ACTIVIDADES DE LA CAMPAÑA (Campaign Activities)
□ Si se gana un nuevo Logro Global (<i>Global Achievement</i>) del mismo tipo que uno existente, reemplace el
existente por el logrado
□ Si aumenta el Nivel de Prosperidad (<i>Prosperity Level</i>) de la ciudad, añada nuevos Ítems al Suministro de la Ciudad (<i>City Supply</i>). [p43]
☐ Si añades una carta al mazo de Eventos de Carretera o Ciudad (<i>Road or City Event Deck</i>), baraja el
mazo.
ACTIVIDADES EN LA CIUDAD [p42-48]
Crear un Nuevo Personaje [p42]
☐ Escoja cualquier clase desbloqueada que no esté ya en el grupo.
☐ Elija un nivel inicial (starting level). Puede comenzar en cualquier nivel hasta como máximo el Nivel de
Prosperidad de la ciudad
□ Registrar el nombre y el nivel del personaje en una nueva Hoja de Personaje (<i>Character Sheet</i>) □ Recibe Oro ($Gold$) = 15 x (L + 1) (L = nivel del personaje)
□ Recibe $\mathbf{XP} = \mathbf{minimo}$ requerido para el nivel (según la Hoja de Personaje)
☐ Elegir y marcar 1 Beneficio Adicional (<i>Perk</i>) por cada personaje que el jugador haya retirado [FAQ]
☐ Reparta 2 cartas aleatorias de Misiones Personales (<i>Personal Quest</i>) y elija una, devolviendo la otra al
mazo (si el mazo está vacío, no se recibe ninguna misión). Un jugador puede mantener su Misión Personal
secreta o pública como desee.
 □ Crea un Mazo de Cartas de Habilidad (Ability Cards Deck) con cartas de nivel 1 y nivel X □ Sigue los pasos de Subida de Nivel (Leveling Up) para los niveles restantes.
Subida de Nivel de un Personaje [p44]
□ <u>Debes</u> subir de nivel si el personaje tiene suficiente XP (ver Hoja de Personajes). <u>Puedes</u> subir el nivel actual del personaje si es menor al Nivel de Prosperidad de la Ciudad
□ Para cada nivel:
· Elige 1 Carta de Habilidad con un nivel menor o igual al nivel del personaje y añadirlo al mazo
· Elige y marca 1 nuevo Beneficio Adicional en la hoja de personaje, ganando los beneficios
· Aumenta los <i>HP</i> en el dial de HP y Experiencia
Comprar Mejoras en las cartas [p45-47]
☐ Sólo se puede comprar si el logro "El Poder de Mejora" (<i>The Power of Enhancement</i>) está desbloqueado
□ Coloque la etiqueta adhesiva en un punto de Mejora (<i>Enhancement</i>) libre en la carta de habilidad
· La Mejora es permanente y afecta a todos los personajes de esa clase (actuales y futuros)
· El número total de cartas mejoradas para una clase debe ser menor o igual al Nivel de Prosperidad de la ciudad
· Puede aplicarse Bendición (<i>Bless</i>) y Fuerza (<i>Strength</i>) para Sí mismo (<i>Self</i>), a los Aliados (<i>Ally</i>) y
a las habilidades de Rango (Range)
Donar al Santuario [pág.45]
Una vez por visita a la ciudad, entre escenarios jugados en el Modo Campaña, un personaje puede pagar
10 Oro para agregar 2 cartas de Bendición a su Mazo de Modificador de Ataque (Attack Modifier Deck)
☐ Agregar una marca de verificación en el manual [p49] si aún quedará alguna.
Comprar y Vender Ítems [p43]
□ Puede gastar Oro para comprar Ítems del Suministro de la Ciudad .
 La Reputación (Reputation) afecta al coste Un personaje no puede poseer Ítems duplicados
· Los personajes no pueden intercambiar Oro o Ítems entre sí
· Los Ítems disponibles para la compra están limitados a nº copias de Ítems (por grupo).
· Para grupos múltiples, los <i>Ítems</i> no utilizados del personaje forman parte del Suministro de la
ciudad
□ Puede venderse Ítems por Oro a ½ precio (redondeando hacia abajo) de vuelta al Suministro de la Ciudad

Retirar un Personaje [p48]
☐ El personaje debe retirarse si se completa la Misión Personal (no podrá retirarse si no se tiene)
· Puede realizarse actividades en la ciudad antes de retirarse pero no puedes hacer otro escenario
· Las condiciones de las Misiones Personales deben estar satisfechas en el momento de la
retirada
☐ La finalización de la Misión Personal permite abrir un nuevo sobre, indicado por la propia carta. Si ese
sobre ya estuviera abierto, se desbloqueará un nuevo Diseño de Ítem Aleatorio (<i>Random Item Design</i>) y un
nuevo Escenario Aleatorio Secundario (Random Side Scenario). (Ver Habilidad de Saqueo X (Loot X
Ability)).
□ Añada nuevos Eventos de Ciudad y Carretera a los mazos según las referencias que aparecen en los
Tableros de Personaje en el personaje retirado (dcha.) y en los del personaje desbloqueado (izqda.) [p6].
☐ La ciudad gana 1 punto de Prosperidad
☐ Cuando se retire el <u>primer</u> personaje, se abrirá el Libro de Registros de Ciudad (<i>Town Records</i>) y léalo
□ Los Ítems del personaje van al Suministro de la Ciudad
☐ La carta de Misión Personal del personaje se quita del juego
La carra de ivilsion i ersonar dei personaje se quita dei juego
Eventos de Carretera y Ciudad [p41-42]
□ Sacar del mazo de Eventos de la Ciudad (Event City), si realiza una Actividad de la Ciudad (City
Activity) (no es obligatorio, sólo una vez por visita y sólo si el último escenario fue jugado en Modo
Campaña), y desde el mazo de Eventos de Carretera (Road Event), si el viaje es a un escenario del Modo
Campaña (ver Inicio del Escenario (Start of Scenario)) y lea la parte inicial.
☐ El grupo elige entre dos opciones (la elección es permanente)
☐ Después de hacer la elección, lea la parte de atrás para obtener los resultados basados en las condiciones:
· Icono de Clase (Class Icon): Se aplica al resultado si el grupo tiene un miembro de esa clase
· Reputación (<i>Reputation</i>): Se aplica el resultado si la reputación del grupo está en rango
• De lo contrario (<i>Otherwise</i>): Se aplica el resultado si no se aplicó ningún resultado anterior
• No Condición (No condition): El resultado siempre se aplica
Si se obtiene un Diseño de Ítem , añada todas las copias de ese Ítem al Suministro de la Ciudad
☐ Asigne un Ítem de recompensa a un solo personaje (el grupo decide) [FAQ]
☐ Distribuir recompensas y penalidades "colectivas" entre el grupo como se quiera [FAQ]
☐ Asignar "Cada" recompensas y penalidades a cada personaje [FAQ]
☐ Si el personaje tiene que perder algo y no tiene suficiente, pierde lo que puede
· No puede tener <0 Gold, <min <b="" <min="" de="" marcas="" nivel,="" o="" para="" verificación="" xp="">Perks</min>
· Si se descarta las cartas de habilidad, hágalo después de la selección de la Mano (<i>Hand Selection</i>).
Consultar Inicio del escenario.
☐ La ciudad no puede ir por debajo de la Prosperidad mínima para su nivel actual
A
☐ Retire la carta del juego o devuelva la carta al final del mazo (no barajar)
INICIO DEL ESCENARIO
☐ Los jugadores eligen el modo de juego del escenario, Campaña o Casual (<i>Campaign</i> o <i>Casual</i>).
· Un escenario debe ser desbloqueado antes de que pueda ser jugado por cualquier grupo
• Un grupo puede jugar un escenario en el modo Campaña si se cumplen todas las condiciones
siguientes:
- El escenario <u>no</u> ha sido completado en el modo Campaña por ninguno de los grupos
- Los Logros Globale s requeridos del escenario son desbloqueados por cualquier grupo
- El grupo ha obtenido los Logros de Grupo (Party Achievement) requeridos del escenario
☐ Si está jugando en el modo Campaña, debe realizar un Evento de Carretera si la ubicación de la que
viaja el grupo no está vinculada al escenario
☐ Leer la introducción del escenario, no lea las secciones numeradas
☐ Los jugadores eligen el nivel de escenario [p15]:
• El nivel recomendado es el nivel medio del grupo/2 (redondeado hacia arriba)
· Ajustes opcionales: -1 para fácil, +1 para difícil, +2 para muy difícil
· Si sólo o multijugador con información abierta, +1 a niveles de monstruo y daño de Trampa (<i>Trap</i>)
· Coloque todas las losetas del mapa y coloque todas las puertas [p12-13]
□ Coloque las losetas superpuestas [p14-15] y los monstruos solamente en la primera habitación

