

DESCENT™

VIAJE A LAS TINIEBLAS

SEGUNDA EDICIÓN



REGLAS DE JUEGO



INTRODUCCIÓN

Bajaron por las escaleras de piedra tan silenciosamente como les fue posible, pues no querían arriesgarse a revelar su presencia a los inmundos esbirros que podían estar acechando entre las sombras. El tenue brillo de la piedra encantada de Leoric apenas alcanzaba para iluminar la oscuridad del lugar. Jain preparó despacio una flecha en su arco, tensando hábilmente la cuerda mientras la pequeña silueta de Tumbo hacia girar sus puñales detrás de ella.

—Está aquí, en alguna parte —susurró Avric—. Permaneced alerta.

—Salve, bravos héroes —bramó de repente una voz estentórea desde algún lugar de las tinieblas—. ¡Habéis llegado tan lejos! Es una lástima que vuestro viaje termine aquí...

La voz prorrumpió en una sonora carcajada que fue apagándose paulatinamente mientras docenas de figuras monstruosas emergían de la negrura y rodeaban a los héroes. Pronto la estancia quedó sumida en el fragor de la batalla...

RÉSUMEN DEL JUEGO

Descent: Viaje a las tinieblas (segunda edición) es un juego de tablero para grupos de dos a cinco jugadores. Uno de ellos asume el papel del Señor Supremo, y todos los demás controlan a los héroes. Durante cada partida los héroes emprenderán aventuras adentrándose en peligrosas cavernas, antiguas ruinas, mazmorras tenebrosas y bosques malditos. Por el camino se enfrentarán a monstruos, acumularán riquezas y tratarán de frustrar los malignos planes del Señor Supremo.

OBJETIVO DEL JUEGO

Antes de cada partida, los jugadores deben escoger una de las aventuras descritas en la Guía de aventuras. Cada una de ellas plantea a los jugadores objetivos concretos que deberán completar para ganar la partida. Los héroes ganan y pierden como equipo, pero para el Señor Supremo la victoria (o derrota) es individual.

También puede jugarse una campaña, que consiste en una serie de aventuras conectadas entre sí para formar una historia épica. Durante una campaña, los jugadores obtienen mejoras y aumentan el poder de sus héroes a lo largo de varias partidas. La mayor parte de este manual de reglas asume que los jugadores sólo van a emprender una aventura individual (y no una campaña). Las reglas para campañas se explican más adelante (ver “Reglas para campañas” en la página 19).



LISTADO DE COMPONENTES

Esta caja básica del juego incluye los siguientes componentes:

- Este manual de reglas
- 1 Guía de aventuras
- 8 miniaturas de héroes
- 31 miniaturas de monstruos:
 - 5 Zombis (4 de color hueso y 1 de color rojo)
 - 5 Arqueros goblin (4 de color hueso y 1 de color rojo)
 - 5 Arañas de las cavernas (4 de color hueso y 1 de color rojo)
 - 4 Moldeadores de carne (3 de color hueso y 1 de color rojo)
 - 4 Barghests (3 de color hueso y 1 de color rojo)
 - 2 Ettins (1 de color hueso y 1 de color rojo)
 - 2 Elementales (1 de color hueso y 1 de color rojo)
 - 2 Meriodones (1 de color hueso y 1 de color rojo)

- 2 Dragones de las sombras (1 de color hueso y 1 de color rojo)
- 9 dados especiales de seis caras:
 - 1 dado azul de Ataque
 - 2 dados rojos de Potencia
 - 2 dados amarillos de Potencia
 - 1 dado marrón de Defensa
 - 2 dados grises de Defensa
 - 1 dado negro de Defensa
- 7 peanas de plástico
- 8 hojas de héroe
- 1 bloc de hojas de campaña
- 152 cartas pequeñas:
 - 84 cartas de Clase
 - 20 cartas de Tienda para el Acto I
 - 14 cartas de Tienda para el Acto II
 - 16 cartas de Estado
 - 12 cartas de Búsqueda
 - 6 cartas de Reliquia
- 84 cartas grandes:
 - 40 cartas de Señor Supremo
 - 18 cartas de Monstruo
 - 12 cartas de Lugarteniente
 - 10 cartas de Evento de viaje
 - 4 cartas de Activación
- 205 fichas de cartón:
 - 48 piezas de tablero
 - 45 fichas de Daño
 - 35 fichas de Fatiga
 - 7 puertas
 - 16 fichas de Héroe
 - 9 fichas de Búsqueda
 - 6 fichas de Lugarteniente
 - 10 fichas de Objetivo
 - 8 fichas de Aldeano
 - 20 fichas de Estado
 - 1 ficha de Familiar (Cadáver reanimado)

DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES

En esta sección se explican con más detalle los diversos componentes.

GUÍA DE AVENTURAS

La Guía de aventuras contiene todas las aventuras del juego básico, incluidos sus preparativos, reglas especiales y objetivos concretos. Los jugadores deben consultar esta guía para elegir una aventura y preparar la partida.



MINIATURAS

Los héroes y los monstruos se representan sobre el tablero mediante miniaturas de plástico. Las miniaturas de los héroes son de color gris, y las de los monstruos pueden ser rojas o de color hueso. Éstas últimas identifican a los monstruos comunes, mientras que las rojas representan a los monstruos líderes, versiones más poderosas de los comunes.



DADOS ESPECIALES

Estos dados se utilizan para resolver ataques, tiradas y demás mecánicas de juego que dependen de resultados aleatorios.



HOJAS DE HÉROE

Cada hoja de héroe contiene toda la información necesaria para que un jugador lo controle durante la partida.

HOJAS DE CAMPAÑA

Estas hojas se usan durante el juego de campaña. En ellas se anotan los datos más relevantes entre partidas.

CARTAS DE CLASE

Estas cartas se dividen en ocho mazos distintos que representan las ocho clases de héroe del juego. Cada mazo contiene todas las habilidades y equipo inicial correspondientes a la clase.



CARTAS DE TIENDA

Estas cartas muestran los distintos objetos que pueden encontrar o adquirir los héroes durante una partida. Se dividen en cartas para el Acto I y cartas para el Acto II.



CARTAS DE ESTADO

En estas cartas se describen los distintos efectos prolongados del juego. Cuando una miniatura adquiere uno de estos estados, los jugadores deben consultar su carta para determinar el efecto que ejerce en el juego.



CARTAS DE BÚSQUEDA

Estas cartas representan objetos útiles que los héroes pueden encontrar durante una aventura. Se roban cada vez que un héroe lleva a cabo una acción de buscar. En el juego de campaña, los héroes también reciben la cantidad de oro indicada en la carta.



CARTAS DE RELIQUIA

Estas cartas representan artefactos únicos de gran poder presentes en el juego de campaña. Pueden obtenerse tanto los héroes como el Señor Supremo.



CARTAS DE SEÑOR SUPREMO

El jugador que hace las veces de Señor Supremo utiliza estas cartas para realizar diversas acciones, como ayudar a sus monstruos o activar una trampa que afecte a los héroes. Las hay de dos tipos: básicas, que son las que recibe el Señor Supremo al principio de la partida, y mejoras que pueden adquirirse con puntos de experiencia durante el transcurso de una campaña.



CARTAS DE MONSTRUO

En estas cartas figura toda la información de los distintos monstruos del juego. En el anverso de la carta se enumeran las características y capacidades más importantes de la criatura, y en el reverso se explican con detalle las reglas de dichas capacidades y la cantidad de miniaturas que deben utilizarse en función del número de héroes que haya en la partida. Todos los monstruos tienen una carta para el Acto I y otra para el Acto II.



CARTAS DE LUGARTEÑIENTE

Estas cartas son similares a las de Monstruo, salvo que recogen la información correspondiente a los aliados más formidables del Señor Supremo: los lugartenientes. Cada lugarteniente posee una carta de Acto I y otra de Acto II.



CARTAS DE EVENTO DE VIAJE

Estas cartas se usan para determinar si tiene lugar algún incidente cuando los héroes emprenden un viaje durante una campaña.



CARTAS DE ACTIVACIÓN

Estas cartas ofrecen un resumen de los turnos de los héroes y del Señor Supremo, y también se utilizan para identificar a los héroes que ya han completado su turno. Las hay de cuatro colores diferentes, uno para cada ficha de Héroe.



PIEZAS DE TABLERO

Estas piezas de cartón troquelado representan las distintas ubicaciones que los héroes podrán explorar durante la partida. Cada aventura presenta una distribución exclusiva para la que se utilizan distintas combinaciones de estas piezas. Todas ellas son de doble cara; en una de las caras figura una localización de interior, y en la otra un entorno exterior.



FICHAS DE DAÑO Y FATIGA

Estas fichas se usan para señalar la cantidad de Daño y Fatiga que sufren los héroes durante una aventura. Las fichas de Daño también sirven para registrar el daño infligido a monstruos y lugartenientes.



PUERTAS Y PEANAS DE PLÁSTICO

Estas puertas se colocan sobre el tablero en algunas aventuras. Las hay normales y cerradas con llave. Antes de empezar la partida hay que encasar cada puerta en una peana de plástico.



FICHAS DE HÉROE

Estas fichas se emplean para reflejar diversos aspectos del juego; su uso concreto se especifica en las reglas de la aventura o en las cartas que requieran su utilización.



FICHAS DE BÚSQUEDA

Estas fichas señalan los espacios del tablero en los que un héroe puede buscar objetos, pociones y elementos específicos de la aventura. Una de estas fichas tiene un dorso único, y sólo se utiliza en ciertas aventuras.



FICHAS DE LUGARTENIENTE

Estas fichas representan a los lugartenientes sobre el tablero. La ilustración que figura en cada una de ellas es la misma que en su correspondiente carta de Lugarteniente.

FICHAS DE OBJETIVO

Muchas aventuras plantean distintos objetivos al Señor Supremo y a los héroes. Estas fichas se usan para señalar la posición de estos objetivos en el tablero de juego. Las fichas de Objetivo tienen figuras y colores exclusivos en el dorso para su utilización en aventuras específicas.



FICHAS DE ALDEANO

Estas fichas representan a los distintos personajes que pueden encontrarse los héroes durante una aventura, como pueden ser aldeanos, guardias y demás personajes que sean importantes para esa aventura en concreto. La Guía de aventuras explica todas las reglas especiales que se aplican a estos personajes.

FICHAS DE ESTADO

Estas fichas se utilizan para identificar a los monstruos afectados por un efecto prolongado, y se corresponden con diversas cartas de Estado.



FICHA DE FAMILIAR

Esta ficha se utiliza para representar a un familiar controlado por uno de los héroes. En este caso concreto se trata de un Cadáver reanimado, que puede ser invocado por un Nigromante.



ANTES DE JUGAR

Antes de empezar a jugar a *Descent: Viaje a las tinieblas*, separa con cuidado todas las fichas y piezas de tablero de las láminas troqueladas. A continuación monta las puertas sobre las peanas de plástico.

Algunas de las miniaturas más grandes requieren un mínimo montaje. Basta con encajar las piezas, pero si los jugadores lo prefieren pueden echarles una gota de pegamento instantáneo para que el montaje sea permanente.

PREPARACIÓN

Para organizar una partida de *Descent: Viaje a las tinieblas*, tanto los jugadores héroes como el Señor Supremo deben llevar a cabo una serie de pasos. Ciertas aventuras también pueden requerir preparativos adicionales, en cuyo caso se especificarán en su correspondiente descripción de la Guía de aventuras. Las siguientes instrucciones detallan los pasos que se deben completar para preparar una partida del juego básico, es decir, una sola aventura que puede terminarse en una única sesión. Los jugadores pueden optar por jugar una aventura que forme parte de una campaña, o bien emplear la variante de Juego épico (ver “Reglas para campañas” y “Juego épico” en la página 19).

PREPARATIVOS GENERALES

Antes de empezar a jugar es preciso seguir estos pasos:

- Elegir una aventura:** Esta caja básica de *Descent: Viaje a las tinieblas* contiene 16 aventuras únicas (además de otras 4 aventuras específicas para el juego de campaña), con instrucciones y objetivos concretos tanto para los héroes como para el Señor Supremo. Los jugadores deben consultar la Guía de aventuras y elegir cuál de ellas quieren jugar. Para la primera partida se recomienda la aventura introductoria “Primera sangre”.
- Preparar el tablero:** Los jugadores deben consultar el diagrama “Encuentro 1” de la correspondiente sección de la Guía de aventuras para disponer las piezas que conforman el tablero. También han de colocarse las puertas indicadas en la Guía.
- Escoger bandos:** Los jugadores deciden cuál de ellos desempeñará el papel del Señor Supremo. Se recomienda que esta labor se ceda al jugador con más experiencia. Todos los demás jugadores serán los héroes de la aventura. Si los jugadores no logran ponerse de acuerdo, la decisión se tomará al azar (por ejemplo, tirando un dado).
- Preparar las fichas:** Se ordenan por tipo todas las fichas de Daño, Fatiga, Héroe y Estado, y se colocan formando montones al alcance de todos los jugadores.
- Crear los mazos de Búsqueda y Estado:** Se barajan todas las cartas de Búsqueda y se colocan boca abajo formando un mazo al alcance de los jugadores héroes. Luego se barajan las cartas de Estado en montones separados según el tipo, y se dejan al alcance de todos los jugadores.

ARQUETIPOS HEROICOS

Cada héroe posee un símbolo de arquetipo impreso en su hoja de héroe. Este arquetipo define las clases que puede escoger. Los distintos arquetipos son:



GUERRERO



SANADOR



MAGO



EXPLORADOR

PREPARATIVOS DE LOS HÉROES

Una vez completados los preparativos generales, los jugadores héroes deben llevar a cabo los pasos que se indican a continuación, seguidos por los preparativos del Señor Supremo (ver más adelante).

- Coger cartas de Activación y fichas de Héroe:** Cada jugador héroe elige una carta de Activación y coge las fichas de Héroe del mismo color.
- Elegir héroes:** Todos los jugadores héroes deben ponerse de acuerdo para seleccionar los héroes que quieren controlar. Cada jugador ha de elegir una hoja de héroe y coger su correspondiente miniatura. En una partida de dos jugadores, el único jugador héroe deberá controlar 2 héroes distintos (ver “Partidas de dos jugadores” en la página 18).
- Elegir clases:** Cada jugador héroe escoge un mazo de cartas de Clase que tenga el mismo ícono de arquetipo impreso en la hoja de su héroe (ver “Arquetipos heroicos” en la página 4). Cada arquetipo engloba distintas clases; hay dos disponibles para cada uno de los arquetipos incluidos en la caja básica, y cada uno de estos define las habilidades que puede adquirir un héroe con dicha clase. Los mazos de Clase que no haya elegido nadie deben devolverse a la caja del juego.

Cuando un jugador elige una clase para su héroe, debe coger su correspondiente mazo de cartas (ver “Contenido de una carta de Clase” en la página 8). Este mazo contiene el equipo inicial del héroe, así como las habilidades asociadas a su clase. Un jugador no puede escoger una clase que no se corresponda con el ícono de arquetipo impreso en la hoja de su héroe. Tampoco se puede escoger una clase que ya esté cogida por otro jugador.

- Elegir habilidades:** Cada héroe comienza la partida con su habilidad básica (la carta de Clase que no tiene ícono de experiencia) y el equipo inicial del mazo de Clase que ha escogido.

Si se va a jugar una partida con las reglas básicas, todas las demás habilidades se devuelven a la caja del juego; sólo se utilizan en partidas de campaña o con la variante de Juego épico (ver “Reglas para campañas” y “Juego épico” en la página 19).

- Colocar a los héroes:** Cada jugador coloca la miniatura de su héroe sobre el tablero, en la zona indicada por la descripción de la aventura (normalmente se trata de una pieza de tablero de entrada).

PREPARATIVOS DEL SEÑOR SUPREMO

El Señor Supremo debe seguir estas instrucciones después de que los héroes hayan completado sus preparativos (ver sección anterior).

- Elegir a los monstruos:** En la Guía de aventuras se enumeran las distintas opciones de grupos de monstruos que el Señor Supremo puede utilizar en cada aventura. Debe coger las cartas de Monstruo de Acto I y las miniaturas correspondientes a los grupos de monstruos que ha escogido, y colocar todos estos componentes frente a él. Para más información sobre el proceso de selección de monstruos, consulta la sección “Monstruos” en la página 2 de la Guía de aventuras.

