monstruo p.9
5. Cartas de Habilidad de Monstruo p.10
6. Cartas de Objetivos de Batalla p.10
7. Cartas de Modificadores de Ataque p.11

Preparación de Escenario págs.12–16

1. Página de Escenario págs.12–13
2. Losetas de Entorno págs.14–15
3. Nivel de Escenario pág.15
4. Variante de Juego: Información Abierta y Juego en Solitario pág.16

Introducción de ronda págs.16–31

1. Selección de Cartas págs.16–17
 - a. Descansar pág.17
2. Determinar la Iniciativa pág.18
3. Turno del Personaje págs.18–28
 - a. Mover pág.19
 - i. Revelar una Habitación pág.19
 - b. Atacar págs.19–22
 - i. Ventaja y Desventaja págs 20-21
 - ii. Efectos de Área pág.21
 - iii. Efectos de Ataque pág.22
 - c. Estados págs.22–23
 - d. Infusiones Elementales págs.23–24
 - e. Bonus Activos págs.25–26
 - i. Escudo pág.25
 - ii. Contraataque pág.26
 - f. Curar pág.26
 - g. Invocar pág.26
 - h. Recuperar y Renovar pág.27
 - i. Saquear pag.27
 - i. Fin del Turno de Saqueo pág.27
 - j. Ganar Experiencia págs.27–28
 - k. Daño del Personaje pág.28
 - l. Agotamiento pág.28
 - m. Objetos pág.28
4. Turno del Monstruo págs.29–32
 - a. Orden de Acción pág.29
 - b. Objetivo del Monstruo págs.29–30

- c. Movimiento del Monstruo págs.30–31
 - i. Interacción del Monstruo con Trampas y Terreno Peligroso pág.31
- d. Ataques de Monstruo pág.31
- e. Otras Habilidades de Monstruo págs.31–32
 - f. Ambigüedad pág.32
 - g. Jefes pág.32
5. Final de Ronda pág.32
 - a. Marcador de Ronda pag.33

Terminar un Escenario pág.33

Reglas Especiales de Escenario pág.34

Resumen de Campaña págs.34–40

1. Tablero de Campaña pág.35
2. Hoja de Grupo pág.36
3. Hoja de Personaje pág.37
4. Cartas de Reto Personal pág.38
5. Cartas de Diseño de Objeto Aleatorio p.38
6. Cartas de Escenario Aleatorio pág.38
7. Cartas de Evento de Ciudad y Camino p.39
8. Cajas y Sobres Sellados pág.40
9. Registros de Ciudad pág.40
10. Logros pág.40

Jugar una Campaña págs.41–47

1. Viajar y Eventos de Camino págs.41–42
 - a. Completar Eventos de Camino págs.41–42
 - b. Reputación pág.42
2. Visitar Gloomhaven págs.42–48
 - a. Crear Nuevos Personajes pág.42
 - b. Completar Eventos de Ciudad pág.43
 - c. Comprar y Vender Objetos pág.43
 - d. Subir de Nivel págs.44–45
 - i. Ventajas Adicionales pág.44
 - ii. Construir una Mano de Cartas pág.45
 - iii. Escalar el Escenario pág.45
 - e. Donar al Santuario pag.45
 - f. Mejorar Cartas de Habilidad p.45–47
 - g. Anunciar Retiro pág.48
 - h. Prosperidad de Gloomhaven pág.48
3. Terminar Escenario pág.49

Condiciones Especiales para Abrir Sobres pág.49

Variante de juego: aleatoriedad reducida p.49

Variante de juego: muerte permanente p.50

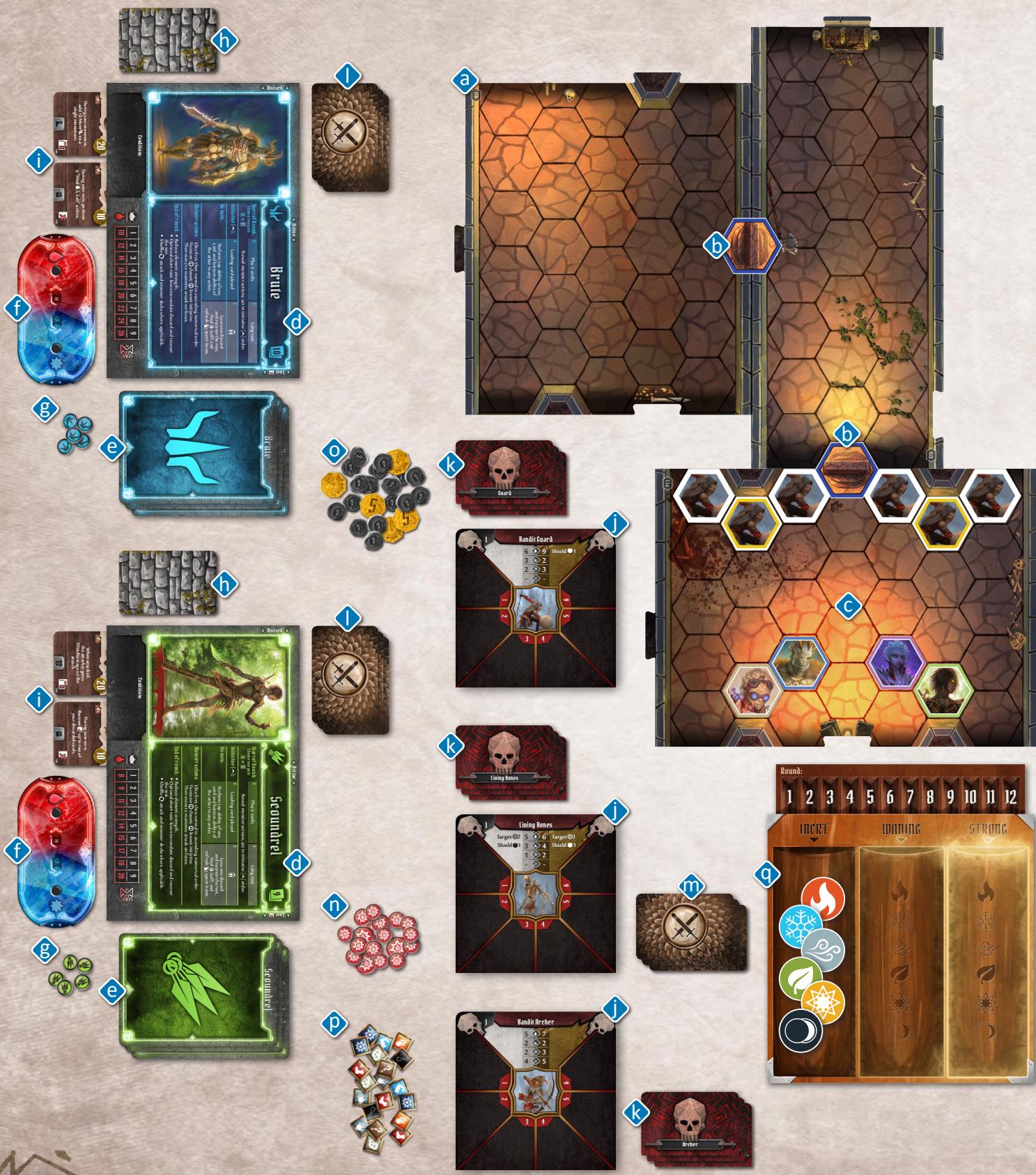
Variante de juego: mazo de mazmorra aleatorio p.50–51

Créditos p.51

Guía Rápida p.52 (Portada Trasera)

Introducción al Juego

La siguiente sección te enseñará las mecánicas para jugar un escenario individual, usando el primer escenario del Libro de Escenarios, **Black Barrow**, como ejemplo:





6x

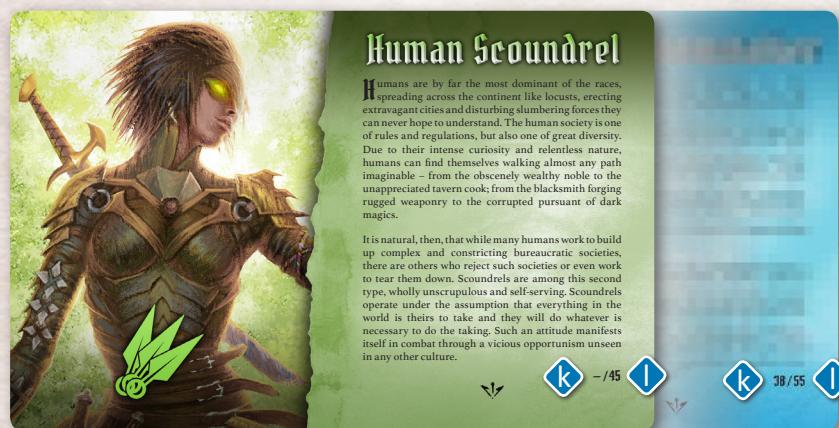
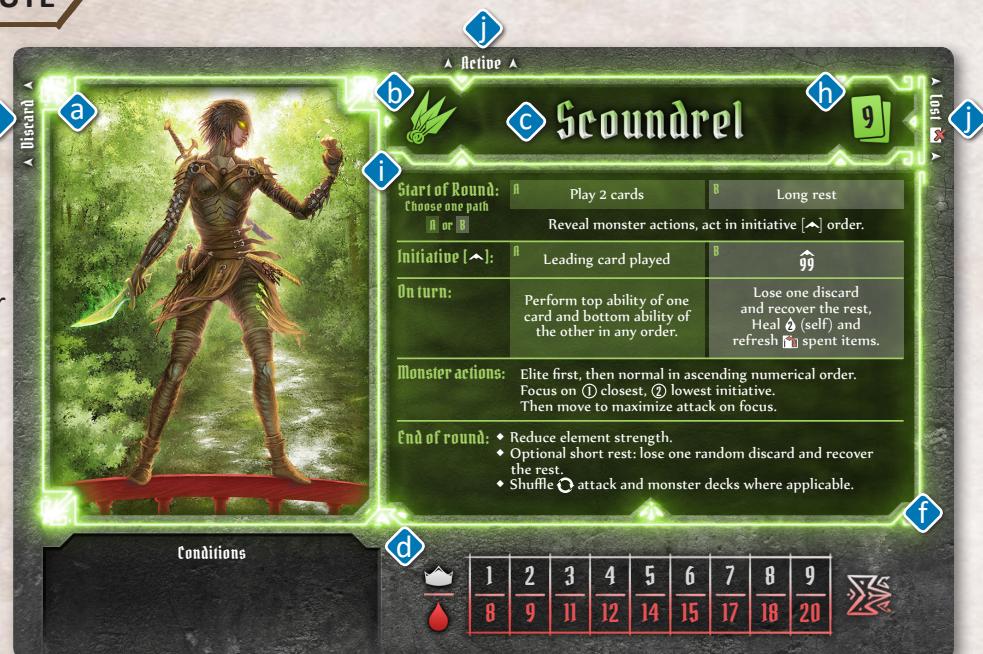
Tableros de Personaje

Cuando un jugador comienza su aventura en el juego, elegirá una de las clases de personaje disponibles para jugar. Sólo una copia de cada clase de personaje puede ser jugada en cada escenario. Cada clase tiene un conjunto único de habilidades, así que es una decisión importante. Al abrir la caja por primera vez, el Brute , Tinkerer , Spellweaver , Scoundrel , Cragheart , y el Mindthief  están disponibles.

Una vez la clase de personaje ha sido elegida, el jugador coge su correspondiente tablero de personaje, los tokens de personaje, y la mano inicial de cartas de personaje de nivel 1 de la caja más grande que tiene el símbolo del personaje, así como la miniatura que viene en la caja pequeña con el símbolo del personaje.

UN TABLERO DE PERSONAJE INCLUYE

- Un retrato , ícono , y nombre  de la clase.
- Indicadores de los máximos puntos de vida en cada nivel  para cada clase. Los jugadores usarán sus diales  para marcar sus puntos de vida  y de experiencia  durante un escenario.
- El número máximo de cartas de habilidad que esa clase puede usar en combate .
- Una pequeña referencia  de la estructura de una ronda.
- Espacios en el borde  donde colocar las cartas **descartadas, perdidas y activas**.
- El número de referencia de las cartas de evento  añadidas a cada mazo cuando se desbloquea la clase de personaje (no presente en las 6 clases iniciales) y de cartas de evento  añadidas la primera vez que la clase de personaje se retira (ver Anunciar Retirada en pág. 48 para más detalles). Estos números de referencia se aplican en los mazos de eventos de ciudad y de camino.



Cartas de Habilidad de personaje

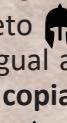
Jugar cartas de habilidad es lo que permite al personaje realizar **acciones** en un escenario. Cada ronda los jugadores eligen dos cartas de habilidad y usa la acción de la **parte superior** de una carta y la acción de la **parte inferior** de la otra carta, lo que hace un total de **dos acciones** por jugador en su turno. Todas las cartas de habilidad son específicas a una clase de personaje y son adquiridas cada vez que se empieza con un nuevo personaje o que se sube de nivel.

UNA CARTA DE HABILIDAD INCLUYE:

- El nombre de la habilidad **a**.
- Un número de iniciativa **b**. El número de iniciativa de la carta principal jugada determina el orden en la iniciativa de la actual ronda (ver Determinar Iniciativa en la pág. 18 para más detalles).
- El nivel de la carta de clase **c**. Un personaje que empieza en nivel 1 sólo puede usar sus cartas de nivel 1 (o, alternativamente, cartas **X**), pero ganará cartas más poderosas a medida que sube de nivel para añadirlas a su reserva de cartas de habilidad disponibles.
- Una acción superior **d** y una acción **e** inferior. Cuando las dos cartas de habilidad son jugadas en el turno de un jugador, una se usa para la acción superior y la otra para la inferior. Hay que tener en cuenta que una sola **acción** puede contener varias **habilidades** **f** separadas. (ver Turno del Personaje en págs. 18–28 para más detalles sobre las acciones del personaje.)



Cartas de Objeto

Las cartas de objeto se adquieren gastando oro entre escenarios o saqueando losetas de tesoro específicas. Todas las cartas de objeto que el personaje se equipe se colocarán bajo de su tablero de personaje y se pueden usar durante un combate para aumentar sus habilidades. Las cartas de objeto no son específicas de la clase de personaje, por lo que cualquier personaje puede usar cualquier objeto. Sin embargo, los personajes están limitados en el número de objetos que pueden **equipar** (usar en el escenario). Cada personaje puede equipar solo un objeto  , un objeto  , un objeto  , hasta dos objetos  o un objeto  , y hasta un número de objetos  igual a la mitad del nivel del personaje redondeado hacia arriba. **Los personajes no pueden poseer más de una copia de la misma carta.**



Cabeza



Cuerpo



Piernas



Una mano



Dos manos



Objeto Pequeño

UNA CARTA DE OBJETO INCLUYE:

- El nombre del objeto  a y la cantidad de oro que un personaje ha de pagar en la tienda para adquirirla  b .
- Qué sucede con la carta después de usarla  .
 - Este símbolo  significa que el objeto se **gasta** después de usarlo, para lo cual se rota la carta de lado. Las cartas gastadas se pueden renovar cuando el personaje realiza un descanso largo (ver Descansar en la pag. 17). Algunas veces un objeto puede ser usado varias veces antes de que sea gastado o consumido. Esto se señala con los espacios de uso  d de la carta y se señalizará usando tokens de personaje.
 - Este símbolo  (no mostrado) significa que el objeto es **consumido** después de su uso. Esto se denota volteando la carta boca abajo. Las cartas consumidas solo se pueden renovar **durante un escenario** con habilidades especiales. **Todos los objetos son renovados entre escenarios.** Ningún objeto se consume permanentemente.
 - Si una carta no muestra ninguno de los dos símbolos anteriores, no hay restricciones en el numero de veces que puede ser usada durante un escenario, además de lo que está escrito en el texto de la carta.
- Cuándo el objeto puede ser usado y el bonus ganado por el personaje cuando se use la carta  e .
- El espacio de equipo que el objeto ocupa (cabeza, cuerpo, piernas, una mano, dos manos, objeto pequeño)  f .
- Algunos objetos equipados añaden un número de cartas  g al mazo de modificadores de ataque del personaje al principio del escenario. Si este es el caso, el numero de cartas modificadoras viene especificado en el objeto  .
- Un contador de cuantos objetos como este hay en el juego  h y cual es esta carta dentro de ese contador  i .
- Número de referencia de la carta  j que se encuentra en el dorso.



Cartas de estadística de monstruo

Las cartas de estadística de monstruo dan fácil acceso a las estadísticas base de un determinado tipo de monstruo, en sus variantes normal o élite. Las estadísticas base de un monstruo variarán dependiendo del **nivel del escenario** (ver Nivel del Escenario pág. 15). Cada borde de la carta, en ambas caras, refleja las estadísticas para un nivel de escenario concreto. Rota o gira para mostrar el nivel requerido.



Monstruo de Nivel 1



Monstruo de Nivel 2

Una funda de estadísticas de monstruo debería ser usada para seguir los tokens de daño y de estado y esconder la información innecesaria correspondiente a otros niveles.



Monstruo



Jefe

UNA CARTA DE ESTADÍSTICA DE MONSTRUO INCLUYE:

- El nombre del monstruo **a** y el nivel del conjunto de estadísticas **b** correspondiente al nivel del escenario.
- Secciones para las versiones normal **c** y elite **d** de este monstruo.
- El valor de **puntos de vida** de un monstruo **e**, que es la cantidad de daño que hay que infilir a un monstruo antes de que muera.
- El valor de **puntos de movimiento** de un monstruo **f**, que es el número base de hexágonos que un monstruo puede mover en una acción de **Movimiento**.
- El valor de **puntos de ataque** de un monstruo **g**, que es el número base de daño que un monstruo hace en una acción de **Ataque**.
- El valor de **alcance** de un monstruo **h**, que es el número base de hexágonos a partir del hexágono del monstruo al que puede alcanzar con un Ataque o una Curación. Un valor “-” significa que un **Ataque** normal del monstruo solo puede alcanzar a hexágonos adyacentes (por ejemplo, un ataque **cuerpo a cuerpo**).
- Cualquier rasgo especial que posea el monstruo **i**. Estos rasgos son permanentes y persisten de ronda en ronda. Estos rasgos pueden incluir Volar, y se simboliza con cerca del nombre del monstruo (ver Movimiento, pág. 19).