· La cantidad de monstruos y sus rangos/bases (blanco para Normal y dorado para Élite) se basan en el número de jugadores [p13]
· Las Losetas de Tesoros "Objetivo" (<i>Goal Treasure Tiles</i>) previamente recuperadas se restablecen si se repite el escenario
· Las Losetas de Tesoro Numeradas no se restablecen si se repite el escenario (incluso para los
diferentes grupos) Reparta al azar los números de los "standees" de los monstruos en la habitación
□ Colocar las Cartas de Estadística de Monstruo (Card Monster Stat) en sus fundas para los tipos de
monstruos de la primera sala, mostrando las estadísticas del nivel de monstruo igual al nivel del escenario. □ Aplicar todos los efectos de configuración del escenario en los Mazos de Modificador de Ataque
(Attack Modifier Decks)
☐ Mezclar los mazos de Habilidad de Monstruo (<i>Monster Ability</i>) que corresponden a los tipos de monstruos de la habitación
 □ Barajar el Mazo de Modificador de Ataque de los monstruos (todos usan un sólo mazo) □ Cada jugador elige una de las dos cartas de Objetivo de Batalla (Battle Goal) en secreto (permanece en
secreto durante todo el escenario). La carta no seleccionada se descarta.
☐ Cada jugador puede equipar los objetos pertenecientes debajo de su Tablero de Personaje : · Máximo un ítem de cabezan no de cuerpo y uno de pierna
· Maximo un item de cabeza o no de cuerpo be y uno de pierna · Máximo un item de dos manos o dos de 1 mano o de cuerpo be y uno de pierna · Máximo un item de dos manos o dos de 1 mano o de cuerpo be y uno de pierna · Máximo un item de cabeza o dos de 1 mano o de cuerpo be y uno de pierna · Máximo un item de cabeza o dos de 1 mano o de cuerpo be y uno de pierna · Máximo un item de cabeza o dos de 1 mano o de cuerpo be y uno de pierna · Máximo un item de cabeza o dos de 1 mano o de cuerpo be y uno de pierna · Máximo un item de cabeza o de cuerpo be y uno de pierna · Máximo un item de dos manos o de cuerpo be y uno de pierna · Máximo un item de dos manos o de cuerpo be y uno de pierna · Máximo un item de dos manos o de cuerpo be y uno de cuerpo be
· Número máximo de elementos ítem pequeños 1/2 nivel del personaje (redondeado hacia arriba).
· Añadir las Cartas Modificadoras proporcionadas por los Ítems de equipo al Mazo de Modificador de Ataque del jugador
□ Barajar los Mazos de Modificador de Ataque para cada jugador (compuesto por las 20 cartas básicas modificado por sus Perks , donaciones de Santuario , efectos de escenarios e Ítems) [p5]
☐ Cada jugador construye su Mano desde su Mazo de Cartas de Habilidad con un número de cartas = al
tamaño de la Mano que aparece en el Tablero del Personaje [p6] ☐ Descartar las cartas de su Mano debido a los efectos de Eventos previos al escenario [FAQ]
□ Colocar los seis tokens de 6 Elementos (Elements Tokens) en la columna "Inerte" (Inert) de la Tabla de
Infusión de Elementos (<i>Elemental Infusion Table</i>). □ Los jugadores colocan los personajes en la primera posición (□) la sala y comienzan la primera ronda
Los jugadores colocali los personajes en la primera posicion a jugadores connenzan la primera ronda
INICIO DE LA RONDA
 □ Cada jugador debe declarar, o bien un Descanso Largo (<i>Long Rest</i>), o bien dos Acciones (<i>Action</i>). · No se pueden hacer dos Acciones si se tiene <2 cartas en la Mano
No se puede hacer una Descanso Largo si <2 cartas en la Pila de Descartes (<i>Discard Pile</i>). Las
cartas en el Área Activa pueden ser movidas a la Pila de Descartes para cumplir con la condición · Si un personaje no puede hacer dos Acciones ni un Descanso Largo , el personaje se Agota .
Consultar Agotamiento de Personajes (Character Exhaustion)
☐ Si se realizan dos Acciones , cada jugador elige en secreto dos Cartas de Habilidad de su Mano como sus dos Acciones y escoge una como su Carta Principal (<i>Leading Card</i>)
· La Carta Principal determina la Iniciativa (Initiative) de cada jugador
 Los jugadores pueden discutir su plan excepto los números o títulos de Carta de Habilidad [p17] □ Cada jugador coloca sus dos cartas de Acción boca abajo, colocando la Carta Principal en la parte
superior. □ Sacar una Carta de Habilidad de Monstruo (Monster Ability Card) para cada tipo de monstruo con una
figura en el tablero y colóquela en su pila de descarte. Esta es la carta de habilidad del monstruo para el
turno. • Si no hay cartas para sacar, mezclar todos los descartes de nuevo formando un nuevo mazo antes de
sacar una nueva carta
 La Carta de Habilidad de Monstruo establece la Iniciativa para cada monstruo de ese tipo Los jefes sacan del Mazo de Habilidad de Jefe (Boss Ability Deck). Ver el escenario para las
habilidades
☐ Los jugadores revelan sus dos cartas de Acción ☐ Determinar el orden de turno según su Iniciativa de menor a mayor

- · Todos los Elites de un tipo actúan primero en orden según el número de standee, a continuación actúan los monstruos Normales de ese tipo en orden según el número de standee.
 - · En caso de empate de los monstruos los jugadores deciden
 - · Los jugadores que realizan un **Descanso Largo** tienen una **Iniciativa** 99
 - · Los jugadores empatados decidirán por la Carta no principal (Non-Leading Card). Si sigue empatado, los jugadores empatados deciden
 - · Para los empates entre un jugador y un monstruo, el jugador primero
 - · Las Invocaciones (Summons) de los jugadores actúan inmediatamente, antes que el jugador
 - · Si la **Invocación** del jugador tiene invocaciones múltiples, actúan según el orden de la invocación
- · Los aliados de escenarios especiales con tokens numerados actúan según el número de orden que aparece en el token

_	_	 _	
	/ N		
			/
-	•	 	

RONDA
□ Realizar el turno de cada figura según orden de Iniciativa . Ver Turno de Jugador y de Monstru (<i>Player and Monsters Turn</i>)
☐ Si un monstruo Aparece (<i>Spawn</i>) debido a una regla de escenario durante la ronda, coloca el monstruo
el mapa en el sitio consignado a su aparición o en el hexágono vacío más cercano (los jugadores deciden
hubiera empate) y reparte una Carta de Habilidad de Monstruo si es de un nuevo tipo.
· Si Aparece en medio de la ronda:
- Si su Iniciativa es más baja que la figura actual, actúa después de que la figura acabe
turno
- Si Iniciativa es más alta que la figura actual, actuará según el orden de Iniciativa
· Si Aparece al final de la ronda, el monstruo actuará en la siguiente ronda según el orden o
Iniciativa
☐ Si el objetivo del escenario se completa durante una ronda, termine el resto de la ronda y a continuación de la ronda y a continu
finalice el escenario. Ver Fin del Escenario (End of Scenario).
ITEMS DEL JUGADOR [p8] [p28]
□ Puede usar un Ítem en cualquier momento, incluso en la mitad de una habilidad o durante el turno d
monstruo, siempre que se cumplan las condiciones.
· El Ítem debe estar equipado, sin gastar y sin consumir
· No se puede usar un Ítem si estas Aturdido
 No puede usarse un Ítem con efecto ataque/bonus después de sacarlo del Mazo de Modificador o
Ataque.
· Puede usarse un Ítem "durante tu turno" después de realizar las Dos acciones o el Descanso Larg
· Si el Ítem tiene símbolo de Gastar (Spend) y no tiene ranuras, gire la carta (ahora es
gastada)
· Si el Ítem tiene el símbolo de Consumir (Consume), voltee la carta hacia abajo (ahora es
consumida)
· Si el Ítem no tiene símbolo de Gastar o Consumir , puede usarlo cualquier número de veces
· Los Ítems de Cura actúan como Curar X (ver Curar X para Veneno y Herido)
☐ Debe utilizar una ranura de Ítem O abierta si se cumplen sus condiciones [p8] aunque no haya benefici
• Coloque el token de personaje en la siguiente ranura abierta (cuenta para el Objetivo o
Batalla)
· Gire la carta cuando se use la última ranura (ahora está gastada)

TURNO DEL JUGADOR

Inicio de Turno del Jugador

☐ Si está **Herido**, sufre 1 punto de daño (ver **Daño de personaje**) [p22]

Descanso Largo [p17]

□ Considerar que un personaje que está en un Descanso Largo es como si tuviera una Iniciativa de 99 (puede usar **Ítems** e **Invocaciones** que estén activos)

