





DISEÑO, ESCRITURA Y maquetación

Unai Rojo

IDEA ORIGINAL

Javi Torregrosa

PLAYTESTING

Desirée C. M., Javi Torregrosa, Rebeca Sánchez

ILUSTRACIÓN

Artwork de la saga de videojuegos **Kingdom Hearts** de Tetsuya Nomura, Kato Art (Tic Tac), **Kingdom Hearts Dream Worlds** (Olaf)

Este es un juego no oficial, y como tal, no posee los derechos sobre todo el contenido registrado por **Square Enix o Disney Interactive Studios**. El texto aportado por el diseñador se mantiene bajo una licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.



Nintenrol

Grupo creativo

Accede a nuestra web para adquirir todo el contenido descargable de
Kingdom Hearts: Juego de Rol

(Ficha de personaje, naipes, aventuras y mucho más)

<http://nintenrol.blogspot.com>
rol.ninten@gmail.com

**Este manual es
propiedad de...**




5

5

5

5

6

6

7

7

8

9

9

9

9

10

11

11

12

12

14

16

18

19

19

19

20



NUEVA PARTIDA

Bienvenido al mundo de **Kingdom Hearts**, la franquicia de videojuegos en la que **Square Enix** y **Disney Interactive Studios** juntan sus mundos para crear uno de los crossovers más famosos del gran mundo del entretenimiento electrónico. En este juego, este mundo se adapta al concepto del rol de papel y lápiz para crear una experiencia que imite de forma fiel a lo vivido en la gran saga. Mundos, personajes, combates y muchos más elementos se tratan con mimo para que los jugadores/as se sientan parte de **Kingdom Hearts** y lo vivan desde otro punto de vista, allí donde su imaginación es el límite.

Se ha sobreentendido que todos los jugadores/as de este juego conocen, al menos, el mundo de **Kingdom Hearts** a grandes rasgos. No obstante, Internet está lleno de información lo suficientemente asequible para poder hacer una rápida puesta a punto. De la misma forma, si bien este juego ha tomado los elementos del mundo de **Kingdom Hearts**, sugiere jugar aventuras inventadas y lejos de la historia canónica de los videojuegos. En otras palabras, este juego sirve para crear historias propias.

PROPIEDADES DEL DOCUMENTO

A la hora de navegar a través de este PDF, será útil conocer algunos elementos que posee para hacer más agradable y rápida la búsqueda de información:

- **Marcapáginas:** el documento posee marcapáginas (*bookmarks*) para facilitar el acceso a contenidos concretos.
- **Botones:** los títulos del índice también son botones que, al pulsarlos, dirigirán directamente al contenido del mismo título. Además, los números de las páginas también son botones que dirigen directamente de vuelta al índice.
- **Campos editables:** tanto el manual como las fichas de personaje poseerán ciertos campos editables para que puedan imprimirse con los textos y valores numéricos ya rellenos.

LO NECESARIO PARA JUGAR

Para jugar a esta aventura, necesitaremos los siguientes elementos:

- **Al menos 2 jugadores/as.** Uno de ellos será el **director/a de juego**, mientras que los demás interpretarán a los **portadores/as**.
- **Dados de seis caras** de, al menos, tres colores diferentes. Estos dados serán:
 - **Dado completo**, representado aquí como dados numerados de varios colores dependiendo del personaje (█ █ █)
 - **Dado sincorazón**, representado en el manual como dados numerados de color negro (█)
 - **Dado incorpóreo**, representado en el manual como dados numerados de color blanco (█)
- **Naipes o tokens y fichas de personaje**, todo ello impreso.
- Lápices, gomas de borrar y aperitivo si lo deseáis.

NOMENCLATURAS Y TÉRMINOS

Aquí figurará la explicación de algunas expresiones que se repetirán a lo largo de la guía:

- **Personajes:** cuando se mencionan a los personajes, se menciona al conjunto que conforma tanto aquellos que interpretan los jugadores/as como los que controlará el director/a de juego. Cuando nos referimos a algún grupo de personajes en concreto, llamaremos a los primeros los **portadores/as**, haciendo alusión a su condición de portadores/as de la llave espada. No obstante, pueden existir aventuras especiales en las que los jugadores/as podrían interpretar a personajes que son sean portadores/as, aunque en esta guía llamaremos siempre portadores/as a los personajes de los jugadores/as; **personajes no jugadores** son aquellos secundarios que interpreta el director/a de juego y que tienen ciertas labores de ayuda en la aventura; finalmente, los **enemigos** son todos aquellos que intentarán frustrar los planes de los portadores/as.
- **Bonificadores y penalizadores:** un bonificador es un número que se sumará a la acción que se realice, mientras que el penalizador será un número que se restará (por ejemplo, un bonificador de +1 significará que al resultado se le sumará un 1 adicional, mientras que un penalizador de -2 significará que al resultado se le restará 2 puntos).
- **Redondeo:** en algunas ocasiones, un resultado deberá dividirse y, dado que no jugaremos con decimales, será necesario redondear. Cualquier redondeo se hará siempre a la alta (es decir, la mitad de 5 será 3, la mitad de 7 será 4, etc.), excepto en aquellos casos en los que la descripción de una mecánica especifique lo contrario.