Cartas de Habilidad de Monstruo

Cada ronda, después de que los jugadores hayan seleccionado sus propias cartas de habilidad, se juega una carta por cada tipo de monstruo presente en el tablero de sus respectivos mazos de cartas de habilidad de monstruo. Estas cartas determinan qué habilidades para cada monstruo de cada tipo, - ya sean normales o élite - , realizarán durante la ronda en su turno.



UNA CARTA DE HABILIDAD DE MONSTRUO INCLUYE:

- El nombre del tipo de monstruo **a**. Algunas veces, varios tipos de monstruo usan el mismo, más el mazo de habilidad genérico. Por tanto, "Bandit Guards", "City Guards" y "Inox Guards" usan el mismo mazo de "Guard".
- Un número de iniciativa **b**. Este número determinará cuándo actuará cada monstruo de ese tipo en una ronda concreta (ver Determinar Iniciativa pág. 18)
- Una lista de habilidades **c**. Un monstruo realizará cada una de estas habilidades en el orden listado (si es posible) y entonces su turno finalizará (ver Turno del Monstruo en págs. 29-32 para más detalles).
- Un símbolo de barajar **d**. Si este símbolo aparece en la carta, al final de la ronda devuelve la pila de descartes de cartas de habilidad del monstruo al mazo de cartas de habilidad de monstruo, y barájalo.

Cartas de Objetivo de Batalla

Al principio de cada escenario, cada personaje recibe dos cartas de objetivo de batalla en secreto, elige una y descarta la otra. Si el escenario se completa con éxito y el personaje ha cumplido los criterios de la carta seleccionada **a**, ganará el numero de **marcas** especificados en la parte inferior de la carta **b**. Las **marcas** se usan para mejorar el mazo de modificadores de ataque del jugador (ver Ventajas Adicionales pag. 44). Si se falla el escenario, el personaje no recibe nada de su carta de objetivo de batalla, independientemente de si el objetivo de la carta se cumplió o no. Los jugadores pueden ir anotando el progreso de su objetivo si es necesario, y deben mantener sus objetivos de batalla en secreto hasta que finalice el escenario.



Cartas de Modificador de Ataque

Cada vez que una habilidad de **Ataque** es llevada a cabo, se robará una carta de modificador de ataque para **cada objetivo individual** del ataque. Los jugadores roban del mazo de modificadores de ataque de su personaje y los monstruos roban de un mazo común de monstruos. El modificador listado en la carta se aplica al ataque, pudiendo incrementar o reducir su valor numérico.



UNA CARTA DE MODIFICADOR DE ATAQUE INCLUYE:

El valor del modificador del ataque **a**. Un símbolo “Nulo” **b** significa que al ataque no hace ningún daño. Un símbolo “2x” **c** significa que se duplica el valor del ataque.

Estados, infusiones elementales, u otros efectos especiales del ataque **d**. Si el modificador de ataque de la carta es “+0”, el efecto especial se muestra en el círculo central de la carta **e**. De otro modo, se muestra a la izquierda del valor del modificador **f**. Cuando estos efectos especiales son activados, funcionan exactamente como si hubieran estado escritos en la carta de acción usada para atacar.



Un modificador con símbolo 'rodar' **g** indica que se debe robar una carta adicional de modificador. Se deben seguir robando cartas de modificador hasta que **no** se revele dicho símbolo, y en ese momento todos los modificadores robados se suman juntos al ataque.



= Añade “Empujar 2” y los efectos de elemento Tierra a tu ataque, luego incrementa tu valor de ataque en 2.

Un borde especial de **BENDICIÓN** **h** o **MALDICIÓN** **i**. Si se roba una carta de **BENDICIÓN** o **MALDICIÓN**, debe **quitarse** del mazo del jugador en lugar de colocarla en la pila de descartes. Las cartas de Maldición también tienen un **m** o un ***** para indicar si se pueden colocar en el mazo de modificador de ataque de monstruo **m** o en el mazo de modificador de ataque de un personaje *****.



Un símbolo de barajar **j**. Al final de la ronda en la cual se haya robado del mazo una carta “Nulo” **o** una carta “2x” **p**, los jugadores devolverán todas las cartas de modificador jugadas hasta el momento a ese mazo en particular y se barajarán. Esto también se hará si se ha de robar una carta de modificador y no quedan cartas para robar en el mazo.



Un ícono de tipo **k**. Todos los mazos de modificador de ataque estándar tienen un 1, 2, 3, 4, o un ícono **M** **l** para una ordenación más sencilla, todas las cartas con esos íconos forman el mazo estándar de 20 cartas. Todas las cartas que una clase de personaje añada a su mazo de modificadores a través de las ventajas, (ver Subir de Nivel págs. 44-45) tienen el símbolo de la clase del personaje **m**. Las cartas añadidas al mazo de modificadores por un escenario o un efecto de un objeto tienen **n** el ícono *****. Estas cartas han de ser eliminadas cuando se acabe el escenario.



Preparación de Escenario

Cuando se prepara un escenario nuevo, el primer paso es mirar en el libro de escenarios y preparar las losetas de mapa y los tipos de monstruos que combatirás. Luego, lee el texto de introducción y aplica cualquier efecto negativo que se detalle en la sección “Reglas Especiales”. Después, se reparten dos cartas de objetivo de batalla a cada jugador, y una de ellas se descarta. Entonces los jugadores pueden decidir qué objetos quieren equiparse de la colección de objetos que poseen (añadiendo cartas -1 a sus mazos de modificadores de ataque cuando corresponda). A continuación, los jugadores deben decidir qué cartas de habilidad quieren poner en su mano, eligiéndolas de la reserva disponible. Un jugador debe seleccionar un número de cartas igual al tamaño de mano de su personaje. Cuando se empieza la primera partida, la mano de cartas del jugador debería consistir solo en las cartas de habilidad de **Nivel 1** 🏔 de la clase del personaje. Una vez el jugador se haya familiarizado con la clase, puede empezar a sustituir cartas de nivel 1 por cartas más complejas con 🏖 como el nivel. Una vez el personaje empiece a subir de nivel, tendrá acceso a cartas de mayor nivel para añadir a su mano, quitando otras. Después de que los jugadores elijan su mano, cualquier efecto de un evento de camino anterior o de un evento de ciudad se aplica. (ver Viajar y Eventos de Camino en pág. 41 para más detalles).

Página de Escenario

UNA PÁGINA DE ESCENARIO INCLUYE:

- El nombre **a**, número de referencia **b**, y ubicación de cuadrícula **c** del escenario con la casilla de completado.
- Cualquier logro **d** requerido para jugar el escenario en una campaña.
- Las condiciones de victoria **e**.
- Cuando se juega el escenario como parte de una campaña, la página aporta un texto introductorio **f**, puntos de historia adicional, **g** que se leen al entrar en el correspondiente hexágono **h**, y un texto de final **i** que se lee cuando se alcanzan las condiciones de victoria.
- El nombre, número de referencia, y ubicación en la cuadrícula de nuevas ubicaciones de escenario **j** desbloqueadas por completar el escenario dentro de una campaña.
- Otras recompensas **k** ganadas por completar el escenario dentro de una campaña.

b **c** **a**

▢ #1 G-10 Black Barrow

d Requirements: None
Goal: Kill all enemies **e**

f Introduction:
The hill is easy enough to find—a short journey past the New Market Gate and you see it jutting out on the edge of the Corpsewood, looking like a rat under a rug. Moving closer you see the mound is formed from a black earth. Its small, overgrown entrance presents a worn set of stone stairs leading down into the darkness.

g **h** **i** Conclusion:
With the last bandit dead, you take a moment to catch your breath and steel yourself against the visions of living remains ripping at your flesh. Your target is not among the dead, and you shudder to think what horrors still await you in the catacombs below. **j**

k New Location:
Barrow Lair (2) (G-II)

Party Achievement:
First Steps

l Maps:
lib Gib Lia

m Item icons:
Bandit Guard Bandit Archer Living Bones Treasure Tile (x1) Damage Trap (x2) Table (x2)

- Cualquier ubicación a la que enlace el escenario ( ; ver Viajar y Eventos de Camino en págs. 41–42).
- La configuración de las losetas de mapa  y losetas de puerta  que serán colocadas durante la preparación. También se dice cuales son las losetas de mapa específicas para cada escenario  . Cada mapa de escenario está dividido en habitaciones separadas por losetas de puerta. Una habitación puede contener más de una loseta de mapa, si estas losetas están conectadas por otras losetas de entorno.
- Las indicaciones usadas para poblar el mapa de escenario  basado en la clave de monstruo  . Estas indicaciones pueden estar en una de dos orientaciones diferentes, dependiendo de la orientación global del mapa. La colocación del monstruo se indica en un símbolo en la parte superior izquierda para 2 jugadores, en la parte superior derecha para 3 jugadores y en la parte inferior para 4 jugadores. **NEGRO** significa que el monstruo no está presente, **BLANCO** significa que un monstruo normal está presente y **ORO** significa que un monstruo élite está presente. Los monstruos normales deben colocarse en el mapa con su standee en peanas blancas, y los monstruos élite deben colocarse con su standee en peanas doradas.



Ejemplo:  /  indica qué tipo de monstruo se coloca en este hexágono, y en este caso ningún monstruo se coloca para 2 jugadores, un monstruo normal se coloca para 3 jugadores y un monstruo élite se coloca para 4 jugadores.

Solo se colocan los monstruos que se encuentran en la habitación inicial al comienzo del escenario. Cada standee de monstruo tiene un número para determinar el orden en el que actúan durante el turno. (Orden de Acción pág. 29 para más detalles). Los números de standee se deben escoger de manera aleatoria cuando se coloquen.

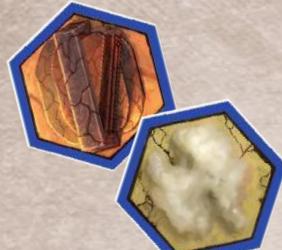
- Las ubicaciones de inicio disponibles para los personajes, señaladas por   . Los jugadores pueden elegir colocar sus figuras en cualquier hexágono vacío  al comienzo del escenario.
- El tipo de trampas usados en este escenario  y la recompensa por saquear cualquier loseta de tesoro en el tablero  . Los números para los tesoros están referenciados en la parte trasera del Libro de Escenarios, por lo que las recompensas son secretas.
- Las ubicaciones de los tokens de dinero  y losetas entorno  para colocarlas en el mapa cuando la loseta de habitación sea revelada.



Losetas de Entorno

Un escenario se construye a partir de un conjunto de losetas de mapa siguiendo las instrucciones del Libro de Escenarios. Adicionalmente, habrá losetas de entorno especiales para completar el encuentro.

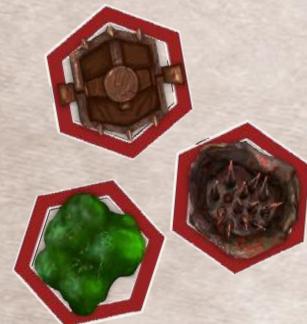
TIPOS DE LOSETAS DE ENTORNO:



- **Puertas** ■. Una puerta actúa como separación entre dos habitaciones. Cuando un personaje se mueve encima de una loseta de puerta cerrada, se gira inmediatamente la loseta a la cara de puerta abierta, revelando la loseta de habitación adyacente. Se colocan inmediatamente las losetas entorno, monstruos, y tokens de dinero como se indica en la descripción del escenario para la habitación revelada. Las puertas cerradas no entorpecen el movimiento de los personajes de ninguna manera, y actúan como un muro para monstruos o figuras invocadas por los personajes, y las figuras no pueden ser forzadas a través de una puerta cerrada. Las puertas abiertas no entorpecen el movimiento y no se pueden cerrar. El arte de la puerta cambia en función del entorno, pero todas funcionan exactamente de la misma manera.



- **Pasillos** ■. Un pasillo se sitúa en la conexión de dos losetas de mapa para cubrir las paredes y crear una una habitación individual hecha por varias losetas de mapa. Los pasillos funcionan como hexágonos vacíos normales.



- **Trampas** ■. Una trampa se activa cuando una figura entra en su hexágono con un movimiento normal o forzado. Los movimientos Volar y Saltar no se ven afectados por las trampas. Cuando una trampa es activada, infinge algún efecto negativo en la figura que la activó y entonces **se retira del tablero**. Una trampa puede ser también desarmada a través de acciones específicas y quitarla del tablero sin sufrir sus efectos negativos. Los efectos de las trampas son variados y vienen descritos en el Libro de Escenarios. Si parte del efecto de una trampa está listado como "Daño", la trampa infligirá $2 + \text{daño L}$ a la figura afectada, donde L es el **nivel del escenario**. Los personajes y los monstruos pueden también crear trampas en el tablero, con los efectos especificados por la habilidad que crea la trampa. Cuando se sitúa una trampa en el tablero, los tokens para el daño y los efectos de la trampa deben colocarse encima de la loseta de trampa para una referencia más sencilla.



- **Terreno peligroso** ■. Si una figura entra en un hexágono con terreno peligroso vía movimiento normal o forzado, cada hexágono infligirá la mitad del daño de una trampa (redondeando hacia abajo). Los movimientos Volar y Saltar no se ven afectados por el terreno peligroso. A diferencia de las trampas, el terreno peligroso no se quita después de aplicar su efecto, permanece indefinidamente en el tablero. Empezar un turno en terreno peligroso o salir de él no causa daño adicional.



- **Terreno dificultoso** ■. A una figura le cuesta dos puntos de movimiento entrar en un hexágono con terreno difícil. Los movimientos forzados, Volar y Saltar no se ven afectados por el terreno dificultoso.



- **Obstáculos** ■. Los obstáculos tienen arte variado, pero todos tienen la misma función: las figuras no se pueden mover a través de obstáculos con movimiento normal, pero pueden moverse a través de ellos con movimientos Volar y Saltar . **Los obstáculos no impiden los ataques a distancia.** Es posible crear o mover obstáculos con ciertas habilidades de personaje. Al hacerlo, los jugadores no pueden cortar completamente un área del mapa de escenario de otra, tal que al área no se puede entrar sin pasar a través de los obstáculos.



- Tesoro** ■ Las losetas de tesoro pueden ser saqueadas por un jugador (ver Saquear pág. 27) para obtener una variedad de efectos. Hay dos tipos de losetas de tesoro: losetas “objetivo” y losetas numeradas. Las losetas objetivo son importantes para completar el escenario, y las reglas para saquearlas vendrán especificadas en el escenario. Las losetas “objetivo” se reinician cada vez que se juega el escenario. Las losetas numeradas proporcionan diferentes beneficios. Cuando éstas se saquean, el jugador que la ha saqueado debe inmediatamente comprobar el número de referencia del tesoro en el índice de tesoros del Libro de Escenarios para descubrir qué ha saqueado. Si se indica un **nombre de objeto específico**, busca ese objeto en el mazo de objetos únicos y añádelo inmediatamente a tu reserva de objetos. Si se indica un diseño de objeto, busca todas las copias de ese objeto y añádelas al suministro disponible de la ciudad. **Las losetas de tesoro numeradas solo pueden ser saqueadas una vez.** Después de haber sido saqueadas deben tacharse en el Libro de Escenarios como recordatorio.

Nivel de Escenario

Las estadísticas base del monstruo, el daño de las trampas, la cantidad de oro recibido por los tokens de dinero, y la cantidad de experiencia recibida por completar un escenario son dependientes del nivel del escenario que se está jugando. El **nivel del escenario** se elige por los jugadores antes del que el escenario empiece y está basado en el nivel medio del grupo y qué dificultad quieren los jugadores que tenga.

El nivel del escenario puede establecerse en cualquier número desde 0 hasta 7, pero no puede ser cambiado una vez comience el escenario. El nivel **recomendado** para el escenario es igual al nivel medio de los personajes del grupo, dividido entre 2 y redondeado hacia arriba; esto se consideraría la dificultad “Normal”. Si los jugadores desean una experiencia “Fácil”, pueden reducir el nivel del escenario en 1. Si se desea una mayor dificultad, el nivel del escenario puede ser aumentado en 1 para “Difícil” o en 2 para “Muy difícil”.

Dificultad	Modificación del Nivel
Fácil	-1
Normal	+0
Difícil	+1
Muy Difícil	+2

Nivel de Escenario	Nivel de Monstruos	Conversión de Oro	Daño de Trampas	Bonys de experiencia
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

Ejemplo: Si un grupo contiene un personaje de nivel 6, dos personajes de nivel 4 y un personaje de nivel 3, la media sería 4.25; dividido entre 2 y redondeado hacia arriba es 3, por lo que la dificultad normal para el escenario sería 3. La elección del nivel del escenario es una decisión de los jugadores. Niveles más altos de escenario resultarán en monstruos más difíciles, pero también se ganará más dinero y experiencia..

Variante de juego: Información abierta y juego en solitario

Un solo jugador puede jugar como una experiencia en solitario controlando a la vez dos o más personajes. Parte de la dificultad del juego, sin embargo, viene de no saber qué harán el resto de personajes en su turno. Debido a que un jugador en solitario tiene información precisa sobre lo que los personajes están haciendo y puede coordinarse de manera más efectiva, el juego es más fácil. Para compensar esto, los jugadores en solitario deben incrementar el nivel de monstruo y el daño de trampa en 1 cada escenario, sin incrementar la conversión de oro y la experiencia.

Nivel de Escenario	Nivel de Monstruos	Conversión de Oro	Daño de Trampas	Bonus de experiencia
0	1	2	3	4
1	2	2	4	6
2	3	3	5	8
3	4	3	6	10
4	5	4	7	12
5	6	4	8	14
6	7	5	9	16

Adicionalmente, si se desea, un grupo de jugadores puede también jugar con información abierta incrementando la dificultad como en el modo solitario. Jugar con información abierta significa que los jugadores pueden compartir el contenido exacto de sus manos y discutir detalles específicos sobre lo que desean hacer. **Este no es el modo recomendado de jugar, pero puede ser deseable para algunos grupos.**

Introducción de ronda

Un escenario consiste en una serie de **rondas** que se van jugando hasta que los jugadores cumplan las condiciones de victoria del escenario, o hasta que se falle. Una ronda se compone de los siguientes pasos:

- Selección de cartas:** Cada jugador elegirá para jugar dos cartas de su mano o declarará que va a realizar una **acción de descanso largo** durante la ronda.
- Determinar la iniciativa:** Los jugadores revelan sus cartas elegidas para la ronda, y se revelará una carta de habilidad por cada tipo de monstruo en juego. Entonces, el orden de iniciativa se determinará en función de los valores de iniciativa indicados en las cartas jugadas.
- Turnos de los personajes y de los monstruos:** Empezando por la iniciativa más baja, los jugadores y los monstruos llevarán a cabo sus **turnos**, realizando las acciones de sus cartas, posiblemente modificadas por cartas de objeto de personaje.
- Mantenimiento:** Se puede requerir algo de mantenimiento al final de la ronda (ver Final de Ronda pág. 32 para más detalles).