Muchas aventuras también ponen un lugarteniente a disposición del Señor Supremo. Si éste es el caso, el Señor Supremo ha de coger la correspondiente carta de Lugarteniente del Acto I, así como su ficha, y colocar ambos componentes frente a él.

- Realizar los preparativos de la aventura:** El Señor Supremo debe consultar la sección “Preparativos” de la aventura escogida y seguir las instrucciones que en ella se dan. Esto incluye la colocación de miniaturas de monstruo y fichas de Objetivo, Búsqueda y Aldeano según se indique en el diagrama del tablero de la aventura.
- Crear el mazo del Señor Supremo:** El Señor Supremo baraja las 15 cartas básicas de Señor Supremo para crear su mazo.

Si se va a jugar una partida con las reglas básicas, todas las demás cartas de Señor Supremo se devuelven a la caja del juego; sólo se utilizan en partidas de campaña o con la variante de Juego épico (ver “Reglas para campañas” y “Juego épico” en la página 19).

- Robar cartas de Señor Supremo:** El Señor Supremo roba un número de cartas de su mazo **igual al número de héroes** para crear su mano inicial (ver “Cartas de Señor Supremo” en la página 16).

Cuando los jugadores hayan terminado los preparativos de los héroes y del Señor Supremo, ya estarán listos para comenzar la partida.

CONTENIDO DE UNA PIEZA DE TABLERO



- Pieza de tablero:** Cada pieza de tablero es una tarjeta de cartón de gran tamaño que se combina con otras piezas para formar el tablero de juego.
- Casilla:** Cada pieza de tablero está compuesta por varios espacios cuadrados que se denominan casillas (como la que aparece sombreada en rojo). Ciertas casillas pueden tener reglas especiales en función de su contenido.
- Código:** Todas las piezas de tablero se identifican mediante un código único que consiste en un número y una letra para facilitar la referencia.
- Borde:** Todas las piezas de tablero tienen extremos con salientes que se conectan con los salientes de otras piezas. Los bordes lisos y negros de una pieza representan muros infranqueables a través de los cuales no se puede pasar normalmente (ver “Salir del tablero” en la página 9).



DIAGRAMA DE PREPARACIÓN (PARTIDA DE 4 JUGADORES)



- Tablero:** El tablero se sitúa en el centro de la zona de juego. Sobre él se colocan las miniaturas de héroes y monstruos, así como las fichas de Búsqueda y de Objetivo en las casillas señaladas en la Guía de aventuras.
- Hojas de héroe:** Los jugadores héroes colocan sus hojas de héroe boca arriba frente a ellos.
- Cartas de Clase:** Los jugadores héroes colocan sus cartas de Clase boca arriba frente a ellos, junto a sus hojas de héroe.
- Cartas de Activación y fichas de Héroe:** Los jugadores héroes colocan sus cartas de Activación con las correspondientes fichas de Héroe frente a ellos para poder consultarlas fácilmente.
- Cartas de Señor Supremo:** El Señor Supremo baraja su mazo de cartas de Señor Supremo y lo coloca boca abajo frente a él.
- Cartas de Monstruo:** El Señor Supremo coge todas las cartas de Monstruo necesarias para la aventura (según se especifique en la Guía de aventuras) y las coloca frente a él.
- Reserva de fichas de Daño y Fatiga:** Las fichas de Daño y Fatiga deben quedar al alcance de todos los jugadores, agrupadas en dos montones separados pero formando un suministro común.
- Cartas de Búsqueda:** Las cartas de Búsqueda deben barajarse y colocarse boca abajo formando un mazo junto al tablero, al alcance de todos los jugadores héroes.
- Cartas y fichas de Estado:** Todas las cartas y fichas de Estado deben situarse al alcance de todos los jugadores.
- Dados:** Los dados deben dejarse cerca de la zona de juego central, al alcance de todos los jugadores.

MECÁNICA DE JUEGO

Una partida de *Descent: Viaje a las tinieblas* transcurre a lo largo de una serie de rondas de juego. Durante una ronda, cada jugador resuelve un turno propio, empezando por uno de los héroes. Cada jugador debe completar su turno antes de que otro pueda empezar el suyo. Cada ronda, los jugadores héroes deben decidir en conjunto el orden en el que quieren actuar. Este orden puede variar cada ronda. Si no consiguen ponerse de acuerdo en un orden, deberán proceder en el sentido de las agujas del reloj empezando por el jugador que esté sentado a la izquierda del Señor Supremo. Cuando todos los héroes hayan completado sus turnos, dará comienzo el del Señor Supremo. Una vez que el Señor Supremo haya finalizado su turno, la ronda se da por concluida y se inicia una nueva ronda.

CONTENIDO DE UNA HOJA DE HÉROE



PARTE TRASERA

- Nombre y arquetipo:** En la parte superior se muestra el nombre del héroe y el arquetipo al que está asociado. Cuando haya que escoger una clase para el héroe, solo se puede elegir entre los mazos de cartas de Clase que tengan el mismo ícono de arquetipo que el de su hoja de héroe.
- Características:** Aquí se enumeran todas las características del héroe. De arriba abajo, estas características son **VELOCIDAD**, **VIDA**, **AGUANTE** y **DEFENSA**. La Velocidad determina la cantidad de puntos de movimiento que recibe el héroe cuando realiza una acción de movimiento. La Vida de un héroe equivale a la cantidad de Daño que puede encajar antes de caer derrotado, mientras que el Aguante representa la cantidad máxima de Fatiga que puede resistir (ver las secciones “Daño y Vida” y “Fatiga y Aguante” en la página 13). La Defensa de un héroe indica los dados de Defensa que ha de tirar cuando le atacan.
- Capacidad de héroe:** Todos los héroes poseen una capacidad única que aparece descrita aquí.
- Atributos:** En esta zona de la hoja se muestran los atributos del héroe, que son **FUERZA** ♀, **CONOCIMIENTO** 📚, **VOLUNTAD** ⚡ y **PERCEPCIÓN** 🕵️. Estos atributos suelen emplearse en determinadas ocasiones para comprobar si el héroe logra utilizar una habilidad con éxito, resistir el ataque especial de un monstruo o eludir una trampa jugada por el Señor Supremo (ver “Pruebas de atributo” en la página 15).
- Proeza heroica:** En esta zona se describe la Proeza del héroe. Cuando un héroe utiliza su Proeza heroica, el jugador debe darle la vuelta a su hoja de héroe para indicar que ya la ha usado (ver “Proezas heroicas” en la página 15).

RESUMEN DEL TURNO DEL HÉROE

Durante cada turno de héroe, el jugador héroe activo debe llevar a cabo los siguientes pasos en el orden indicado.

- Inicio del turno:** Durante este paso expira todo efecto que pese sobre el héroe activo y que dure “hasta el comienzo de su próximo turno”. Además, el jugador héroe puede utilizar cualquier capacidad que se active “al comienzo de su turno”. A continuación el jugador repone sus cartas agotadas (ver “Agotar y reponer cartas” en la página 8).
- Equipar objetos:** Si el jugador desea equiparse objetos distintos, debe hacerlo durante este paso de su turno. En la sección “Equipo” (página 11) se explican con detalle el equipamiento de cartas y los límites que deben respetarse al hacerlo. Todo objeto sobrante debe ponerse boca abajo y no podrá ser utilizado hasta que esté equipado.
- Realizar acciones:** Cada héroe puede efectuar dos ACCIONES en su turno. Puede llevarlas a cabo en el orden que prefiera, y no está obligado a usar ambas. A menos que se indique lo contrario, toda acción debe resolverse por completo antes de poder realizar la siguiente. El jugador puede llevar a cabo cualquiera de las acciones que se describen a continuación, e **INCLUSO PUEDE REALIZAR LA MISMA ACCIÓN DOS VECES**. Para saber más sobre estas acciones, consulta la sección “Turno del héroe” en la página 8.
 - Movimiento:** El jugador mueve la miniatura de su héroe tantas casillas como su Velocidad. El héroe puede interrumpir este movimiento con otra acción y luego completar su movimiento una vez resuelta dicha acción.
 - Atacar:** El héroe ataca a un monstruo.
 - Usar una habilidad:** El héroe utiliza una habilidad que figure en una de sus cartas de Clase y que requiera el uso de una acción para resolverse. Estas acciones se indican con el símbolo ➔.
 - Descansar:** El héroe recupera toda la Fatiga al final de este turno.
 - Buscar:** Si el héroe se encuentra sobre una casilla ocupada por una ficha de Búsqueda o en una casilla adyacente a ésta, puede revelar la ficha.
 - Ponerse en pie:** Ésta es la única acción que puede realizar durante su turno un héroe que ha caído fuera de combate. La acción permite al héroe recuperar Daño y prepararse para ser activado con normalidad en la siguiente ronda.
 - Reanimar a un héroe:** El héroe restaura Vida a otro héroe que se encuentre fuera de combate en una casilla adyacente.
 - Abrir o cerrar una puerta:** El héroe abre o cierra una puerta adyacente.
 - Especial:** Ciertas cartas o aventuras ofrecen a los héroes la posibilidad de llevar a cabo acciones exclusivas. Estas acciones se identifican claramente como tales (“acción”) o se indican mediante el símbolo ➔.
- Poner boca abajo la carta de Activación:** Cuando el jugador héroe termina de resolver sus acciones, le da la vuelta a su carta de Activación para ponerla boca abajo, indicando así que su turno ha finalizado.

Cuando un jugador le da la vuelta a su carta de Activación, su turno termina y empieza el de otro jugador héroe. Una vez que todos los héroes tengan boca abajo sus cartas de Activación (y por tanto esté boca arriba el resumen del turno del Señor Supremo), se procede a resolver el turno del Señor Supremo (ver página 8).

CONTENIDO DE UNA CARTA DE CLASE



REVERSO



ANVERSO

- Icono de arquetipo:** Este ícono designa el arquetipo al que pertenece la clase. Un héroe debe tener este mismo ícono de arquetipo en su hoja de héroe para poder escoger la clase (ver “Contenido de una hoja de héroe” en la página 7).
- Nombre de la clase:** Éste es el nombre de la clase. Todas las cartas de Clase que contienen este nombre pertenecen al mismo mazo de Clase.
- Nombre de la habilidad:** En la parte superior de la carta figura el nombre de la habilidad, junto con el de la clase a la que pertenece.
- Icono de experiencia:** Este número indica la cantidad de puntos de experiencia que cuesta adquirir la habilidad. Los héroes comienzan el juego con sus cartas de habilidad básicas y su equipo inicial. Estas cartas básicas no tienen íconos de experiencia.
- Reglas:** En esta zona de la carta se describen las reglas de la habilidad.
- Coste en Fatiga:** Ciertas habilidades requieren que el héroe sufra Fatiga para utilizarlas. La cantidad concreta de Fatiga se muestra aquí, en el ícono de Fatiga. Las cartas de Clase que no tienen coste en Fatiga se pueden usar sin sufrir Fatiga.

RESUMEN DEL TURNO DEL SEÑOR SUPREMO

Durante cada turno del Señor Supremo, éste debe llevar a cabo los siguientes pasos en el orden indicado.

- Inicio del turno:** Durante este paso expira todo efecto que pese sobre el Señor Supremo y que dure “hasta el comienzo de su próximo turno”. A continuación debe robar una carta de Señor Supremo, y luego puede jugar cualquier cantidad de cartas de Señor Supremo en las que se declare de forma específica que pueden jugarse “al comienzo de su turno”. Después el Señor Supremo repone sus cartas agotadas (ver “Agotar y reponer cartas” en la página 8).
- Activar monstruos:** El Señor Supremo activa todos sus grupos de monstruos de uno en uno y en el orden que prefiera. Los monstruos se agrupan por tipo, y un mismo grupo puede estar formado por monstruos comunes y líderes (ver “Monstruos” en la página 16).
- Fin de la ronda:** Los héroes dan la vuelta a sus cartas de Activación para ponerlas boca arriba. A continuación empieza una nueva ronda con el turno de un jugador héroe.

CÓMO GANAR LA PARTIDA

Cada aventura estipula condiciones de victoria específicas tanto para el Señor Supremo como para los jugadores héroes. **Es importante señalar que la mayoría de las aventuras constan de dos partes denominadas ENCUENTROS.** Completar el encuentro 1 de una aventura no decide al vencedor de la partida. ¡El primer bando (los héroes o el Señor Supremo) que consiga cumplir la condición de victoria del encuentro final es declarado ganador!

TURNO DEL HÉROE

Durante su turno, un jugador héroe puede realizar dos acciones cualesquiera de su elección. En esta sección se explican con más detalle las reglas concernientes a las acciones.

MOVIMIENTO

Cuando un jugador héroe efectúa una acción de movimiento, recibe tantos PUNTOS DE MOVIMIENTO como la Velocidad de su héroe (representada por el símbolo en su hoja de héroe). Moverse a una casilla adyacente cuesta 1 punto de movimiento (excepto cuando se entra en determinados tipos de terreno; ver “Terreno” en la página 18). El jugador puede mover al héroe menos casillas que su Velocidad. También se pueden realizar dos acciones de movimiento seguidas, en cuyo caso el héroe recibe tantos puntos de movimiento como el doble de su Velocidad.

Las miniaturas no pueden entrar ni pasar por casillas ocupadas por otras miniaturas ni por Obstáculos (ver “Terreno” en la página 18). Tales casillas son CASILLAS BLOQUEADAS. No obstante, cualquier miniatura puede moverse en diagonal (incluso entre esquinas o entre dos casillas bloqueadas), y también a través de miniaturas aliadas. Las miniaturas de héroes son todas aliadas entre sí, al igual que las miniaturas de monstruos entre sí. Una miniatura no puede terminar su movimiento en la misma casilla que otra miniatura.

Un héroe que realiza una acción de movimiento puede interrumpir este desplazamiento para llevar a cabo otra acción (como atacar) y luego continuar el resto de su movimiento tras resolver la segunda acción. Por ejemplo, un héroe con Velocidad 4 podría moverse dos casillas, efectuar un ataque y luego moverse otras dos casillas después de resolver por completo el ataque.

Los monstruos siguen las mismas reglas de movimiento que los héroes, con la salvedad de que no pueden sufrir Fatiga para recibir puntos de movimiento adicionales (ver “Movimiento adicional” a continuación).

MOVIMIENTO ADICIONAL

Un héroe puede sufrir Fatiga para recibir puntos de movimiento adicionales en su turno. Por cada punto de Fatiga sufrido, el héroe recibe 1 punto de movimiento. Si el héroe ya tiene tanta Fatiga acumulada como su Aguante, no podrá sufrir más Fatiga para recibir puntos de movimiento adicionales (ver “Fatiga y Aguante” en la página 13). Un jugador héroe **no tiene que realizar una acción de movimiento** para poder sufrir Fatiga para moverse. Durante su turno, antes o después de resolver una acción, o incluso en mitad de una acción de movimiento, un héroe puede sufrir Fatiga para recibir puntos de movimiento adicionales.

AGOTAR Y REPONER CARTAS



CARTA AGOTADA



CARTA REPUESTA

Algunas cartas requieren que el jugador las AGOTE al utilizarlas. Cuando un jugador agota una carta, basta con girarla hasta ponerla de lado para indicar que ya se ha usado. Al comienzo del turno de un jugador, se REPONEN todas las cartas que tenga agotadas enderezándolas para dejarlas en posición vertical. Un jugador no puede usar una carta agotada hasta que esté repuesta.

CASILLAS VACÍAS

Algunas capacidades y efectos de cartas hacen referencia a casillas vacías. Una casilla vacía se define como una casilla que no está ocupada por ninguna miniatura y que no bloquea ni el movimiento ni la línea de visión. A menos que se especifique lo contrario, las casillas que contienen fichas siguen considerándose vacías en lo que respecta a estos efectos.