 □ Pierde una carta de la Pila de Descartes si es posible (no tiene que perder cartas del Área Activa) □ Devolver el resto de las Cartas de Descarte a su Mano □ Realizar una habilidad de Curar 2. Ver Curar X para Veneno vy Herido (FAQ) □ Actualizar todas las cartas de Ítems Gastados (no los Consumidos). Ver Ítems del personaje
Acciones del Jugador ☐ Si está Aturdido no puede hacer acciones - colocar dos cartas de Acción en la Pila de Descartes [p23] ☐ Escoja una de las acciones de arriba y la otra de abajo de las dos cartas de Acción · Puede usar la acción superior como Ataque 2 y/o la acción inferior como Movimiento 2, ignorando todas las otras habilidades y símbolos de la carta, y colocarla en la Pila de Descartes después de usarla
☐ Juegue cada una de las dos Acciones en cualquier orden, una carta a la vez · Las Habilidades en una carta de acción se hacen en el orden indicado en la carta · Puede saltarse cualquier habilidad o efecto, excepto: XP o Infusiones no asociadas a una habilidad o pérdida de HP , pérdida de carta o una Condición negativa en el personaje o sus aliados [FAQ]
 Debe hacer por lo menos una habilidad positiva para ganar XP si la acción concede XP Los Monstruos con Nombre (Named monsters) no se afectan por habilidades que sólo indican específicamente a Normales o Elites
□ Si la carta no es una carta de habilidad de Bonificación Activa (Active Bonus), complete la acción y coloque la carta en la Pila de Descartes o en la Pila de Perdidas (si tiene el símbolo de Perdida) □ Si la carta es una carta de habilidad de Bonificación Activa (Active Area) del jugador
Habilidades del Jugador ☐ Las habilidades no pueden apuntar a un aliado a menos que la cartas/reglas especifiquen lo contrario ☐ Todas las habilidades de Ataque (por ejemplo, sacar una carta de Modificador de Ataque) y las habilidades que especifiquen un Rango (incluido el Saqueo) requieren Línea de Visión (Line of Sight): línea recta entre cualquier esquina del hexágono de origen hasta el del objetivo sin tocar un muro, la esquina de un muro o puerta cerrada. El área de un hexágono partido se considera muro. ☐ El Rango para una habilidad es el número de hexágonos conectados entre el origen y el objetivo (incluido el hexágono de destino). Este camino que se forma no puede atravesar muros entre hexágonos. Si tiene que rodear un hexágono no bloqueado se añade más 1 al rango [FAQ]
Mover X
 No se puede mover si está Inmovilizado No se puede mover a través de las paredes pero sí a través de puertas (ver abajo)
· Coste de movimiento = 2 para hexágonos de Terreno Difícil (Difficult Terrain).
· Los movimientos Normales pueden "atravesar" aliados pero no enemigos ni Obstáculos
· Los movimientos (Jump) y Vuelo (Flying) pueden ignorar todas las figuras, Trampas (Traps) y Terreno (Terrain) pero deben acabar en un hexágono sin figuras. El último hexágono para el Salto, se realiza con un movimiento Normal.
- Si el personaje pierde Volar mientras está en un hexágono de Obstáculo (<i>Obstacle</i>) sufre daño como si saltara una Trampa de Daño (<i>Damage Trap</i>), y luego se mueve inmediatamente al hexágono vacío más cercano (el jugador elige). Ver Daño de Personajes (<i>Character Damage</i>).
☐ Si se mueve a un hexágono Trampa • Aplicar efecto negativo en el personaje y retirar la loseta de Trampa del tablero
· Las Trampas de Daño infligen 2 + L de daño en el personaje (L = nivel de escenario). Ver Daño
de Personajes.
· Las trampas de daño creadas a partir de habilidades no escalan con el nivel de escenario Si se mueve a un hexágono de Terreno Peligroso (<i>Hazardous Terrain</i>): [p14]
· Infligir $(2 + L) / 2$ de daño en el personaje, redondeado hacia abajo $(L = nivel de)$ escenario). Ver Daño de Personajes .

- · No quite la loseta de **Terreno** de la tabla
- · Daño se aplica cuando se mueve en el hexágono. No hay daño si permanece en él
- ☐ Si se mueve a un **Hexágono de Punto de Historia** (*Story Point Hexágono*). [p12]
 - · Leer ese punto de la historia del escenario
- □ Si pasa a través de una **Puerta Cerrada** (*Closed Door*) que no está marcada como **Bloqueada** (*Locked*), designada por el escenario [p19]:
 - · De la vuelta a la baldosa de la puerta hacia el lado abierto. Una vez abiertas, las puertas no obstaculizan el movimiento en absoluto
 - · Revelar la habitación adyacente, colocando monstruos, fichas de dinero y losetas superpuestas según lo designado por el escenario
 - · Coloca al azar el número de "standees" de monstruos en la habitación revelada
 - · Si no hay suficientes standees para monstruos, coloque sólo los disponibles, empezando por el más cercano al personaje que abre la puerta
 - · Sacar Cartas de Actividad de Monstruos para cualquier tipo de monstruo nuevo
 - · Los Monstruos revelados con Iniciativa más baja que el personaje que abre la puerta comienzan sus turnos inmediatamente tras el final del turno personaje que abre la puerta, según el orden de **Iniciativa** de los monstruos.
 - · Los restantes monstruos revelados toman sus turnos en orden de Iniciativa normal

Ataque X **₹**[p19-22]

- \square Designar enemigo(s) objetivo(s):
 - · No se puede atacar si están **Desarmado** (*Disarmed*)
 - · Los efectos de "Sufrir daño" (suffer damage) no son ataques y no requieren línea de visión.
 - · El Multiataque hay que considerarlo como un ataque separado sacando una carta de **Modificador** de **Ataque** a cada uno
 - · No se puede atacar al mismo enemigo múltiples veces con la misma habilidad
 - · Se puede atacar a **Obstáculos** con **Puntos de Golpe** (*Hit Points*) según lo designado por el escenario
 - Sólo se puede destruir a través de daño y no con cualquier otra habilidad
 - Los obstáculos son inmunes a todas las **Condiciones** (*Conditions*)
 - Los obstáculos tienen Iniciativa 99 cuando son atacados por invocaciones
 - · Ataque Cuerpo a Cuerpo (Melee Attack)
 - Considerado rango 1 y puede dirigirse a 1 enemigo advacente.
 - Puede dirigirse a múltiples enemigos si el ataque tiene también un **Efecto de Área** (*Area Effect*) **Ataque Z a Objetivo** (*Target Z Attack*)
 - Cualquier ataque que no especifique un Rango (Range) es un Ataque Cuerpo a Cuerpo
 - · Ataque Y a Distancia (Ranged Y Attack)
 - Puede atacar a un enemigo dentro de Y hexágonos si está en Línea de Visión

 - Si una habilidad está definida como a distancia y aparecen otros ataques, estos también son a distancia
 - Los **Ataques a Distancia** a un enemigo adyacente sufren **Desventaja** (*Disadvantage*).
 - · Ataque de **Efecto de Área** [p21]
 - Utilice el diagrama de la carta en cualquier orientación (incluida la imagen en espejo) para determinar los objetivos afectados
 - En el diagrama, el personaje es el hexágono gris, los objetivos están en los hexágonos rojos
 - Se dirige a todos los enemigos dentro de la zona afectada si ellos están en la LOS
 - Si el diagrama tiene un hexágono gris, es un **Ataque a Melee.** Todos los hexágonos rojos son <u>siempre</u> considerados como a distancia/en rango (pero no necesariamente en **LOS**) [FAQ]
 - Si el diagrama no tiene hexágono gris, es un **Ataque a Distancia**. Puede cubrir como mínimo un área de 1 hexágono. El resto de los hexágonos rojos <u>siempre</u> se consideran en rango/a distancia (aunque no necesariamente en **LOS**).
 - Cada objetivo sufre un ataque por separado, cada uno con su propia carta de **Modificador de Ataque** (pero todos juntos son una sola acción de ataque).
 - · Ataque Z a Objetivo (Target Z)

 - Puede dirigirse a un número Z diferente enemigos dentro del alcance del ataque y con LOS - Cada objetivo sufre un ataque por separado, cada uno con su carta de Modificador de Ataque (pero todos juntos son una sola acción de ataque).
- Un Ataque Z a Objetivo con un Efecto de Área o con otro ataque multiobjetivo añade Z-1
objetivos individuales al ataque dentro del rango indicado pero fuera del área original
\square Aplicar cualquier "ajuste" (bonificaciones y penalizaciones) al daño base X del ataque con las cartas de Bonificaciones Activas , Ítems y otras fuentes.
· Si el objetivo está Envenenado 📀 se añade 1 al daño del ataque
· Si hay varios "ajustes", el jugador elige el orden de la aplicación
□ Sacar cartas de Modificadores de Ataque para cada enemigo afectado por el ataque (si no se queda ninguna carta para sacar, mezcla los descartes de nuevo en un mazo nuevo, luego reparte) [p11]:
· Efectos positivos como las infusiones en los Modificadores de Ataque pueden ser saltados
· Nulo/Maldición 🍑 -> 0 daño; 2x/Bendición 📀 -> 2xdaño
· Si no están bajo Ventaja (Advantage) o Desventaja (Disvantage) o bajo ambos (en ese caso se
cancelan):
- Sacar 1 carta Modificador de Ataque
 Si se saca 1 Modificador de Tirada (Rolling Modifier), saque otra carta. Aplicar todos los efectos de la carta en el ataque. El jugador elige el orden
· Si está bajo Ventaja :
- Saque 2 cartas de Modificadores de Ataque y use la mejor. Si es ambiguo,
utilice la primera carta. Un efecto descrito en una carta es positivo pero tiene un valor indefinido. Ej.:
☐ +1 Aturdir vs +1: +1 Aturdir es mejor
□ +0 Aturdir vs. +2: Ambiguo
☐ +1 Aturdir vs. +1 Fuego (<i>Fire</i>): Ambiguo
☐ +0 Confusión contra +2 Aturdimiento: Ambiguo
- Si se saca una carta de Modificador de Tirada su efecto se agrega a la otra carta (no se saca otra carta).
- Si se sacan 2 Modificador de Tirada C continúe repartiendo hasta que no se saque una
carta de Modificador de Tirada . Se aplicaran todos los efectos de la carta.
- El jugador elige el orden para múltiples efectos.
· Si está bajo Desventaja :
- Reparta 2 cartas de Modificadores de Ataque y use la peor. Si es ambigua, utilice la
primera carta.
- Si se saca 1 carta de Modificador de Tirada 🏚 ignórala y no cojas otra
- Si se sacan 2 cartas de Modificadores de Tirada continúe repartiendo hasta que no se saque una carta de Modificador de Tirada , entonces sólo se aplicará el efecto de la última carta.
□ Colocar las cartas de Modificadores de Ataque en su mazo de descarte, excepto las cartas de Bendición
\bigcirc (<i>Bless</i>) y Maldición \diamondsuit (<i>Curse</i>). En ese caso, quítelas del mazo, no las coloque en el mazo de descarte.
□ Aplicar las bonificaciones defensivas individuales de cada defensor al ataque producido. Ver Escudo X
(Shield X) y Perforante Y (Pierce Y)
□ Aplicar el daño ajustado al monstruo, viéndolo en la funda de estadísticas de los monstruos que coincida
con el número del "standee" del monstruo.
☐ Si los Puntos de Golpe (<i>Hit Points</i>) del monstruo o el obstáculo es <= 0:
· Elimine inmediatamente el monstruo u obstáculo del mapa (no se aplican efectos)
· Si el monstruo no era ni Invocado ni "Aparecido", coloque el Token de Dinero (Money Token) en
el hexágono donde muere.
· La muerte se le anota el que dio el "golpe de gracia" [FAQ]
☐ Resolver Efectos de Habilidad (A <i>bility Effects</i>) aplicados por el ataque, incluso si el ataque hace 0 daño
□ Por cada ataque contra el defensor, resuelva la habilidad Represalia X 🎇 (<i>Retaliate X</i>) del defensor si
está activa y el defensor sobrevivió.
Bonificaciones activas [p25-26]
□ Las cartas de Bonificaciones Activas se colocan en el Área Activa por encima del Tablero de
Personajes. Pueden ser movidas a Perdidas o Descartadas en cualquier momento para acabar con el efecto o por cumplir las condiciones.