Selección de Cartas

Al comienzo de una ronda, cada jugador elegirá en secreto dos cartas de su mano para jugarlas bocabajo frente a él. Una de las dos cartas ha de ser elegida como la **carta principal**, que determinará el orden del jugador en la iniciativa durante la ronda (Determinar Iniciativa pág. 18 para más detalles).

Los jugadores no deben mostrar sus cartas al resto de jugadores ni dar ninguna información específica sobre **el valor numérico o el título** de sus cartas. Sin embargo, está permitido realizar afirmaciones generales sobre las acciones de la ronda y discutir la estrategia.

- **Ejemplos de comunicación apropiada:** “Voy a atacar a este guardia a mitad de la ronda.”; “Estoy planeando moverme aquí y curarte pronto, espero que antes de que los monstruos ataquen”.
- **Ejemplos de comunicación inapropiada:** “Necesitarás una iniciativa menor a 17 para jugar antes que yo.”; “Debería hacer 4 puntos de daños al bandido, por lo que no debes preocuparte por él.” ; “Voy a usar Impaling Eruption y deshacerme de todos”.

Durante el turno de un jugador, las dos cartas jugadas se usarán para realizar acciones y luego son **descartadas, perdidas, o activadas**, dependiendo de las acciones que se lleven a cabo. Las cartas que se juegan se colocan normalmente en la **pila de descarte** del jugador a menos que se indique otra cosa. Las cartas descartadas se pueden devolver a la mano del jugador al **descansar** (ver abajo). Si la acción realizada en la carta contiene un símbolo  en la parte inferior derecha del campo de acción, la carta se coloca en la **pila de cartas perdidas**. Las cartas **perdidas** sólo pueden volver a la mano del jugador durante el escenario usando una acción especial de **Recuperar**. Aunque la carta correspondiente sea descartada o perdida, algunas acciones pueden contener un efecto **activo** (indicado por los símbolos en la derecha). En lugar de colocarse en la pila de descartes o en la pila de cartas perdidas, la carta se sitúa en el **área activa** frente al jugador para tener en cuenta el efecto. Una vez el efecto desaparezca, la carta se trasladará a la pila adecuada. (ver Bonus activos pág. 25-26 para más detalles).

Los jugadores **deben**, o bien jugar 2 cartas de su mano, o declarar una **acción de descanso largo** al principio de cada ronda. Si un jugador sólo tiene una o ninguna carta en su mano, la acción de descanso largo es la **única opción**. Si ésta opción **tampoco** está disponible al inicio de la ronda porque el jugador solo tiene una o ninguna carta en la pila de descartes, se considera que el jugador está **agotado** y no puede participar más en el escenario (ver Agotamiento en pág. 28 para más detalles).



Perdida



Recuperar



Bonus

Permanente



Bonus de
Efecto Activo
de Ronda

DESCANSAR

Descansar es la manera principal en la que los jugadores pueden devolver cartas descartadas a su mano de cartas disponibles. Un jugador tiene dos opciones cuando descansa: un **descanso corto** o un **descanso largo**. En ambos casos, la acción de descansar **sólo** puede realizarse si el jugador tiene dos o más cartas en su pila de descartes, y una acción de descansar siempre resultará en la pérdida de una de las cartas descartadas.

- **Descanso corto:** Durante el paso de mantenimiento de la ronda, un jugador puede realizar un descanso corto. Esto permite al jugador barajar inmediatamente la pila de descartes y colocar **aleatoriamente** una carta en la pila de cartas perdidas, y luego devolver el resto de cartas descartadas a su mano. Si el jugador quisiera **mantener** la carta que se ha perdido, puede elegir sufrir 1 daño y **aleatoriamente** perder una carta descartada **diferente**, pero esto solo puede hacerse una vez por descanso.
- **Descanso largo:** Un descanso largo se declara durante el paso de selección de cartas de una ronda y constituye la totalidad del turno del jugador para dicha ronda. Los jugadores que descansan se considera que tienen un valor de iniciativa de 99. En el turno del jugador, al final del orden de iniciativa, el jugador debe **elegir** perder una de sus cartas descartadas, y luego devolver el resto de cartas descartadas a su mano. El jugador que descansa también realiza una **acción “Curación**  2, A si mismo” y renueva todos sus objetos ya utilizados.

Determinar la Iniciativa

Después de que los jugadores hayan seleccionado sus dos cartas de acción o declarado un descanso largo, los jugadores revelaran una carta de habilidad de monstruo por cada tipo de monstruo que tenga al menos una figura en el mapa. Además, cada jugador que no realice un descanso largo revela las cartas elegidas para la ronda, poniendo la **carta principal** encima para que el valor de iniciativa sea visible.

El orden de iniciativa se determina comparando los valores de iniciativa de todas las cartas de habilidad de monstruo y de todas las cartas principales de los jugadores. Quien tenga el valor más bajo empieza su turno primero, luego el siguiente más alto, y así hasta que todas las figuras del tablero hayan actuado. Cuando un monstruo realice una acción, cada monstruo de ese tipo realizará las acciones listadas en su carta de acción jugada, empezando por los élitres y luego los monstruos normales en orden ascendente de standee.

Si hay un empate en la iniciativa entre jugadores, consultar la carta secundaria de cada jugador para romper el empate. (Si todavía hay un empate, los jugadores decidirán entre ellos quien juega primero). Si hay un empate entre un tipo de monstruo y un jugador, el jugador juega primero. Si hay un empate entre dos tipos de monstruo, los jugadores deciden cual juega primero.

Ejemplo: Al comienzo de la ronda, el Brute decide que quiere jugar las dos cartas que se muestran. También decide que quiere jugar tarde en la ronda, por lo que elige la "61" como carta principal. Si hubiera querido jugar pronto hubiera elegido la "15" como carta principal. El Scoundrel revela su carta principal con iniciativa "86", y las cartas de habilidad jugadas por Living Bones y Bandit Archer tienen iniciativa "45" y "32" respectivamente. Los Bandit Archer se activan primero, luego todos los Living Bones, luego el Bruto y finalmente el Scoundrel.

Turno del Personaje

En el turno de un personaje, realizará la acción **superior** de una de las dos cartas de habilidad elegidas y la **inferior** de la otra. La designación de la **carta principal** usada para determinar la iniciativa **no es significativa para nada más**. Se pueden jugar primero tanto la acción superior de una carta como la acción inferior de la otra. Cuando se juega una carta de acción, las habilidades de la acción deben realizarse en el orden en el que están escritas y no pueden ser interrumpidas por la acción de la otra carta. Tan pronto como se complete la acción de la carta, se coloca inmediatamente en el área apropiada (pila de descartes, pila de cartas perdidas, o área activa) antes de que nada más suceda. Los jugadores pueden elegir no realizar alguna parte de la acción de su carta, sin embargo, están **obligados** a realizar cualquier parte que produzca un efecto negativo (por ejemplo, reducir vida, perder cartas, o causar un estado negativo) en sí mismo o en sus aliados. Un **aliado** es cualquier figura que luche junto a un personaje. Este término incluye a figuras invocadas pero no a sí mismo. Las habilidades no pueden afectar a aliados a menos que la carta lo especifique.

Los jugadores también pueden usar **cualquier carta que jueguen** como una acción "**Ataque 2**" en la parte **superior**, o una acción "**Mover 2**" en la parte **inferior**. Si la carta se usa de este modo, siempre se descarta, independientemente de lo que esté impreso en la carta. En su turno, antes, durante, o después de realizar las dos acciones, los jugadores pueden usar cualquier número de objetos que tengan equipados.



MOVER



Una habilidad "**Mover X**" permite al personaje mover **hasta** X número de hexágonos en el mapa. Las figuras (personajes y monstruos) pueden moverse a través de aliados, pero no a través de enemigos u obstáculos. Las trampas y los hexágonos con efectos de otros terrenos deben ser resueltos cuando la figura entra con un movimiento normal. Una figura no puede acabar su movimiento en el mismo hexágono que otra figura. Las figuras no pueden mover **nunca** a través de muros.



Algunas habilidades de movimiento están especificadas como un "Salto". **Mover X (Salto)** permite al personaje ignorar todas las figuras y efectos de terreno durante su movimiento. Sin embargo, el último hexágono de un salto se considera como un movimiento normal, y por tanto debe seguir las reglas de movimiento arriba descritas.



Algunas figuras pueden tener también el rasgo especial "**Volar**". Esto permite a la figura ignorar completamente cualquier figura o losetas de terreno durante cualquier parte de su movimiento, incluyendo el último hexágono, **excepto** que se debe acabar el movimiento en un hexágono **desocupado** (sin figuras). Esto incluye movimientos forzados como EMPUJAR o TIRAR. Si una figura pierde su rasgo Volar mientras ocupa un hexágono de obstáculo, recibe daño como si hubiera activado una trampa de daño y se mueve inmediatamente al hexágono **vacío** más cercano (sin figuras, tokens, o losetas de entorno de ningún tipo excepto pasillos, engranajes o puertas abiertas).

REVELAR UNA HABITACIÓN

Durante cualquier parte del movimiento de un personaje, si entra en una loseta con una puerta cerrada, gira la loseta de puerta hacia el lado abierto e inmediatamente revelar la habitación adyacente al otro lado de la puerta. El Libro de Escenarios especifica entonces qué monstruos, tokens de dinero, y losetas de entorno especiales deben ser colocados en la habitación revelada, basándose en el numero de personajes (incluyendo los personajes agotados). Hay que tener en cuenta que, como en la preparación del escenario, cuando se coloquen los números de standee de los monstruos de la nueva habitación, se debe hacer de manera aleatoria. Es posible quedarse sin standees de un tipo de monstruo específico cuando se revele una habitación. Si esto ocurre, colocar sólo los standees que están disponibles, empezando por los monstruos que están más cercanos al personaje que ha revelado la habitación.

Una vez esté todo colocado en la nueva habitación, se debe coger una carta de acción para cualquier tipo de monstruo que no la tuviera. Una vez finalice el turno del personaje que ha revelado la habitación, hay que revisar los valores de iniciativa de los monstruos de la nueva habitación, y cualquier tipo de monstruo que tuviera un valor de iniciativa menor al personaje que ha revelado la habitación (que deberían haber actuado antes en la ronda) deben llevar a cabo su turno inmediatamente (en el orden de iniciativa normal en caso de que hayan múltiples tipos de monstruo en esta situación). Esto asegura que todos los monstruos revelados en la nueva habitación hagan **siempre** un turno en la ronda en la que fueron revelados.

ATACAR



Una habilidad de "**Atacar X**" permite al personaje realizar un daño de cantidad base X a un enemigo que esté a su alcance. Las figuras no pueden atacar a sus aliados. Hay dos tipos de ataques: **a distancia** y **cuerpo a cuerpo**.



Los ataques a distancia vienen acompañados de un valor de "**Alcance Y**", lo que significa que cualquier enemigo en un rango de Y hexágonos puede ser objetivo del ataque. Cualquier ataque a distancia que tiene como objetivo un hexágono adyacente gana Desventaja contra el objetivo (ver Ventaja y Desventaja en págs. 20-21 para más detalles).

Los ataques cuerpo a cuerpo no llevan un valor de alcance y se considera que por defecto tienen un alcance de 1 hexágono, lo que significa que el objetivo es un enemigo adyacente.

Línea de visión: Todos los ataques a distancia y cuerpo a cuerpo pueden ser realizados contra enemigos con los que se tenga línea de visión, lo que significa que una línea puede ser dibujada desde cualquier esquina del hexágono del atacante a cualquier esquina del hexágono del defensor sin tocar ninguna parte de un muro (la línea del borde del mapa o el área entera de cualquier hexágono parcial a lo largo del borde del mapa, a no ser que esté cubierta por una loseta de entorno). Sólo los muros bloquean la línea de visión. Además, cualquier habilidad que especifique un alcance podrá ser realizada sobre una figura con la que se tenga línea de visión. Si una habilidad que no sea de ataque no especifica alcance, no requiere línea de visión.

Hay que tener en cuenta que dos hexágonos separados por una linea de muro no se consideran adyacentes, y por tanto el alcance no puede ser contado a través de muros.

Cuando se ataca, el valor base de ataque escrito en la carta puede ser modificado por tres tipos de valores en el orden siguiente. Repite estos pasos para cada enemigo individual que sea objetivo del ataque:

- Los **modificadores de ataque del atacante** se aplican primero. Estos modificadores incluyen bonus y penalizaciones de las cartas de habilidad activas , objetos y otras fuentes (por ejemplo, +1 Ataque de VENENO).
- Después, se roba una carta de modificador de ataque del mazo de modificadores de ataque del atacante, y se aplica.
- Finalmente, se aplican los **bonus defensivos del defensor**. Esto reduce el valor del ataque recibido para cada enemigo individual objetivo del ataque, basado en el modificador de escudos de cada defensor u otros bonus defensivos.
- Si hay varios modificadores en cualquier paso de este proceso, el jugador elige en qué orden se aplican. Hay que tener también en cuenta que al aplicarse estos bonus **por objetivo**, es posible que la misma acción de ataque haga diferente daño a cada enemigo.

Ejemplo: La Scoundrel realiza una habilidad "Atacar 3" a un Bandit Guard élite adyacente. La Scoundrel añade un modificador de ataque "+2" debido a condiciones específicas de la carta y además puede doblar el ataque debido a una carta activa enfrente de ella. Ella elige añadir el "+2", y luego dobla el resultado, resultando en un "Atacar 10". Ella entonces juega un modificador de ataque y revela un "-1", por lo que el ataque se reduce a 9. Finalmente, el Bandit Guard tiene un escudo de 1, por lo que el valor del ataque se reduce a 8 y el bandido sufre 8 de daño.

Cualquier daño sufrido por un monstruo debe ser indicado en la funda de estadísticas en la sección correspondiente al número específico del standee del monstruo. Cuando un monstruo tiene 0 o menos puntos de vida debido a un ataque o cualquier fuente de daño, el monstruo muere inmediatamente y se quita del tablero. Cualquier efecto adicional de un ataque no se aplica una vez muere el monstruo.

Cuando un monstruo muere, se coloca un token de dinero en el hexágono donde murió si el monstruo no fue invocado o generado..

VENTAJA Y DESVENTAJA

Algunos ataques pueden tener Ventaja o Desventaja.

- Un atacante con **Ventaja** robará dos cartas de modificadores de ataque de su mazo y usará la **mejor** a. Si se roba una carta con el símbolo de 'rodar', su efecto se añade al resto de cartas jugadas b. Si se roban dos cartas de 'rodar', sigue robando cartas hasta que no salga el símbolo de 'rodar', y entonces suma todos los efectos c.



- Un atacante con **Desventaja** robará dos cartas de modificadores de ataque de su mazo y usará la **peor** d. Los modificadores con el símbolo 'rodar' se ignoran en caso de Desventaja e. Si se roban dos cartas con símbolo 'rodar', sigue robando cartas hasta que se deje de robar este símbolo, y aplica entonces únicamente los efectos de la última carta robada f.



*Ejemplo de una
Habilidad que da
Ventaja*

Si hay ambigüedad sobre qué carta robada es mejor o peor, usa la que se robó primero. Puede haber ambigüedad cuando se comparan uno o más efectos proporcionados por las cartas de modificador de ataque (por ejemplo, infusiones elementales, estados negativos, etc.) Todos los efectos añadidos deben ser considerados como positivos pero como valores numéricos indefinidos.

Las instancias de Ventaja y Desventaja se obtienen principalmente por habilidades específicas de monstruos o personajes. Sin embargo, cualquier ataque a distancia dirigido a un enemigo adyacente también otorga desventaja al objetivo. Las instancias de Ventaja o Desventaja no se acumulan, y si un ataque tiene ambas, se cancelan la una a la otra y el ataque se realiza normalmente.

EFFECTOS DE ÁREA

Algunos ataques y otras habilidades permiten a las figuras atacar múltiples hexágonos o múltiples objetivos al mismo tiempo. En estos casos, el área de efecto para la habilidad se muestra en la carta de habilidad. **Ten en cuenta que cualquier orientación rotacional del diagrama representado es válida. También ten en cuenta que cada objetivo constituye un ataque por separado (robando su propia carta de modificador de ataque), pero todos los ataques juntos forman una sola acción de ataque.**

- a) El gris indica el hexágono en el que se encuentra actualmente la figura. Un ataque de área que incluye un hexágono gris siempre se considera un ataque cuerpo a cuerpo.
- b) El rojo indica los hexágonos con enemigos afectados por la habilidad.



Para un ataque de área a distancia, solo uno de los hexágonos rojos debe estar dentro del alcance especificado, y no necesita contener un enemigo. Sin embargo, para ambos ataques de área, a distancia y cuerpo a cuerpo, **solo puedes atacar a los enemigos en hexágonos con los que tienes línea de visión.**



Ejemplo: Este ataque indica que la figura puede realizar un "Ataque 4" a distancia en un grupo de tres hexágonos, siempre y cuando al menos uno de ellos esté dentro de Alcance 3.



Algunos ataques van acompañados de un valor de "Target X", lo que significa que el personaje puede apuntar a X número de enemigos diferentes dentro del alcance del ataque.



Ejemplo: Este ataque indica que la figura puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo "Ataque 3" en el grupo de tres hexágonos.

Para cualquier ataque que apunte a múltiples enemigos, se roba una carta de modificador de ataque para **cada objetivo**. No es posible apuntar al mismo enemigo con múltiples ataques de la misma habilidad. **Nota:** Las habilidades **nunca** pueden apuntar a aliados (Las habilidades positivas destinadas a los aliados usarán el término "affect" en lugar de "target"). Un aliado puede estar dentro del área afectada por un ataque, pero **no será objetivo de éste**.

Ten en cuenta también que siempre que un ataque no especifique el alcance, se considera cuerpo a cuerpo, de modo que sea posible atacar un objetivo no adyacente con un ataque cuerpo a cuerpo si la configuración de hexágono lo permite.