SALIR DEL TABLERO

Normalmente las miniaturas no pueden pasar a través de las paredes que delimitan los bordes de una pieza de tablero. Algunas aventuras permiten a las miniaturas salir del tablero. Para ello suele ser necesario atravesar una pieza de entrada o salida (ver más adelante). Para salir del tablero, la figura debe desplazarse hasta una de las casillas del borde de la pieza de entrada o salida (las sombreadas en rojo en las ilustraciones de abajo), y desde ahí gastar 1 punto de movimiento. A excepción de los bordes de entrada y salida, las miniaturas no pueden pasar a través de los bordes negros de estas mismas piezas, ya que siguen representando paredes infranqueables. La Guía de aventuras define en cada caso qué pieza es la entrada y cuál la salida (si la hay).



BORDES DE PIEZAS DE ENTRADA Y SALIDA

EJEMPLO DE MOVIMIENTO



1. Grisban el Sediento pretende eludir a los Arqueros goblins de esta sala, pero las miniaturas de monstruos bloquean el movimiento de los héroes, por lo que debe buscar el modo de rodearlos.
2. Su Velocidad es de 3, así que podría avanzar en línea recta, pero de este modo no se acercaría al pasillo al que quiere llegar.
3. Puede moverse en diagonal para cubrir más terreno. Cabe destacar que el borde negro de las piezas de tablero **no bloquea el movimiento en diagonal entre esquinas**.

ATACAR

Cuando un jugador héroe efectúa una acción de ataque, puede utilizar una de sus armas equipadas para lanzar un ataque contra una casilla ocupada por un monstruo. El arma equipada determina las casillas que pueden ser seleccionadas como objetivo del ataque del héroe. Un arma con el ícono *Cuerpo a cuerpo* sólo puede utilizarse para atacar una casilla **ADYACENTE** (ver “Casillas adyacentes” en la página 10). Un arma con el ícono *A distancia* permite seleccionar como objetivo **cualquier** casilla que esté dentro de la línea de visión del héroe atacante (ver “Combate” en la página 12).



CUERPO A CUERPO A DISTANCIA

Los ataques de monstruos siguen las mismas reglas que los ataques de los héroes, con la excepción de que los monstruos carecen de armas equipadas. En vez de eso, su tipo de ataque (*Cuerpo a cuerpo* o *A distancia*) se indica en la correspondiente carta de Monstruo junto con los dados que han de tirarse para resolverlo.

El combate se resuelve siguiendo estos pasos por orden. Cada uno de ellos se describe con mayor detalle en secciones posteriores (ver “Combate” en la página 12).

1. **Declarar arma y objetivo:** El jugador atacante elige cuál de sus armas equipadas usará para el ataque y declara el objetivo del mismo (una casilla ocupada por una miniatura enemiga). A continuación coge los dados de Ataque necesarios para la tirada.
2. **Tirar los dados:** El jugador atacante tira sus dados mientras el jugador defensor tira también los dados de Defensa pertinentes. Si se efectúa un ataque contra múltiples miniaturas, cada una de ellas deberá hacer su propia tirada de Defensa por separado.
3. **Comprobar alcance:** Si se está realizando un ataque *A distancia*, el jugador atacante debe obtener el alcance suficiente en la tirada para que su proyectil llegue hasta el objetivo.
4. **Gastar incrementos:** Una vez hecha la tirada, el jugador atacante puede gastar los incrementos obtenidos en la misma para activar capacidades especiales.
5. **Infligir Daño:** Todo daño que no sea anulado por dados de Defensa u otros efectos se aplica a la miniatura afectada.

USAR UNA HABILIDAD

Cuando un héroe lleva a cabo una acción para usar una habilidad, puede utilizar cualquier habilidad que tenga el símbolo en su carta de Clase. El jugador resuelve la habilidad siguiendo las reglas descritas en esta carta de Clase. Si la habilidad permite al héroe realizar un ataque, se aplican las reglas normales para la acción de atacar.

Muchas habilidades también incluyen en la carta un coste en Fatiga. El héroe debe sufrir esta cantidad de Fatiga para poder realizar la acción descrita en la carta o activar una capacidad que requiera que el jugador “agote esta carta” o “use esta carta”. Para más información sobre la Fatiga, consulta la sección “Fatiga y Aguante” en la página 13.

Un héroe no puede sufrir Fatiga para usar una habilidad si al hacerlo excede su Aguante actual. Si el héroe ya ha acumulado tanta Fatiga como su Aguante, o si la habilidad le hace sufrir más Fatiga de lo que permite su Aguante, no podrá usar esa habilidad hasta haber recuperado suficiente Fatiga.

DESCANSAR

Cuando un héroe realiza una acción de descansar, recupera toda la Fatiga al final de su turno. Para recordar que ha descansado durante su turno, el jugador debe colocar una ficha de Héroe sobre su carta de Activación. Al final de su turno, después de que el jugador le haya dado la vuelta a su carta de Activación, se descarta esta ficha de Héroe y también todas las fichas de Fatiga que haya sobre su hoja de héroe.

BUSCAR

Si un héroe se encuentra en una casilla que contiene una ficha de Búsqueda, o en otra casilla adyacente a ésta, puede realizar una acción de buscar para registrarla. El jugador héroe pone boca arriba la ficha de Búsqueda y la descarta. Si no es una ficha única, el jugador roba la primera carta del mazo de Búsqueda. En algunas partidas se emplea la ficha única de Búsqueda para representar objetos exclusivos de la aventura. Si la ficha de Búsqueda revelada por el héroe es única, no ha de robar ninguna carta de Búsqueda, en vez de eso se consulta la Guía de aventuras para determinar qué ha encontrado.



FICHA DE
BÚSQUEDA ÚNICA



FICHA DE
BÚSQUEDA NORMAL

Algunas cartas de Búsqueda pueden utilizarse para activar un efecto de un solo uso (según se explique en la carta). Después de usar dicha carta de Búsqueda, el jugador la pone boca abajo y la deja en su zona de juego (ver “Contenido de una carta de Búsqueda” en la página 10).

PONERSE EN PIE

Cuando un héroe queda fuera de combate, sólo puede realizar una acción para ponerse en pie (ver “Fuera de combate” en la página 15). Además, esta acción sólo puede llevarla a cabo un héroe que esté fuera de combate. Para ponerse en pie, el jugador tira 2 dados rojos de Potencia, recupera tanto Daño como ♡ obtenidos en la tirada, recupera tanta Fatiga como ✕ obtenidos en la tirada, sustituye su ficha de Héroe por su miniatura, y finalmente pone boca abajo su carta de Activación para indicar que ha finalizado su turno (ya no puede realizar más acciones). Si hay otra miniatura ocupando la casilla que contiene su ficha de Héroe, éste debe colocar su miniatura en la casilla vacía más próxima a la ficha (a elección del jugador héroe).

REANIMAR A UN HÉROE

Un héroe puede realizar esta acción para poner en pie a un héroe que esté fuera de combate (ver “Fuera de combate” en la página 15) y cuya ficha de Héroe se encuentre en una casilla adyacente. El héroe caído tira 2 dados rojos de Potencia, recupera tanto Daño como ♡ obtenidos en la tirada, recupera

CASILLAS ADYACENTES



Cualquier casilla que comparta un mismo borde o esquina con otra casilla se considera adyacente a ella. En el diagrama de arriba, todas las casillas rojas son adyacentes a la ocupada por Avric Albright. Todas las casillas adyacentes a una miniatura se encuentran también dentro de su línea de visión (ver “Línea de visión” en la página 12).

tanta Fatiga como ✕ obtenidos en la tirada y sustituye su ficha de Héroe por su miniatura. Si hay otra miniatura ocupando la casilla que contiene su ficha de Héroe, éste debe colocar su miniatura en la casilla vacía más próxima a la ficha (a elección del jugador héroe).

ABRIR O CERRAR UNA PUERTA

Cuando un héroe o monstruo realiza una acción para abrir o cerrar una puerta, puede abrir o cerrar cualquier puerta adyacente. Algunas puertas están cerradas con llave o selladas de algún modo, y no pueden abrirse por medios normales. La Guía de aventuras contiene instrucciones específicas en cada caso. Cuando se abre una puerta, debe retirarse del tablero y colocarse junto a su posición original. Si luego se vuelve a cerrar, basta con ponerla otra vez donde estaba. Las miniaturas no pueden moverse ni trazar líneas de visión a través de puertas. Las casillas separadas por una puerta no se consideran adyacentes.

ESPECIAL

Durante aventuras y campañas los héroes pueden adquirir cartas de Búsqueda, Tienda o Reliquia que contienen acciones señaladas con el símbolo ↗. Estas acciones pueden llevarse a cabo del mismo modo que cuando se utiliza la habilidad de una carta de Clase. Algunas Proezas heroicas también están marcadas con el símbolo ↗, y por lo tanto requieren el uso de una acción para que sus efectos se apliquen (ver “Proezas heroicas” en la página 15).

En determinadas aventuras se permite el uso de acciones exclusivas que los héroes pueden llevar a cabo durante la partida. En estos casos, la Guía de aventuras ofrece un listado de todas las acciones disponibles para los héroes.

TURNO DEL SEÑOR SUPREMO

El Señor Supremo resuelve su turno después de que todos los jugadores héroes hayan completado los suyos. Al comienzo de su turno, el Señor Supremo roba 1 carta de la parte superior del mazo del Señor Supremo. Después puede jugar cualquier cantidad de cartas en cuyo texto de reglas se declare que pueden jugarse “al comienzo de su turno” (incluida la carta que acaba de robar). Todas las cartas del Señor Supremo especifican el momento exacto en que pueden jugarse (ver “Cartas de Señor Supremo” en la página 16).

El Señor Supremo pasa la mayor parte de su turno activando monstruos. Puede activar una vez cada uno de los monstruos que haya sobre el tablero. Cada monstruo activado puede realizar un máximo de dos acciones, pero sólo una de ataque por activación.



- Nombre:** Aquí figura el nombre de la carta.
- Rasgos:** En esta zona se enumeran los rasgos del objeto. Estos rasgos no tienen ningún efecto por sí mismos, sino que se utilizan como referencia para la aplicación de otras reglas o capacidades.
- Texto de reglas:** Aquí se describe la capacidad especial de la carta (si la tiene).
- Oro:** Si se juega en modo campaña, este número indica la cantidad de monedas de oro que encuentran los héroes, además de las capacidades descritas en la carta.

Los monstruos se activan por grupos. En otras palabras, todos los monstruos de un mismo tipo deben activarse antes de pasar al siguiente grupo. **El Señor Supremo debe activar todos los grupos de monstruos durante su turno, incluso aunque los monstruos activados no realicen ninguna acción.**

Ejemplo: El Señor Supremo tiene un grupo de Zombis y otro de Moldeadores de carne sobre el tablero. Decide activar primero a los Zombis. El Señor Supremo debe activar a todos los Zombis antes de poder pasar al grupo de Moldeadores de carne.

Los monstruos pueden llevar a cabo las siguientes acciones, que son similares a las de los héroes (ver “Turno del héroe” en la página 8).

- **Mover:** El monstruo se mueve tantas casillas como su Velocidad (ver “Movimiento” en la página 8).
- **Atacar:** El monstruo ataca a un héroe (ver “Ataque” en la página 9). **A diferencia de los héroes, un monstruo sólo puede atacar una vez durante su activación.**
- **Realizar una acción:** Algunos monstruos poseen acciones exclusivas señaladas con el símbolo ↗ en sus cartas de Monstruo. Si una acción especial permite al monstruo efectuar un ataque, **se cuenta como su única acción de ataque disponible en su activación.**
- **Abrir o cerrar una puerta:** El monstruo abre o cierra una puerta adyacente (ver “Abrir o cerrar una puerta” en la página 10).
- **Especial:** Ciertas cartas o aventuras ofrecen a los monstruos la posibilidad de llevar a cabo acciones exclusivas. Estas acciones se identifican claramente como tales (“acción”) o se indican mediante el símbolo ↗.

CONTENIDO DE UNA CARTA DE TIENDA



1. **Nombre:** Aquí figura el nombre de la carta.
2. **Tipo de ataque:** Este ícono define el objeto como arma de *Cuerpo a cuerpo* o arma *A distancia* (ver “Ataque” en la página 9). Las cartas que no presentan ninguno de estos íconos no se consideran armas.
3. **Icono de equipo:** Estos íconos limitan el número de objetos que puede equiparse un héroe (ver “Equipo” en la página 11).
4. **Iconos de dados:** Aquí se indican los dados asociados al objeto. Si se trata de un arma, estos dados se utilizan para efectuar ataques con ella. Si es una *Armadura*, se añaden a la reserva de dados de Defensa del jugador.
5. **Precio:** Este número indica la cantidad de monedas de oro que cuesta el objeto si se compra.
6. **Rasgos:** Esta barra muestra los rasgos del objeto. Los rasgos no tienen ningún efecto por sí mismos, sino que se utilizan como referencia para la aplicación de otras reglas o capacidades.
7. **Texto de reglas:** Este recuadro contiene las reglas especiales o capacidades del objeto (si las tiene).

REGLAS BÁSICAS

En esta sección se explican conceptos básicos de la mecánica de juego como el combate, el uso de objetos, las reglas de miniaturas derrotadas y otras.

LOS DADOS

Muchas situaciones del juego, como el combate o las pruebas de atributos, se resuelven mediante tiradas de dados. Hay tres tipos de dados en el juego: Ataque, Potencia y Defensa. Algunos de ellos presentan ciertas variedades (por ejemplo, los dados de Potencia pueden ser rojos o amarillos). Por lo general estos dados se mezclan y se usan todos a la vez para efectuar una tirada. Los jugadores no deben verse limitados por la cantidad de dados incluidos en la caja básica; si se necesitan más para realizar una tirada, basta con tirar todos los que se puedan, anotar los resultados y luego volver a tirar los que hagan falta. A continuación se explican los símbolos que pueden obtenerse en los dados:



♥: Este símbolo representa el Daño que se infinge con una tirada de ataque, o bien el Daño que se recupera.

↗: Este símbolo se denomina incremento, y permite a los jugadores activar capacidades especiales o recuperar Fatiga (ver “4. Gastar incrementos” en la página 13).

X: El dado de Ataque presenta una X en una de sus caras. Si se saca la X, el ataque falla (ver “Tirar los dados” en la página 12).

2-6: Algunos dados también tienen números que determinan el alcance obtenido para el ataque (ver “3. Comprobar el alcance” en la página 12).

♦: Este símbolo aparece en los dados de Defensa, y permite al jugador que lo ha obtenido anular Daño (ver “5. Infilar Daño” en la página 13).

EQUIPO

Cada héroe puede acarrear tantas cartas de Tienda, Clase y Búsqueda como desee. Sin embargo, existe un límite al número de cartas de este tipo que puede tener equipadas a la vez. Los jugadores héroes deben identificar las cartas que no tengan equipadas poniéndolas boca abajo o guardándolas debajo de su hoja de héroe. Una carta de Tienda o de Clase (como por ejemplo las de equipo inicial) sólo puede utilizarse si el héroe la tiene equipada.

LIMITACIÓN DE EQUIPO

Estos íconos de equipo representan ciertas restricciones al equipamiento de objetos:



- Los héroes tienen dos manos. La combinación de objetos que tengan equipados no puede sumar más de dos iconos de manos en total.
- Un héroe sólo puede equiparse 1 Armadura.
- Un héroe puede equiparse un máximo de 2 objetos de tipo Varios.

Las cartas que no contienen al menos uno de estos íconos pueden equiparse sin ninguna restricción. Estas cartas se dejan boca arriba junto a la hoja del héroe, y se pueden usar siguiendo las reglas descritas en ellas.

COMBATE

A continuación se explican de manera pormenorizada las reglas de combate que desarrollan los pasos descritos con anterioridad.

1. DECLARAR ARMA Y OBJETIVO

El jugador atacante declara la **casilla** a la que desea atacar su miniatura. La casilla objetivo debe estar ocupada por una miniatura enemiga que será alcanzada por el ataque. Cuando los héroes atacan a un monstruo grande (los monstruos grandes son aquellos que ocupan más de una casilla), es importante que el jugador especifique la casilla a la que piensa atacar para contemplar posibles aplicaciones de los ataques con la propiedad Explosión. Una miniatura sólo puede seleccionar como objetivo una casilla que esté dentro de su línea de visión (ver “Línea de visión” en la página 12). Si la miniatura va a efectuar un ataque *Cuerpo a cuerpo*, sólo podrá seleccionar como objetivo una casilla adyacente. Una miniatura que realiza un ataque *A distancia* puede seleccionar como objetivo cualquier casilla situada dentro de su línea de visión (incluidas las adyacentes).