REGLAS DE JUEGO

En este capítulo se explicarán todas las reglas necesarias para poder jugar. Además de ser necesario leerlo antes de comenzar, es muy recomendable tener cerca esta guía durante el transcurso de la partida para poder consultar las normas de juego si es necesario.

CONCEPTOS DEL PERSONAJE

Para comprender cómo son los portadores/as en esta adaptación de **Kingdom Hearts**, primero haremos un repaso por los aspectos que lo definen.

Cualidades

Las **Cualidades** son los valores de combate del portador/a. Sus puntuaciones definen lo competentes que son en los diferentes aspectos contemplados, tales como:

- **Luchador:** este valor define la capacidad para el combate cuerpo a cuerpo. Cuanto más alto sea, sus golpes son más difíciles de esquivar.
- **Mágico:** la puntuación de Mágico determina sus aptitudes para la magia. Cuanto mayor sea, podrá usar hechizos más poderosos.
- **Defensor:** esta Cualidad sirve para conocer lo bueno que es el personaje esquivando y bloqueando ataques. Una puntuación alta le permite contener acometidas más potentes.
- **Invocador:** la invocación es un tipo de magia especial que permite al usuario llamar a aliados para que luchen a su lado. Una puntuación alta le permite invocar a amigos más fuertes.

Capacidades y Especialidades

Las **Capacidades** son aspectos del portador/a que utiliza fuera de los combates. Al igual que las Cualidades, las Capacidades son valores numéricos, y cuanta mayor puntuación tengan, mejor será el portador/a en esa disciplina. Además, cada Capacidad contará con cuatro **Especialidades**, que son capacidades concretas que pertenecen a las Capacidades. Una especialidad puede bonificar pruebas siempre que se pueda justificar, pero a diferencia de las Cualidades y las Capacidades, sus valores no son numéricos. En su lugar, permiten lanzar más dados en las pruebas, lo que ayudará a conseguir éxitos con más facilidad. Las especialidades son capacidades que no tienen todos los portadores/as, por lo que es el jugador/a quien decide qué Especialidades tendrá su portador/a. Existen cuatro Capacidades, y cada una de ellas cuenta con cuatro Especialidades diferentes:

CONOCIMIENTOS

Esta Capacidad representa todo lo que el portador/a puede conocer, ya sea por haber visto mundo, por ser un erudito o por cualquier otra razón.

- **Los mundos:** esta Especialidad sirve para conocer las peculiaridades de los diferentes mundos y sus habitantes.
- **Magia:** un portador/a con esta Especialidad puede conocer los pormenores del funcionamiento de la magia.
- **Monstruos:** conocer al tipo de seres que habitan en los diferentes lugares puede ser una ventaja a la hora de atajarlos, y esta Especialidad sirve para ello.
- **Objetos y artefactos:** existe una gran variedad de elementos, instrumentos y máquinas que, con esta Especialidad, pueden conocerse sus efectos y su forma de funcionar.



FÍSICO

Contempla las capacidades físicas del portador/a, como su fuerza, su agilidad o su resistencia.

- **Acechar:** los portadores/as que desarrollan esta Especialidad aprenden a moverse sigilosamente y hacer cosas a escondidas con gran habilidad, pudiendo así evitar ser detectados.
- **Atletismo:** con esta Especialidad, un portador/a desarrolla su cuerpo para volverse más rápido y acrobático.
- **Fuerza:** como su propio nombre indica, Fuerza hace que el portador/a pueda utilizar la fuerza bruta para bonificar sus pruebas, pudiendo mover cosas pesadas o incluso cargar con ellas.
- **Resistencia:** gracias a esto, el portador/a desarrolla su vigor y su aguante ante golpes, energía u otro tipo de cosas que puedan hacerle daño o mermar sus capacidades físicas.