EFFECTOS DE ATAQUE

Las habilidades de ataque a menudo tienen efectos que aumentan su poder. Si un efecto de ataque aparece en una carta de habilidad después de un ataque, el objetivo (o los objetivos) del ataque también está sujeto al efecto adicional, después de resolver el daño de ese ataque. **Los efectos de ataque se aplican independientemente de si el ataque correspondiente ha hecho daño.** Estos efectos (excepto las ganancias de experiencia) son opcionales y se pueden omitir. Algunas acciones de personaje pueden también aplicar estos efectos sin un ataque, y en tales casos el objetivo del efecto está escrito en la carta de habilidad.



EMPUJAR X – El objetivo se ve obligado a mover X hexágonos en la dirección especificada por el atacante, pero cada hexágono al que se mueva debe ubicar al objetivo **más lejos** del atacante que antes. Si no hay hexágonos viables a los que empujar al objetivo, termina la acción de empujar. El objetivo puede ser empujado a través de sus aliados, pero no de sus enemigos.



TIRAR X – El objetivo se ve obligado a mover X hexágonos en la dirección especificada por el atacante, pero cada hexágono al que se mueva debe colocar al objetivo **más cerca** del atacante que antes. Si no hay hexágonos viables a los cuales tirar del objetivo, la acción de tirar termina. El objetivo puede atravesar sus aliados, pero no sus enemigos. Ambos efectos de empujar y tirar se consideran movimientos, sin embargo, no se ven afectados por terreno dificultoso.



PERFORAR X – Hasta X puntos del Escudo del objetivo son ignorados por el ataque. A diferencia de otros efectos, PERFORAR se aplica al calcular el daño de ataque que lo acompaña en lugar de después.

Ejemplo: una habilidad de Atacar 3 PERFORAR 2 usada sobre un monstruo con Escudo 3 ignoraría dos puntos del escudo del monstruo e inflige 2 daños (modificado por una carta de modificador de ataque).



AÑADIR OBJETIVO – Si una figura desencadena este efecto con una acción de ataque, puede añadir un objetivo adicional dentro de su alcance a dicho ataque. Todos los efectos y estados añadidos de la acción de ataque se aplican también al objetivo, a excepción de los efectos que darían lugar a objetivos adicionales fuera del objetivo añadido original (por ejemplo, ataques de área).

ESTADOS

Ciertas habilidades pueden aplicar estados a sus objetivos. Cuando se aplica un estado a una figura (excepto MALDICIÓN y BENDICIÓN), el token respectivo se sitúa en la funda de estadísticas en la sección correspondiente al número específico del standee del monstruo para indicar el efecto. El estado permanece en la figura hasta que los requisitos para eliminar el efecto específico se cumplen. Solo uno de cada tipo de estado se puede aplicar a cualquier figura individual a la vez, sin embargo los estados se pueden volver a aplicar para actualizar su duración.

Los siguientes son **estados negativos**. Si una habilidad contiene el nombre de uno de estos estados, el estado se aplica a todos los objetivos de la habilidad, después de aplicar el efecto principal. Los estados se aplican independientemente de si el ataque correspondiente hace daño.



VENENO – Si una figura es envenenada, todos los enemigos añaden +1 Ataque a todos los ataques que la tengan como objetivo. Si se usa una habilidad Curar sobre una figura envenenada, se quita el token de VENENO, y la habilidad Curar no tiene ningún otro efecto.



HERIDA – Si una figura está herida, sufre un punto de daño al inicio de cada turno. Si se usa una habilidad Curar sobre una figura herida, se quita el token de HERIDA, y Curar continúa como normalmente. Si una figura está herida y envenenada, una habilidad Curar quita ambos estados, pero no tiene ningún otro efecto.



INMOVILIZAR – Si una figura es inmovilizada, no puede realizar ninguna habilidad de movimiento en su turno. Al final de su próximo turno, se quita el token de INMOVILIZAR.



DESARMAR – Si una figura es desarmada, no puede realizar ninguna habilidad de ataque en su turno. Al final de su próximo turno, se quita el token de DESARMAR.



ATURDIR – Si una figura es aturdida, no puede realizar **ninguna** habilidad o usar objetos en su turno **excepto realizar un descanso largo** (en el caso de personajes). Al final de su próximo turno, se quita el token de ATURDIR. Aun así, los jugadores deben jugar dos cartas o descansar en su turno, y si un jugador juega las dos cartas mientras está aturrido, las acciones jugadas no se usan, y las cartas simplemente se descartan.



CONFUSIÓN – Si una figura está confundida, obtiene Desventaja en todos sus ataques. Al final de su próximo turno, se quita el token de CONFUSIÓN.



MALDICIÓN – Si una figura está maldita, debe poner una carta de Maldición en su mazo de modificador de ataque y barajarla. Cuando esta carta es revelada debido a uno de los ataques de la figura, se quita del mazo en lugar de añadirse a la pila de descartes de modificadores de ataque. Ten en cuenta que hay dos mazos de maldición separados: 10 cartas con en la esquina inferior izquierda y 10 cartas con . Las cartas solo pueden ser colocadas en el mazo de ataque de monstruos (cuando un monstruo está maldito), y las cartas solo pueden ser colocadas en el mazo de ataque de un personaje (cuando una invocación de personaje o personaje está maldito). Por lo tanto, un máximo de solo 10 cartas de maldición se pueden colocar en cualquier mazo.



Los siguientes son **estados positivos**. Las figuras se pueden aplicar estados positivos a sí mismas o a sus aliados a través de acciones específicas. Los estados positivos no pueden ser quitados prematuramente.



INVISIBLE – Si una figura es invisible, no puede ser fijada ni objetivo de un enemigo. La invisibilidad no afecta a su interacción con sus aliados. Al final de su próximo turno, se quita el token de INVISIBLE. Los monstruos tratan a los personajes invisibles como si fueran obstáculos.



FORTECER – Si una figura está fortalecida, obtiene Ventaja en todos sus ataques. Al final de su próximo turno, se quita el token de FORTALECER.



BENDICIÓN – Si una figura está bendecida, debe poner una carta de Bendición en su mazo de modificadores de ataque y barajarla. Cuando esta carta es revelada debido a uno de los ataques de la figura, se quita del mazo en lugar de añadirse a la pila de descartes de modificadores de ataque.

INFUSIONES ELEMENTALES

Algunas habilidades tienen una afinidad elemental asociada a ellas (**Fuego, Hielo, Aire, Tierra, Luz, u Oscuridad**). Si cualquiera de estos símbolos se encuentra visible en la descripción de una acción , significa que realizando cualquier parte de la acción, la figura debe infusionar el campo de batalla con ese elemento. Esto se representa moviendo el correspondiente token del elemento a la columna “Strong” de la tabla de infusiones elementales **al final del turno** en el que se usó la habilidad.



Al final de cada ronda, sin embargo, todas las infusiones elementales irán menguando, moviéndose **un paso** a la izquierda en la tabla, de “Strong” a “Waning” o de “Waning” a “Inert”.



Este círculo multicolor representa **cada uno** de los seis elementos. Si este símbolo está presente en una carta de habilidad de monstruo, el jugador elige que elemento es creado y consumido.



Fuego



Hielo



Aire



Tierra



Luz



Oscuridad

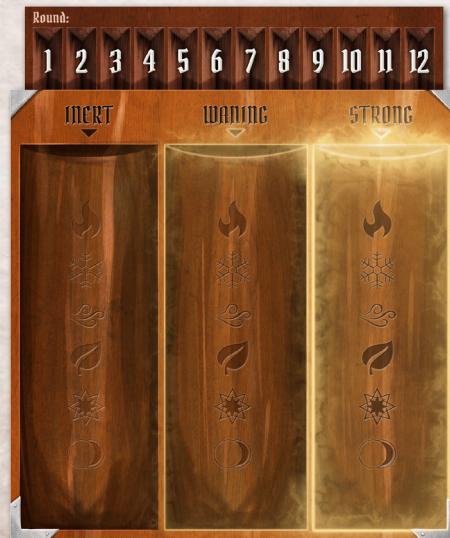


Tabla de Infusiones Elementales

BONUS ACTIVOS

Algunas habilidades pueden dar a un personaje, o a sus aliados, bonus en otras habilidades, de **manera persistente** hasta que se cumplan ciertas condiciones o para el resto de la **ronda**. Estas habilidades se indican con símbolos, y las cartas con estos efectos se juegan en el **área activa** enfrente del jugador para ir controlando estos bonus.

Los **bonus persistentes** pueden ser identificados por el símbolo  mostrado en la carta. Estos efectos de la habilidad estarán activos desde el momento que se juegue la carta hasta que se cumplan ciertas condiciones especificadas en la carta. Estas condiciones suelen ser el número de veces que un evento ha ocurrido en el juego, como atacar o defender. Coloca un token en la primera posición marcada de la carta de acción y aváñalo un espacio cada vez que el efecto se ejecute, de izquierda a derecha, de arriba a abajo. Cuando la habilidad se ha usado una vez por cada uno de los espacios en la carta, elimina la carta del juego colocándola en la pila de cartas perdidas. Los jugadores **deben** usar los beneficios de un bonus persistente cuando sea posible, incluso si no se obtiene ningún beneficio. Si no hay condiciones especificadas o posiciones marcadas, la carta permanecerá en el área activa del jugador por el resto del escenario y puede ser eliminada de la partida y colocada en la pila de cartas perdidas en cualquier momento.

Ejemplo: La Spellweaver juega su habilidad Frost Armor, que niega las dos siguientes fuentes de daño contra ella. Coloca un token de personaje en el primer círculo de la carta a. Luego, cada vez que sufra 1 o más puntos de daño, se aplica el bonus, el daño se niega, y el token se mueve un espacio. Cuando el token se haya movido dos veces, la carta se lleva a la pila de cartas perdidas del jugador y el bonus ya no estará activo.



Ejemplos de tokens de personaje.



Los **bonus de ronda** tendrán este símbolo  en la carta. El efecto de la habilidad estará activo desde el momento que se juegue la carta hasta el final de la ronda, punto en el cual la carta se colocará en el mazo de descartes o de cartas perdidas del jugador (dependiendo de si la acción también contiene el símbolo X).

Aunque una carta de bonus se sitúe en el área activa, se considera **descartada o perdida**, dependiendo de si la acción contiene el símbolo X. En cualquier momento, estas cartas pueden moverse a la pila apropiada, sin embargo, hacerlo elimina inmediatamente los bonus que estuvieran siendo aplicados por la carta.

ESCUDO



Una habilidad con bonus “Escudo X” da al receptor un bonus de defensor que reduce el valor de cualquier ataque en contra en X. Varios bonus de escudo se suman y pueden ser aplicados en cualquier orden. **Un bonus de escudo solo se aplica al daño causado por un ataque.**

REPRESALIA



Una habilidad con bonus “Represalia X” provoca que el receptor haga X puntos de daños a figuras que lo atacan desde un hexágono adyacente por cada ataque realizado. Un bonus “Represalia X” puede venir acompañado de un valor “Alcance Y”, lo que significa que el daño de represalia se aplica a cualquier atacante en Y hexágonos. Una represalia tiene efecto después del ataque que la inició. Si la figura que iba a realizar la represalia muere o queda agotada por el ataque, la represalia no se activa. Varios bonus de represalia se suman, y la represalia en sí misma no es un ataque o un efecto de objetivo.

CURAR



Una habilidad “Curar X” permite a una figura devolver X puntos de vida a sí mismo o a un aliado dentro del alcance de la habilidad. Las curaciones vienen siempre acompañadas por uno de estos dos textos:

- “**Alcance Y**” significa que cualquier aliado en Y hexágonos, o la figura que realiza la curación, pueden ser curados. Como en todas las habilidades de alcance, el receptor debe estar en línea de visión.
- “**A sí mismo**” significa que la figura solo se puede curar a sí mismo.

INVOCACIÓN

Algunas habilidades invocan a otras figuras aliadas en el tablero. Las figuras invocadas (invocaciones) se colocan en un hexágono vacío adyacente al personaje que la ha realizado. Si no hay hexágonos disponibles, no se puede realizar la invocación. Las invocaciones se representan con un token de invocación. Hay 8 colores diferentes de tokens de invocación para que se puedan jugar varias a la vez y los jugadores puedan asignar cualquier color a la suya, colocando tokens en sus cartas de habilidad de invocación para referenciarlas.

Las invocaciones tienen estadísticas básicas de puntos de vida, valor de ataque, valor de movimiento y valor de alcance, así como otros rasgos especiales escritos en la carta de habilidad. Una invocación se considera un bonus persistente (la carta se sitúa en el área activa) hasta que la invocación pierde todos sus puntos de vida, la carta de habilidad se elimina del área activa, o el invocador cae agotado, punto en el cual la invocación es eliminada del tablero.

El turno de una invocación en el orden de iniciativa es **siempre justo antes del personaje que la invocó**, y va por separado al turno de ese personaje. Las invocaciones no son controladas por el invocador, sino que obedecen reglas de monstruo automáticas, siguiendo permanentemente la carta de habilidad “**Mover+0, Atacar+0**” (ver Turno de Monstruo, págs. 29-32 para más detalles) y usa el mazo de modificador de ataque del jugador para realizar sus ataques.

Un jugador puede tener varias habilidades de invocación diferentes en juego a la vez, en cuyo caso actúan en el orden en el que fueron invocadas. Las invocaciones **nunca** realizan un turno en la ronda en la que fueron invocadas. Las muertes que lleva a cabo una invocación se acreditan a su poseedor.



Tokens de Invocación



Seguimiento de Invocación

RECUPERAR Y RENOVAR

Ciertas habilidades permiten a un jugador **recuperar** cartas de **habilidad** descartadas o perdidas. Esto significa que el jugador puede mirar en su pila de descartes o pila de cartas perdidas (o cartas descartadas o perdidas en su área activa), seleccionar hasta tantas cartas como se especifique en la habilidad, e inmediatamente devolverlas a su mano. Algunas cartas, sin embargo, **no pueden ser recuperadas o renovadas una vez perdidas**. Esto se indica con el símbolo . Este símbolo se aplica a la carta sin importar como se perdió o se consumió.

Las habilidades de **Renovar** permiten a los jugadores volver a usar cartas de objeto consumidas o gastadas.

En el caso de ambas acciones, el tipo de carta ganada (descartada o perdida para cartas de habilidad, gastada o consumida para cartas de objeto) está especificado en la habilidad.



Recuperar carta de habilidad



Renovar objeto



No puede ser recuperada o renovada una vez perdida o consumida

SAQUEAR



Una habilidad “Saquear X” permite a un personaje coger cualquier token de dinero y loseta de tesoro dentro de un alcance X. Esta acción no se ve afectada por las posiciones de los monstruos y los obstáculos, pero hay que tener en cuenta que está considerada una habilidad de alcance a efectos de línea de visión. Los tokens de dinero se mantienen en el suministro personal del jugador y no pueden ser compartidas con el resto de jugadores. Si una loseta de tesoro es saqueada, se mira la referencia en la parte trasera del libro de escenarios para determinar que se ha encontrado (ver Tesoro pág. 15 para más detalles). Si un personaje saquea un objeto que ya posee, el nuevo objeto es vendido inmediatamente al suministro disponible de la ciudad (ver Comprar y Vender Objetos pág. 43 para más detalles).

SAQUEO DE FINAL DE TURNO

Además de las habilidades específicas de saqueo, **un personaje debe también saquear cualquier token de dinero o loseta de tesoro presente en el hexágono que ocupe al final del turno**. Las invocaciones no saquean al final del turno.

GANAR EXPERIENCIA

Algunas acciones también tienen un valor de experiencia asociado, indicado con . Cuando la acción se realiza, el personaje gana la experiencia especificada. Una carta de habilidad no puede ser jugada solo por la experiencia -un personaje debe usar una o más de las habilidades que acompañan para ganar la experiencia. Además, en algunas ocasiones la acción indica que la experiencia solo se gana bajo ciertas condiciones, como consumir una infusión elemental o si el objetivo atacado está adyacente a un aliado del atacante . Algunos bonus persistentes darán también experiencia al personaje, indicado por  , cuando esa carga de bonus se gaste (cuando el token de personaje salga de ese espacio). **Los personajes no ganan automáticamente experiencia por matar monstruos. Solo usando acciones específicas ganan experiencia.**



La experiencia se marca en la parte derecha del dial de marcación del jugador rotando la rueda al número apropiado **C**.



DAÑO DEL PERSONAJE

Siempre que se haga **daño** a un personaje, el jugador tiene dos opciones:

- **Sufrir el daño y bajar su total de puntos de vida en la rueda de marcación hasta el número apropiado**, o...
- **Elegir entre perder una carta de su mano o dos cartas de su pila de descartes para anular el daño** (cualquier efecto adicional del ataque se aplica). **Hay que tener en cuenta** que antes de que un personaje actué en una ronda, las dos cartas elegidas al inicio de la ronda no están ni en la mano del jugador ni en la pila de descartes, y por tanto no pueden ser usadas para anular un daño.

Cuando se cura a un personaje, **sube su total de puntos de vida hasta el número apropiado d**. La rueda de marcación no puede sobrepasar el máximo de puntos de vida del personaje, indicado en los tableros de personaje **e**.

e			1	2	3	4	5	6	7	8	9
			10	12	14	16	18	20	22	24	26



AGOTAMIENTO

Un personaje puede llegar a estar **agotado** de dos maneras:

- Si tiene menos de un punto de vida en su marcador de puntos de vida, o...
- Si, al comienzo de una ronda, un jugador no puede jugar dos cartas de su mano (porque solo tiene una o ninguna) y tampoco puede descansar (porque solo tiene una o ninguna carta en la pila de descartes). El agotamiento debido a cartas insuficientes, no afecta al total de puntos de vida actual del personaje.

En cualquier caso, todas las cartas de habilidad se colocan en la pila de cartas perdidas, se elimina la figura del personaje del tablero, y no puede participar más en este escenario en ningún caso. **No hay vuelta atrás a quedar agotado durante un escenario**, y debe ser evitado a toda costa. Si **todos** los personajes quedan agotados durante un escenario, se ha perdido dicho escenario.

OBJETOS

Los personajes pueden usar objetos en cualquier momento, dentro de las restricciones escritas en la carta de objeto, incluyendo en el medio de una carta de habilidad. Sin embargo, si un objeto afecta a un ataque (por ejemplo, añade un bonus, un efecto, ventaja o desventaja), ha de usarse antes de que se robe la carta de modificador de ataque. Si un efecto se añade a un ataque, éste funciona exactamente como si estuviera escrito en la carta usada para realizar el ataque. No hay límite en el número de objetos que un personaje puede usar en su turno o incluso durante una habilidad específica. Cualquier caso en que se apliquen los efectos de una carta de objeto a una situación se considera un uso. Al igual que las habilidades persistentes, un objeto con varios círculos de uso deben ser usados cuando la situación se aplica.