El jugador también debe declarar qué arma equipada utilizará su héroe. Un héroe puede atacar con un arma equipada o con las manos desnudas. **Un héroe que ataca con las manos desnudas sólo puede seleccionar como objetivo una casilla adyacente, y únicamente tirará el dado azul de Ataque para resolver su ataque.** Sólo se pueden usar las capacidades del arma escogida; si el héroe tiene equipadas dos armas, deberán ignorarse las capacidades del arma que no vaya a usar para atacar. Si el héroe desea efectuar un ataque *A distancia*, deberá hacerlo con un arma *A distancia* que tenga equipada.

Los monstruos no pueden equiparse armas. Los dados que tira un monstruo para su ataque, así como el tipo de ataque efectuado, se indican en su carta de Monstruo.

EJEMPLO DE LÍNEA DE VISIÓN



1. Leoric del Libro está equipado con un arma *A distancia* y desea realizar un ataque. Decide seleccionar como objetivo del mismo al Zombi. Al trazar la línea de visión, ésta sólo cruza las esquinas de las casillas bloqueadas, pero no pasa a través de ninguna de ellas. Por tanto, Leoric tiene línea de visión hacia la casilla del Zombi.
2. Jain Bosquebello también está equipada con un arma *A distancia* y quiere atacar al mismo Zombi. Sin embargo, la línea de visión trazada desde cualquiera de las esquinas de su casilla pasa a través de una casilla bloqueada o a lo largo de uno de sus bordes. Es preciso recordar que si la línea de visión discurre a lo largo del borde de una casilla bloqueada, la casilla objetivo se encuentra fuera de la línea. Tampoco puede trazar línea de visión desde la esquina inferior izquierda de su casilla hasta la esquina inferior derecha de la casilla del Zombi (pasando así entre los dos Obstáculos) porque la miniatura del monstruo bloquea la línea de visión. Por tanto, Jain no puede atacar al Zombi.

Ejemplo: Jain Bosquebello tiene equipado su Arco corto de tejo, y dos Arqueros goblins se encuentran dentro de su línea de visión (uno está en la casilla adyacente, y el otro a dos casillas de distancia). Como tiene equipada un arma *A distancia*, puede atacar a cualquiera de los dos Arqueros goblins.

LÍNEA DE VISIÓN

Para que una miniatura tenga línea de visión hacia una casilla, el jugador debe poder trazar una línea recta sin interrupción desde **cualquier esquina** de la casilla de la miniatura hasta **cualquier esquina** de la casilla objetivo.

Si esta línea imaginaria **pasa a través** del borde de una pieza de tablero, una puerta o una casilla bloqueada (es decir, ocupada por otra miniatura o por un Obstáculo), la casilla objetivo **no está** dentro de su línea de visión (ver “Ejemplo de línea de visión” a la izquierda).

Si la línea **recorre el borde** de una casilla bloqueada (ver “Ejemplo de línea de visión” a la izquierda), la casilla objetivo **no está** dentro de la línea de visión. Sin embargo, si la línea trazada sólo toca la esquina de una casilla bloqueada (pero sin atravesarla), la casilla objetivo sí se encuentra dentro de la línea de visión.

Como las casillas adyacentes siempre comparten al menos una esquina o borde común, no hay necesidad de trazar línea de visión entre casillas adyacentes; todas las casillas adyacentes a una miniatura están siempre dentro de su línea de visión.

2. TIRAR LOS DADOS

El jugador atacante crea su RESERVA DE ATAQUE cogiendo los dados que se indiquen en su carta de Monstruo o en la carta de arma que tenga equipada, y luego efectúa una tirada de ataque con todos ellos. Si alguna capacidad permite al jugador añadir dados a su reserva, deberá hacerlo antes de realizar la tirada.

Si se saca una X en el dado azul de Ataque, el ataque ha fallado y todos los demás resultados se ignoran. Si no hay ninguna X, el jugador atacante suma todos los ♡ obtenidos en la tirada para determinar el Daño que ha infligido con su ataque.

El jugador defensor (todo jugador que controle una miniatura afectada por el ataque) crea su RESERVA DE DEFENSA cogiendo los dados de Defensa que se indiquen en su hoja de héroe (así como los que le proporcionen su equipo y los efectos de otras cartas) o en su carta de Monstruo, y luego efectúa una tirada con todos ellos. Si alguna capacidad permite al jugador añadir dados a su reserva, deberá hacerlo antes de realizar la tirada. El jugador defensor suma todos los ♦ obtenidos en esta tirada para determinar la cantidad de Daño infligido que puede anular. Si hay varias miniaturas afectadas por un mismo ataque, cada una de ellas debe tirar su propia reserva de Defensa y aplicar sus resultados por separado.

Una vez realizadas las tiradas de ataque y defensa, los jugadores pueden utilizar cualquier capacidad especial que les permita volver a tirar dados. Es preciso destacar que ciertas cartas y capacidades aluden de manera específica a los dados de Defensa. A menos que se indique lo contrario, estas referencias sólo se aplican a los dados de Defensa que se han utilizado para hacer la tirada. Por ejemplo, un jugador no puede utilizar la carta “Escudo de hierro” para repetir una prueba de atributo.

Ejemplo: El Arco corto de tejo de Jain Bosquebello utiliza el dado azul de Ataque y 1 dado amarillo de Potencia. El jugador que controla a Jain coge estos dos dados mientras el Señor Supremo toma el dado gris de Defensa que posee su Arquero goblin. Ambos jugadores tiran sus respectivas reservas de dados para resolver el ataque.

3. COMPROBAR EL ALCANCE

Aunque se puede efectuar un ataque *A distancia* contra cualquier casilla que esté dentro de la línea de visión del atacante, éste aún debe obtener suficiente alcance en su tirada para golpear e infligir Daño al objetivo. Empezando por una casilla adyacente de su elección, el atacante cuenta el número de casillas que lo separan de la casilla objetivo. El total es la distancia que existe entre ambas casillas. La suma de los números obtenidos en una tirada de Ataque es el alcance máximo del mismo; si este alcance **no es igual o**

superior a la distancia que hay entre las dos casillas, el ataque falla **a menos que** se pueda aumentar el alcance de algún modo (ver “4. Gastar incrementos” en la página 13).

Ejemplo: Jain obtiene un 3 de alcance en el dado azul de Ataque y un 2 de alcance en el dado amarillo de Potencia, lo que suma un alcance total de 5. Como el Arquero goblin está a tan sólo dos casillas de distancia, su ataque dispone de alcance suficiente para alcanzar al objetivo.

CONTAR CASILLAS

Algunas capacidades exigen que los jugadores cuenten las casillas que separan a una miniatura de su objetivo. A la hora de contar las casillas para resolver ataques y efectos de capacidades, los jugadores han de ignorar todo elemento de terreno que haya en esas casillas y que no sea un Obstáculo (ver “Terreno” en la página 18). Tan sólo hay que comprobar si el objetivo se encuentra dentro del alcance de la capacidad. Si una capacidad afecta a miniaturas situadas a un número específico de casillas de distancia, no es necesario trazar línea de visión (a menos que se indique lo contrario). Sin embargo, cuando haya que contar casillas para resolver el efecto de una capacidad, los jugadores no podrán contar a través de una puerta, ya que las casillas de ambos lados de la misma no se consideran adyacentes.

4. GASTAR INCREMENTOS

Si se obtienen incrementos (\blacktriangleleft) en la tirada de ataque, el jugador atacante puede gastarlos para aplicar los efectos de diversas capacidades. Muchas armas, habilidades, capacidades de héroe y objetos poseen efectos especiales que el jugador atacante puede activar gastando en ellos los incrementos obtenidos. Si el atacante es un monstruo, puede usar estos incrementos para activar las capacidades descritas en su carta de Monstruo (ver “Contenido de una carta de Monstruo” en la página 16).

Cada \blacktriangleleft individual obtenido en la tirada de ataque sólo puede gastarse **una vez** para activar capacidades de incrementos; además, cada capacidad de incremento sólo puede activarse una vez en cada ataque. Sin embargo, si el atacante dispone de dos capacidades diferentes con el mismo efecto, podrá activar ambas si ha obtenido suficientes \blacktriangleleft .

Un héroe atacante puede gastar un único \blacktriangleleft para recuperar 1 de Fatiga, pero no más. Los monstruos no pueden utilizar incrementos para recobrar Fatiga.

Nota: Las capacidades de incrementos sólo pueden activarse durante un ataque (a no ser que se indique lo contrario).

Ejemplo: Grisban el Sediento obtiene 2 \blacktriangleleft en su tirada de ataque. Su Hacha de piedra tallada tiene dos efectos de incrementos distintos con efectos idénticos (“ \blacktriangleleft : +1 \heartsuit ”). Decide gastar 1 \blacktriangleleft de su ataque para activar una de las capacidades de su Hacha de piedra tallada. Podría activar también la segunda para añadir un “+1 \heartsuit ” adicional a su ataque, pero prefiere recuperar Fatiga, así que opta por invertir su \blacktriangleleft restante para recobrar 1 de Fatiga.

5. INFILIGIR DAÑO

El objetivo de un ataque tiene una oportunidad para anular parcial o totalmente el Daño sufrido. El jugador defensor suma todos los \blacksquare obtenidos en su tirada de defensa. Cada \blacksquare anula 1 punto de Daño (\heartsuit) de la tirada de ataque. Todo Daño que no haya sido anulado por un \blacksquare se infinge a la miniatura defensora. Los \blacksquare sobrantes se ignoran.

El jugador defensor debe indicar el Daño que lleva acumulado colocando fichas de Daño sobre su hoja de héroe (si se trata de un héroe) o junto a la miniatura del monstruo (en el caso del Señor Supremo). Cuando la cantidad de Daño acumulada es igual o superior a la Vida de la miniatura, ésta es derrotada (ver “Derrota de miniaturas” en la página 15).

Ejemplo: Avric Albright ataca a un Arquero goblin en su turno y saca 3 \heartsuit en su tirada de ataque. El Señor Supremo tira la reserva de Defensa de su Arquero goblin y obtiene 2 \blacksquare . Como sólo ha anulado 2 resultados \heartsuit , el Arquero goblin sufre 1 punto de Daño. El Señor Supremo coge 1 ficha de Daño del suministro común y la coloca junto a la miniatura del Arquero goblin.

Nota: Los dados de Defensa sólo se utilizan para anular Daño durante un ataque. Si una capacidad infinge Daño a una miniatura por algún otro motivo, la miniatura no podrá tirar dados de Defensa para anular el Daño sufrido.

PROPIEDADES DE LOS ATAQUES

Algunas capacidades aparecen abreviadas en las cartas mediante el uso de propiedades, palabras clave cuyo significado se explica a continuación.

EXPLOSIÓN

Un ataque de Explosión afecta también a todas las casillas adyacentes a la casilla objetivo. El atacante tira una vez su reserva de Ataque y aplica el resultado a cada miniatura afectada por separado, pero cada una de las miniaturas afectadas deberá tirar su propia reserva de Defensa contra este resultado. La casilla objetivo es la única que debe estar dentro del alcance y la línea de visión del ataque. Los ataques de Explosión afectan a miniaturas enemigas y aliadas por igual, y una miniatura sólo puede verse afectada por la Explosión una vez en cada ataque.

GRAN ALCANCE

La propiedad Gran alcance permite a la miniatura efectuar un ataque *Cuerpo a cuerpo* contra objetivos situados a un máximo de 2 casillas de distancia, en lugar de en casillas adyacentes. Pese a ello, sigue siendo necesario poder trazar línea de visión hacia el objetivo.

PERFORANTE

Un ataque Perforante ignora tantos \blacksquare generados por el jugador defensor como su valor (tanto los obtenidos en su tirada de defensa como los proporcionados por otras capacidades). Las propiedades Perforantes concedidas por distintas causas son acumulativas, lo que significa que un ataque dotado de Perforante 1 y también Perforante 2 ignoraría un total de 3 \blacksquare .

DAÑO Y VIDA

Los ataques, habilidades y capacidades especiales pueden infligir Daño (\heartsuit) a héroes y monstruos. La cantidad total de Daño que puede resistir un héroe o monstruo es igual a su **Vida** (indicada en su hoja de héroe o carta de Monstruo). Cuando un héroe o monstruo sufre tanto Daño como su Vida, es derrotado de inmediato (ver “Derrota de miniaturas” en la página 15). Todo Daño que excede la Vida de una miniatura se ignora.

FATIGA Y AGUANTE

Un héroe puede sufrir Fatiga (\bullet) de forma voluntaria para utilizar habilidades o moverse casillas adicionales. Si decide hacerlo, el jugador coge tantas fichas de Fatiga como el coste exigido y las coloca sobre la hoja de su héroe. Si la invierte en el uso de habilidades o en movimiento adicional, el héroe sólo puede sufrir tanta Fatiga como su **Aguante**. Si cualquier otro efecto de juego obliga a un héroe a sufrir más Fatiga de la permitida por su Aguante, en vez de ello sufrirá la diferencia como Daño.

Como los monstruos no tienen un valor de Aguante, si uno de ellos sufre cualquier cantidad de Fatiga, en vez de ello sufrirá esa misma cantidad como Daño.

Ejemplo: Tumbo tiene Aguante 5, y ya ha sufrido 4 de Fatiga debido a varios efectos de juego. Le gustaría utilizar su habilidad “Pasar inadvertido”, pero tiene un coste en Fatiga de 2, lo que supera su Aguante. En consecuencia, no puede usar esa habilidad. Más adelante es alcanzado por el efecto “Ajar” de Lord Merrick, que le infinge 2 puntos de Fatiga. Tumbo sufre 1 de Fatiga y 1 de Daño, ya que el segundo punto de Fatiga ha superado su valor de Aguante.

RECUPERACIÓN DE DAÑO Y FATIGA

Cuando un héroe sufre Daño o Fatiga, el jugador que lo controla debe coger la cantidad correspondiente de fichas de Daño o de Fatiga y colocarlas sobre su hoja de héroe. Si más adelante ese mismo héroe recupera Daño o Fatiga, se descartan las fichas pertinentes de la hoja y se devuelven al suministro común.

EJEMPLO DE COMBATE



1. Declarar arma y objetivo: Tumbo decide efectuar un ataque. Declara su arma equipada, que es un arma *A distancia* (como indica el ícono de su carta). Dado que se trata de un ataque *A distancia*, Tumbo puede seleccionar como objetivo del mismo cualquier casilla que esté dentro de su línea de visión (ver “Línea de visión” en la página 12). Declara como objetivo la casilla ocupada por el Zombi líder.



3. Comprobar el alcance: Tratándose de un ataque *A distancia*, Tumbo debe obtener suficiente alcance en la tirada para no fallar. Empezando por una casilla adyacente de su elección, Tumbo cuenta el número de casillas que hay hasta su objetivo: la distancia es de 3 casillas. A continuación suma el alcance total que ha obtenido en su tirada de ataque, que es de 4. Tumbo dispone de suficiente alcance para impactar al objetivo.



4. Gastar incrementos: Ahora Tumbo puede gastar cualquier \blacktriangleleft obtenido en la tirada de ataque para activar posibles capacidades especiales. En su carta de arma figuran dos efectos: “ \blacktriangleleft : +1 al alcance, +1 \heartsuit ” y “ \blacktriangleleft : Aturdimiento”. Ha sacado 1 \blacktriangleleft en la tirada, y decide gastarlo para infilar +1 \heartsuit .



$$4 \heartsuit - 1 \blacksquare = 3 \heartsuit$$

2. Tirar los dados: Tras declarar arma y objetivo, Tumbo crea su reserva de Ataque. Los dados que debe usar para la tirada de ataque se indican en la carta del arma que ha escogido. El Señor Supremo crea su reserva de Defensa para el ataque; como el Zombi es un monstruo líder, consulta la sección correspondiente a los líderes de la carta de Monstruo (la parte de abajo). Ambos jugadores tiran los dados a la vez.