PERSONALIDAD

Personalidad incluye todas las capacidades sociales del portador/a y lo bien que se defiende a la hora de relacionarse con otras personas.

- **Atemorizar:** el portador/a puede utilizar esta Especialidad para intimidar a otros, con las consecuencias que ello puede suponer.
- **Convencer:** esta Especialidad potencia la habilidad del portador/a para persuadir e inducir ideas.
- **Liderazgo:** con Liderazgo, el portador/a utiliza sus dotes como cabeza de grupo y así poder dirigir grupos enteros con órdenes correctas y contando con la confianza de sus aliados.
- **Mentir:** cuando un portador/a tiene una buena habilidad para ocultar sus intenciones y engañar de forma convincente, esta Especialidad es la más adecuada.

TENACIDAD

Describe la fuerza de voluntad del portador/a, su criterio y su atención en los detalles.

- **Intuición:** el portador/a desarrolla una visión más profunda de lo que le rodea, tiene facilidad para atar cabos cuando algo no encaja o puede captar detalles que podrían pasar desapercibidos.
- **Investigación:** a diferencia de Intuición, esta especialidad se centra en encontrar detalles pero en situaciones en las que se busca de forma activa.
- **Percepción:** con Percepción, el portador/a capta todo aquello que dependa de sus sentidos, de forma que puede utilizarla cuando pueda ver, oír u oler, por ejemplo.
- **Voluntad:** la Voluntad es la especialidad que representa la valentía y la determinación del portador/a. Esto le ayuda a superar aquellas cosas que pueden amedrentarle, como el miedo o la duda.

Corazón y lazos

En la parte inferior izquierda de la ficha de portador/a figura un mapa de su **corazón**. Este está dividido en 20 partes, numeradas y sirve para saber cuánta luz y cuánta oscuridad alberga su corazón. Las partes sin colorear son partes de luz, mientras que las llenas de negro simbolizan la oscuridad.



En el corazón se establecen los **lazos**. Un lazo es un sentimiento que el portador/a profesa por otro. Los lazos se establecen en partes del corazón y, cuantas más ocupe, más profundo e importante puede llegar a ser para el portador/a dicho vínculo. El lazo desemboca en un sentimiento afectivo cuanta más luz posee, pero la oscuridad lo convierte en un sentimiento antipático. Algunos de los lazos más habituales son:

- **Amor - Odio:** la luz en este lazo hace que el personaje esté dispuesto a hacer cualquier cosa para sentirse amado por el otro dado el afecto que tiene por él o ella, mientras que la oscuridad le hace disfrutar de su tristeza y le obliga a ser cruel y despiadado con ese personaje.
- **Amistad - Rivalidad:** el personaje con luz en este lazo considera al otro uno de sus mejores amigos, lo conoce y puede colaborar con él de forma acertada. Por otro lado, la oscuridad hace que siempre intente medirse con la intención de superarlo y demostrar que él es mejor en todo lo que se proponga.
- **Protección - Desprecio:** cuanta más luz hay en este lazo, el personaje siente la necesidad de cuidar al otro, mientras que si se oscurece, comienza a verlo como alguien débil, inútil y poco digno de respeto.
- **Admiración - Envidia:** cuando la luz inunda este lazo, el personaje vive fascinado por el otro de la misma manera que un alumno admira al maestro. No obstante, si se mancha por la oscuridad, comienza a sentir celos y rabia por él o ella.

Un lazo puede ocupar de 1 a 7 partes del corazón, y cuantas más partes de luz tenga, sus efectos serán más beneficiosos para el grupo tanto dentro como fuera de los combates. Dependiendo del número de partes de luz que haya en el lazo, éste podrá interpretarse como:

- **0:** el lazo está completamente corrupto y el sentimiento es totalmente odioso hacia el personaje.
- **De 1 a 3:** el lazo es poco favorable y, aunque el personaje puede sentir algo, no termina de ser una relación positiva.
- **De 4 a 6:** el lazo se convierte en algo saludable y afectivo. El personaje está dispuesto a colaborar de una forma más activa.



Diario de Pepito

Si lo deseáis, podéis crear nuevos lazos además de los que el juego propone. Para ello, es tan sencillo como encontrar dos sentimientos contrarios por enfocarse de forma positiva o negativa. Además de esto, será necesario concretar los beneficios a la hora de usar dichos lazos. En la sección "Usando los lazos" de este mismo capítulo encontraréis ejemplos de cómo se aplican los lazos en acciones y en combate.

- **7:** este lazo es prácticamente único por su profundidad. Si cuentas con alguien que profesa este lazo por ti, estará dispuesto a darlo todo por ayudarte.