Turno de Monstruo

Las decisiones de los monstruos están controladas por un sistema de cartas de acción que **automatiza** lo que harán en su turno en el orden de iniciativa. Los monstruos **no** están controlados por un jugador específico. Todos los monstruos realizaran las acciones listadas en su carta de habilidad para la ronda en el orden escrito. **No se moverán o atacarán a menos que estas acciones estén listadas en su carta.**

Ten en cuenta que cada tipo de monstruo puede tener dos rangos: **normal** y **élite**. Los monstruos normales tendrán una peana blanca y los élite una peana oro. Cuando un monstruo élite actúe, usa las estadísticas de la sección “Élite” de la carta de estadísticas del monstruo.

ORDEN DE ACCIÓN

Todos los monstruos del mismo tipo realizan turnos individuales con el mismo valor de iniciativa indicado en su carta de habilidad de monstruo. **Todos los monstruos élites de un tipo se activan primero, y después los monstruos normales del mismo tipo.** Si hay más de un monstruo élite o normal de un determinado tipo en el tablero a la vez, se activan en orden numérico ascendente de acuerdo a los números de sus tokens **a**.



*Ejemplo: Con la preparación de la izquierda, el monstruo élite de la derecha **2** se activará primero, luego el otro élite **3**. A continuación el monstruo normal en la parte superior se activará **1**, después el monstruo de la parte inferior **4**. Aunque **1** es inferior en orden numérico que **2** y **3**, **2** y **3** son élites, por lo que se activan primero.*



*Además de para determinar el orden de acción, el número del standee del monstruo **a** corresponde a una sección de la funda de estadísticas de monstruo que puede ser usada para hacer seguimiento de los tokens de daño y estado.*

OBJETIVOS DE LOS MONSTRUOS

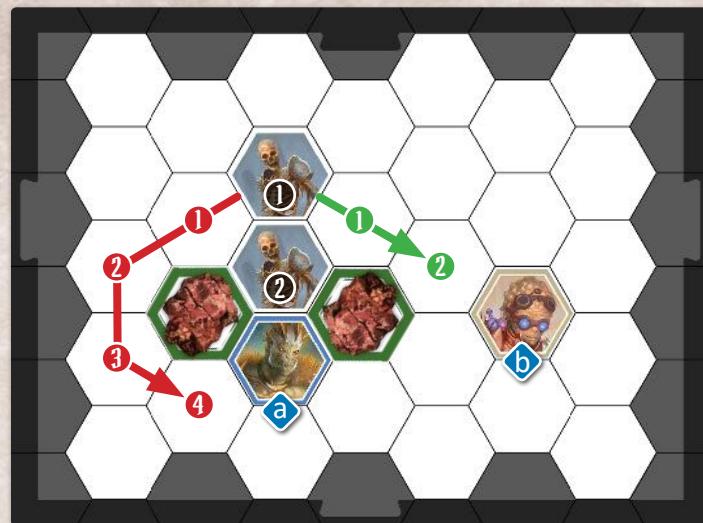
Antes de realizar cualquier acción de la carta de habilidad, cada monstruo se centrará en un enemigo — específico - ya sea un personaje o una invocación de un personaje.

- Un monstruo se centrará en la figura enemiga que pueda atacar realizando la menor cantidad de movimientos. Encuentra el camino más corto posible para tener el alcance necesario y línea de visión para usar su ataque, y la figura que puede ser atacada al final de este camino es el objetivo. Esta figura enemiga está considerada “la más cercana”. No importa si el monstruo no puede tener alcance para atacar con su movimiento actual, siempre y cuando haya un camino para eventualmente tener alcance. Si un monstruo no tiene un ataque listado en su carta de habilidad para esta ronda, encuentra un objetivo como si tuviera un ataque cuerpo a cuerpo. En el caso que un monstruo pueda mover el mismo número de espacios para tener al alcance (y línea de visión) a varias figuras enemigas (por ejemplo, porque empieza su turno teniendo al alcance a varios enemigos) la proximidad a la posición actual del monstruo (por ejemplo, número de hexágonos de distancia, sin contar muros) se usa para romper el empate y determinar “la más cercana”.

- Si hay empate por la cercanía de más de un enemigo, la segunda prioridad es centrarse en el enemigo que **actúa antes en el orden de iniciativa** (las invocaciones serán objetivo prioritario antes que el personaje que las invocó, incluso en la ronda en la que fueron invocadas, y un personaje que realice un descanso largo será el último en el que se centrarán).

Ejemplo: Aunque el Brute **a** está físicamente más cerca al Monstruo **1**, éste va a hacer un ataque cuerpo a cuerpo y puede tener al alcance a el Tinkerer en menos pasos (2 en lugar de 4), así que se centra en el **b** Tinkerer.

En el caso que no haya objetivos válidos en los que centrarse, porque no hay hexágonos válidos desde los que el monstruo pueda atacar (es decir, todos están bloqueados, ocupados, o no hay un camino abierto para alcanzarlos), independientemente del número de hexágonos que podría moverse, el monstruo no se moverá ni atacará en su turno, pero llevará a cabo cualquiera de las otras acciones en su carta de habilidad que sean viables.



MOVIMIENTO DE LOS MONSTRUOS

Un monstruo puede mover en su turno si “Mover±X” es parte de su carta de habilidad. Se puede mover hasta un número de hexágonos igual a su valor base de movimiento (que se encuentra en su carta de estadísticas de monstruo) modificado por X (ya sea positivo o negativo). Si un monstruo tiene movimiento pero no ataque en su carta de habilidad, usará el movimiento para acercarse lo máximo posible al objetivo en el que se ha centrado (determinado como si tuviera ataque cuerpo a cuerpo), moviendo por el camino más corto posible hasta un hexágono adyacente al enemigo en el que se ha centrado.

Si un monstruo tiene una habilidad de ataque después de su movimiento, se moverá el menor número posible de hexágonos con los que pueda realizar un ataque contra su objetivo con el **efecto máximo**. Si es un **ataque a un objetivo único cuerpo a cuerpo**, se moverá hacia el hexágono adyacente más cercano a su objetivo. Si es un **ataque a varios objetivos**, se moverá hacia la posición donde el ataque golpee al enemigo en el que se ha centrado y a la mayor cantidad posible de enemigos.

Si un monstruo va a hacer un **ataque a distancia**, solo se moverá hacia un hexágono donde tenga alcance para realizar el mejor ataque posible. También se alejará del enemigo objetivo hasta que pueda realizar su ataque a distancia sin Desventaja. Cuando esté forzado a elegir, el monstruo priorizará perder la Desventaja sobre el enemigo objetivo a maximizar el ataque contra objetivos secundarios. Incluso si no es capaz de llegar al alcance mínimo para atacar, usará su movimiento para acercarse lo máximo posible a su objetivo.

Tener otras habilidades además de “Atacar” en su carta de habilidad no afecta al movimiento del monstruo de ninguna manera. Simplemente se moverá de acuerdo a la reglas anteriores y luego usará sus demás habilidades lo mejor que pueda.



Ejemplo: El monstruo **1** puede realizar una habilidad “Mover 3”. Primero se centra en el Brute **a**, ya que es su enemigo más cercano. Si el monstruo tuviera un ataque a distancia, se quedaría en su hexágono actual y atacaría al Brute. Si tuviera un ataque cuerpo a cuerpo a un objetivo individual se movería 1 hexágono **b** para estar adyacente al Brute y atacar. Si pudiera atacar a dos objetivos con un ataque cuerpo a cuerpo, se movería dos hexágonos **c** para estar adyacente al Brute y al Tinkerer. Si pudiera atacar a tres o más objetivos con un ataque cuerpo a cuerpo, se movería tres hexágonos **d** para estar adyacente a los tres personajes.

INTERACCIÓN DE LOS MONSTRUOS CON TRAMPAS Y TERRENO PELIGROSO

Los monstruos sin el rasgo de Volar consideran los hexágonos negativos (trampas o terreno peligroso) como obstáculos cuando se determina el objetivo y el movimiento, **a menos que** el movimiento a través de estos hexágonos sea el **único** modo en el que pueden centrarse en un objetivo. En este caso, seguirán el camino a través del menor número posible de hexágonos negativos para encontrar el objetivo y sufrir sus consecuencias.

Ejemplo: Aunque el Tinkerer **a** esté más cerca, el monstruo **1** se centrará en el Brute **b** con su ataque cuerpo a cuerpo porque considera las trampas como obstáculos. Solo en caso de que el Brute no estuviera ahí y el único enemigo sobre el que pudiera centrarse fuera el Tinkerer, cruzaría las trampas para llegar a él.



Ejemplo: La Archer **1** se centrará en el Brute **a**, porque puede tener alcance para atacarle con el menor número de movimientos. Si la Archer tiene un ataque de Alcance 3 y Mover 2, se moverá al hexágono **b** y atacará a su objetivo. Si ella solo tuviera Mover 1, sin embargo, permanecerá donde está y no atacará. Ella no se moverá encima de la trampa **c**, incluso aunque tuviera alcance para atacar al Brute, ya que hay otro camino posible para tenerlo al alcance, aunque no pueda seguirlo este turno. Ella tampoco se moverá al hexágono **d**, ya que no la acercaría a tener alcance para atacar al Brute.



ATAQUE DEL MONSTRUO

El monstruo atacará en su turno si “Atacar+X” es parte de su carta de habilidad. Cualquier daño causado es calculado a partir de su valor base de ataque (que se encuentra en su carta de estadística) modificado por X (ya sea positivo o negativo). Los monstruos siempre atacarán a los enemigos en los que están centrados (ver Objetivo de Monstruo pág. 29-30), pero si puede atacar a varios objetivos, atacará al enemigo en el que se ha centrado y a tantos enemigos como sea posible para conseguir un **efecto máximo**. Si un monstruo tiene varios ataques, elegirá el objetivo del resto de sus ataques siguiendo las reglas normales de objetivo, excluyendo a las figuras que ya está atacando. Cualquier ataque que no especifique un alcance en la carta de habilidad de monstruo usa el alcance base del monstruo escrito en su carta de estadística.

Los ataques de los monstruos funcionan exactamente de la misma forma a los ataques de personajes, y son modificados por los bonus de ataque del atacante, las cartas de modificador de ataque y los bonus de defensa del objetivo. Los ataques pueden realizarse con Ventaja o Desventaja como se especificó en las págs. 20-21.

OTRAS HABILIDADES DE LOS MONSTRUOS

Curar: La curación funciona exactamente igual que la de personajes, como vimos en la pág. 26. Con una habilidad “Curar X”, el monstruo se curará a sí mismo o a un aliado dentro del alcance especificado, el que hubiera perdido más puntos de vida.

Invocación: Las habilidades de invocación de los monstruos colocan nuevos monstruos en el tablero que se comportan exactamente como los monstruos normales, y actúan de acuerdo a las cartas de habilidad de monstruo jugadas de su tipo. Los monstruos invocados se colocan en un hexágono adyacente libre al monstruo invocador y tan cercano como sea posible al enemigo. Si no hay hexágonos adyacentes libres o no hay standees disponibles del tipo de monstruo invocado, la invocación falla. Los monstruos invocados nunca actúan en la ronda en la que son invocados, ni sueltan tokens de dinero cuando mueren.

Habilidades de bonus: Los bonus de las cartas de habilidad son activados a través de acciones **sólo** cuando se activa el monstruo y están solo activos hasta que finalice la ronda en la que se robó la carta.

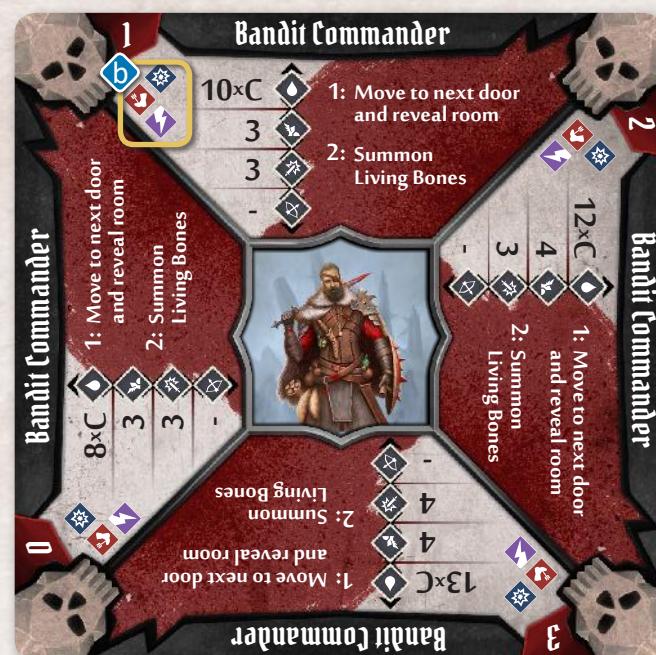
Saquear: Los monstruos **no** realizan acciones de saqueo al final del turno, pero algunos tienen acciones de saqueo. En estos casos, el monstruo cogerá todos los tokens de dinero que se encuentren dentro del alcance especificado. Estos tokens de dinero se pierden y no vuelven a caer cuando el monstruo que ha saqueado muere. Los monstruos no pueden saquear losetas de tesoro.

AMBIGÜEDAD

Si las reglas hacen alguna vez que una acción de monstruo sea ambigua porque hay varios hexágonos viables a los que el monstruo se podría mover, múltiples objetivos viables e igualados a los que el monstruo podría atacar o curar, o múltiples hexágonos a los que el monstruo podría empujar o tirar de un personaje, los jugadores deben decidir que opción elegiría el monstruo.

JEFES

Los jugadores ocasionalmente se encontrarán con jefes en sus aventuras. Todos los jefes tienen su propia carta de estadísticas pero actúan usando el mazo universal de cartas de habilidad "Jefe" **a**. Hay que tener en cuenta que los jefes no están considerados monstruos normales ni élite. Los jefes realizan acciones especiales en su turno que están indicadas en su carta de estadísticas. Las explicaciones para habilidades más complicadas se pueden encontrar en el Libro de Escenarios. Las estadísticas de los jefes están a menudo basadas en el número de personajes, lo que está indicado con la letra "C" en la carta de estadísticas de jefe. Finalmente, los jefes son inmunes a ciertos estados negativos. Los estados a los que son inmunes se encuentran en su carta de estadísticas **b**.



Final de Ronda

Una vez que todas las figuras han realizado su turno, la ronda termina y algunos pasos de mantenimiento pueden ser necesarios:

- Si se ha robado una carta de modificador de ataque estándar "2x" o "Null" de un mazo de modificadores específico durante la ronda, devuelve a ese mazo todos los descartes del mismo y barájalo.
- Si se ha robado una carta de habilidad de monstruo con el símbolo de barajar al principio de la ronda, baraja todos los descartes del correspondiente tipo de monstruo con su mazo.
- Si hay algún token de infusión elemental en la columna **Strong**, muévelo a la columna **Waning**. Si hay algún token de infusión elemental en la columna **Waning**, muévelo a la columna **Inert**.
- Coloca todas las cartas de habilidad de bonus activas de la ronda en el mazo apropiado, descartadas o perdidas (dependiendo de si se usó una acción con el símbolo [carta perdida]).
- Los jugadores también pueden realizar un **descanso corto** (ver Descansar pág. 17) si se permite.

MARCADOR DE RONDA

Algunos escenarios requieren que los jugadores mantengan un registro de qué ronda es. Se puede encontrar un marcador de rondas en la parte superior de la tabla de infusiones elemental. Al final de cada ronda, simplemente mueve el token de marcador **a** hacia adelante un espacio. **Hay que tener en cuenta** que no es necesario contar el número de rondas en la mayoría de escenarios.



Finalizar un escenario

Un escenario puede acabar de una de dos maneras: éxito o fracaso. Una vez las condiciones de éxito o de fracaso del escenario se cumplen, **se juega el resto de la ronda**, y finaliza el escenario.

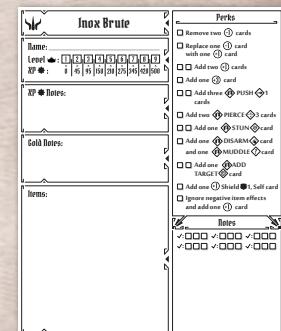
Éxito o fracaso, los jugadores cuentan la experiencia que han ganado sus personajes durante el escenario y los tokens de dinero que han saqueado y lo convierten en oro. Cada token de dinero saqueado vale una cantidad de oro basada en el nivel del escenario y especificada en la tabla de la pág. 15. Todo lo que no haya sido saqueado durante el escenario no se recoge. Los jugadores también recuperan todas sus cartas de habilidad descartadas o perdidas, y devuelven los puntos de vida de sus diales al máximo, para que puedan empezar de nuevo en un escenario futuro. Los jugadores también deben quitar de sus mazos de modificadores de ataque, las cartas de BENDICIÓN, MALDICIÓN, y cualquier otra carta negativa añadida en el escenario, y efectos de objeto. Todos los objetivos de batalla se barajan de nuevo en su mazo, independientemente de si se completaron o no.

Si los jugadores completan el escenario con éxito, reciben marcas ✓ por los objetivos de batalla completados. Las marcas se registran en la hoja de personaje y completando un grupo de 3 marcas, el personaje gana inmediatamente una ventaja adicional (ver Ventajas Adicionales pág. 44). Incluso si un personaje está agotado, siempre y cuando el escenario se haya completado con éxito, puede completar su objetivo de batalla, ganar las recompensas del escenario, y mantener todo el dinero y experiencia que consiguió antes de caer agotado. No hay penalización por caer agotado. Los jugadores también reciben un bonus de experiencia por completar el escenario. El bonus es igual a **4 más el doble del nivel del escenario** (ver Nivel del Escenario pág. 15 para más detalles).

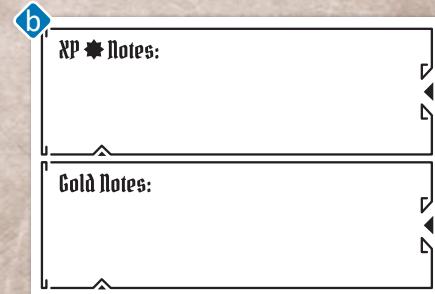
Si los jugadores están jugando una campaña, haber completado el escenario con éxito también les permitirá leer el texto de conclusión del escenario y ganar los beneficios listados al final (ver Completar un Escenario pág. 49 para más detalles). En una campaña el dinero y la experiencia ganados en un escenario será muy importante para mejorar los talentos y habilidades del personaje, y debe indicarse en la hoja de personaje del jugador **b**. Si el escenario no era parte de una campaña, el dinero y la experiencia pueden ser usados como una métrica para medir lo bien que lo hizo cada personaje.