5. Infilar Daño: Tumbo cuenta todos los \heartsuit que ha obtenido en la tirada, incluyendo los añadidos por otras capacidades. Ha sacado 3 \heartsuit en los dados y ha gastado 1 \blacktriangleleft para activar una capacidad que le permite añadir +1 \heartsuit al resultado, por lo que ha obtenido un total de 4 \heartsuit para este ataque. El Señor Supremo cuenta todos los \blacksquare obtenidos en su tirada de defensa. Sólo ha sacado 1 \blacksquare , que anula 1 de los \heartsuit del ataque. El Zombi líder sufre 3 \heartsuit . Como su Vida es de 6, no ha sido derrotado por el ataque. El Señor Supremo coloca 3 fichas de Daño junto a la miniatura del Zombi líder.

DERROTA DE MINIATURAS

Cuando un héroe o monstruo acumula tanto Daño como su Vida o más, cae derrotado. A menos que las instrucciones de la aventura indiquen lo contrario, cuando un monstruo es derrotado se retira del tablero sin más y deja de estar en juego. Cuando un héroe es derrotado, queda fuera de combate.

FUERA DE COMBATE

Cuando un héroe es derrotado, sufre inmediatamente tanta Fatiga como le quede hasta llegar a su valor de Aguante, y tanto Daño como le quede hasta llegar a su valor de Vida (si ha sido derrotado por algún otro efecto de juego). Despues el jugador que lo controla debe retirar su miniatura del tablero y sustituirla por una de sus fichas de Héroe. El jugador héroe descarta todas las cartas de Estado que tenga, y el Señor Supremo puede robar inmediatamente 1 carta de Señor Supremo. Un héroe no puede usar habilidades ni capacidades mientras está fuera de combate, a menos que alguna regla lo permita de manera específica.

Los héroes no pueden sufrir más Fatiga que su valor de Aguante, ni tampoco más Daño que su valor de Vida, ni siquiera estando fuera de combate. Un héroe que está fuera de combate no puede recibir cartas de Estado y es inmune a todos los ataques y a la mayoría de las capacidades de los monstruos.

Una casilla ocupada por un héroe fuera de combate (representado por una ficha de Héroe) se considera vacía para todas las demás miniaturas a efectos del movimiento. En otras palabras, cualquier miniatura puede pasar a través de esta casilla y terminar su movimiento en ella. Además, los héroes que están fuera de combate no bloquean la línea de visión.

Si no es reanimado por otro héroe, un héroe que está fuera de combate sólo puede realizar una acción en su próximo turno, y esa acción debe ser ponerse en pie (ver "Ponerse en pie" en la página 10).

Un héroe que está fuera de combate sí puede recuperar Daño mediante el uso de habilidades de otros héroes, pociones y acciones de reanimación (ver "Reanimar a un héroe caído" en la página 10). Si un héroe que está fuera de combate recupera al menos 1 punto de Daño, su ficha de Héroe se sustituye de inmediato por su miniatura y podrá realizar acciones con normalidad en su próximo turno.

Si un héroe es derrotado en cualquier momento durante su propio turno, éste finaliza de inmediato.

ESTADOS

Algunas capacidades y efectos tienen una posibilidad de infijir estados a héroes y monstruos (por ejemplo, Envenenado). Además, ciertos ataques poseen una capacidad  que impone algún tipo de estado (como Enfermedad, Inmovilizar, Veneno o Aturdimiento). Si este ataque infinge al menos 1  (después de tirar los dados de Defensa), el objetivo sufre también el estado indicado.

Cuando un héroe se ve afectado por un estado, el jugador que lo controla debe coger la correspondiente carta de Estado y colocarla junto a su hoja de héroe. Si el estado afecta a un monstruo, el Señor Supremo debe poner una ficha de Estado junto a su miniatura. El efecto específico de cada estado se explica en su carta de Estado. Una miniatura no puede verse afectada por múltiples aplicaciones de un mismo estado.

ATRIBUTOS

 La Fuerza mide el brío del personaje, su resistencia física y su capacidad para superar obstáculos físicos.

 El Conocimiento mide la educación del personaje, su experiencia y su inteligencia general.

 La Voluntad mide la fortaleza mental del personaje, su devoción y su disciplina.

 La Percepción mide la destreza del personaje, su respuesta ante el peligro y su perspicacia.

HÉROES FUERA DE COMBATE

Así como los ataques de los monstruos **no pueden** afectar ni tomar como objetivo a un héroe que está fuera de combate, los jugadores héroes **sólo pueden** seleccionar a dicho héroe como objetivo de capacidades que permitan al héroe caído recuperar Daño. En estos casos excepcionales, la ficha del héroe que está fuera de combate se considera un héroe **aunque** haya otra miniatura ocupando su misma casilla.

INTERCAMBIO DE OBJETOS

Los héroes pueden dar y recibir cartas de Tienda, Reliquia y Búsqueda como parte de una acción de movimiento. En cualquier momento durante esta acción, un héroe puede intercambiar cualquier cantidad de cartas de Tienda, Reliquia y Búsqueda con un **héroe adyacente**. El intercambio de equipo no requiere acciones adicionales ni tampoco gastar puntos de movimiento.

No obstante, un héroe debe esperar al comienzo de su próximo turno para equiparse cualquier carta que haya recibido. Los héroes no pueden intercambiar cartas de Clase (ni siquiera las de equipo inicial). Un héroe puede entregar a otro héroe una carta sin recibir ninguna a cambio; del mismo modo, un héroe puede recibir una carta sin necesidad de ofrecer ninguna a cambio.

ACARREAR FICHAS DE OBJETIVO

Ciertas aventuras permiten a héroes o monstruos recoger fichas de Objetivo. Una miniatura puede recoger estas fichas de Objetivo realizando una acción especial cuando se encuentre en la casilla ocupada por la ficha o en una casilla adyacente. Al hacerlo, la ficha de Objetivo se coloca sobre la hoja de héroe (si la ha cogido un héroe) o junto a la base de la miniatura (si la ha recogido un monstruo). Mientras una miniatura esté acarreando una ficha de Objetivo, ninguna otra miniatura podrá recogerla. La miniatura puede llevar a cabo una acción para soltar la ficha de Objetivo en una casilla adyacente. Si la miniatura que lleva una ficha de Objetivo es derrotada, la ficha se deposita en la casilla que ocupaba, donde podrá ser recogida por otra miniatura.

PROEZAS HEROICAS

Cada jugador héroe dispone de una Proeza heroica descrita en su hoja de héroe. Las Proezas son capacidades muy potentes que sólo pueden utilizarse una vez por encuentro, y permiten al héroe llevar a cabo una hazaña espectacular. Algunas Proezas heroicas requieren de una acción para utilizarse, en cuyo caso están señaladas con el símbolo . No importa cuándo se use: una Proeza heroica sólo puede llevarse a cabo **una vez por encuentro**. Cuando un jugador héroe utiliza su Proeza heroica, debe darle la vuelta a su hoja de héroe y ponerla boca abajo para indicarlo. Al comienzo del próximo encuentro podrá volver a ponerla boca arriba para señalar que su Proeza heroica vuelve a estar disponible.

PRUEBAS DE ATRIBUTO

A lo largo de una partida surgen situaciones en las que los héroes deben poner a prueba sus atributos. Todos los héroes poseen cuatro atributos impresos en sus hojas de héroe (ver "Contenido de una hoja de héroe" en la página 7). Para realizar una prueba de atributo, el jugador héroe debe tirar **1 dado gris de Defensa y 1 dado negro de Defensa**. En esta tirada tiene que sacar un número de **dado igual o inferior** a su valor en el atributo correspondiente para **superar** la prueba. En caso contrario, habrá **fallado**. El texto de reglas de la carta o capacidad que ha exigido la prueba de atributo detalla las consecuencias de ambos resultados (ÉXITO o FALLO).



Los lugartenientes también tienen atributos y pueden realizar pruebas de atributos igual que los héroes. Sin embargo, los monstruos comunes y líderes carecen de atributos. Si un monstruo común o líder se ve obligado a realizar una prueba de atributo, la fallará de forma automática. Es preciso recordar que las cartas o capacidades que hacen referencia a dados de Defensa **no se aplican** a las pruebas de atributo (a no ser que se especifique lo contrario).

CARTAS DE SEÑOR SUPREMO

Las cartas del Señor Supremo representan sus diversos poderes, y constituyen el elemento sorpresa al que deberán enfrentarse los héroes. El mazo de cartas de Señor Supremo está formado por 15 cartas básicas. Si se juega con la variante de Juego épico o con las reglas para campañas, el Señor Supremo puede modificar su mazo con cartas mejoradas (ver “Gasto de puntos de experiencia: Señor Supremo” en la página 20).



El Señor Supremo roba 1 carta de su mazo al comienzo de su turno y la añade a su mano, que deberá ocultar en todo momento a los jugadores héroes. Jugar una carta de Señor Supremo no conlleva gasto alguno, y no existe límite al número de cartas que puede jugar el Señor Supremo en su turno.

El texto de cada carta especifica el momento exacto en que puede utilizarse. No se pueden jugar dos cartas de Señor Supremo con el mismo nombre contra un mismo objetivo en respuesta a la misma condición de uso. Una vez resueltos los efectos de una carta de Señor Supremo, debe dejarse boca arriba en la pila de descartes.

Ejemplo: Durante su turno, el Señor Supremo decide activar su grupo de monstruos Zombis. Después de mover una de las miniaturas, juega la carta “Frenesi” sobre ella. El texto de la carta dice “Juega esta carta cuando actives a un monstruo durante tu turno”. El Señor Supremo no puede usar otra carta de “Frenesi” sobre ese Zombi concreto en este turno. Sin embargo, si puede jugar otra carta de “Frenesi” sobre otro Zombi en el mismo turno.

En determinadas aventuras el Señor Supremo puede descartar cartas de Señor Supremo para activar capacidades especiales. En estos casos la Guía de aventuras concretará el efecto de estas capacidades.

No hay límite al número de cartas de Señor Supremo que éste puede tener en su mano. Cuando el Señor Supremo roba la última carta del mazo, se baraja la pila de descartes para formar un nuevo mazo de cartas de Señor Supremo.

MONSTRUOS

Los monstruos son la principal baza del Señor Supremo contra los héroes, y el medio para alcanzar su objetivo. Cada tipo de monstruo tiene asociada una carta de Monstruo. Los monstruos se colocan y activan por GRUPOS. El tamaño de un grupo de monstruos depende de la cantidad de héroes que participan en la partida. Cada carta de Monstruo indica el número de monstruos que conforma cada grupo en función del número de héroes. **Todos los monstruos de un mismo tipo se consideran parte del mismo grupo de monstruos.** Todo efecto de juego que afecte a un grupo de monstruos afectará a cada uno de los monstruos que lo componen.

Cada tipo de monstruo que hay en la partida presenta dos variedades distintas: comunes y líderes. Los monstruos comunes se representan con miniaturas de color hueso y son los monstruos básicos. Los monstruos líderes se representan con miniaturas de color rojo, y son versiones más poderosas que los comunes. Las cartas de Monstruo contienen todos los parámetros de juego de ambas versiones para cada tipo de monstruo.

A menos que se esté jugando con la variante de Juego épico o con reglas para campañas, siempre deberán utilizarse las cartas de Monstruo del Acto I.

MONSTRUOS GRANDES

Algunos monstruos tienen miniaturas que ocupan más de una casilla sobre el tablero. Estos se denominan MONSTRUOS GRANDES. Para determinar el movimiento de un monstruo grande, el Señor Supremo debe elegir una de las casillas que ocupa y resolver su movimiento como si la miniatura sólo ocupase esa casilla. Cuando el monstruo termina (o interrumpe) su movimiento, el Señor Supremo coloca su miniatura de tal modo que una de las casillas que ocupe sea la casilla en la que ha terminado el movimiento. El monstruo puede cambiar la orientación de su base con respecto a su posición original, pero si alguna parte de la misma queda fuera del tablero, no podrá terminar ni interrumpir su movimiento en esa casilla.

Sólo se considera que el monstruo ha entrado en la casilla en la que ha terminado su movimiento. En otras palabras, sería como si los monstruos grandes se “encogieran” para desplazarse como si fueran monstruos de tamaño normal, y luego se “agrandaran” al terminar su movimiento.

Cuando un monstruo grande entra en una casilla ocupada por un elemento de terreno, se ve afectado por él del mismo modo que las miniaturas que sólo ocupan una casilla. Si un monstruo grande termina su movimiento y su base queda sobre un elemento de terreno por el que no ha pasado, deben consultarse las reglas de terreno para comprobar si debe aplicarse algún efecto al monstruo grande.

En la página 17 se ofrece un ejemplo que ilustra cómo se mueven los monstruos grandes.

CONTENIDO DE UNA CARTA DE MONSTRUO



ANVERSO

REVERSO

- Características:** En la parte superior de la carta se enumeran las características de la versión común del monstruo (Velocidad, Vida y Defensa). En la parte inferior se da la misma información para la versión líder del monstruo.
- Capacidades:** Esta línea contiene las capacidades que pueda poseer el monstruo. Las capacidades de los monstruos comunes aparecen en la franja amarilla que hay en la parte superior de la carta, y las capacidades de los monstruos líderes se indican en la franja roja que hay en la parte de abajo.
- Dados:** En esta zona se muestran los tipos de dados que deben utilizarse cuando el monstruo efectúa un ataque. Los dados correspondientes a los monstruos comunes están por encima de la ilustración, y los que utilizan los monstruos líderes están debajo de la ilustración.
- Icono de tipo de ataque:** Este icono señala el tipo de ataque efectuado por el monstruo (*Cuerpo a cuerpo* o *A distancia*).
- Nombre:** Aquí figura el nombre del monstruo.
- Icono de Acto:** Este icono muestra el Acto (I o II) en el que se utiliza la carta.
- Iconos de rasgos:** En las esquinas superiores del dorso de la carta se muestran los iconos de los rasgos que posee el monstruo.
- Texto de reglas:** En este bloque de texto se describen con detalle los efectos de las capacidades del monstruo.
- Grupo de monstruos:** Esta sección muestra el límite de monstruos que pueden conformar el grupo en función del número de héroes presentes en la partida (ver Guía de aventuras). Las siluetas grises representan el número de héroes, el recuadro amarillo indica la cantidad de monstruos comunes que habrá en el grupo, y el recuadro naranja muestra el número de monstruos líderes.



MOVIMIENTO DE MONSTRUOS GRANDES

- El Señor Supremo acaba de atacar a la Viuda Tarha con su Ettin líder. A continuación decide mover al monstruo.
- El Ettin tiene Velocidad 3, de modo que el Señor Supremo escoge una de las casillas ocupadas por su miniatura para determinar el movimiento a partir de ella, y cuenta 3 casillas. Ahora que el Ettin se ha apartado, el Señor Supremo puede mover al Dragón de las sombras hasta una casilla adyacente a Tarha.
- El Dragón de las sombras también tiene Velocidad 3, así que el Señor Supremo cuenta 3 casillas a partir de una de las que ocupa en estos momentos (a su elección), y como el Ettin se encuentra ahora en la otra esquina de la pieza de tablero, hay espacio de sobra para que el Dragón de las sombras termine su movimiento adyacente a Tarha.

LUGARTENIENTES

Los lugartenientes son personajes de gran poder controlados por el Señor Supremo. La Guía de aventuras especifica qué lugartenientes hay que usar en cada aventura, así como cualquier regla especial que se deba aplicar en esa aventura concreta. Se representan sobre el tablero mediante fichas de Lugarteniente, pero se consideran miniaturas de monstruo a todos los efectos (incluida la activación de miniaturas, a menos que se especifique lo contrario). Los lugartenientes poseen atributos y pueden realizar pruebas de atributos igual que los héroes. Al igual que las cartas de Monstruo, las cartas de Lugarteniente también indican los dados que deben utilizarse para resolver el ataque y defensa de un lugarteniente. Cada lugarteniente se trata como si fuera su propio grupo de monstruos.