Puntos de Vida y Puntos de Magia

Los **Puntos de Vida (PV)** y los **Puntos de Magia (PM)** son las reservas de vida y magia del personaje. Cuando éste recibe un ataque exitoso, perderá PV y esto podría conducirle a la muerte si se descuida su pérdida continua (para saber más sobre esto, podéis consultar la sección "**Combate**"); por otro lado, los PM se consumirán cuando utilice magia, invocaciones y algunas habilidades. El personaje no morirá por la pérdida de PM, pero todo efecto que requiera un gasto de PM no podrá usarse. Algunas magias y habilidades pueden restaurar PV y PM.

Naipes

Los **naipes** son una parte fundamental a la hora de desarrollar los combates. A través de ellos, los personajes utilizan sus habilidades para ganar ventaja y finalmente derrotar al enemigo. Existen varios tipos de naipes, a saber:

- **Naipes de Ataque:** los naipes de Ataque sirven para que el personaje asalte un ataque al enemigo que elija. Están numerados del 0 al 9.
- **Naipes de Ataque mágico:** con estos naipes, el personaje puede lanzar magias y algunas habilidades. Están numerados del 1 al 9.
- **Naipes de Habilidad:** los naipes de habilidad permiten al personaje realizar acciones con efectos especiales. Para poder ser usados, deben combinarse con un naipe de ataque o un naipe de ataque mágico, dependiendo de la habilidad.
- **Naipes de Magia:** gracias a estos naipes, el personaje puede lanzar diferentes magias. Deben combinarse con naipes de ataque mágico. Naipes de invocación: los naipes de invocación son naipes de magia especiales que permiten traer a un aliado a la batalla para ayudar y apoyar al personaje y a su grupo.
- **Naipes de Élite:** los naipes de élite son versiones mejoradas de los naipes de ataque y los naipes de ataque mágico que permiten combinar las puntuaciones de varios naipes, pudiendo hacer ataques mucho más poderosos. Estos naipes no tienen ninguna puntuación asignada.
- **Naipes Enemigos:** los naipes enemigos son los que se obtienen cuando el personaje derrota enemigos. Al entrar en juego, estos ofrecen bonificaciones y efectos que hacen al personaje más fuerte.

En la sección "**Combate**" de este mismo capítulo se explicará detalladamente cómo y en qué momento se utilizará cada tipo de naipe.

CARACTERÍSTICAS DE LOS DADOS

A partir de ahora, entraremos en las normas del juego, y una de las más importantes es saber los tipos y la interpretación que se le dará a los resultados de los **dados**. Existen tres tipos:

- **Dado completo:** es el dado estándar. En cualquier prueba de dados se lanzará siempre un dado completo, y nunca se lanzará más de uno. El resultado del dado completo se sumará al resultado final de la prueba y, además de ello, si el resultado es un 6, se volverá a lanzar el dado completo y se sumará el nuevo resultado a ese 6. Si el segundo resultado también es 6, no se volverá a lanzar el dado.
- **Dado sincorazón:** el dado sincorazón es un dado de bonificación débil que hace alusión a los seres del mismo nombre. En las ocasiones en las que se lance este dado, su resultado no se suma al del dado completo, pero si obtiene un 6, el jugador podrá volver a lanzar el dado completo de la misma forma que si hubiera obtenido un 6 en su dado completo. El dado completo se volverá a lanzar tantas veces como resultados 6 se hayan obtenido en todos los dados sincorazón de la misma prueba, apilándose en caso de que el resultado del dado completo también hubiese sido un 6.
- **Dado incorpóreo:** el dado incorpóreo es un dado de bonificación fuerte, y su nombre hace referencia a los incorpóreos. El resultado que se obtenga en este dado se suma al resultado del dado completo, pero a diferencia de los dos anteriores, si este resultado es un 6 no dará derecho a lanzar el dado completo de nuevo.

RESOLUCIÓN DE ACCIONES Y DIFICULTADES

A lo largo de las aventuras, los personajes de los jugadores realizan **acciones** constantemente. Algunas de estas, bien por su dificultad o bien por lo que su éxito afecta al desarrollo de la partida, requerirán una prueba de dados para determinar si se realizan favorablemente o no. Es el director de juego quien decide cuándo una acción debe resarcirse con una prueba de dados o no.

Cuando el director/a de juego decide esto, el proceso a seguir será el descrito a continuación:

1.- El jugador/a define la acción que su personaje desea llevar a cabo y el director/a de juego pide una prueba de dados.