Carta de Objetivo de Batalla

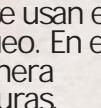


Hoja de Personaje de Batalla



Reglas especiales de Escenario

Muchos escenarios tendrán reglas extra. A continuación hay adiciones para reglas especiales comunes de escenario:

- **Aparecer:** Cuando un monstruo aparece, se coloca en el mapa en su lugar de aparición o en el hexágono vacío más cercano a ese lugar. Si un monstruo aparece al final de una ronda, se activará en la siguiente. Si un monstruo aparece durante una ronda, se activa como si acabara de ser revelado (ver Revelar una Habitación pág. 19 para más detalles).
- **Puertas cerradas:** Algunas puertas están clasificadas como "cerradas", lo que significa que no pueden ser abiertas por un personaje entrando en ellas. En cambio, actúan como muros hasta que los requisitos para abrir las especificados en el Libro de Escenarios se cumplan.
- **Detectores de presión:** Los detectores de presión funcionan de manera similar a los pasillos, no tienen efecto en el movimiento de las figuras. Sin embargo, si al final del turno lo ocupa un personaje, puede desencadenar un efecto especial especificado en el Libro de Escenarios, como abrir una puerta o hacer aparecer un monstruo.
- **Destruir obstáculos:** Cuando se especifica en el libro de escenarios que un obstáculo tiene puntos de vida, puede ser atacado, destruido y eliminado del tablero cuando sus puntos de vida caigan por debajo de 1. Los obstáculos con puntos de vida solo pueden ser destruidos con daño y no con otras habilidades de personaje. Estos obstáculos están considerados como enemigos a propósito de habilidad y tienen una iniciativa de 99 a propósito de objetivo de invocación, pero son inmunes a todos los estados negativos.
- **Tokens de objetivo y de ayuda de escenario:** Los tokens de objetivo  se usan en muchos escenarios para representar figuras aliadas o ubicaciones de saqueo. En el caso de figuras aliadas, los números en los tokens deben colocarse de manera aleatoria, con los números determinando el orden de activación de las figuras. Los tokens de ayuda de escenario  pueden ser colocados en las losetas de mapa para actuar como un recordatorio para casos especiales, como por ejemplo un lugar de aparición de monstruos o cuándo leer secciones numeradas del Libro de Escenarios.
- **Monstruos con nombre:** A menudo, el objetivo de un escenario es matar a un monstruo específico, ya sea un monstruo o una variante única de un monstruo normal, como se especifica en las reglas de escenario. Estos monstruos no se consideran normales ni élite y por tanto no se ven afectados por las habilidades de personaje que toman como objetivo monstruos élite o normales.
- **Ecuaciones:** Algunas propiedades del escenario como puntos de vida de obstáculos o monstruos con nombre están determinados por ecuaciones que dependen del nivel del escenario y del número de personajes. En estas instancias, "L" se usa para indicar el nivel del escenario, y "C" se usa para indicar el número de personajes.



Resumen de Campaña

Hay dos maneras de jugar a Gloomhaven: **modo campaña** y **modo casual**.

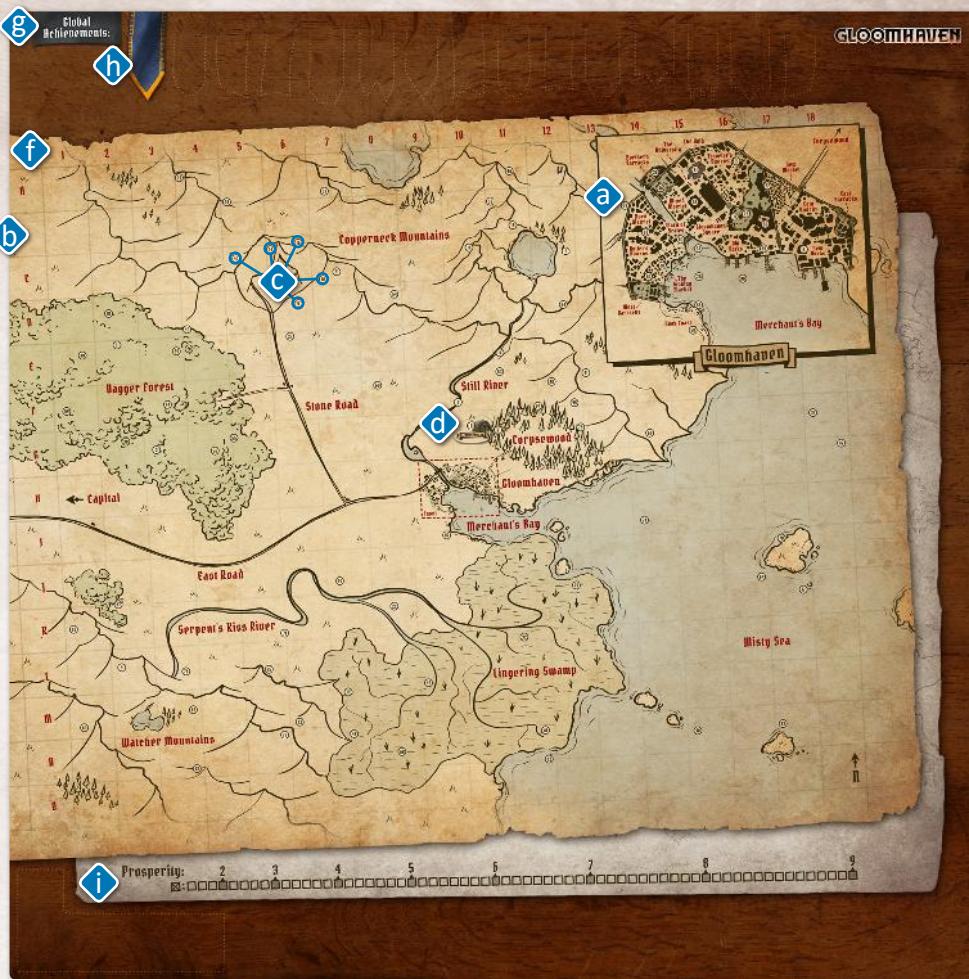
En el modo campaña, los jugadores formaran un **grupo** oficial de personajes y emprenderán un número de escenarios consecutivos en múltiples sesiones de juego. Esto permite a los jugadores seguir el hilo de una historia mientras toman decisiones y exploran un camino de su propia elección. Un escenario solo se puede jugar en modo campaña si todos los requisitos globales y los logros del grupo listados como requeridos en el Libro de Escenarios están activos para el grupo. Además, una vez se ha completado un escenario en modo campaña, no puede volver a ser jugado por **ningún grupo**.

En el modo casual, los jugadores pueden jugar cualquier escenario revelado en el mapa del mundo independientemente de los logros y de si ha sido completado en el modo campaña. Los jugadores pueden ganar dinero y experiencia, saquear losetas de tesoro, completar objetivos de batalla y progresar hasta conseguir sus retos personales, pero se descartan todos los textos de historia o recompensas del final del escenario. Un grupo en el modo campaña puede cambiar al modo casual para volver a jugar un escenario que ya completaron, pero se **recomienda encarecidamente** que un grupo no juegue en modo casual un escenario que todavía no han jugado en el modo campaña.

Las siguientes reglas tratarán específicamente como jugar al juego en modo campaña.

Tablero de Campaña

El tablero de campaña se utiliza para seguir el progreso global en el mundo del juego. Las ubicaciones, logros, y prosperidad mostrados en el tablero se aplican de manera global a todos los grupos que estén jugando.



Pegatina de ubicación

EL TABLERO INCLUYE:

- Un mapa de Gloomhaven **a** y el área circundante **b**. Los círculos numerados en el mapa **c** representan escenarios que se pueden desbloquear jugando la campaña. Cuando se desbloquea un escenario, su correspondiente pegatina **d** se coloca en el círculo numerado (ver Completar un Escenario pág. 49 para más detalles). Cuando un escenario desbloqueado se completa en el modo campaña, se indica marcando el cuadrado blanco en su pegatina **e**.
- Una cuadrícula de referencia **f** para que sea más fácil encontrar las ubicaciones de los escenarios.
- Un espacio para seguir los logros globales **g**. Cuando un logro global se desbloquea, su correspondiente pegatina **h** debe colocarse en uno de los huecos para pegatinas en este espacio (ver Logros pág. 40 para más detalles).
- Un marcador de prosperidad **i**. Cuando la prosperidad de Gloomhaven incrementa, debe marcarse un cuadrado en el marcador de prosperidad por cada punto de incremento, de izquierda a derecha (ver Prosperidad de Gloomhaven pág. 48 para más detalles). En ciertos umbrales, esto incrementará la prosperidad de Gloomhaven.

Hoja de Grupo

Un **grupo** se forma cuando un varios jugadores se juntan para jugar al juego. Documentarán la formación del grupo añadiendo una nueva entrada en la libreta de hojas de grupo. Los logros del grupo, reputación, y ubicación se seguirán en esta libreta.

Un grupo puede continuar de escenario a escenario y de sesión de juego a sesión de juego, tanto como los jugadores quieran. El aspecto del grupo irá cambiando a lo largo del tiempo, en especial cuando los personajes se retiren y se creen nuevos. Los cambios en el aspecto del grupo están bien, no solo por los personajes, sino también por los jugadores. En cualquier momento se pueden formar nuevos grupos, aunque deben crearse nuevos personajes para cada nuevo grupo.

UNA HOJA DE GRUPO INCLUYE:

- Un espacio para nombrar al grupo **a**. Todo buen grupo debe tener un nombre. Se creativo.
- Un espacio para seguir la ubicación del escenario actual del grupo **b**. Esto es relevante para los escenarios enlazados (ver Viajar y Eventos de Camino, págs. 41-42 para más detalles).
- Un espacio para notas **c**. Si hay algo más a lo que un grupo quiera hacer seguimiento, puede hacerlo aquí.
- Un espacio para seguir los logros del **d** grupo. Cuando un grupo consiga un logro de grupo, debe anotarse aquí (ver Logros pág. 40 para más detalles).
- Un contador de reputación **e**. Un grupo ganará y perderá reputación a lo largo del tiempo por varias razones, y esto se indica marcándolo con un lápiz o borrando secciones del contador de reputación en la libreta (ver Reputación pág. 42 para más detalles). A la derecha del contador, se pueden ver los descuentos y penalizaciones en los precios de los objetos por alta o baja reputación **f**.

Party Sheet		Reputation	Shop Price Modifier
a	Name:	+20 +19 +18 +17 +16 +15 +14 +13 +12 +11 +10 +9 +8 +7 +6 +5 +4 +3 +2 +1 0 -1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10 -11 -12 -13 -14 -15 -16 -17 -18 -19 -20	-5
b	Location:		-4
c	Notes:		-3
d	Achievements:		None



Hoja de Personaje

Cuando se crea un nuevo personaje, el jugador debe crear una nueva entrada en la libreta de hojas de personaje correspondiente. A medida que los jugadores van jugando la campaña, necesitarán tomar notas sobre la experiencia, oro, objetos, ventajas, y las cartas de habilidad disponibles en su mazo, usando esta hoja de personaje.

UNA HOJA DE PERSONAJE INCLUYE:

- Un espacio para nombrar al personaje. **a**. Todos los personajes deben tener un nombre. Se creativo.
- Un espacio para marcar el nivel actual del personaje **b**. A medida que los personajes van ganando experiencia, subirán de nivel (ver Subir de Nivel, págs. 44-45 para más detalles). La cantidad total de experiencia requerida está escrita debajo de cada nivel **c**.
- Espacios para anotar en detalle, la cantidad de experiencia **d** y oro **e** que tiene un personaje.
- Un espacio para anotar todos los objetos que posee el personaje **f**.
- Una lista de ventajas específica de la clase de personaje **g**. Cuando un personaje consigue una ventaja (ver Ventajas Adicionales pág. 44 para más detalles), marca la que quiera en la lista.
- Un espacio para notas adicionales **h**. Si los jugadores quieren controlar el progreso en cualquier otro aspecto del personaje, pueden hacerlo aquí. Este espacio también incluye un contador para marcas **i** conseguidas a través de los objetivos de batalla.

Inox Brute										
a	Name:									
b	Level :	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	XP *	0	45	95	150	210	275	345	420	500
c										
d	XP Notes:									
e	Gold Notes:									
f	Items:									
g Perks										
<input type="checkbox"/> Remove two -1 cards										
<input type="checkbox"/> Replace one -1 card with one +1 card										
<input type="checkbox"/> Add two +1 cards										
<input type="checkbox"/> Add one +3 card										
<input type="checkbox"/> Add three PUSH 1 cards										
<input type="checkbox"/> Add two PIERCE 3 cards										
<input type="checkbox"/> Add one STUN card										
<input type="checkbox"/> Add one DISARM card and one MUDDLE card										
<input type="checkbox"/> Add one ADD TARGET card										
<input type="checkbox"/> Add one +1 Shield 1, Self card										
<input type="checkbox"/> Ignore negative item effects and add one +1 card										
h Notes										
<input checked="" type="checkbox"/> ✓: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>										
<input checked="" type="checkbox"/> ✓: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>										
<input checked="" type="checkbox"/> ✓: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>										

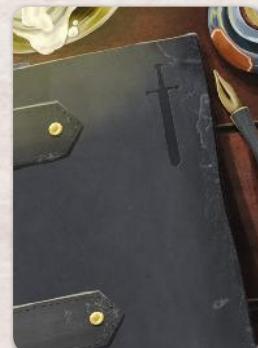
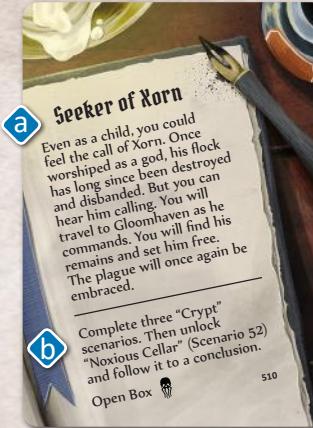


Cartas de Reto Personal

Cuando se crea un personaje, se roban dos **cartas de reto personal** aleatorias y nos quedamos con una, devolviendo la otra al mazo de reto personal. El reto personal de un personaje es su razón principal para participar en un grupo.

UNA CARTA DE RETO PERSONAL INCLUYE:

- Una descripción temática del reto **a**.
- Los requisitos específicos para completar el reto y las recompensas por hacerlo **b**.
Cuando un reto personal se completa, el personaje se retira (ver Anunciar Retiro pág. 48 para más detalles).



Cartas de Diseño de Objeto Aleatorio

Cuando se indica un “Diseño de Objeto Aleatorio” como recompensa por saquear una loseta de tesoro, el saqueador debe robar una carta del mazo de cartas de diseños de objeto aleatorio. Estas cartas parecen similares a las cartas de objetos normales, pero tienen el reverso azul, mostrado a la derecha. Cuando se roba la carta, el jugador debe encontrar la copia adicional del objeto robado con el mismo número de referencia en el mazo de objetos no disponibles y añadir ambas cartas al suministro de objetos disponibles de la ciudad. Es posible agotar el mazo de cartas de diseño de objeto aleatorio. En este caso, la recompensa de un diseño de objeto aleatorio adicional no tiene efecto.



Cartas de Escenario Aleatorio

Cuando se indica un “Escenario Aleatorio” como recompensa por saquear una loseta de tesoro, los saqueadores deben robar una carta del mazo de escenarios aleatorios. El escenario robado se desbloquea inmediatamente y su correspondiente pegatina se coloca en el mapa de campaña. La carta robada se elimina del juego. Es posible agotar el mazo de escenarios aleatorios. En este caso, la recompensa de un escenario aleatorio adicional no tiene efecto.

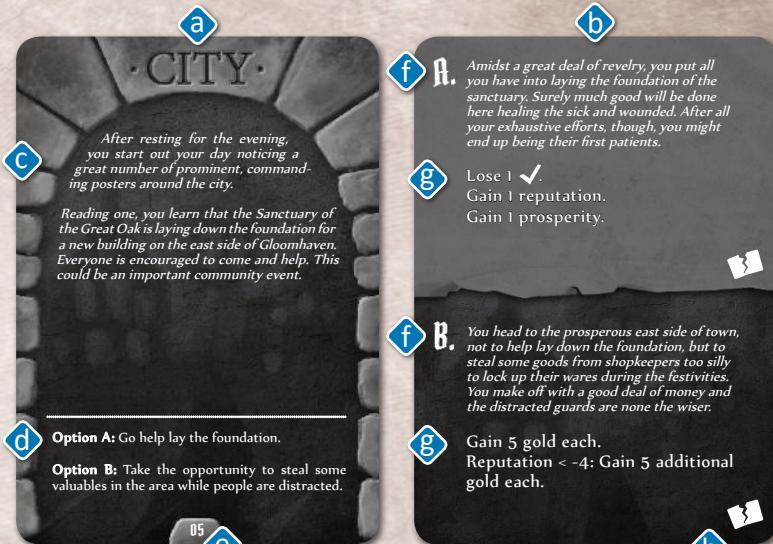


Cartas de Evento de Ciudad y Camino

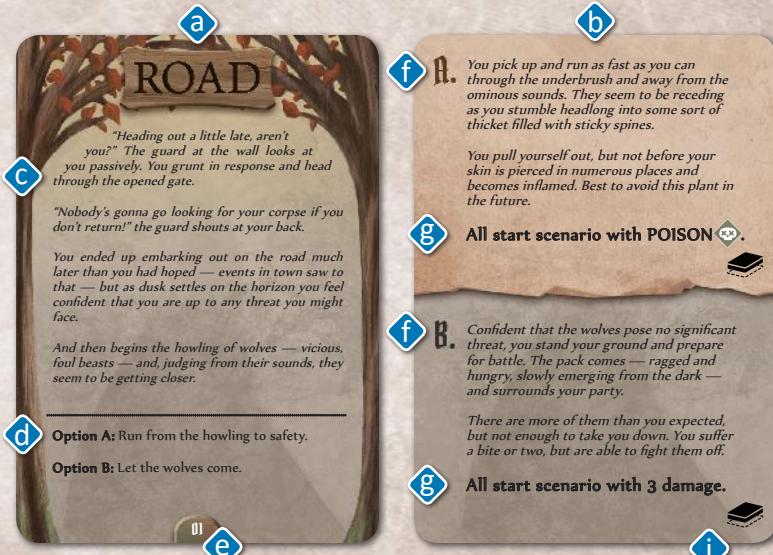
Los jugadores tendrán muchas oportunidades de encontrar eventos de ciudad y camino a lo largo de una campaña. Cuando los jugadores encuentren un evento, robarán la carta superior del mazo correspondiente y leerán el anverso **a**. Ten en cuenta que las cartas de evento tienen contenido en ambas caras, y el reverso **b** no debe ser leído hasta que se haya resuelto el anverso. Los eventos de ciudad y los eventos de camino tienen diferente arte y contenido, pero funcionan de la misma manera.

