

Hoja de Campaña

P.V. Grupal

Contador de estación del año:

*Puedes empezar en la semana de la estación que quieras

Invierno	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Primavera	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Verano	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Otoño	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Las zonas marítimas adyacentes al glaciar, se consideran un terreno de Glaciar durante el INVIERNO.

Si acabas el turno de campaña en un Glaciar o Montaña, sufrirás 1D de daño contra la Armadura natural (frío).



Hogar (Población:

)

Objetos almacenados:



Notas:

Acampar (fuera de poblaciones):

Durante el turno en el que los héroes acampan, no podrán visitar Lugares y Servicios, tampoco podrán entrar en poblaciones. Al acampar, los personajes recuperarán 2 puntos de vitalidad y 1 punto de Maná por cada turno de campaña en el que se mantenga la acampada.

Recuerda: Se aplica un modificador de +1 a cada tirada de Evento de viaje mientras los héroes están acampados. Si es en un territorio de alineamiento diferente al propio de los héroes, se aplicará un +2 en su lugar.

Lugares y servicios:

3 Lugares y servicios por héroe. Se seleccionan todos los lugares y servicios a visitar y se resolverán uno por uno conjuntamente.

En las tiradas de los lugares y servicios no se puede utilizar Fortuna.

Se puede vender el equipo a la mitad de precio.

Recuerda: Al descansar en una posada debes pagar el mantenimiento de los mercenarios y animales. Y como se explica en el apartado de Turno de campaña, lanza 1D6 para colocar fichas de peligro.

Turno de campaña: Viajar o permanecer en el lugar.

Evento de viaje siempre que:

Entrar / permanecer en un territorio o población

Abandonar población

Icono de río navegable



Siempre que los héroes descansen en una posada o similar (recuperando fortuna), el jugador OSCURO lanzará 1D6 por cada 10 PV del grupo. Por cada 6, añadirá un marcador de peligro en la base de este (no mover esos marcadores este turno). Siempre que los héroes se muevan o permanezcan en un territorio, el jugador OSCURO moverá sus fichas de peligro, si una ficha de peligro te alcanza, resuelve una carta de peligro de campaña y retira dicha ficha.

By Prometeoj