FAMILIARES

Algunas capacidades y habilidades de clase otorgan a los héroes el control de unas criaturas denominadas FAMILIARES. Estos familiares se representan con fichas sobre el tablero, y no pueden ser seleccionados como objetivos ni verse afectados por ningún ataque (a menos que se especifique lo contrario; ver “Familiares como miniaturas” en la página 18).



FICHA DE FAMILIAR

Un jugador héroe puede activar cada familiar que controle **una vez** durante su turno (ya sea antes o después de resolver todas las acciones de su héroe). La activación de un familiar **no requiere** una acción, pero tampoco puede interrumpir ninguna otra acción. Básicamente, un jugador héroe que controle un familiar debe escoger a quién activará primero: a su héroe o a su familiar. Aparte de esto, ambos pueden ser activados durante su turno.

Cuando se activa, un familiar puede realizar una acción de movimiento siguiendo las mismas reglas que se aplican a los héroes. Los familiares tratan todo elemento de terreno especial (aparte de los Obstáculos) como si fuera Agua durante su movimiento. Un familiar puede llevar a cabo otros tipos de acciones durante su activación, según se explique en su carta. A menos que se indique lo contrario, estas acciones pueden realizarse además de la acción de movimiento y pueden interrumpir ésta como también ocurre con las acciones de los héroes. Si no se especifican acciones adicionales, lo único que podrá hacer el familiar en su turno será moverse un máximo de casillas igual a su Velocidad.

Normalmente una casilla ocupada por un familiar no bloquea la línea de visión ni el movimiento, a menos que se indique lo contrario en su carta. Cualquier miniatura puede terminar su movimiento en una casilla ocupada por un familiar; del mismo modo, un familiar puede terminar su movimiento en una casilla ocupada por una miniatura.

Ejemplo: Durante su turno, la Viuda Tarha decide activar a su Cadáver reanimado antes que a ella misma. Tarha mueve al Cadáver reanimado tantas casillas como su Velocidad (3), lo utiliza para atacar a un Barghest y luego procede a activar su propia miniatura de héroe.

CONTENIDO DE UNA CARTA DE LUGARTENIENTE



ANVERSO



REVERSO

- Nombre:** Este recuadro contiene el nombre del lugarteniente.
- Atributos:** Aquí se enumeran los atributos del lugarteniente (Fuerza, Conocimiento, Voluntad y Percepción).
- Capacidades:** Esta línea contiene las capacidades que posee el lugarteniente.
- Características:** Aquí se recogen los valores de las características del lugarteniente (Velocidad, Vida y Defensa). Estas características varían en función del número de héroes presentes en la partida (indicado por la cantidad de siluetas grises).
- Icono de tipo de ataque:** Este icono señala el tipo de ataque efectuado por el lugarteniente (*Cuerpo a cuerpo* o *A distancia*).
- Dados:** En esta zona se muestran los tipos de dados que deben utilizarse cuando el lugarteniente efectúa un ataque.
- Icono de Acto:** Este icono muestra el Acto (I o II) en el que se utiliza la carta.
- Texto de reglas:** Este bloque de texto describe los efectos de las capacidades del lugarteniente.

FAMILIARES COMO MINIATURAS

Algunos familiares, como el Cadáver reanimado, se consideran miniaturas (tal y como se estipula en su carta). Estos familiares sí bloquean la línea de visión y el movimiento, pero se consideran miniaturas aliadas a la hora de determinar el movimiento de los héroes. Pueden ser seleccionados como objetivos de ataques y verse afectados por ataques de monstruos, capacidades de héroes y cartas de Señor Supremo cuyo efecto se aplique seleccionando a un héroe como objetivo. Como ocurre con los monstruos, si uno de estos familiares se ve obligado a realizar una prueba de atributo, la fallará de forma automática. A diferencia de los familiares normales, estos son susceptibles a los efectos del terreno durante su movimiento, y pueden verse afectados por estados. Si un familiar es derrotado no cae fuera de combate, sino que se retira del tablero.

TERRENO

Algunas casillas del tablero contienen un elemento de terreno que se identifica por el color de la línea que delimita la casilla (o casillas). Estas zonas del tablero tienen efectos mecánicos que se describen a continuación. Hay ocasiones en que una de estas líneas coloreadas rodea varias casillas. Todas las casillas delimitadas por una línea coloreada se rigen por las reglas asociadas al tipo de terreno que contienen. Más abajo se muestran algunas de las ilustraciones que pueden contener estas casillas. Muchas piezas de tablero presentan además otras ilustraciones que no afectan directamente a la mecánica del juego. Todas las casillas de una pieza de tablero que no estén delimitadas por una línea de uno de los colores especificados en esta sección se considera una casilla normal, independientemente de la ilustración que contenga.

OBSTÁCULOS

Las casillas que contienen Obstáculos están delimitadas por una línea roja. Estas casillas se consideran bloqueadas, y obstruyen tanto el movimiento como la línea de visión.



AGUA

Las casillas que contienen Agua están delimitadas por una línea azul. Entrar en una casilla de Agua cuesta 2 puntos de movimiento (en lugar del coste habitual de 1 punto). Toda figura que entre en una casilla de Agua debe gastar 2 puntos de movimiento para entrar en ella, de lo contrario no podrá hacerlo. Si un monstruo grande termina su movimiento adyacente a una casilla de Agua, cualquier parte de su base puede situarse sobre casillas de Agua sin ninguna penalización a su movimiento.



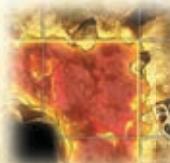
FOSO

Las casillas que contienen Fosos están delimitadas por una línea verde. Si una miniatura entra en una casilla de Foso, cae a su interior, sufre 2 puntos de Daño y termina su acción de movimiento. Una figura que se encuentra en el interior de un Foso sólo tiene línea de visión hacia miniaturas adyacentes, y únicamente las miniaturas adyacentes tendrán línea de visión hacia la que se encuentra en el interior del Foso. Mientras esté dentro del Foso, la única acción que puede realizar la miniatura es una acción especial para salir de él. Después de llevar a cabo esta acción especial, la miniatura se coloca en la casilla adyacente vacía más próxima al Foso (a elección del jugador que la controla si hay varias disponibles). Las miniaturas no pueden saltar por encima de casillas de Foso. **Los monstruos grandes sólo se ven afectados por los Fosos si todas las casillas que ocupan al terminar su movimiento son Fosos.**



LAVA

Las casillas que contienen Lava están delimitadas por una línea amarilla. Si una miniatura entra en una casilla de Lava, sufre inmediatamente 1 punto de Daño. Toda miniatura que termine su turno en una casilla de Lava es derrotada inmediatamente. Los héroes que son derrotados de este modo deben situar su ficha de Héroe en la casilla vacía sin Lava más próxima a aquélla en la que han sido derrotados. Los monstruos grandes sólo son derrotados de forma inmediata si **todas las casillas que ocupan** son de Lava.



AVENTURAS

La Guía de aventuras contiene veinte aventuras exclusivas. Dieciséis de ellas pueden jugarse individualmente, a una aventura por partida. Las aventuras especiales **Interludio** y **Gran final** descritas en la Guía de aventuras sólo pueden jugarse como parte de una campaña (ver “Reglas para campañas” en la página 19), y no se han diseñado para jugarlas en partidas individuales.

Cada aventura presenta un tablero de distribución exclusiva y reglas específicas. La mayoría están divididas en varias etapas denominadas **ENCUENTROS**. Cada uno de los encuentros de una aventura posee su propio tablero de juego, reglas y objetivos. La Guía de aventuras describe todos los objetivos tanto para los jugadores héroes como para el Señor Supremo. Cuando uno de estos dos bandos completa su objetivo, se produce una transición inmediata al próximo encuentro de la aventura, o bien finaliza ésta si los jugadores ya estaban en el último encuentro.

Para efectuar esta transición de un encuentro al siguiente es preciso llevar a cabo estos pasos:

- Los héroes conservan todo el Daño sufrido durante el encuentro 1.
- Los héroes recuperan toda la Fatiga sufrida durante el encuentro 1.
- Los héroes conservan todos los estados que tuvieron al final del encuentro 1.
- Los jugadores héroes ponen boca arriba sus hojas de héroe.
- Los héroes conservan todas las cartas de Búsqueda; si le habían dado la vuelta a alguna, deberá quedarse como está.
- Todos los héroes que estén fuera de combate pueden realizar una acción gratuita de ponerse en pie.
- El Señor Supremo conserva su mano actual de cartas de Señor Supremo.
- Los jugadores desmontan el tablero del encuentro 1 y consultan la Guía de aventuras para preparar el tablero del encuentro 2.

El último encuentro de una aventura finaliza cuando uno de los bandos cumple las condiciones para su victoria.

PARTIDAS DE DOS JUGADORES

En una partida de dos jugadores, el jugador héroe controla dos héroes. Cada héroe resuelve su turno por separado y se trata como si fuera un héroe distinto controlado por otro jugador. La única diferencia estriba en que es un solo jugador el que toma las decisiones por ambos héroes.

LAS REGLAS DE ORO

Existen algunas reglas muy importantes que los jugadores siempre deben tener presentes al jugar una partida de *Descent: Viaje a las tinieblas*. Son las siguientes:

- Muchas de las reglas descritas en la Guía de aventuras contradicen las reglas de este manual. Toda regla especial planteada por una aventura tiene siempre prioridad sobre las reglas del manual. Más aún, ciertas cartas y capacidades pueden contravenir las reglas de este manual y también las posibles reglas especiales de una aventura. Las cartas y demás capacidades especiales siempre tienen prioridad sobre las reglas básicas de este manual y también sobre las reglas específicas de la Guía de aventuras.
- Pueden darse conflictos de simultaneidad si varios jugadores quieren utilizar una capacidad con la misma condición de uso. En estos casos, el jugador actual (es decir, aquél que esté resolviendo su turno) decide el orden en que se resuelven las capacidades conflictivas.
- Los jugadores no deben verse limitados por los componentes (fichas de Daño, Fatiga y Estado) incluidos en el juego. Si alguno de estos componentes se agota, se puede usar cualquier otra cosa en su lugar, como cuentas, monedas o fichas de otros juegos.

REGLAS AVANZADAS

Los jugadores ya deberían tener un dominio básico de las reglas de *Descent: Viaje a las tinieblas*, y con esto pueden empezar su primera partida. En esta sección se ofrecen reglas avanzadas como la variante de Juego épico y las reglas para campañas, con las que podrán enriquecer sus partidas.

JUEGO ÉPICO

Esta regla opcional está ideada para los jugadores que prefieren utilizar cartas de Clase, Tienda y Señor Supremo de niveles superiores sin tener que jugar toda una campaña para hacerlo. Si se implementa esta opción, después de elegir una aventura todos los jugadores deben convenir un **NIVEL DE PODER** de los que se describen a continuación. Para más información sobre el gasto de puntos de experiencia, véase la sección “Gasto de puntos de experiencia” en la página 20).

Nivel Básico: Se prepara una partida normal.

Nivel Avanzado: Cada héroe recibe cartas de Clase por un valor total de 3 puntos de experiencia, y también cartas de Tienda del Acto I por un valor total de 150 monedas de oro. Los héroes pueden elegir las cartas que quieran, y además pueden compartir su oro. El Señor Supremo recibe cartas de Señor Supremo por un valor total de 4 puntos de experiencia.

Nivel Experto: Cada héroe recibe cartas de Clase por un valor total de 6 puntos de experiencia, y también cartas de Tienda del Acto I o del Acto II por un valor total de 250 monedas de oro. Los héroes pueden elegir las cartas que quieran, y además pueden compartir su oro. El Señor Supremo recibe cartas de Señor Supremo por un valor total de 8 puntos de experiencia, y además utiliza las cartas de Monstruo y Lugarteniente del Acto II.

REGLAS PARA CAMPAÑAS

En esta sección se explica cómo jugar una serie de aventuras que formen parte de una campaña.

RESUMEN DE LA CAMPAÑA

Las baronías vecinas de Rhynn y Carthbridge se encuentran en los confines de Terrinoth, lejos de las ciudades libres. El barón Greigory suele recibir a su amigo y aliado, el barón Zachareth, en la capital de sus dominios, Arhynn, y con el paso de los años ambas baronías se han prestado ayuda mutua en tiempos de guerra y de paz. Pero un grave peligro se cierne ahora sobre ellas. Sus bosques y montañas están infestados de monstruos que avanzan más decididos y organizados que nunca. Ha surgido un nuevo Señor Supremo, un enemigo tan ladino como peligroso que se oculta en las sombras y manipula al resto del mundo siguiendo un plan maestro. Si no lo detienen, Rhynn y Carthbridge se sumirán en tinieblas, y el resto de Terrinoth no tardará en seguirles. Por suerte, un pequeño grupo de héroes se halla de camino a Arhynn...

Descent: Viaje a las tinieblas está diseñado para jugar varias partidas relacionadas entre sí que conforman una campaña. Esta campaña narra el periplo de un valeroso grupo de héroes dispuestos a enfrentarse a un malvado Señor Supremo a lo largo de una serie de aventuras. Después de cada aventura, los héroes y el Señor Supremo reciben recompensas (en la forma de habilidades, objetos, cartas de Señor Supremo o reliquias) en función de su actuación durante la aventura, lo que puede beneficiarles en futuras aventuras. La campaña entera transcurre en dos Actos y culmina con un final apoteósico en el que se decide al vencedor definitivo.

La caja básica de *Descent: Viaje a las tinieblas* incluye una campaña titulada “La Runa de las Sombras”, cuyo argumento se describe con mayor detalle en la Guía de aventuras. Esta campaña comprende nueve aventuras distintas y su duración aproximada es de 20 horas de juego.

EMPEZAR UNA NUEVA CAMPAÑA

Para comenzar una nueva campaña, los jugadores deben decidir primero los bandos. Uno de ellos ha de asumir el papel del Señor Supremo; los demás serán los héroes. Este proceso es idéntico al que se describe en la sección “Preparación” (página 4), con las excepciones que se indican a continuación. Es importante señalar que las decisiones tomadas por los jugadores en este punto de la campaña son permanentes y no podrán cambiarse. Todos los jugadores deben quedar satisfechos con sus decisiones antes de continuar, puesto que la elección de héroes y clases sólo se lleva a cabo al principio de la campaña. Si los jugadores no consiguen ponerse de acuerdo, los bandos se determinan aleatoriamente.

Las nuevas campañas comienzan en nivel Básico. Los héroes sólo poseen su habilidad básica y el equipo inicial de las clases escogidas, y el Señor Supremo únicamente puede disponer de su mazo de cartas básicas de Señor Supremo. Cabe destacar que los héroes no deben devolver a la caja su mazo de cartas de Clase durante el paso de selección de habilidades de la preparación de la partida. Cada jugador héroe debe poner su mazo de cartas de Clase boca abajo en su zona de juego, pues lo necesitará para seleccionar nuevas habilidades durante el transcurso de la campaña.

EL MAZO DE TIENDA

Al principio de una nueva campaña deben separarse las cartas de Tienda en dos montones distintos: uno de Acto I y otro de Acto II. El montón de cartas del Acto II se devuelve a la caja; no se necesitará hasta que la campaña pase al Acto II (ver “Acto II” en la página 22).

MONSTRUOS Y LUGARTENIENTES

Al principio de una nueva campaña deben separarse las cartas de Monstruo y de Lugarteniente en dos montones distintos: uno de Acto I y otro de Acto II. El montón de cartas del Acto II se devuelve a la caja; no se necesitará hasta que la campaña pase al Acto II (ver “Acto II” en la página 22).

MAPA DE LA CAMPAÑA

En la última página de la Guía de aventuras hay un mapa de la región en la que tiene lugar la campaña. En él se señalan las distintas localizaciones de las aventuras, conectadas entre sí mediante rutas que los héroes recorrerán en sus viajes. Cada ruta tiene un ícono que representa el tipo de evento de viaje que puede ocurrir cuando se viaja por ella (ver “Viaje” en la página 22).