□ Bonificaciones persistentes (Persistent Bonus)
· Coloca el token de personaje en la primera ranura Ocuando se juega la carta y avanza a la siguiente ranura cuando se activa. El token indica que ranura está disponible.
· Si la ranura da experiencia (**), se gana cuando el token sale de esa ranura · El personaje debe utilizar la ranura si se cumplen las condiciones, aunque no gane el beneficio
 Coloque la carta en la Pila de Perdidas cuando el token salga de la última ranura Si no hay condiciones de eliminación o la carta no tiene ranuras, mantenga la carta en el Área Activo pero el rasto del escapario
Activa para el resto del escenario Bonificaciones de ronda
 El efecto se activa desde cuando se juega la carta hasta el final de la ronda La carta se coloca en la Pila de Descartes o en la de Perdidas al final de la ronda
Escudo $X - y$ Perforante $Y + \{ p25 \}$
☐ Una habilidad Escudo X <u>activo</u> reduce una cantidad X de daño menos de una cantidad Y del efecto Penetrante Y del ataque
 El Escudo de la carta de Habilidad de Monstruo se activa en la Iniciativa del monstruo El Escudo de la Carta de Estadísticas de Monstruo está siempre activo [FAQ]
 Un Escudo de una carta de Modificador de Ataque está disponible hasta el final de la ronda Se puede usar varias bonificaciones de Escudo (el jugador elige orden de uso hasta que el daño = 0) [FAQ]
· Las figuras Aturdidas no pueden usar Escudo [FAQ]
Represalia X [p26]
 □ Aplicar X daño al atacante si está en rango de represalia (= 1 o al Rango Y si se especifica) · Si el que puede hacer la Represalia muere o se agota por el ataque, no se activa la Represalia · La Represalia de la carta de Habilidad de Monstruo se activa en la Iniciativa del monstruo. · La Represalia de la Carta de Estadística de Monstruo está siempre activa · La Represalia no es un ataque por lo que no se saca una carta de Modificador de Ataque ni hay
reducción por Escudo
 Se pueden sumar habilidades de Represalia (el jugador elige el orden de uso) Las figuras Aturdidas on pueden usar Represalia [FAQ]
Curar $X ilde{lack}$ [p26]
 □ Curarse a sí mismo – Recupera tantos X HP el jugador □ Curar en rango Y - Recupera X HP uno mismo o un aliado a una distancia de Y hexágonos
☐ Si el objetivo está Herido ��, se quita el token de Herido además de la recuperación de HP
☐ Si el objetivo está Envenenado ��, elimina el token de Veneno pero no recupera HP
Si el objetivo está Envenenado y Herido , elimina ambos, pero no recuperar HP
☐ Si se obtienen múltiples curas de las cartas de Modificador de Ataque , sólo una cura es realizada [FAQ] **Recuperar X*** [p27]
☐ El jugador mira en la Pila de Descartes o Pila de Perdidas (incluidas las cartas en el Área Activa), selecciona X cartas y las devuelve a su Mano
□ No se pueden recuperar cartas con el símbolo No se puede Recuperar
Actualizar ítems [p27]
☐ Recupera el uso de Ítems Gastados y Consumidos (voltear o girar las cartas de ítems)
 □ Los Ítems con ranuras multiusos sin usar no se Gastan [FAQ] □ No se pueden recuperar cartas con el símbolo No se puede Recuperar
in the se pueden recuperar cartas con er simbolo the se puede Recuperar
Ganar experiencia ** (p27)
□ El personaje <i>debe</i> ganar el XP especificado si se utiliza la habilidad y si se cumplen sus condiciones (track XP en el lado derecho del Tablero del Personaje)
• Si la XP está asociada a una habilidad específica (con una coma), sólo se ganará la XP si la habilidad es usada. Por el contrario, si no está asociada a una habilidad, se gana la XP sólo si

se usa otra habilidad

Invocar [p26]
□ Colocar cualquier Token de Invocación (Summon Token) coloreado en un hexágono vacío junto a su invocador
· No se puede realizar una Invocación si no hay un hexágono disponible
□ Poner la carta de Invocación en el Área Activa del jugador como una Bonificación Persistente y colocar
un Token de Invocación del mismo color en la carta
· La carta de Invocación define las estadísticas para la figura convocada.
· Las Invocaciones nunca actúan en la ronda en la que son invocadas, sino que actúan en la
siguiente ronda inmediatamente antes del invocador (ver Inicio de Ronda).
· Las Invocaciones no son controladas directamente, obedecen reglas de IA de monstruos, siguiendo
una carta de habilidad " Mover + 0 , Ataque + 0 " y teniendo como objetivos a monstruos enemigos
· Las Invocaciones para sus ataques usan el Mazo de Modificadores de Ataque del jugador que ha
invocado
· Las muertes producidos por las Invocaciones son asignadas al Invocador
· La Invocación se elimina si el invocador se Agota (Exhausted) o los HP de la Invocación= 0, su carta se
recupera o el jugador coloca la carta a la Pila de Perdidas .
Saquear X • [p27] (Loot X)
□ El personaje gana todas las Tokens de Dinero → Tesoros (vea la parte posterior del libro de
escenarios) dentro de X hexágonos y en su LOS
· Los efectos de la Loseta del Tesoro se aplican solamente al personaje de saqueo
· Los Ítems saqueados no son utilizables en el escenario en el que fueron encontrados
· Las Losetas del Tesoro sólo pueden ser saqueados una vez en la campaña, incluso con
múltiples grupos (cruces en el libro de escenarios)
• Dinero y Tesoro no se pueden compartir entre personajes
Si el tesoro es un Ítem específico, agregue este Ítem a los Ítems de propiedad del personaje
□ Si un personaje ya tiene el Ítem , gana el valor de venta en Oro y añada el Ítem al Suministro de la Ciudad .
☐ Si el tesoro es un Diseño de Ítem Aleatorio (<i>Random Item Design</i>), saque la carta del mazo, busque la
otra copia del Ítem y agregue ambos al Suministro de la Ciudad (si la el mazo está vacío, se queda sin
recompensa).
☐ Si el tesoro es un Diseño de Ítem (<i>Item design</i>), agregue todas las copias de ese Ítem al Suministro de la
Ciudad.
☐ Si el tesoro es un Escenario Aleatorio Secundario (<i>Random Side Scenario</i>), sáquelo del mazo y agregue
una pegatina al mapa (si el mazo está vacío, se queda sin recompensa).
Efectos de Habilidad-Ataques
Empujar X vy Tirar X [p22]
* V
Obliga al objetivo a moverse X hexágonos en la dirección especificada por el atacante
• Empujando (Push), tantos X hexágonos más lejos del atacante
 Tirando (Pull), tantos X hexágonos más cerca del atacante No puede Empujar/Tirar hacia un hexágono con una figura, obstáculo, pared o puerta cerrada
· No puede Empujar/Tirar nacia un nexagono con una rigura, obstaculo, pared o puerta cerrada · No puede Empujar/Tirar menos de la mitad de X hexágonos (redondeado hacia arriba) [FAQ]
· Estos movimientos no están afectados por el Terreno Difícil o los objetivos de los aliados
☐ Se resuelve los efectos de Trampa y Terreno Peligroso si el objetivo (no volador) entra en un
hexágono marcado como tal
· Si se elimina el objetivo, se quita del mapa y los movimientos de Empujar/Tirar acaban
Añadir objetivo [p22]
□ Puedes añadir un nuevo objetivo adicional dentro del alcance del ataque si está en LOS
☐ Aplica todos los efectos y condiciones del ataque al nuevo objetivo excepto los efectos que resultarían de objetivos adicionales diferentes al objetivo excepto los efectos que resultarían de
objetivos adicionales diferentes al objetivo añadido
Condiciones
TICOLOGUE EL LOKEN L'EXCEPTO Dendición (SV. Maidición) » Len la funda de Estadisticas de Monstruos
(Monster Stat Sleeve Conditions)

- Las Condiciones deben permanecer hasta que se cumpla el requisito de su eliminación
 Una figura sólo puede tener uno de cada tipo de condición a la vez