UNA CARTA DE EVENTO CONTIENE:

- Una introducción temática al evento **c**. Se debe leer en primer lugar.
- Una **toma de decisión** **d**. El grupo por consenso debe elegir entre dos opciones dependiendo de su preferencia. Solo después de alcanzar una decisión común, se gira la carta y se resuelve el **desenlace** de la parte posterior.
- El número del evento **e**. Este número estará referenciado en el juego cuando se de instrucciones a los jugadores de añadir eventos específicos a sus respectivos mazos.
- Descripción de ambas elecciones **f**. Dependiendo de que opción elija el grupo, los jugadores deben leer la opción correspondiente e ignorar la otra.
- El desenlace de una elección **g**, que consiste en un bloque de texto temático seguido por los efectos específicos en el juego en negrita. Una elección puede tener diferentes desenlaces separados, algunos dependientes de estados específicos (ver Completar Eventos de Camino, págs. 41-42 para más detalles).
- Iconos señalando a los jugadores que eliminan la carta de evento del juego **h** o la devuelvan al final del correspondiente mazo de eventos **i** después de que el desenlace sea resuelto.



Carta de Evento de Ciudad



Carta de Evento de Camino



Cuando se abra la caja del juego y comience la campaña, debe crearse un mazo de eventos de ciudad y otro de eventos de camino barajados, usando los eventos de ciudad y camino del 1 al 30. A los jugadores se les dará instrucciones para añadir o quitar ciertos eventos de estos mazos en el transcurso de la campaña.

Cuando una carta se añada a un mazo de eventos, el mazo debe barjarse. Ten en cuenta que añadir una carta es diferente a devolver una carta jugada al mazo de eventos, en cuyo caso se sitúa en la parte inferior del mazo y no se baraja.

Cajas y Sobres Sellados

La caja del juego incluye un número de cajas y sobres sellados, cada uno designado con un símbolo o una letra. En ciertos momentos, el juego dará instrucciones a los jugadores para que abran uno de ellos. Si contiene material para una nueva clase de personaje, la clase estará inmediatamente disponible para cualquiera que cree un nuevo personaje. Si el sobre tiene otros contenidos, los contenidos indicarán a los jugadores como usarlos.

Los jugadores tendrán que abrir cajas o sobres cuando completen retos personales o reúnan condiciones específicas. Estas condiciones están enumeradas en la pág. 49.

Registros de Ciudad

La caja del juego también incluye un pequeño libro sellado titulado “Town Records” (Registros de Ciudad). Los jugadores tendrán que abrir este libro cuando se retire el primer personaje, punto en el cual pueden empezar a leer el libro desde el principio hasta el final. En ciertos puntos del libro, a los jugadores se les indicará que paren de leer hasta que se cumplan ciertas condiciones.



Logros

El sistema de logros es la manera principal con la cual los jugadores marcarán los grandes cambios en el mundo y a qué escenarios puede un grupo en particular acceder jugando el modo campaña. Hay dos tipos de logros: **logros globales** y **logros de grupo**.

Los **logros globales** afectan al mundo del juego, independientemente de que grupo esté jugando en él. Los logros globales se marcan con pegatinas a lo largo de la parte superior del mapa del mundo a . Algunos logros globales tienen un tipo específico (Listado después del logro en formato “Tipo: Logro” por ejemplo, “Regla de ciudad: Militar”). Sólo puede haber activo un logro global de cada tipo a la vez. Si se consigue un logro global y ya hay activo un logro del mismo tipo, el logro anterior se sobrescribe y la nueva pegatina se coloca encima de la anterior. Son posibles múltiples instancias de un logro global, siempre y cuando no tengan un tipo específico.



Los **objetivos de grupo** están vinculados a un grupo en concreto y se usan principalmente para hacer el seguimiento de qué escenarios están disponibles para jugar en modo campaña para ese grupo.

Achievements:	
	+1
-3	
-4	
-5	
-6	
-7	
-8	
-9	
-10	+2
-11	
-12	
-13	+3
-14	
-15	
-16	
-17	
-18	+4
-19	
-20	+5

Jugar una Campaña

Viajar y Eventos de Camino

Después de cada escenario, independientemente de si fue un éxito o un fracaso, los jugadores tienen que elegir entre volver a Gloomhaven o **viajar** inmediatamente a un nuevo escenario.

En el caso de que los jugadores viajen inmediatamente a un nuevo escenario, deben completar un evento de camino antes de empezar el nuevo escenario **a menos que jueguen el mismo escenario, el nuevo escenario esté enlazado al escenario anterior, o estén jugando en modo casual**. En la cabecera de escenario del Libro de Escenarios, los escenarios que están enlazados a esa cabecera aparecen en la parte superior derecha de la página  . Si los dos escenarios están **enlazados**, los jugadores pueden empezar inmediatamente el escenario sin completar un evento de camino.

#1 G-10 Black Barrow

 Links: Barrow Lair – #2

Si los jugadores vuelven a Gloomhaven, una vez hayan acabado sus **asuntos** en el pueblo (ver Visitar Gloomhaven págs. 42-48 para más detalles), deben **viajar** a un nuevo escenario y completar un evento de camino **a menos que el escenario esté enlazado a Gloomhaven o se esté jugando en modo casual**. Este enlace aparecerá también en la cabecera de escenario del Libro de Escenarios.

*Ejemplo: después de completar el escenario **Black Barrow**, el grupo desbloquea el escenario **Barrow Lair**. Estos dos escenarios están **enlazados**, por lo que pueden viajar al escenario Barrow Lair sin completar un evento de camino. En lugar de ello, el grupo decide volver a **Gloomhaven** a gastar el dinero conseguido. Ahora, cuando viajen a Barrow Lair, deben completar un evento de camino porque Barrow Lair no está enlazado a Gloomhaven.*

COMPLETAR EVENTOS DE CAMINO

Para completar un evento de camino, los jugadores roban una carta del mazo de eventos de camino y leen el texto introductorio del anverso. Después del texto, se dan dos opciones, y los jugadores deben ponerse de acuerdo para elegir una de las dos opciones **antes** de girar la carta y leer el desenlace acorde a su elección. **Una vez se ha leído el desenlace, la elección no puede cambiarse**, y los jugadores deben ganar o perder lo que sea que indique el desenlace.

Dependiendo de la composición y la reputación del grupo, una única **elección** (A o B) puede tener **desenlaces** diferentes. La elección se lee entera de arriba a abajo, resolviendo todos los desenlaces que atañen al grupo.

Un desenlace puede estar precedido por una de las siguientes condiciones:

- Un ícono de clase. Siempre y cuando uno de los íconos de clase indicados coincida con uno de los íconos de clase de un miembro actual del grupo, se aplica el desenlace.
- Un rango de reputación. Si la reputación del grupo está dentro del rango indicado, se aplica el desenlace.
- Una cantidad de oro colectiva. Si el grupo en conjunto tiene igual o más que la cantidad de oro, se pierde esa cantidad, y se aplica el resultado.
- La palabra “Otherwise” (de otro modo). Si no se aplicó ninguno de los desenlaces anteriores, aplica éste en su lugar.

 You quickly identify the source of the problem — some frayed wiring in the kitchen — and have it replaced in no time.

REPUTATION > -5: You get into the game, but after a few rounds, your enthusiasm wanes as the man displays a streak of luck

PAY 10 COLLECTIVE GOLD: You hand over the gold and take hold of the piece of garbage. Amidst troubling brown smears you

OTHERWISE: You fumble about magnanimously for a while before concluding that you have no idea what you're doing. The

Si el desenlace no tiene condiciones, se aplica directamente.

Las recompensas o penalizaciones “colectivas” se distribuyen entre el grupo, y las recompensas o penalizaciones especificadas como “cada” se aplican a cada personaje del grupo individualmente. Si se indica que un jugador ha de perder algo (dinero, marcas, etc.) pero no puede porque no tiene suficiente cantidad, pierde todo lo que tenga y continua resolviendo el evento. Un personaje nunca puede perder una marca que le haga perder una ventaja, tener dinero negativo, o bajar su experiencia por debajo de lo que requiere su nivel actual, y el pueblo nunca puede tener menos prosperidad de la indicada para su nivel actual.

REPUTACIÓN

La reputación está ligada a un grupo específico y se controla en la hoja de grupo. Cada vez que se forme un grupo nuevo, empieza con **reputación 0**. A través de consecuencias de evento o completando ciertos escenarios, el grupo ganará o perderá reputación. Un grupo puede tener una reputación máxima de 20 y una mínima de -20.

La reputación de un grupo tiene una serie de implicaciones:

- Muchos eventos tienen consecuencias que solo se aplican si el grupo cumple ciertos requisitos de reputación.
- Cuando se compran objetos, los jugadores modifican su coste en función de su reputación. Serán más baratos cuanta mayor reputación y más caros cuanta menor reputación. Estas modificaciones en el coste están escritas al lado del contador de reputación en la hoja de grupo.
- Ciertos sobres sellados se abren cuando un grupo alcanza ciertos valores específicos de reputación positiva o negativa.

Visitar Gloomhaven

Cuando un grupo vuelve a Gloomhaven, puede realizar diversas actividades: **crear nuevos personajes, completar eventos de ciudad, comprar y vender objetos, subir el nivel de sus personajes, donar al santuario, mejorar cartas de habilidad, y anunciar retiros**. Se puede visitar Gloomhaven después de jugar cada escenario en modo campaña.

CREAR NUEVOS PERSONAJES

El primer paso en la historia de cualquier personaje es la creación. Los jugadores crearán nuevos personajes en su primera partida, cuando retiren un personaje antiguo y deseen continuar jugando, o siempre que se quiera probar algo nuevo. Cuando la caja se abra por primera vez, estarán disponibles estas seis clases: Brute , Tinkerer , Spellweaver , Scoundrel , Cragheart , and Mindthief .

Cuando un jugador crea un personaje nuevo, tiene acceso a su hoja de personaje y al mazo de cartas de habilidad de nivel 1 y “X”. El jugador debe crear una entrada nueva en su hoja de personaje de la correspondiente libreta de clase, y también robar dos cartas de reto personal aleatorias, quedarse con una y devolver la otra al mazo.

Un jugador puede crear a su personaje en cualquier nivel igual o menor al nivel de prosperidad de la ciudad (ver Prosperidad de Gloomhaven, pág. 48 para más detalles). Si un jugador crea un personaje con un nivel superior al nivel 1, debe seguir todos los pasos indicados en la pág. 44 para cada incremento de nivel en secuencia, hasta incluir el nivel inicial escogido. Además, un personaje recién creado recibe una cantidad de oro igual a $15 \times (L+1)$, donde L es su nivel inicial. Un personaje empieza con una cantidad de experiencia igual al mínimo requerido para su nivel (el número escrito debajo de ese nivel en la hoja de personaje).

COMPLETAR EVENTOS DE CIUDAD

Una vez en cada visita a Gloomhaven, el grupo puede completar un evento de ciudad. Los eventos de ciudad funcionan igual que los eventos de camino, pero se roban del mazo de eventos de ciudad y generalmente tienen mejores desenlaces que los eventos de camino.

COMPRAR Y VENDER OBJETOS

Cuando se esté en Gloomhaven, los personajes tienen la oportunidad de comprar cartas de objeto gastando el oro que han recogido en los escenarios. Además, los jugadores pueden vender cualquier objeto por la **mitad** del precio indicado en la carta de objeto (redondeado hacia abajo). Cuando se vende un objeto, vuelve al suministro disponible de la ciudad, y el jugador recibe la cantidad de oro correspondiente. Los jugadores pueden tener tantos objetos como puedan permitirse, pero hay un límite en los que pueden equiparse (ver Cartas de Objeto pág. 8 para más detalles). **Los jugadores no pueden intercambiar dinero u objetos.**



Cuando se abre la caja del juego y comienza la campaña, el suministro de la ciudad debe consistir en todos las copias del Objeto 001 hasta el 014. A lo largo de la campaña, se añadirán muchos más objetos al suministro disponible de la ciudad en función de las siguientes condiciones:

- Cada vez que se consigue un **diseño** de objeto de un escenario o evento, cada copia de esa carta de objeto se añadirá al suministro disponible de la ciudad.
- A medida que la ciudad suba niveles de prosperidad (ver Prosperidad de Gloomhaven pág. 48 para más detalles), habrá nuevos objetos disponibles en el suministro. La lista de qué objetos estarán disponibles en cada nivel de prosperidad puede encontrarse a la derecha.
- Finalmente, cuando un personaje se retira, todas sus cartas de objeto vuelven al suministro de la tienda.

Prosperidad	Item Cards
1	001–014
2	015–021
3	022–028
4	029–035
5	036–042
6	043–049
7	050–056
8	057–063
9	064–070

Dentro de un grupo, el número de objetos disponibles para comprar está limitado por el número de copias que haya de esa carta de objeto. Un personaje no puede tener el mismo objeto duplicado. Si un grupo diferente juega el juego con diferentes personajes, se considera que los objetos poseídos por **personajes no usados** están disponibles en el suministro y pueden comprarse. Los jugadores siempre deben anotar en sus hojas de personaje qué objetos tienen en caso de que las cartas vayan moviéndose a través de otros grupos.



SUBIR DE NIVEL

Cuando un personaje gana la cantidad de experiencia indicada en la tabla de la derecha, debe subir de nivel. **Las subidas de nivel solo ocurren en la ciudad.**

Cuando un personaje alcanza un nuevo nivel, añade **una** nueva carta a su reserva de cartas activas. La carta elegida debe ser de la clase del personaje y tener un nivel de carta **igual o menor al nuevo nivel del personaje**.

Además, cuando se sube de nivel, el jugador puede marcar **una** de las **ventajas** en la parte derecha de su hoja de personaje. Esto significa una evolución del mazo de modificadores de ataque del personaje. Aplica los bonus de la ventaja marcada al mazo de modificadores de ataque usando el mazo que acompaña a la clase de cartas de modificadores disponibles. Si una ventaja tiene varias casillas, significa que esta ventaja puede ser ganada varias veces al coste de una ventaja cada vez.

Ejemplo: El Brute marca “Reemplaza una carta  con una carta ”, por lo que el jugador quita una carta  de su mazo de modificadores de ataque y añade una carta 

Replace one  card with one 



Icono de Mazo de Brute

Finalmente, subir de nivel también incrementa el número de puntos de vida totales  , como se indica en su tablero de personaje. Subir de nivel nunca cambia el tamaño máximo de la mano del personaje. Esto es fijo para cada clase.



VENTAJAS ADICIONALES

Cada vez que un personaje complete satisfactoriamente una carta de objetivo de batalla al final del escenario, recibe un número de marcas, que se colocarán en el área específica en la sección de notas de su hoja de personaje. Por cada tres marcas que gane un personaje, obtiene inmediatamente una ventaja adicional en su hoja de personaje y aplica sus efectos a su mazo de modificadores de ataque. Cualquier marca proveniente de un objetivo de batalla que sobre después de conseguir una ventaja se aplica a la siguiente ventaja. Un personaje puede lograr un total de seis ventajas adicionales de esta manera.



<input type="checkbox"/> Add two  PIERCE 
<input type="checkbox"/> Add one  STUN  card
<input type="checkbox"/> Add one  DISARM  card and one  MUDDLE  card
<input type="checkbox"/> Add one  ADD TARGET  card
<input type="checkbox"/> Add one  Shield  Self card
<input type="checkbox"/> Ignore negative item effects and add one 

Notes

✓:   ✓:   ✓: 
✓:   ✓:   ✓: 

CONSTRUIR UNA MANO DE CARTAS

Cuando los jugadores juegan con una clase por primera vez, se recomienda que usen una mano compuesta completamente por cartas de Nivel 1 (denotadas por un  bajo el título). Sin embargo, cada personaje tiene acceso inmediato a tres cartas . Estas son cartas más complejas y situacionales que las cartas de Nivel 1. Una vez que el jugador está familiarizado con las habilidades básicas de la clase, debería considerar incorporar una o más cartas  a su mano, quitando el mismo número de cartas de Nivel 1 para cumplir el límite de mano.

A medida que los personajes suben de nivel, las cartas de habilidad de niveles más altos empezarán a estar disponibles. Aunque los jugadores tengan acceso a más cartas, el numero máximo de cartas que pueden llevar a la batalla (límite de mano) es el mismo. Por lo tanto, al comienzo de un escenario, los jugadores deben **elegir un número de cartas de la reserva de cartas disponibles del personaje igual a su límite de mano**. Estas cartas formarán la mano del jugador, y solo podrán usarse en el escenario dichas cartas.



Límite de Mano del Personaje

ESCALAR EL ESCENARIO

A medida que los personajes suben de nivel, el nivel de escenario recomendado también subirá, como vimos en la pág. 15. Esto incrementará el nivel de los monstruos, el daño de las trampas, el oro ganado a través de los tokens de dinero, y la experiencia por completar el escenario.

DONAR AL SANTUARIO

Una vez por visita a Gloomhaven, cada jugador puede donar 10 oros al Santuario del Gran Roble, un templo y hospital de la ciudad. Hacer esto permite al jugador que ha realizado la donación añadir dos cartas de BENDICIÓN al mazo de modificadores de ataque para el siguiente escenario.



MEJORAR CARTAS DE HABILIDAD

Una vez que los jugadores hayan completado el logro global “El poder de la Mejora”, pueden gastar oro estando en Gloomhaven para incrementar el poder de sus cartas de habilidad. Para hacer esto, el jugador coloca la pegatina deseada de las hojas de pegatinas de mejora en el punto designado  de una carta de habilidad de su reserva de cartas activas. Esta pegatina indica una mejora **permanente** de la habilidad.