AVENTURAS EN UNA CAMPAÑA

Una vez asignados los bandos y escogidas las clases, los jugadores montan el tablero de la primera aventura (titulada “Primera sangre” en la Guía de aventuras). Esta aventura introductoria es breve, relativamente sencilla e ideal para que los jugadores primerizos se familiaricen con las reglas. La primera aventura y todas las posteriores se juegan como cualquier otra, con algunas salvedades. Sin embargo, después de cada aventura los jugadores recibirán recompensas con las que podrán mejorar o modificar sus héroes o sus mazos de cartas.

FINAL DE PARTIDA

Dado que la campaña puede tardar unas 20 horas en completarse, se ha diseñado para jugar a lo largo de varias partidas. Cuando llegue la hora de dar por finalizada una partida, los jugadores deben anotar toda la información pertinente en la hoja de campaña (ver “Registrar información y guardar la partida” en la página 21). El mejor momento para dar por concluida una partida es justo después del paso de Compras en la fase de Campaña (ver “La fase de Campaña” en la página 20).

LA FASE DE CAMPAÑA

Después de completar cada una de las aventuras de una campaña, se resuelve una fase de Campaña durante la cual los jugadores pueden decidir cómo mejorar a sus héroes y prepararse para la siguiente aventura. Es importante recordar que la mayoría de las aventuras consisten en dos encuentros, pero la fase de Campaña no tiene lugar hasta una vez finalizada la aventura entera. Durante la fase de Campaña, todos los jugadores pueden gastar puntos de experiencia para mejorar sus capacidades. Además, los héroes pueden visitar el mercado de Arhynn para adquirir equipo nuevo. A continuación se describen los pasos que deben seguirse durante cada fase de Campaña.

- Canjear cartas de Búsqueda por oro:** El valor total en monedas de oro de todas las cartas de Búsqueda que han obtenido los héroes durante la aventura debe anotarse en la hoja de campaña (incluso aunque se utilicara alguna carta durante la aventura). Después **se devuelven todas las cartas de Búsqueda al mazo** (aunque los héroes no hayan usado sus capacidades). Se considera que los héroes han vendido en Arhynn los tesoros que han encontrado durante su viaje.
- Mantenimiento:** Todos los héroes se recuperan de todo el Daño y la Fatiga que han sufrido. El Señor Supremo mezcla su pila de descartes y su mazo de robo para formar un nuevo mazo de cartas de Señor Supremo. Todas las cartas de Estado se descartan, todos los efectos expiran, el tablero se desmonta y todos los componentes se retiran de la zona de juego con objeto de prepararla para la siguiente aventura.
- Recompensas:** El Señor Supremo y los jugadores héroes reciben 1 punto de experiencia cada uno, sin importar quién haya triunfado en la aventura (según se indique en la Guía de aventuras). Este total se anota en la hoja de campaña. El bando vencedor de la aventura recibe las recompensas adicionales descritas en la Guía de aventuras.
- Gastar puntos de experiencia:** Los jugadores pueden gastar los puntos de experiencia obtenidos en nuevas habilidades para los héroes y nuevas cartas para el Señor Supremo.
- Compras:** Los jugadores héroes pueden gastar el oro que han acumulado para adquirir nuevas cartas de Tienda (ver “Compras” en la página 20).
- Elegir la siguiente aventura:** El vencedor de la aventura anterior elige una aventura de las disponibles para jugarla a continuación (ver “Elegir la siguiente aventura” en la página 21).
- Preparar la aventura:** Los jugadores comienzan los preparativos de la siguiente aventura según las reglas habituales. El Señor Supremo no debe olvidarse de barajar su mazo de cartas de Señor Supremo, incluyendo en él las cartas nuevas que acaba de adquirir, para formar un nuevo mazo antes de robar su mano inicial.
- Viaje:** Los héroes viajan a la localización de la siguiente aventura (ver “Viaje” en la página 22).

GASTAR PUNTOS DE EXPERIENCIA

A medida que los héroes completan aventuras, ganan puntos de experiencia (PE), que son una medida de lo mucho que han aprendido en sus viajes. Conforme acumulan experiencia, los héroes se vuelven cada vez más poderosos adquiriendo nuevas habilidades heroicas. Pero el Señor Supremo también aumenta su siniestro poder aprendiendo de sus propias vivencias, descubriendo conjuros y añadiendo nuevas trampas y artimañas a su repertorio.

Todos los jugadores ganan 1 punto de experiencia al final de cada aventura. Durante la fase de Campaña, cada jugador **puede** gastar sus puntos de experiencia para adquirir mejoras. Los detalles de este proceso son diferentes para los jugadores héroes y para el Señor Supremo. Los puntos de experiencia son personales e intransferibles; los jugadores no pueden hacer un fondo común y adquirir una habilidad de coste elevado para uno solo de ellos.

GASTO DE PUNTOS DE EXPERIENCIA: HÉROES

Un héroe puede gastar puntos de experiencia para adquirir nuevas habilidades de su mazo de Clase. Su primera habilidad de ese mazo, la habilidad básica de su clase, siempre es gratuita. Las demás habilidades tienen un coste en puntos de experiencia que figura en el ícono de la esquina superior derecha de las cartas. Cuando un jugador adquiere una habilidad nueva, debe deducir de su experiencia total el coste de la carta de Clase, anotarlo en la hoja de campaña y colocar la carta de clase junto a su hoja de héroe. A partir de este momento podrá utilizar dicha habilidad en posteriores aventuras de la campaña.

Los jugadores no tienen por qué gastar puntos de experiencia durante la fase de Campaña. Pueden reservarlos para adquirir habilidades más costosas en futuras fases de Campaña. Un héroe puede adquirir cualquier número de habilidades durante esta fase, siempre y cuando disponga de suficientes puntos de experiencia.

GASTO DE PUNTOS DE EXPERIENCIA: SEÑOR SUPREMO

Al igual que los jugadores héroes, el Señor Supremo puede gastar puntos de experiencia para conseguir nuevas capacidades. En el caso del Señor Supremo, puede invertir puntos de experiencia para adquirir nuevas cartas de Señor Supremo. Cuando obtiene una de estas cartas, la añade a su mazo y anota el gasto de puntos de experiencia en la hoja de campaña. Las cartas que no se adquieren deben devolverse a la caja para no confundir las cartas disponibles con el mazo actual del Señor Supremo.

Existen tres clases distintas de cartas mejoradas para el Señor Supremo: Caudillo, Saboteador y Taumaturgo. Dentro de cada clase hay tres niveles de cartas disponibles para el Señor Supremo (por ejemplo, “Caudillo 1” o “Taumaturgo 3”). Las cartas de nivel 1 cuestan 1 punto de experiencia, las cartas de nivel 2 cuestan 2 puntos de experiencia, y las cartas de nivel 3 cuestan 3 puntos de experiencia. Las cartas de nivel 1 siempre están disponibles para el Señor Supremo. Para poder adquirir una carta de nivel 2, el Señor Supremo debe tener 2 cartas de nivel 1 **de esa misma clase** en su mazo. Y para poder añadir una carta de nivel 3, primero ha de tener 3 cartas de esa misma clase en su mazo (que pueden ser cualquier combinación de cartas de los niveles 1 y 2). A diferencia de los héroes, el Señor Supremo puede adquirir cartas de múltiples clases. Las cartas de la clase Universal pueden adquirirse siempre sin ningún requisito.

El Señor Supremo no tiene por qué gastar puntos de experiencia durante la fase de Campaña. Puede reservarlos para futuras fases de Campaña. El Señor Supremo puede adquirir cualquier número de cartas durante esta fase, siempre y cuando disponga de suficientes puntos de experiencia.

Antes de cada aventura (pero no de cada encuentro), el Señor Supremo puede quitar temporalmente cualquier cantidad de cartas de su mazo para optimizar su estrategia de cara a la aventura. Esto se hace en secreto para que los jugadores héroes no sepan qué cartas ha quitado el Señor Supremo de su mazo. Debe quedarse con un mazo de al menos 15 cartas de Señor Supremo para cada aventura. Las cartas que haya quitado del mazo se dejan a un lado mientras dure la aventura. Una vez terminada ésta, las cartas apartadas se devuelven al mazo del Señor Supremo.

COMPRAS

A parte de los puntos de experiencia, el oro constituye otro método fundamental para que los héroes mejoren sus capacidades. Los héroes obtienen oro de las cartas de Búsqueda que encuentran, y también pueden recibir oro como recompensa por completar ciertas aventuras.

Los héroes comparten todo el oro, lo que significa que poseen una única reserva común de oro con la que pueden adquirir equipo; los jugadores héroes pueden repartirse este equipo como prefieran. Los héroes no están obligados a gastar todo su oro durante la fase de Campaña; pueden ahorrar cualquier cantidad del mismo para gastarlo en futuras fases de Campaña.

Después de cada aventura, los héroes visitan el mercado de Arhynn para examinar sus artículos. Esto se representa barajando el mazo de cartas de Tienda y mostrando **1 carta de Tienda por cada héroe, más 1 carta adicional** (ver “Contenido de una carta de Tienda” en la página 11). El mazo de Tienda se crea en función del Acto en que se encuentre la campaña. Se utilizan las cartas del Acto I hasta que los jugadores hayan completado la aventura de Interludio, momento en que pasan a las cartas del Acto II (ver “Acto II” en la página 22).

Los jugadores héroes pueden adquirir tantos o tan pocos de estos objetos como deseen y puedan permitirse (no tienen por qué comprar ninguno si no se lo pueden permitir o si no les interesa ninguna de las cartas mostradas).

Las cartas de Tienda que adquieren los héroes se retiran de la zona de juego común y se añaden a las cartas de uno de ellos. Los jugadores héroes deben restar el oro gastado de su hoja de Campaña. Cuando los héroes hayan terminado de efectuar sus compras, las cartas de Tienda que no se hayan adquirido deben devolverse al mazo de Tienda (y luego se baraja éste).

Ejemplo: Andrew, Beth, Colin y Daphne son jugadores héroes. Durante la fase de Campaña deciden ir de compras. Crean un mazo de Tienda con las cartas del Acto I y reparten 5 cartas boca arriba sobre la zona de juego común: Armadura de cuero, Honda, Hacha de batalla de hierro, Lanza de hierro y Amuleto de la suerte. Tras discutirlo entre ellos, deciden comprar el Hacha de batalla de hierro (100 de oro), la Armadura de cuero (75 de oro) y el Amuleto de la suerte (100 de oro). Restan 275 de oro de su reserva y anotan el nuevo total en la hoja de campaña; luego cogen las cartas recién adquiridas y se las reparten.

REVENDER CARTAS DE TIENDA

Los héroes pueden revender cartas de Tienda durante el paso de Compras de la fase de Campaña. Reciben la mitad del valor en oro de cada carta de Tienda revendida, redondeando hacia abajo hasta el múltiplo de 25 más cercano. El equipo inicial también se puede revender a un precio de 25 monedas de oro cada artículo.

Las cartas de Tienda que se revenden han de devolverse a su correspondiente mazo de Tienda. Las cartas de equipo inicial que se revenden han de devolverse a la caja del juego, y ya no estarán disponibles durante el resto de la campaña. No se pueden vender Reliquias en el mercado.

INTERCAMBIO DE OBJETOS

Los héroes pueden intercambiarse libremente sus cartas de Tienda durante la fase de Campaña. Pueden hacerlo en cualquier momento antes de que comience la próxima aventura, excepto durante el viaje.

Nota: Los héroes no pueden intercambiarse cartas de equipo inicial. Sin embargo, sí pueden vender estas cartas como se describe en la sección anterior.

ELEGIR LA SIGUIENTE AVENTURA

Después de gastar puntos de experiencia y comprar objetos, los jugadores deben escoger la siguiente aventura. En la mayoría de los casos es el bando vencedor de la aventura previa el que escoge la siguiente de entre las aventuras disponibles (ver “Registrar información y guardar la partida” en la página 21). Las aventuras se dividen en dos grupos: las del Acto I y las del Acto II. Los jugadores deben elegir una aventura del Acto en el que se encuentran. Una campaña consta de nueve aventuras distribuidas del siguiente modo:

- Una Introducción
- Tres aventuras del Acto I
- Un Interludio
- Tres aventuras del Acto II
- El Gran final

REGISTRAR INFORMACIÓN Y GUARDAR LA PARTIDA



DIARIO DE AVENTURAS DE “LA RUNA DE LAS SOMBRAS”

En la caja básica se incluye un bloc de hojas de campaña para anotar los resultados de la campaña “La Runa de las Sombras”.

Cada vez que los jugadores completan una aventura, deben anotar el vencedor de la misma en el diario de aventuras de la hoja de campaña. Todas las aventuras del Acto I se corresponden con ciertas aventuras del Acto II, y el vencedor de la aventura del Acto I determinará qué misiones del Acto II podrán elegir los jugadores durante el Acto II de la campaña. Las aventuras del Acto II que figuran en la parte **izquierda** del diario de aventuras son las que están disponibles **si los héroes han vencido** en la correspondiente aventura del Acto I. Las aventuras del Acto II que figuran en la parte **derecha** del diario de aventuras son las que están disponibles **si el Señor Supremo ha vencido** en la aventura del Acto I. Si no se ha jugado una aventura concreta del Acto I durante la campaña, se considera que **ha vencido el Señor Supremo** de cara a escoger la correspondiente aventura del Acto II.

Ejemplo: Sobre estas líneas puede verse un diario de aventuras que ilustra una campaña en curso; en estos momentos se halla en el Acto II. El Señor Supremo va a elegir una aventura durante la fase de Campaña. Como los héroes ganaron la aventura “Un goblin bien cebado” durante el Acto I, “El tesoro del monstruo” está disponible en el Acto II. Sin embargo, “La Torre Helada” no está disponible en el Acto II.

La disponibilidad de las aventuras de Interludio y Gran final se determina en función del número de aventuras que han completado los héroes y el Señor Supremo durante los Actos I y II (ver “Interludio” en la página 22 y “Gran final” en la página 22).

Entre sesiones de juego, los jugadores deben utilizar bolsitas de plástico para guardar los componentes de manera organizada y por separado. De este modo podrán recordar las cartas que están en juego y las que han adquirido tanto los héroes como el Señor Supremo.

Una vez escogida la aventura, se prepara el tablero y se juega siguiendo las instrucciones de la Guía de aventuras. Después se resuelve otra fase de Campaña, y al finalizar ésta los jugadores eligen la siguiente aventura.

El Acto II de la campaña “La Runa de las Sombras” tiene el doble de aventuras que el Acto I. El ganador de cada aventura del Acto I determina cuál de las dos aventuras correspondientes del Acto II estará disponible para jugar (ver “Registrar información y guardar la partida” en la página 21). Es importante señalar que, a efectos de determinar qué aventuras del Acto I estarán disponibles, **toda aventura del Acto I que los héroes no hayan emprendido se tratará como si hubiera terminado con la victoria del Señor Supremo**.

VIAJE

Los héroes deben viajar a nuevas localizaciones para emprender aventuras. Todos los viajes se llevan a cabo consultando el mapa de la campaña que hay en la contraportada de la Guía de aventuras. Una vez seleccionada y preparada la siguiente aventura, los jugadores resuelven el paso de Viaje. **Los héroes siempre empiezan el paso de Viaje en Arhynn**, y deben recorrer un camino continuo hacia la aventura escogida a través de las rutas trazadas en el mapa de la campaña. Después de completar cada aventura, se considera que los héroes regresan a Arhynn con más cautela y menos prisa, por lo que no es necesario resolver el paso de Viaje para volver.

Antes de emprender el viaje de ida a la aventura, el Señor Supremo puede personalizar su mazo de cartas. A continuación roba su mano inicial de cartas de Señor Supremo (1 carta por héroe). Estas cartas no se juegan durante el paso de Viaje, pero sí pueden verse afectadas por determinados eventos. Las cartas robadas constituyen la mano inicial del Señor Supremo para la inminente aventura, por lo que no ha de robar cartas adicionales al comienzo de la misma.