 Ganar una Condición duplicada remplaza la previa Los Jefes son inmunes a algunas Condiciones (vea la Carta de Estadísticas de Monstruos) No se puede aplicar una Bendición o una Maldición si todas las cartas están en uso [FAQ] Condiciones Negativas (aplicadas a todos los objetivos de la habilidad) Veneno ○ Todos los enemigos agregan +1 a todos sus ataques sobre la figura afectada Herido ○ La figura sufre 1 daño al comienzo de su turno Inmovilizar ○ La figura no puede realizar ninguna habilidad de Movimiento (efecto inmediato) Desarmar ○ La figura no puede realizar ninguna habilidad de Ataque (efecto inmediato) Aturdir ○ La figura no puede realizar ninguna habilidad, o usar Ítems (efecto inmediato). Un personaje tiene que realizar un Descanso Largo o descartar dos cartas de la Mano sin hacer
habilidades • Confundir �- La figura sufre Desventaja (efecto inmediato).
· Comunar · La rigura surre Desventaja (erecto infriedrato). · Maldición · Barajea la carta de Maldición en el Mazo de Modificadores de Ataque
 Condiciones Positivas (aplicadas a uno mismo o aliados a través de acciones específicas) · Invisible
Infusión de elementos 👀 🕯 👉 🕞 [p23]
☐ Coloca tokens de Elementos en la columna "Fuerte" de la Tabla de Infusion Elemental (Elemental
Infusion Table) · Los Elementos se infunden al final del turno de la figura
 Si se crea a través de un Multi-elemento , el jugador elige qué Elemento para infundir Si la Infusión está asociada a una habilidad (con una coma), sólo se gana si la habilidad es usada. Si no va asociada, se gana sólo si otra habilidad es usada.
Aumento elemental [p24] □ Si un Elemento está en la columna "Fuerte" (Strong) o "Menguante" (Waning) de la Tabla de Infusión Elemental puede ser consumido - mueva el token a la columna "Inerte" (Inert) [p24] · Una figura no puede infundir un Elemento y consumir esa infusión en el mismo turno, pero puede consumir un Elemento si fue infundido previamente por otra figura
· Un icono de Aumento 🛇 en una Carta de Habilidad no se puede utilizar para consumir más de
una infusión · Si una habilidad tiene múltiples Aumentos el jugador elige cuales Elementos consumirá (ninguno, algunos o todos)
 Si un Aumento consume un Elemento Multicolor el jugador elige un Elemento a consumir Si un solo Aumento lista varios Elementos, todos deben ser consumidos para recibir el efecto de Aumento
☐ Aplicar el efecto del Aumento/s Elemental/es si el Elemento fue consumido
Fin del Turno del Jugador □ Debe saquear cualquier Dinero o Tesoro en el hexágono del personaje. Ver habilidad de Saqueo X □ Retirar los tokens de Inmovilizar (Inmobilize), Desarmar (Disarm), Aturdir (Stun), Confundir (Muddle), Invisible y Fortalecer (Strenghen) que afectan al personaje desde el turno anterior □ Si el personaje está parado sobre una Placa de Presión (Pressure Plate), vea el efecto del escenario [p34]
r and resident residence of the residenc
DAÑO EN EL PERSONAJE [p28] □ Cada vez que el personaje sufra HP, tiene dos opciones: · Sufre el daño y bajo tantos puntos en el dial como daño recibido, o bien, · Pierde 1 carta de la Mano (no de las 2 de Acción) o 2 cartas de la Pila de Descartes (que puede incluir cartas no activas) □ Recibe cualquier efecto adicional incluso si el daño es 0

☐ Si el HP del personaje <= 0, estará Agotado
AGOTAMIENTO DEL PERSONAJE [p28] □ Retire todas las cartas Activas del Área Activa del personaje □ Quitar la figura del mapa. El jugador ya no puede participar más en el escenario □ Si todos los personajes se Agotan, se pierde el escenario (ver Fin de Escenario) □ El agotamiento debido a cartas insuficientes no establece el marcador de HP a 0 (a efectos de Logro de Batalla) □ El Mazo de Modificador de Ataque no se resetea hasta el final del escenario [FAQ]
TURNO DE MONSTRUOS [p29-32] Inicio del Turno de Monstruo ☐ Utilice las estadísticas Normal o Elite de las Cartas de Estadísticas de los Monstruos para el monstruo, incluyendo cualquier rasgo especial (que persiste de una ronda a otra) ☐ Si el monstruo está Herido ♠, recibe 1 HP de daño (quitar la figura si HP = 0, si esto ocurre nadie se
anota la muerte). □ Determinar el Focus del Monstruo (<i>Monster Focus</i>) en un enemigo basándose en su acción pendiente, designada por la Carta de Habilidad del Monstruo, que es sacada al inicio de la ronda [p29-30]: · Intentar hacer Focus al enemigo más cercano basándose en la acción pendiente del monstruo: - Debe haber un camino sin bloqueos (los aliados no bloquean) a un hexágono libre donde pueda moverse el monstruo y atacar al enemigo. Ten en cuenta que un monstruo hace Focus a un <u>enemigo</u> (no requiere LOS), pero se mueve hacia un hexágono libre desde donde puede atacar, teniendo rango y LOS .
 Considerar que las Trampas y el Terreno Peligroso pueden ser activados por el movimiento como Obstáculos cuando sea la única manera de hacer focus al objetivo (se minimizará el número de activaciones necesarias) Cercanía=menos número de hexágonos desde donde el enemigo pueda hacer un ataque. Si el monstruo no tiene ataque se moverá como si su ataque fuera a meleé Si tras eso, hubiera múltiples enemigos en rango y en LOS al final del movimiento, o ya al comenzarlo, la cercanía se basará en la proximidad a ese hexágono donde está el monstruo (sin atravesar muros) [FAQ] Si tras eso aún hay un empate, el Focus se hará en el enemigo que ha actuado antes en la ronda Si no hay objetivos válidos, el monstruo no puede moverse ni atacar, pero pueden hacer otras habilidades
Acciones de Monstruo El monstruo no puede realizar ninguna habilidad de las Cartas de Habilidad de Monstruo si está Aturdido (aunque si hace su "Final de Turno") Realizar SOLO las habilidades de la Carta de Habilidad Monstruo en su orden usando el valor de Normal o Elite en la Carta de Estadística de Monstruo Un "±" en la habilidad modifica una existente habilidad, no "±" otorga una nueva habilidad Las habilidades no pueden apuntar a un aliado a menos que la habilidad especifique específicamente lo contrario Los rasgos especiales de la Carta de Estadísticas del Monstruo están activos la ronda entera [p9]
Habilidades y Efectos del Monstruo Mover ± X
\Box Determinar el movimiento base de la Carta de Estadísticas de Monstruos , ajustada por $\pm X$

· Si el monstruo no tiene capacidad de ataque o está Desarmado, se moverá como si hiciera un
ataque a melee Evitará estar en Desventaja (primera prioridad), maximizar los ataques en los objetivos
(segunda prioridad) y perder la desventaja a objetivos extras (3ª prioridad) [FAQ]
· Cercanía=mínimo nº de hexágonos necesitados para alcanzar el hexágono deseado [FAQ] . Se intentará no activar una Trampa o un Terreno Peligroso a menos que sea la única
manera de moverse hacia el enemigo (minimizando el número de activaciones)
 Una figura aliada con el monstruo que ocupa el hexágono final del movimiento interrumpe el
movimiento en el hexágono previo [FAQ]
☐ Si se mueve e un hexágono con Trampa o de Terreno Peligroso , resuelve su efecto (ver habilidad de Mover X)
☐ Quitar la figura del monstruo si su HP = 0 (la muerte por Trampa y Terreno Peligroso se la anota quién
ha provocado la activación) [FAQ]
Ataque $\pm X$ [p31]
☐ Los monstruos no pueden atacar si están Desarmado ◆
☐ Múltiples habilidades de ataque enumeradas en la Carta de Habilidad de Monstruo afectan al mismo
objetivo mientras el objetivo permanezca vivo, cambiando a uno nuevo si muere [FAQ]
☐ Si el ataque no especifica un rango, usa el rango base que aparece en la Carta de Estadísticas de
Monstruo
· El ataque no es a distancia si la habilidad es Efecto de Área con hexágonos grises o si especifica un objetivo adyacente [FAQ]
☐ Determinar el daño base de ataque en la Carta de Estadísticas de Monstruos , ajustada por ±X
☐ Si el ataque es a un objetivo, realizar un ataque al objetivo focuseado si está en rango y en LOS
☐ Si el ataque es a múltiples objetivos, realizar un ataque al objetivo focuseado y al mayor número de
enemigos para conseguir el máximo daño, eligiendo objetivos según las reglas normales de Focus y excluyendo figuras que hayan sido atacadas (los objetivos deben estar en rango y en LOS). Los jugadores
elegirán en caso de empate.
☐ Aplicar ajustes (bonificaciones y penalizaciones) de habilidades y efectos tales como Veneno (vea
Atacar X del jugador)
☐ Sacar Cartas de Modificador de Ataque del mazo de los monstruos, teniendo en cuenta los efectos de
Ventaja y Desventaja (vea Atacar X del jugador)
☐ Aplicar los bonus defensivos del objetivo (ver Escudo X ■y Perforante Y �) y/o resolver perder
cartas para evitar daño.
☐ Si el ataque daña a un personaje, vea Daño al personaje
Resolver los Efectos de Habilidad aplicados desde el ataque que aparecen en la Carta de Estadísticas
del Monstruo, incluso si el ataque es de 0 daño (ver Efectos de Habilidad del jugador) □ Por cada ataque contra el defensor, resolverá la habilidad Represalia X del defensor (vea la habilidad
Represalia X del jugador)
Activo [p32]
☐ Activado en el turno de monstruo y activo hasta el final de la ronda
Infusion de Elementos () (See Constitution of the Infusion de Infu
☐ Coloca los tokens de Elementos en la columna "Fuerte" de la Tabla de Infusión de Elementos
· Los elementos son considerados infusionados al final del turno de las figuras
· Si un monstruo crea una infusión con un Multi-Elemento , el jugador elige que Elemento
infusiona
Aumento Elemental (p24)
☐ Los Monstruos siempre consumen Elementos si son capaces
☐ Todos los monstruos del tipo ganan el beneficio
☐ Los jugadores eligen cuál Aumento consumirá si es Multi-Color
☐ En todos los demás aspectos, funciona exactamente como el Aumento Elemental de un jugador
Curar X ♠ [p31] □ El monstruo se curará a sí mismo o a un aliado dentro de su alcance y en LOS, al que haya perdido más
☐ El monstruo se curará a sí mismo o a un aliado dentro de su alcance y en LOS , al que haya perdido más HP (Los jugadores deciden en caso de empate).
☐ Si la habilidad Curar no especifica rango, use el rango base en la Carta de Estadísticas de Monstruo