Las cartas de habilidad pueden ser mejoradas de varias formas, cada una de ellas costando una cantidad de oro específica. Este coste debe pagarlo el personaje cuya carta de habilidad vaya a mejorarse.

Cada tipo de pegatina de mejora tiene una función diferente y tiene restricciones sobre donde puede colocarse. "Habilidad de línea principal" se refiere a una habilidad escrita en letra grande (a diferencia de los modificadores escritos en una letra más pequeña debajo de la línea principal):



Se puede colocar en cualquier linea de habilidad o linea de estadística base de invocación con un valor numérico. Ese valor se incrementa en 1.



Se pueden colocar en cualquier linea de habilidad principal que tenga enemigos como objetivo. El estado especificado se aplica a todos los objetivos de la habilidad.



Se puede colocar en cualquier linea de habilidad principal que afecte a aliados o a si mismo. Una habilidad "Mover" no cuenta como una habilidad que afecta a uno mismo. El estado especificado se aplica a todos los objetivos de la habilidad.



Se puede colocar en cualquier linea de habilidad "Mover". El movimiento ahora se considera un salto.



Se pueden colocar en cualquier linea de habilidad principal. El elemento se crea cuando se usa la habilidad. En el caso de un 🎨, el jugador elige el elemento.



Se puede colocar para aumentar la representación gráfica de un ataque de área. El nuevo hexágono se convierte en un objetivo adicional del ataque.



El coste base asociado con cualquier mejora depende de la pegatina y de qué habilidad mejora. Duplica el coste base de una mejora (diferente a un ataque a un hexágono) si se aplica a una habilidad que tome como objetivo múltiples figuras. Se añaden costes adicionales basándose en el nivel de la carta de habilidad y en el número de pegatinas colocadas previamente para mejorar la misma acción.

El número total de cartas mejoradas en un mazo de habilidad de una clase debe ser **igual o menor** al nivel de prosperidad de la ciudad. Una vez colocadas, las pegatinas de mejora no se pueden quitar. **Las mejoras permanecen a través de todas las instancias de una clase de personaje específica, incluso después del retiro.**



Coste Base +1 de Mejora		Coste Base de otros efectos		Nivel de Cartas de Habilidad	
Mover	30g	VENENO	75g	1	+ 0g
Atacar	50g	HERIR	75g	2	+ 25g
Alcance	30g	CONFUSIÓN	50g	3	+ 50g
Escudo	100g	INMOVILIZAR	100g	4	+ 75g
EMPUJAR	30g	DESARMAR	150g	5	+ 100g
TIRAR	30g	MALDICIÓN	75g	6	+ 125g
PERFORAR	30g	FORTALECER	50g	7	+ 150g
Represalia	100g	BENDICIÓN	50g	8	+ 175g
Curar	30g	Saltar	50g	9	+ 200g
Objetivo	50g	Elemento específico	100g	Número de mejoras previas	
(Para Invocaciones)		Cualquier elemento	150g	0	+ 0g
Mover	100g			1	+ 75g
Atacar	100g			2	+ 150g
Alcance	50g			3	+ 225g
HP	50g				
Duplica el coste base para cualquier habilidad con múltiples objetivos.					
Hexágono de Ataque		200g dividido por el número de hexágonos que son objetivo actualmente con el ataque.			



Ejemplo: El Brute desea mejorar la acción superior de su carta de habilidad con un +1 al ataque . El coste base son 50 oros, pero se duplica porque el ataque tiene como objetivo múltiples enemigos. Además, es una carta de habilidad de nivel 3 , por lo que se añaden otros 50 oros, para un total de 150 oros. Posteriormente, el Brute quiere añadir un hexágono de ataque a la acción . Esto normalmente costaría 66 oros (200 oros divididos entre los 3 hexágonos existentes, redondeado hacia abajo), pero de nuevo, se añaden 50 oros porque la carta es de nivel 3, y ahora se añaden 75 oros adicionales porque la acción ya se mejoró una vez, para un total de 191 oros.

ANUNCIAR RETIRO

Si un personaje cumple las condiciones de su reto personal y está visitando Gloomhaven, **debe** anunciar su retiro. Puede realizar otras actividades en la ciudad previamente, pero no puede jugar ningún nuevo escenario una vez se ha completado su reto personal. El personaje ha cumplido sus sueños y no tiene más motivación para explorar ruinas repletas de monstruos. Todos los materiales del personaje son devueltos a la caja, cualquier objeto que poseyera se devuelve al suministro disponible de la ciudad, y desaparece todo el dinero que tuviera. Adicionalmente, la ciudad gana 1 de prosperidad.

Completar los retos personales siempre desbloqueará nuevo contenido para el juego. Esto permitirá al jugador abrir una caja o un sobre sellados, que normalmente desbloqueará una nueva clase de personaje. Cada vez que los jugadores tengan que abrir una caja o sobre que ya hubiera sido abierto previamente debido a cualquier condición anterior, se desbloquearán en su lugar un nuevo diseño de objeto aleatorio y una carta de escenario aleatoria (ver pág. 38 para más detalles). Cuando se completa un reto personal, la carta de reto se elimina del juego.

Cada vez que un jugador individual retire un personaje, ese jugador también gana una ventaja extra para todos los personajes futuros que cree. El efecto es acumulativo, por lo que cuando el jugador retire a un segundo personaje, su siguiente personaje tendrá dos ventajas adicionales. Aunque este efecto se aplica a los jugadores, si un jugador controla varios personajes a la vez en una campaña (por ejemplo, en modo solitario), se considera el linaje de cada personaje, y que para este bonus se controla un personaje diferente.

Cuando una clase de personaje específica se retira por primera vez, normalmente se añaden nuevos eventos de ciudad y camino a los mazos de evento. El número de referencia de éstos está escrito en la parte trasera del tablero de personaje en la parte inferior **derecha (el número más a la derecha)**. Además, cuando se **desbloquea** una nueva clase de personaje debido a un retiro o a otros motivos, también se añaden nuevos eventos de ciudad y camino a estos mazos. El número de referencia está escrito en la parte trasera del tablero de personaje en la parte inferior **izquierda (el número más a la izquierda)**. Cada número de referencia se aplica a los mazos de evento de ciudad y de camino.

Cuando el personaje de un jugador se retira, puede elegir un nuevo personaje con el que jugar, robando dos nuevas cartas de reto personal, quedándose con una y descartando la otra. Los jugadores son libres de usar la misma clase para su nuevo personaje, pero completar retos personales normalmente desbloquea una nueva clase, animando a los jugadores a explorar nuevos estilos de juego a lo largo de una campaña. Los nuevos personajes pueden empezar en cualquier nivel igual o menor al nivel de prosperidad de la ciudad actual.

Es posible quedarse sin cartas de reto personal disponibles. Si no hay cuando un jugador crea un nuevo personaje, éste no recibe un reto personal. Un personaje sin un reto personal no puede retirarse nunca, aunque el jugador es libre de cambiar de personaje cuando desee.

PROSPERIDAD DE GLOOMHAVEN

A medida que el poder de los personajes crece, la ciudad de Gloomhaven crece en **prosperidad**. La prosperidad de Gloomhaven puede crecer a través de ciertos eventos o completando ciertos escenarios. Los puntos de prosperidad están marcados a lo largo de la parte inferior del tablero del mapa , y la ciudad alcanzará nuevos niveles cuando llegue a los puntos designados.



Cuando la ciudad alcanza un nuevo nivel de prosperidad, los jugadores obtienen dos beneficios:

- Hay nuevos objetos disponibles para comprar, conforme al cuadro de la pág. 43.
- Los nuevos personajes pueden empezar en cualquier nivel igual o inferior al nivel de prosperidad de la ciudad. Del mismo modo, cualquier personaje con un nivel inferior al nivel de prosperidad puede avanzar inmediatamente su nivel para que coincida. En ambos casos, hay que seguir los pasos para subir de nivel de la pág. 44, ajustando el valor de experiencia del personaje al mínimo requerido para el nuevo nivel.

Completar un Escenario

Cuando se completa un escenario con éxito como parte de una campaña, el grupo gana una serie de recompensas. Estas aparecen al final de la hoja del escenario en el Libro de Escenarios. Las recompensas pueden incluir logros globales o de grupo, oro o experiencia extra para cada miembro del grupo, incrementos de prosperidad, desbloqueo de escenarios, objetos, o diseño de objetos. Como vimos en la página 42, si la recompensa del escenario indica que el grupo ha de perder algo, los miembros del grupo no pueden perder más de lo que tienen.

Cuando se desbloquea un nuevo escenario, encuentra su ubicación en el mapa del mundo usando la cuadricula y coloca la pegatina del escenario en ella  . Ten en cuenta que los números de los escenarios en los círculos en el texto de la historia no desbloquean escenarios. Simplemente son referencias sobre a qué se está refiriendo el texto de la historia. Si un objeto se gana como recompensa, los jugadores deben encontrar una copia de ese objeto en el mazo de objetos no disponibles y dárselo a uno de los personajes presentes. Si un diseño de objeto se gana como recompensa, los jugadores deben encontrar todas las copias de ese objeto del mazo de objetos no disponibles y añadirlos al suministro de objetos disponibles de la ciudad.



Condiciones especiales para abrir sobres

- Ganar 5 logros globales “Tecnología Antigua” – abrir sobre 
- Hacer que un grupo gane los logros de grupo “The Drake’s Command” y “The Drake’s Treasury” – añade el Evento de Ciudad 75 y el Evento de Camino 66 a sus mazos, y gana el logro global “The Drake Aided”
- Donar un total de 100 piezas de oro al Santuario del Gran Roble – abrir sobre 

- Tener una reputación de grupo de 10 o mayor – abrir caja 
- Tener una reputación de grupo de 20 – añade Evento de Ciudad 76 y Evento de Camino 67 al mazo
- Tener una reputación de grupo de -10 o menor – abrir caja 
- Tener una reputación de grupo de -20 – añade Evento de Ciudad 77 y Evento de Camino 68 al mazo
- Retirar un personaje – abrir el Libro de Registros de la ciudad

Variante de Juego: Aleatoriedad Reducida

Si un jugador desea reducir la variable en el daño causada por los efectos del modificador de ataque “2x”  y “Nulo”  , pueden en su lugar tratar las cartas BENDICIÓN  y “2x” estándar como un modificador “+2”  y las cartas MALDICIÓN  y “Nulo” estándar como un modificador “-2”  . Los jugadores aún deben barajar el mazo de modificadores de ataque correspondiente al final de una ronda en la que se robara alguna de estas cartas.

New Locations:

Gloomhaven Warehouse  (C-18),
Diamond Mine  (L-2)

Party Achievement:

Jekserah's Plans

Rewards:

15 gold each
+1 prosperity

Variante de Juego: Muerte Permanente

Si los jugadores desean un peligro extra, pueden decidir jugar a Gloomhaven con muerte permanente. Cualquier personaje morirá permanentemente cuando sus puntos de vida bajen de 1 (en lugar de quedar agotado). Los personajes todavía pueden quedar agotados de manera normal, si no son capaces de descansar o de jugar cartas, excepto que su figura permanece en el mapa y puede ser objetivo de ataques de monstruo. El personaje no puede actuar en absoluto y para el propósito de objetivo de monstruos se considera que tiene una iniciativa de 99. Después de que se fracase un escenario, cualquier personaje que esté todavía vivo al final de la ronda sobrevive y puede continuar jugando.

Cuando un personaje muere, todos su material se devuelve a la caja, cualquier objeto que tuviera se devuelve al suministro disponible de la ciudad, todo el dinero que tuviera desaparece, su carta de reto personal se baraja de nuevo en el mazo de retos personales, y su hoja de personaje se elimina del juego. El jugador cuyo personaje murió debe crear un nuevo personaje (ver Crear Nuevos Personajes en pág. 42) para continuar jugando.

Variante de Juego: Mazmorra Aleatoria

En lugar de jugar un escenario del Libro de Escenarios, los jugadores siempre tienen la opción de jugar una mazmorra aleatoria. Las mazmorras aleatorias no hacen progresar la campaña de ninguna manera, pero pueden ser usadas para ganar experiencia adicional, dinero, marcas, y progresar en el reto personal de los personajes.

Cada mazmorra aleatoria consiste de tres habitaciones generadas aleatoriamente y el objetivo siempre es limpiar todas las habitaciones de monstruos. Las tres habitaciones serán preparadas de una en una, y solo se revelará la siguiente habitación cuando se abra la puerta. Cada una se prepara usando una carta de habitación y una carta de monstruo, robadas aleatoriamente de la parte superior de sus mazos barajados.

UNA CARTA DE HABITACIÓN INCLUYE:

- Un título sustantivo **a**. Cuando se combina con el título adjetivo de la carta de monstruo, proporciona el título entero de la habitación.
- Una representación gráfica de la(s) loseta(s) de mapa usada(s) en la preparación de la habitación con doce designaciones numéricas donde se colocarán varios elementos de la carta de monstruo durante la preparación **b**. La preparación de la habitación también mostrará cualquier loseta de entorno de obstáculo que haya que colocar. Es posible quedarse sin alguna loseta de entorno específica al preparar la segunda o la tercera habitación. En estos casos, usa una loseta de entorno de un tipo similar.
- Los sitios por donde los jugadores entran **c** o salen **d** de la habitación y qué tipos de entrada(s) o salida(s) son (ver abajo para más detalles). Las entradas y las salidas siempre corresponden con el medio hexágono más cercano a la loseta con una conexión de puzzle. Si es la primera habitación de la mazmorra, los jugadores pueden colocar sus figuras en cualquier hexágono vacío hasta a dos hexágonos de la entrada. Si la primera habitación tiene varias entradas, los jugadores eligen en conjunto por qué entrada empiezan.



- El tipo de entrada disponible de la habitación en el reverso de la carta **e**. Hay dos tipos de entradas y salidas: A y B. Si los jugadores salen de una habitación por una salida A, deben entrar en la siguiente habitación por una entrada A y viceversa con B. Si la entrada de la habitación de la carta superior del mazo no coincide con la salida que los jugadores usaron en la habitación anterior, se descarta y se sigue robando la carta superior hasta que se robe una que concuerde.

Si la habitación tiene dos salidas, los jugadores pueden usar la que quieran, aunque la que no usen permanece cerrada. Si una habitación tiene dos entradas, los jugadores deben usar la entrada que corresponde con la salida de la habitación anterior.

- Penalizaciones al revelar la habitación **f**. Cuando una habitación se revela y se prepara, se puede activar una penalización dependiendo de la habitación y de la dificultad elegida por los personajes. La dificultad sugerida es no usar penalizaciones en la primera habitación, la penalización menor en la segunda habitación cuando se revele, y la penalización mayor en la tercera habitación cuando se revele. Los jugadores pueden incrementar o disminuir el número y la severidad de las penalizaciones como quieran, hasta el punto de que pueden activarse las penalizaciones mayores en las tres habitaciones. Si el personaje que abre la puerta está referenciado en la penalización de la primera habitación, los jugadores deciden quién es el objetivo de la penalización. Si la habitación anterior está referenciada en la penalización de la primera habitación, no sucede nada.
- La(s) loseta(s) de mapa usada(s) para crear la habitación **g**.

UNA CARTA DE MONSTRUO INCLUYE:

- Un título adjetivo **h**. Cuando se combina con el título sustantivo de la carta de habitación, proporciona el título completo de la habitación.
- Designaciones para los doce espacios numerados de la carta de habitación **i**. Cada monstruo tiene designaciones para una partida de dos, tres, y cuatro personajes, como en la preparación de un escenario normal.
- Descripción del contenido de las losetas de tesoro **j**. De todas formas, las losetas de tesoro en una mazmorra aleatoria nunca contendrán elementos importantes para la campaña, contienen beneficios útiles para los jugadores.
- Designación de los tipos de trampa **k**. Ten en cuenta que el símbolo de daño rojo **l** indica que la trampa es una trampa de daño.



Credits

GAME DESIGN AND DEVELOPMENT: Isaac Childres

GRAPHIC DESIGN: Josh McDowell, Isaac Childres

ART: Alexandre Elichev, Álvaro Nebot, Josh McDowell

SCULPTING: James Van Schaik

EDITING: Jim Spivey, Mathew G. Somers, Marcel Cwertetschka

STORY AND WORLD-BUILDING: Isaac Childres

SPECIAL THANKS:

Kristyn Childres, Katie, Finn, Ada, and Cora McDowell, Charilaos Bacharis, Clinton Bradford, Brandon Butcher, Travis Chance, Joseph Childres, Rob Daviau, Paul Grogan, Brendon Hall,

Richard Ham, Kasper Hansen, Walker Hardin, Chuck Hennemann, Scott Horton, Brian Hunter, David Isakov, Alexander Klatte, Carl Klutzke, Brian Lee, Nick Little, Kevin Manning, Jan Meyberg, Timo Multamäki, Ray Phay, Joan Prats, Andrew Ritchey, Adam Sadler, Brady Sadler, Eric Sanson, Scott Starkey, JC Trombley, Arne Vikhagen, Michael Wilkins, Stefan Zappe

KICKSTARTER CONTRIBUTORS:

I would like to sincerely thank all the backers of the Gloomhaven Kickstarter project. It was a long journey, and I only made it through with your help. I could not have asked for a more supportive group of people.

I would also like to specifically thank the backers who created official scenarios during the campaign: Marcel Cwertetschka, Tim and Kim De Smet, Jared Gillespie, David Isakov, Jeremy Kaemmer, Mathew G. Somers

Iconos Generales



Nivel de Escenario (pág.15)

Promedio Nivel /2, redondeado hacia arriba

Dificultad	Nivel
Easy	-1
Normal	+0
Hard	+1
Very Hard	+2

L	M	G	T	XP
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

Iconos de Elemento (pág.24)

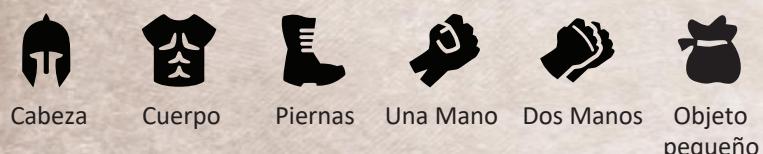


- L - Nivel de Escenario
- M - Nivel de Monstruo
- G - Conversión de Oro
- T - Daño de Trampa
- XP - Bonus de Experiencia

Estados y Efectos (pág. 22–23)



Espacios de Equipo (pág.8)



Mejorar

Attack ⚔ 3

págs.45–47

Clave de Monstruo (pág.13)



Cartas