Las localizaciones de aventuras del mapa de campaña se identifican mediante nombres y están conectadas entre sí por rutas con iconos de viaje. Cuando los jugadores recorren una ruta concreta, deben detenerse en cada uno de los iconos de viaje que haya en ella. Por cada ícono de viaje en el que se detengan los héroes, el Señor Supremo debe robar 1 carta de Evento de viaje, consultar la sección que presenta el mismo ícono y resolver el evento correspondiente. Si el ícono de la carta que coincide con el del mapa no genera ningún evento, la carta de Evento se descarta y los héroes pueden reanudar su viaje. Si el ícono de la carta que coincide con el del mapa describe un evento, los héroes deben resolverlo antes de continuar su viaje a la siguiente localización. Algunos eventos plantean una elección a los héroes. Todos los jugadores héroes deben ponerse de acuerdo para escoger una de las opciones indicadas en la carta. Todo Daño, Fatiga y estado sufridos durante el evento se conservarán al empezar la aventura.

Ejemplo: Los héroes emprenden el viaje hacia la aventura “El castillo de Daerion”. El primer ícono que encuentran en su trayecto contiene un símbolo de camino. El Señor Supremo roba 1 carta de Evento de viaje y lee el texto correspondiente al ícono de camino. Después de resolver el evento, se descarta y se roba otra carta de Evento de viaje. Los héroes consultan el mapa y comprueban que el siguiente ícono en su ruta contiene otro símbolo de camino. El Señor Supremo lee el texto de la nueva carta robada que se corresponde con el ícono de camino. Una vez resuelta la segunda carta de Evento de viaje, los héroes llegan a la localización de la siguiente aventura y se da por finalizado el paso de Viaje.

RELIQUIAS

Las reliquias son un tipo especial de objeto exclusivo del juego de campaña. A excepción de lo comentado en esta sección, las reliquias siguen todas las reglas habituales de los objetos. Las reliquias no son objetos de Tienda y nunca pueden adquirirse ni venderse; únicamente se obtienen como recompensas de aventuras o mediante reglas especiales de las mismas.

Las cartas de Reliquia tienen dos caras con versiones distintas de la misma reliquia; una de ellas para los héroes y la otra para el Señor Supremo. Si los héroes consiguen una reliquia, deben colocarla en su zona de juego con la cara heroica boca arriba, y en este caso podrá utilizarse como cualquier carta de Tienda. Si la reliquia cae en poder del Señor Supremo, éste debe colocarla en su zona de juego con la cara del Señor Supremo boca arriba.

La versión de una reliquia para el Señor Supremo puede ser utilizada por cualquier lugarteniente, y es el único modo en que el Señor Supremo puede usar sus capacidades especiales. Si el Señor Supremo carece de lugartenientes en una aventura concreta, o si opta por no equiparlo con la reliquia (ver más adelante), entonces no podrá beneficiarse de las capacidades especiales de la reliquia. Cada lugarteniente sólo puede equiparse una reliquia.

Durante los preparativos de cada aventura, el Señor Supremo debe elegir qué reliquia proporcionará a cada uno de sus lugartenientes para la aventura (aunque no tiene por qué hacerlo). La carta de Reliquia escogida se coloca junto a la carta de Lugarteniente. Toda reliquia que no se entregue a un lugarteniente debe dejarse junto al mazo de cartas del Señor Supremo, y sus capacidades se ignoran durante la aventura. Si un lugarteniente equipado con una reliquia es derrotado durante una aventura, las capacidades de esa reliquia se ignoran durante el resto de la aventura, pero el Señor Supremo conserva la carta de Reliquia.

INTERLUDIO

El Interludio es una aventura especial que señala la transición del Acto I al Acto II de la campaña. Se considera una aventura del Acto I. Después de completar tres aventuras del Acto I, debe escogerse el Interludio como siguiente aventura.

Hay dos aventuras de Interludio diferentes. Si los héroes han ganado **al menos dos** aventuras del Acto I (sin contar la Introducción), entonces los jugadores deben escoger “La Cámara de las Sombras” como aventura de Interludio. Si el Señor Supremo ha ganado **al menos dos** de las aventuras del Acto I, entonces deberán jugar “El verdadero rostro del mal” como aventura de Interludio. Para más información, véanse sus respectivas descripciones en la Guía de aventuras.

A excepción de lo especificado aquí y en la Guía de aventuras, el Interludio es una aventura normal y se juega como cualquier otra. Algunos Interludios sólo tienen un encuentro en lugar de los dos habituales.

ACTO II

Una vez completado el Interludio, se produce la transición al Acto II de la campaña. A partir de este momento los jugadores deberán escoger aventuras de entre las opciones del Acto II y prepararse para el Gran final.

Inmediatamente después de completar el Interludio, es preciso seguir estos pasos:

1. Se devuelven a la caja todas las cartas de Monstruo y Lugarteniente del Acto I, y se cogen las cartas de Monstruo y Lugarteniente del Acto II. A partir de ahora todos los monstruos y lugartenientes jugarán con sus características del Acto II.
2. Los jugadores héroes pueden aprovechar para ir de compras y adquirir cartas de Tienda del Acto I. Para ello se colocan boca arriba sobre la zona de juego todas las cartas de Tienda del Acto I que queden en el mazo. Los jugadores héroes pueden adquirir tantas cartas de Tienda del Acto I como se puedan permitir.
3. Todas las cartas de Tienda del Acto I que no se hayan adquirido se devuelven a la caja del juego, y luego se cogen las cartas de Tienda del Acto II para formar un nuevo mazo de Tienda. A partir de ahora sólo se utilizarán las cartas de Tienda del Acto II. Esto no afecta a las cartas de Tienda del Acto I que posean actualmente los jugadores héroes. Las cartas de Tienda del Acto I que los héroes vendan durante el Acto II se devuelven a la caja del juego.

Una vez que se hayan completado tres aventuras del Acto II, llega el momento de jugar el Gran final. Los jugadores resuelven una fase de Campaña siguiendo el procedimiento habitual, y a continuación los héroes viajan a la localización del Gran final para decidir al vencedor definitivo de la campaña.

GRAN FINAL

La campaña termina con una emocionante aventura decisiva que recibe el nombre de Gran final. El Gran final se juega después de completar tres aventuras del Acto II. Como ocurre con el Interludio, existen dos aventuras distintas para el Gran final. Si los héroes han ganado **al menos dos** aventuras del Acto II, entonces los jugadores deben escoger “Gryvorn desatado” como Gran final. Si el Señor Supremo ha ganado **al menos dos** de las aventuras del Acto II, entonces deberán jugar “El futuro tirano” como Gran final.

Es importante prestar especial atención a las instrucciones del Gran final; a menudo hacen referencia a las distintas aventuras completadas durante el Acto II, y también pueden aludir a diversos aspectos del juego derivados del estado general de la campaña (por ejemplo, qué bando posee cierta reliquia) en vez de al resultado de una aventura. **Toda aventura del Acto II que los héroes no hayan emprendido se trata como si la hubiera ganado el Señor Supremo** a efectos de determinar los preparativos de la aventura del Gran final.

Se recomienda a los héroes y al Señor Supremo por igual que gasten todo el oro y la experiencia que puedan durante la fase de Campaña previa al Gran final. ¡No tendrán otra oportunidad!

¡El bando que salga victorioso del Gran final será declarado vencedor de la campaña!

ÍNDICE

Abrir o cerrar una puerta	10	Declarar arma y objetivo	12	Gastar puntos de experiencia	20	Obstáculos	18
Acarrear fichas de Objetivo	15	Derrota de miniaturas	15	héroes	20	Partidas de dos jugadores	18
Acto II	22	Descansar	9	señor supremo	20	Perforante	13
Agotar y reponer cartas	8	Descripción de los componentes	3	Gran alcance	13	Piezas de tablero	3, 5
Aqua	18	Diagrama de preparación		Gran final	22	Ponerse en pie	10
Antes de jugar	4	(partida de 4 jugadores)	6	Guía de aventuras	3	Preparación	4
Arquetipos heroicos	4	Ejemplo de combate	14	Héroes fuera de combate	15	Preparativos de los héroes	5
Atacar	9	Ejemplo de línea de visión	12	Hojas de campaña	3	Preparativos del Señor Supremo	5
Atributos	15	Ejemplo de movimiento	9	Hojas de héroe	3, 7	Preparativos generales	4
Aventuras	18	El mazo de tienda	19	Infligir daño	13	Proezas heroicas	15
Aventuras en una campaña	19	Elegir la siguiente aventura	21	Intercambio de objetos	15	Propiedades de los ataques	13
Buscar	10	Empezar una nueva campaña	19	Intercambio de objetos	21	Pruebas de atributo	15
Cartas de Activación	3	Equipo	11	Interludio	22	Puertas y peanas de plástico	4
Cartas de Búsqueda	3, 10	Especial	10	Introducción	2	Reanimar a un héroe	10
Cartas de Clase	3, 8	Estados	15	Juego épico	19	Recuperación de	
Cartas de Estado	3	Explosión	13	La fase de campaña	20	Registrar información y guardar la partida	21
Cartas de Evento de viaje	3	Familiares	17	Las reglas de oro	18	Reglas avanzadas	19
Cartas de Lugarteniente	3, 17	Familiares como miniaturas	18	Lava	18	Reglas básicas	11
Cartas de Monstruo	3, 16	Fatiga y Aguante	13	Limitación de equipo	11	Reglas para campañas	19
Cartas de Reliquia	3	Ficha de Familiar	4	Línea de visión	12	Reliquias	22
Cartas de Señor Supremo	3	Fichas de Aldeano	4	Listado de componentes	2	Resumen de la campaña	19
Cartas de Señor Supremo	16	Fichas de Búsqueda	4	Los dados	11	Resumen del juego	2
Cartas de Tienda	3, 11	Fichas de Daño y Fatiga	4	Lugartenientes	17	Resumen del turno del héroe	7
Casillas adyacentes	10	Fichas de Estado	4	Mapa de la campaña	19	Resumen del turno del Señor Supremo	8
Casillas vacías	9	Fichas de Héroe	4	Mecánica de juego	7	Revender cartas de tienda	21
Combate	12	Fichas de Lugarteniente	4	Miniaturas	3	Salir del tablero	9
Cómo ganar la partida	8	Fichas de Objetivo	4	Monstruos	16	Terreno	18
Compras	20	Final de partida	19	Monstruos grandes	16	Tirar los dados	12
Comprobar el alcance	12	Foso	18	Monstruos y lugartenientes	19	Turno del héroe	8
Contar casillas	13	Fuera de combate	15	Movimiento	8	Turno del Señor Supremo	10
Dados especiales	3	Gastar incrementos	13	Movimiento adicional	8	Usar una habilidad	9
Daño y Fatiga	13			Movimiento de monstruos grandes	17	Viaje	22
Daño y Vida	13			Objetivo del juego	2		

CRÉDITOS

Diseño del juego: Adam Sadler y Corey Konieczka, con Daniel Lovat Clark

Diseño de la primera edición: Kevin Wilson

Producción: Adam Sadler

Desarrollo de contenido creativo: Daniel Lovat Clark, Brady Sadler y Andrew Meredith

Edición y revisión: Steven Kimball, Scott Lewis, Mark Pollard, Brady Sadler y Sarah Sadler

Traductor: Juanma Coronil

Diseño gráfico: Dallas Mehlhoff con Chris Beck, Shaun Boyke, Brian Schomburg, Michael Silsby, WiL Springer y Adam Taubenheim

Maquetación: Edge Studio

Ilustración de la caja: Alex Aparin

Ilustraciones del tablero: Henning Ludvigsen

Ilustraciones del interior: Devon Cady-Lee, Sylvain Deceaux, Tod Gelle, Charlène Le Scanff, Allison Theus y Sandara Tang

Coordinación artística: Andrew Navaro

Dirección artística: Zoë Robinson con Kyle Hough

Coordinación de producción: Laura Creighton y Eric Knight

Producción ejecutiva: Michael Hurley

Editores: Christian T. Petersen y Jose M. Rey

Pruebas de juego: Alan Alexander, Brad Andres, Justin Ankeney, Tanner Bain, Jaffer Batica, Andrew Baussan, Deb Beck, Andy Blakemore, Pedar Brown, Ryan Cruz, Dana Childress, Kat Clark, Jeannine Duncan, Andrew Fischer, Michaela Fischer, David Gagner, Chris Gerber, Jared Gilbert, Molly Glover, John Goodenough, Scott Hankins, Eric Hanson, Eric Harshbarger, Dave Hensley, Mark Herscher, Jesse Hickle, Michael Hollingsworth, Heath Hopkins, Sally Hopper, Chris Hosch, Kyle Hough, Ben Hutching, Thom Jackson, Stephen Kalmas, Jeff Koenig, Rob Kouba, Alex Langer, Andrew Liberko, Lukas Litzsinger, Martin Lux, Mike Marcotte, Mack Martin, Tom Mason, Chris Mayfield, Jason McCord, Nicholas Mendez, Timo Meyer, Dan Millard, Becky Millard, Brian Mola, Raimund Ruppel, Jay Paul, Mark Pollard, Thaad Powell, Amanda Rasinski, Zoë Robinson, Matt Running, Sarah Sadler, Johnathon Sanders, Christoph Schnorpfeil, Brian Schomburg, Christopher Seefeld, Robert Shirah, Doug Simon, Dan Slotman, William Stephens, Charlie Stephenson, Sam Stewart, Mark Tanis, Adam Taubenheim, Aubrey Tauer, Dominic Tauer, Mason Thornberg, Jenna Thomlinson, Matthew Troxel, John Van Geest, Zach Wageman, Ross Watson, Christian Williams, Lynell Williams, Tim Williamson, Nik Wilson, Amanda Yackel, Steven Yackel.

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin consentimiento expreso. *Descent: Viaje a las Tinieblas*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply y el logotipo de FFG son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Las oficinas de Fantasy Flight Games están situadas en 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, EE.UU. y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS.

Visita nuestra página

WWW.EDGEENT.COM

ACCESORIOS FANTASY FLIGHT™

2

FUNDAS JUEGO TABLERO AMERICANO ESTÁNDAR

4

FUNDAS JUEGO TABLERO AMERICANO MINI

PREPARATIVOS GENERALES

1. Elegir una aventura
2. Preparar el tablero
3. Escoger bandos
4. Preparar las fichas
5. Crear los mazos de Búsqueda y Estado

PREPARATIVOS DE LOS HÉROES

1. Coger cartas de Activación y fichas de Héroe
2. Elegir héroes
3. Elegir clases
4. Elegir habilidades
5. Colocar a los héroes

PREPARATIVOS DEL SEÑOR SUPREMO

1. Elegir a los monstruos
2. Realizar los preparativos de la aventura
3. Crear el mazo del Señor Supremo
4. Robar cartas de Señor Supremo

COMBATE

1. Declarar arma y objetivo
2. Tirar los dados
3. Comprobar alcance
4. Gastar incrementos
5. Infligir Daño

PROPIEDADES DE LOS ATAQUES

Explosión: Un ataque de Explosión afecta también a todas las casillas adyacentes a la casilla objetivo. Para este ataque sólo se hace una tirada, pero cada una de las miniaturas afectadas deberá realizar su propia tirada de defensa por separado.

Gran alcance: La propiedad Gran alcance permite a la miniatura efectuar un ataque *Cuerpo a cuerpo* contra objetivos situados a un máximo de 2 casillas de distancia, en lugar de en casillas adyacentes. Pese a ello, sigue siendo necesario poder trazar línea de visión hacia el objetivo.

Perforante: Un ataque Perforante ignora tantos resultados **█** generados por el jugador defensor como su valor (tanto los obtenidos en su tirada de defensa como los proporcionados por otras capacidades).

ESTADOS

Todo ataque que posea una capacidad **↗** que cause Enfermedad, Inmovilidad, Veneno o Aturdimiento, sigue esta regla:

Si el ataque infinge al menos 1 **♥** (después de tirar los dados de Defensa), el objetivo sufre también el estado indicado.

FASE DE CAMPAÑA

Después de completar cada una de las aventuras de una campaña, se resuelven los siguientes pasos:

1. Canjear cartas de Búsqueda por oro
2. Mantenimiento
3. Recompensas
4. Gastar puntos de experiencia
5. Compras
6. Elegir la siguiente aventura
7. Preparar la aventura
8. Viaje

RESUMEN DE LA CAMPAÑA

Una campaña está formada por:

- Una Introducción
- Tres aventuras del Acto I
- Un Interludio
- Tres aventuras del Acto II
- El Gran final