\square En todos los demás aspectos, funciona exactamente como la habilidad Curar X de un jugador Saquear X \blacktriangle [FAQ]
 □ El botín de los monstruos se elimina permanentemente, incluso si el monstruo es asesinado □ Los monstruos no pueden saquear Tesoros
<i>Invocar</i> [p31] ☐ Coloca la Invocación en un hexágono vacío (incluido una Placa de Presión) junto al invocador y lo más cerca posible del enemigo (los jugadores deciden en caso de empate).
 No se puede invocar si no hay disponible un hexágono vacío o no hay "standees" disponibles Las Invocaciones de los Monstruos no se eliminan si el monstruo invocador muere
· Las Invocaciones de los Monstruos se comportan exactamente igual que los monstruos normales, usando Cartas de Habilidad de Monstruos de su tipo
· Las Invocaciones de los Monstruos de monstruos controlados por la mente del jugador no son controlados mentalmente [FAQ]
· Las Invocaciones de los Monstruos no actúan en la misma ronda que fueron convocados, ni ganan bonus de su carta de habilidad; actuarán en la siguiente ronda durante su orden de Iniciativa normal.
Otras Habilidades y Efectos
☐ Funciona exactamente como las habilidades y efectos de un jugador
Fin del Turno del Monstruo Retirar los tokens de Inmovilizar , Desarmar , Aturdir , Confundir , Invisible y Fortalecer que afectan al monstruo y que fueron aplicados en el turno anterior.
FIN DE LA RONDA [p32-33]
Comenzará cuando todas las figuras hayan hecho su turno
☐ Si 2X o un Nulo fue sacado de un mazo de Modificadores de Ataque, baraja todos los descartes de nuevo en el mazo
☐ Colocar las cartas de Habilidad Activa de Bonus de Ronda (Round Bonus Active Ability) de los
personajes y los monstruos en sus pilas de Descartes o de Perdidas
☐ Si sacas una Carta de Habilidad de Monstruo que tenga el símbolo de Barajar , baraja todos los descartes con ese mazo para tener un mazo nuevo
 ☐ Mueve Infusiones de Elementos un paso a la izquierda en la Tabla de Infusión Elemental ☐ Los personajes pueden realizar un Descanso Corto (Rest Short) si tienen 2 o más cartas en su Pila de Descarte:
 Moverán una carta aleatoria de la Pila de Descartes a la Pila de Perdidas, o bien, puede mantener esa carta, tomar 1 HP de daño y perder una carta aleatoria diferente (solamente una vez por descanso) Retornar las cartas restantes en la Pila de Descarte a la Mano Si el escenario requiere un contador de seguimiento, mueva el contador redondo hacia adelante un espacio
FIN DEL ESCENARIO [pág.33,49]
 □ Retire las cartas de Modificadores de Ataque añadidas por Ítems, efectos de escenario y cartas de Bendición y Maldición de todas las Mazos de Modificadores de Ataque. □ Los personajes recuperan HP, todas las Cartas de Habilidad perdidas y descartadas y actualizan todos los Ítems
□ Los jugadores escriben su XP ganado en su Hoja de P ersonaje
 □ Los personajes ganan Oro de los tokens de Dinero Saqueado según la conversión de nivel de escenario [p15] (no se gana nada que no se saqueé durante el escenario). □ Las Losetas Tesoros "Objetivo" no son guardadas una vez que acaba el escenario [FAQ].
☐ Si el escenario es exitoso (p.ej. el objetivo del escenario es completado):
· Los jugadores registran las Marcas de Verificación (<i>Checkmarks</i>) y cualquier Perks resultante (1 Perk por 3 Checkmarks, es obligatorio) obtenidos de completar los Objetivos de Batalla en sus Hojas de Personaje. No pueden guardarse marcas de verificación [pág. 44] [FAQ]
· Todos los personajes ganan bonus de escenario $XP = 4 + (Lx2)$, $L = nivel de escenario$ \Box Si se juega un escenario en el modo Campaña :

- · Leer la conclusión del escenario y marcar con la pegatina del escenario en el **Mapa de Campaña** como completado
- · Los personajes ganan recompensas y logros según lo designado por el escenario
- · Si la recompensa es igual a un **Ítem**, puede tenerlo cualquier jugador
- · Si la recompensa es un **Diseño de Ítem**, añadir todas las copias del **Ítem** al **Suministro de la Ciudad**
- Ampliar nuevos escenarios designados colocando pegatinas en el Mapa de Campaña
 □ Devuelve todas las cartas de Objetivo de Batalla a su mazo.
 □ El grupo puede decidir regresar a Gloomhaven (ver Actividades de la Ciudad) o iniciar inmediatamente otro escenario, ya sea repitiendo el mismo o viajando a uno nuevo desbloqueado (ver Inicio del Escenario).

GLOSARIO

"El Poder de Mejora" (The Power of Enhancement)

"Inerte" (*Inert*)

Acción (Action)

(Monstruo): Compuesto de las habilidades enumeradas en la carta de habilidad de monstruo específica para el tipo de monstruo. Un monstruo puede realizar una acción durante su turno. Todas las habilidades deben ser realizadas (si es posible) en orden

(**Personaje**): Un personaje puede realizar dos acciones durante su turno, escogidas en secreto al comienzo de la ronda. Una acción se compone de las habilidades enumeradas en la parte superior o inferior de una carta de habilidad. Las habilidades se deben realizar en orden, solo una carta a la vez. Las habilidades negativas no pueden omitirse.

Acción de ataque (Attack Action): Cualquier acción que incluya una o más habilidades de ataque

Actividad de la Ciudad (City Activity)

Actividades de la Campaña (Campaign Activities)

Actualizar (*Refresh*): Habilidad de restablecer cartas agotadas o gastadas

Adyacente (*Adjacent*): **Adyacente:** Los hexágonos (o figuras dentro de los hexágonos) se consideran adyacentes si los hexágonos comparten un lado y ese lado compartido no contiene una pared

Agotamiento de Personajes (*Character Exhaustion*): Ocurre cuando un jugador alcanza 0 puntos de golpe o cuando no pueden hacer ni dos acciones ni un descanso largo al principio de su turno. Si todos los personajes se agotan, el escenario termina como un fracaso

Aliado (Ally): Cualquier figura que esté en el mismo lado que el personaje o el monstruo. Una figura en sí no es su propio aliad

Ambiguo (*Ambigous*): Un efecto enumerado en una **Carta Modificadora de Ataque** es positivo pero tiene un valor indefinido. Ej: (Stun vs +1) y (+1 Stun vs +1 Fire) son ambiguos

Añadir objetivo (*Add Target*): Habilidad que permite la adición de un segundo objetivo a una habilidad que nominalmente es de un solo objetivo

Aparece (Spawn)

Área Activa (Active Area): Contiene las cartas jugadas de habilidad de un personaje que proporcionan bonificaciones activas. Las cartas en el área activa se consideran descartadas o perdidas (dependiendo del tipo de carta) para varios efectos de juego.

Ataque (Attack): Habilidad utilizada para dañar a los enemigos. Una habilidad debe indicar "**Ataque**" para ser considerado un ataque. Los efectos de "Sufrir daño" (suffer damage) no son ataques y no requieren línea de visión. No todos los daños que causan las habilidades son ataques. No puede atacarse al mismo objetivo más de una vez con una sola habilidad

Ataque Y a Distancia (*Ranged Y Attack*): Un tipo de habilidad de ataque usado para dañar a los enemigos adyacentes y no adyacentes

Ataque Z a Objetivo (*Target Z*): Designa una habilidad de ataque que puede apuntar a Z enemigos diferentes dentro del alcance del ataque

Ataque cuerpo a cuerpo (*Melee Attack*): un tipo de habilidad de ataque usado para dañar (normalmente) enemigos adyacentes

Aturdir (Stun)

Aumento Elemental (Elemental Augment): Habilidad que permite consumir un elemento infundido para obtener efectos adicionales

Bendición (*Bless*): Una condición ganada a través de Cartas de Habilidad o recompensas del juego. Añada una carta de bendición a un mazo de cartas de modificador de ataque dando un 2x de modificación de daño cuando se saque del mazo

Beneficio Adicional (*Perk*): Se consigue durante el juego, principalmente a través de la finalización de los objetivos de batalla. Se marca en la hoja de personajes. 3 marcas de verificación harán que el personaje tenga un nuevo perk

Bonificación Activa (Active Bonus): Habilidad que continúa proporcionando efectos después de que se juega. Se coloca en el área activa de un personaje

Bonificación Ronda (Round Bonus): Un tipo de habilidad de bonificación activa que permanece hasta el final de la ronda o hasta que todos sus usos se han consumido

Bonificaciones persistentes (*Persistent Bonus*): Un tipo de habilidad de bonificación activa que permanece para todo el escenario o hasta que todos sus usos se han consumido

Camino sin bloquear (*Path unblocked*): Una cadena de hexágonos en la que una figura puede moverse con éxito

Carta de Habilidad de Monstruo (Monster Ability Card): Se sacan para cada tipo de monstruo al principio de la ronda. Enumera las habilidades que todos los monstruos de ese tipo pueden realizar como su acción durante su turno. También define la iniciativa de esos monstruos para la ronda. Un "±" en la habilidad modifica una habilidad existente enumerada en la Carta de las Estadísticas del monstruo. Si no hubiera "±" en la habilidad otorga una nueva.

Carta de Habilidad de Personaje (Character Ability Card): lista las habilidades que un personaje puede realizar como una de sus 2 acciones durante su turno. Separada en una parte superior y una parte inferior, sólo una de las cuales se realiza durante el turno

Carta de Modificador de Ataque (Attack Modifier Card): se saca cada vez que se realice un ataque. La carta muestra una modificación al daño del ataque o un efecto adicional

Carta Nula (Null Card): Un tipo de carta de modificador de ataque que anula todo daño para el ataque cuando esta carta se saca del mazo

Carta no Principal (Non-Leading Card)

Carta Principal (Leading Card): Una de las 2 cartas de habilidad de acción elegidas por un jugador que define su iniciativa

Carta de Estadística de Monstruo (Card Monster Stat): Define los valores de las estadísticas de los monstruos para todos los niveles de monstruos, así como sus rasgos permanentes

Clase (*Class*): Uno de los 17 arquetipos a los que un personaje puede llevar. No puede haber personajes de clases duplicadas en un grupo en la misma sesión de juego

Condición (*Condition*): Se refiere a un estado positivo o negativo que se coloca en una figura por habilidades específicas. También se refiere a las cartas de bendición o maldición que se añaden a un mazo de Modificador de Ataque. Una condición que termina en el "siguiente turno" se elimina al final del turno de una figura si comienza su turno con esa condición.

Curar (Heal): Habilidad utilizada para recuperar los puntos de golpe perdidos y para eliminar las condiciones de veneno y de herida

Curar en rango Y (Heal Range Y):

Curar (Heal X)

Curarse a sí mismo (Heal Self)

Daño de Personajes (Character Damage)

De lo contrario (Otherwise)

Desarmado (Disarmed)

Descanso Corto (Short Rest): actividad opcional realizada por personajes al final de una ronda. Se utiliza para recuperar las cartas desechadas de vuelta a la mano

Descanso Largo (Long Rest): Una de las dos opciones que tiene un personaje para realizar un turno. Se utiliza para recuperar cartas descartadas, actualizar los elementos gastados y recuperar puntos de golpe perdidos.

Desventaja (Disventage): Calificador para un ataque. Requiere dibujo de dos cartas modificadoras de ataque en lugar de una y elegirá la peor. Típicamente afecta a ataques a distancia realizados en enemigos advacentes

Diseño de Ítem Aleatorio (Random Item Design)

Diseño de Ítem (*Item Design*): recompensa que añade ítems al suministro de la ciudad

Efecto de Área (Area Effect): Un tipo de ataque que puede dañar a varios enemigos dentro de un grupo de hexágonos. Si un hexágono del grupo está en rango, todos lo están. Los ataques con **Efecto en Área** de cuerpo a cuerpo contienen un hexágono de color gris, los ataques de Efecto de Área de rango no. Un ataque con **Efecto en Área** puede apuntar a un hexágono en vez de una figura

Efectos de Habilidad=Ability Effects

Elemento (*Element*): Hay 6 tipos de elementos que pueden ser infundidos por habilidades. Los elementos infundidos pueden ser consumidos por los aumentos para ganar efectos adicionales

Empujar (*Push*): Habilidad que aleja a un enemigo de la figura

Enemigo (Enemy): Cualquier figura que esté en el lado opuesto del personaje o del monstruo

Escenario Aleatorio Secundario (Random Side Scenario): Todos los escenarios desde el 52 en adelante

Escudo (Shield): Habilidad que reduce el daño de ataque

Evento de Carretera (*Road Event*): Se realiza cuando se viaja a un escenario. Los resultados serán en recompensas o penalizaciones a la parte

Evento de Ciudad (*City Event*): Opcionalmente se realiza como una actividad de la ciudad. Los resultados serán recompensas o penalizaciones al grupo

Experiencia (XP): Ganada durante la partida. Ganar suficiente XP permite a un personaje subir de nivel según se define en la hoja de personaje

Figura (*Figure*): Un monstruo, un personaje o un token de invocación ubicado en una loseta del mapa **Fin del Escenario** (*End of Scenario*)

Focus del Monstruo (*Monster Focus*): la acción de un monstruo de elegir un objetivo en el turno Fuerte (*Strong*)

Funda de Estadísticas de Monstruos (*Monster Stat Sleeve*): Utilizado para revelar los valores y estadísticas para un nivel específico de un tipo de monstruo. También se utiliza para rastrear los daños y las condiciones de todos los monstruos de un tipo de monstruo

Grupo (*Party*): Un grupo de personajes que juegan la campaña. Los personajes nuevos o existentes pueden unirse o salir de un grupo cuando estén en la ciudad. No se pueden separar en el mapa de campaña **Habilidad con experiencia** (*Experience Ability*): Habilidad que permite ganar experiencia al personaje

Habilidad Negativa (*Negative Ability*): Habilidad que si se juega, hará que un personaje o sus aliados pierdan HP, pierdan una carta o sufren una condición negativa

Habilidad (Ability): Una acción simple que puede ser realizada por una figura. Una habilidad puede resultar en múltiples efectos

Habilidad Activa de Bonus de Ronda (Round Bonus Active Ability)

Habilidad de Monstruo (Monster Ability)

Habilidad de Saqueo X (Loot X Ability)

Hexágono desocupado (Unoccupied Hex): Un hexágono que no contiene una figura ni un token de invocación

Hexágono vacío (*Empty Hex*): Un hexágono que no contiene una loseta de superposición (excepto una placa de presión), un token o una figura.

Hexágono de Punto de Historia (Story Point Hexágono)

Hoja de Personaje (Character Sheet)

Icono de Clase (Class Icon)

Inmunidad (*Inmunity*): Previene que una figura reciba una condición. SI una figura se convierte en inmune retira todas sus condiciones (excepto Maldición y Bendición).

Infusiones de Elementos (Elemental Infusions): Habilidad que permite aumentar los efectos de ciertas habilidades con su uso

Iniciativa (*Initiative*): Define el orden de turno para las figuras en una ronda. Las cifras con iniciativas más bajas actúan antes

Inicio del Escenario (Start of Scenario)

Invocar (Summon)

(figura): Se refiere a una figura puesta en juego por una habilidad de invocación. Representado por un "standee" de monstruo (en el caso de la invocación hecha por un monstruo) o por una señal de la invocación (en el caso de ser hecha por un jugador)

(habilidad): Habilidad que trae una nueva figura en juego

Invocaciones (Summons)

Ítem Consumido (Consumed Item): Designa un ítem que se ha consumido. Un elemento consumido no se puede utilizar de nuevo en un escenario hasta que se actualiza con una habilidad de actualización

Ítem Gastado (Spent Item): designa un ítem que ha sido usado. Un elemento gastado no se puede utilizar de nuevo en un escenario hasta que se actualiza con una capacidad de actualización o mediante un largo descanso

Ítem: otorga habilidades a un personaje cuando se usa. Aparecen como premios durante la partida y se compran como una actividad de la ciudad. Los personajes pueden equipar ítems (nº limitado por tipo) antes de jugar un escenario. Puede utilizarse en cualquier momento durante la ronda si el artículo no está gastado, no está consumido y se cumplen sus condiciones

Jefe (Boss): Un tipo de monstruo designado por un escenario. No se consideran monstruos normales ni de

élite

Línea de Visión (*Line of Sight*): **Línea de visión (LOS):** Requerida para que todas las habilidades de **Ataque** (por ejemplo, sacar una carta de **Modificador de Ataque**) y para las habilidades que especifiquen un **Rango** (incluido el **Saqueo**). Se define como una línea entre cualquier esquina del hexágono de origen y de destino, que no toque un muro, una esquina de un muro o una puerta cerrada.

Logro de grupo (*Party Achievement*): Se concede durante el juego. Se marca en la hoja del grupo. Se utiliza para cumplir los requisitos del escenario

Logros Globales (*Global Achievement*): Se ganan durante la partida. Se marca en el mapa de la campaña. Se usa para cumplir con los requisitos del escenario y desbloquear las opciones de juego

Losetas de Tesoro Numeradas (*Numbered Treasure Tiles*): Puede ser saqueado durante el escenario. Sólo se puede saquear una vez durante la campaña. Los premios son descritos en la parte posterior del libro de escenario

Losetas del Tesoro (*Treasure Tiles*)

Losetas Tesoros "Objetivo" (Goal Treasure Tiles): Puede ser saqueado durante el escenario como parte del objetivo del escenario. No se guarda después de completar el escenario y se restablece si se vuelve a jugar

Loseta superpuesta (Overlay Tile): Loseta colocada encima de una loseta de mapa para indicar una puerta, un tesoro, un obstáculo, un terreno, una placa de presión o una trampa

Maldición (*Curse*): Una condición ganada a través de cartas de habilidad o penalizaciones del juego. Agrega una carta de maldición a un mazo de modificadores de ataque anulando todo el daño cuando se saca **Mano** (*Hand*): formado por las cartas de habilidad elegidas del pool de cartas activas del personaje. Su límite viene escrito en el tablero del personaje.

Marcas de Verificación (Checkmarks)

(Beneficio adicional): Se consigue durante el juego, principalmente a través de la finalización de los objetivos de batalla. Se marca en la hoja de personajes. 3 marcas de verificación harán que el personaje tenga un nuevo perk

(**Prosperidad**): Se consigue durante el juego. Se marca en la parte inferior del mapa de la campaña. Con las suficientes marcas se avanzará el nivel de prosperidad de la ciudad

Mazo de Carta de Habilidad (Ability Card Deck): Formado por todas las cartas de habilidad específicas para un personaje. Los niveles de carta> = 2 no están disponibles al principio del juego.

Mazo de Modificador de Ataque (*Attack Modifier Deck*): Compuesto de Cartas de Modificador de Ataque. Cada personaje tiene su propia baraja. Una baraja es compartida por todos los monstruos. Compuesto de 20 cartas base, más ajustes de la partida y Beneficios Adicionales

Mejora (Enhancement): Una modificación permanente a una carta de habilidad marcada con una etiqueta en la carta. Comprado por un personaje como actividad de la ciudad. Tiene efecto en todos los personajes de la misma clase

Menguante (Waning)

Misiones Personales (Personal Quest): Se obtiene al crear un nuevo personaje. Define las condiciones de retiro del personaje

Modificador de Tirada (Rolling Modifier): Un tipo de carta de modificador de ataque que permite sacar cartas adicionales

Modo Campaña (Campagne Mode): Una de las dos maneras en que se puede jugar un escenario. Un escenario sólo puede ser jugado en modo de campaña una vez por todas los grupos (en total) y sólo si se han cumplido sus requisitos

Modo Casual (Casual Mode): Una de las dos maneras en que se puede jugar un escenario. Un escenario se puede jugar en modo casual si se ha desbloqueado en el mapa de campaña

Monstruo Élite (Elite Monster): Uno de los dos rangos de monstruos. Definido por las instrucciones de configuración del escenario y el nº de caracteres que inició el escenario. Utiliza los valores y rasgos del lado derecho en la carta de estadísticas de monstruos

Monstruo normal (Normal Monster): Uno de los dos rangos de monstruos. Descrito por las instrucciones de configuración del escenario y el número de personajes que inició el escenario. Utiliza los valores y rasgos del lado izquierdo en la carta de estadísticas de monstruos

Monstruo que aparece (Spawn Monster): Se refiere a un monstruo que entra en juego cuando se cumplen condiciones de escenario específicas

Monstruos con Nombre (Named monsters): Un monstruo especial designado por un escenario. No se consideran normales ni de élite

Mover (Move): Capacidad utilizada para recorrer hexágonos del mapa

Muro (Wall): Representa como paredes (lados este y oeste) o sombras (lados norte y sur) en las losetas del mapa. Las paredes bloquean el movimiento, LOS y "el estar adyacente". Los muros entre hexágonos conectados afectan al rango. El área de un hexágono partido es considerada como un muro.

Nivel de Prosperidad (*Prosperity Level*): Aumenta ganando marcas de verificación. Ganar niveles de prosperidad de la ciudad agrega nuevos elementos al suministro de la ciudad y define el nivel máximo para los personajes si eligen subir de nivel

Nivel inicial (starting level)

No Condición (No condition)

No se puede Recuperar (Cannot Recover)

Objetivo de Batalla (Battle Goal): elegido por cada personaje al principio de un escenario. Se marcará el checkmark del objetivo si se cumple y el escenario se completa correctamente

Objetivo del focus (Focus Target): El enemigo al que un monstruo intentará atacar durante su turno

Objetivo (*Target*): La figura que será afectada por una habilidad realizada por otra figura. Los objetivos de una habilidad de ataque y las habilidades que requieran un rango necesitan LOS.

Obstáculos (Obstacle): Una loseta superpuesta que bloquea el movimiento

Oro (Gold): Ganado durante el juego. No se pueden intercambiar entre personajes

Penetración (Pierce): Habilidad que niega algunos o todos escudos

Personaje (Character): personaje controlado por un jugador. El mismo personaje puede ser controlado por varios jugadores durante diferentes sesiones. Un jugador puede controlar varios personajes durante una sesión. Un personaje sólo puede pertenecer a una de los lados.

Pila de Descartes (*Discard Pile*): Compuesto de cartas de habilidad jugadas por un personaje que no contienen un símbolo de perdida. Las cartas descartadas se pueden recuperar a la mano con habilidades de recuperar, un descanso largo o un descanso breve

Pila de Perdidas (Lost Pile): Compuesta de cartas de habilidad jugadas por un personaje que contiene un símbolo perdido, cartas perdidas por daño o cartas perdidas a través del descanso. Las cartas perdidas se pueden recuperar de nuevo en la mano con habilidades de recuperación

Placa de presión (*Pressure Plate*): Una loseta que causa un resultado definido por el escenario si un personaje termina su turno en el hexágono. No cuentan como hexágono ocupado.

Pool Cartas Activas (Active Cards Pool): Formado por las cartas de habilidad de nivel 1 de un personaje, del nivel X y del nivel superior obtenidas al subir de nivel. Es un subconjunto del mazo de cartas de habilidad.

Puerta (Door)

Abierta (Open): Una puerta por la que un personaje se movió. Tratado como un hexágono vacío

Bloqueada (Blocked): No puede ser ingresado ni abierto por ninguna figura hasta que sea especificado por el escenario

Cerrada (Closed): Punto de entrada entre dos habitaciones. Una puerta cerrada es tratada como una pared. Sólo puede ser movido por un personaje. Una puerta se abre inmediatamente cuando un personaje entra en el hexágono

Puntos de Golpe (Hit Points): La cantidad de daño que una figura puede perder antes de que se agota (jugador) o muere (monstruo)

Rango (Range)

Ranura (Slot): Un lugar en una carta de habilidad de bonificación activa o de un ítem usado para marcar cuantos usos de la habilidad quedan

Rasgo (*Trait*): Habilidad listada en una carta de estadísticas de monstruos. Los rasgos están activos y disponibles para todos los monstruos de ese tipo durante toda la ronda

Recuperar (*Recover*): Habilidad que devuelve las cartas descartadas o perdidas en la mano

Represalia X (*Retaliate X*): Habilidad que inflige daño a una figura que realizó un ataque. Represalia no es considerada un ataque

Reputación (Reputation)

Ronda (*Round*): : Engloba un solo ciclo de turnos individuales realizados por todas las figuras. Una ronda termina cuando todas las figuras han completado cada una de sus turnos

Salto (*Jump*): Un tipo de habilidad de movimiento que ignora figuras, trampas y terreno excepto aquellos ubicados en el hexágono final

Santuario (Sanctuary): Un personaje puede donar 10 de oro al santuario como una actividad de la ciudad para ganar 2 condiciones de bendición

Saquear X (*Loot X*): Habilidad utilizada por una figura para obtener tesoros (jugadores solamente) y tokens de dinero durante un escenario. Tokens de dinero saqueadas por los monstruos se eliminan permanentemente

Subida de Nivel (Leveling Up)

Suministro de la Ciudad (City Supply): Es el stock de artículos disponibles para la compra en la ciudad. Los ítems se añaden a la oferta aumentando el nivel de prosperidad de la ciudad y a través de los premios obtenidos durante el juego

Tabla de Infusión de Elementos (*Elemental Infusion Table*): se utiliza para rastrear el estado de los elementos infundidos durante un escenario. Los elementos pueden ser inertes, fuertes o menguantes

Tablero de Personaje (*Character Mat*): Define el tamaño máximo de la mano de un personaje, registra los HP y la XP, designa el sitio del área activa, la pila de descarte y la pila de perdida.

Terreno Difícil (Difficult Terrain): Implica un coste de movimiento a un hexágono de 2

Terreno Peligroso (Hazardous Terrain): Una loseta superpuesta que inflige daño cuando una figura se mueve sobre él. De pie sobre ella no causa daño

Terreno (Terrain)

Tirar (Pull): Habilidad que mueve a un enemigo hacia la figura

Token de Dinero (Money Token): Colocado en el hexágono de muerte de un monstruo no invocado, no que aparece. Saqueado por un personaje con una habilidad de saqueo o terminando su turno en el hexágono. Se gana oro al final del escenario

Token de Invocación (Summon Token)

Trampa de Daño (Damage Trap)

Trampa (*Trap*): Una loseta superpuesta que inflige daño o condiciones negativas cuando una figura se mueve sobre ella. La trampa se quita después de que se dispare o una puerta se cierra sobre ella

Turno de Jugador y de Monstruo (*Player and Monsters Turn*): Define el alcance de todas las actividades y acciones que una figura puede realizar durante una ronda. Todas las figuras realizan un turno cada una, sólo una a la vez, en una ronda. Un turno empieza cuando la figura previa acaba su turno, y acaba cuando la siguiente figura empieza su turno.

Ventaja (Advantage): Permite sacar dos cartas modificadoras de ataque en lugar de una y elegir la mejor **Vuelo** (Flying): Un tipo de habilidad de movimiento que ignora las figuras (excepto en el hexágono final), las trampas y el terreno