2.- Dependiendo de la naturaleza de la acción, el director/a de juego asigna una Capacidad del personaje (*Conocimientos, Físico, Personalidad o Tenacidad*).

3.- Si la Capacidad que el director/a de juego ha declarado tiene alguna Especialidad que se pueda justificar en el contexto de la acción, se añadirán los dados que posea dicha Especialidad.

4.- El director/a de juego define un número de **dificultad** basándose en la siguiente tabla:

• **4 - 7 (Fácil):** esta dificultad representa acciones cotidianas. En la gran mayoría de las ocasiones no será necesario hacer una prueba de dados cuando la acción tiene esta dificultad, pero hay ciertos momentos críticos en los que puede ser muy interesante que el jugador deje hacer una prueba para darle emoción a la aventura.

• **8 - 11 (Normal):** a la hora de hacer acciones que podrían considerarse "ni fáciles ni difíciles", esta es la dificultad adecuada. Se trata de la dificultad estándar.

• **12 - 15 (Difícil):** la dificultad Difícil sirve para representar aquellas acciones que supondrán un reto notable o cuentan con algún tipo de obstáculo importante.

• **16 - 19 (Muy difícil):** este nivel de dificultad es ideal para aquellas acciones realmente complicadas y con altas probabilidades de fallo a no ser que el personaje cuente con una habilidad excepcional.

• **20 - 23 (Legionario):** las acciones legendarias están sólo al alcance de los más versados. Una acción de carácter legionario requiere una dedicación excepcional, de ahí su gran dificultad.

• **24 o más (Imposible):** al igual que las acciones fáciles, la mayoría de las veces no será necesaria una prueba de una acción de dificultad imposible ya que, por su propio carácter, obtendrá un fallo automático. No obstante, se contempla esta dificultad para excepciones en las que un posible (aunque improbable) éxito pueda hacer una gran aportación a la aventura.

5.- El jugador lanza un dado completo y tantos dados sincorazón y/o incorpóreos como la especialidad que utilice (si la hubiera) y al resultado sumará la puntuación de la habilidad que el director de juego haya asignado.

6.- Si el resultado final es igual o mayor que la dificultad que el director de juego decidió, la acción se considerará exitosa. De otra forma, la acción se considerará fallida.

Ejemplo: el castillo de Bestia ha sufrido un ataque y la habitación en la que se encontraba Bella se ha derrumbado, atrapando a la princesa en su interior. Bestia se dispone a salvarla, pero para ello debe apartar una gran piedra que obstaculiza el camino, por lo que Bestia debe de realizar una prueba de Físico que tendrá una dificultad de 17 dada su complejidad. Su puntuación en Físico es de 6 y, además, posee 2 dados sincorazón y 1 dado incorpóreo en Fuerza, especialidad con la que puede bonificar esta prueba, así que debe de lanzar 1 dado completo, 2 dados sincorazón y 1 dado incorpóreo. Los resultados son los siguientes: [■■■■■]. Al haber obtenido un 6 en un sincorazón, puede volver a lanzar su dado completo y sumar el nuevo resultado, el cual es de [■]. Con lo cual, la suma final de los dados es de 11, que sumado a su puntuación de Físico, hace un total de 17, igualando la dificultad establecida y, por lo tanto, obteniendo éxito. Bestia agarra la roca con fuerza y, con furia, la aparta hacia un lado, pudiendo ahora alcanzar a Bella.



COMBATE

En **Kingdom Hearts**, los combates tienen sus propias peculiaridades. Además, tanto los portadores/as como el director/a de juego tendrán que hacer uso de sus naipes.

Antes de explicar las fases y las reglas de combate, conviene hacer un repaso de los conceptos que se utilizarán para explicar todo el procedimiento:

- **Baraja:** la baraja es el total de los naipes que posee el portador/a.
- **Mano de combate:** la mano de combate son los 10 naipes que el portador/a selecciona para el combate, tal y como se explicará más adelante.
- **Naipes descartados:** los naipes descartados son aquellos de la mano de combate que ya han sido usados. Al finalizar un asalto de combate, el portador/a vuelve a adquirir todos sus naipes descartados.
- **Naipe eliminado:** cuando se dice que un naipe es eliminado, dicho naipe es descartado con la diferencia de que, al final del asalto, el portador/a no volverá a cogerlo. Es por ello que el naipe eliminado no vuelve a utilizarse durante el resto del combate. Los naipes eliminados no se pierden de la baraja.

Cuando el director/a de juego declara un combate, los portadores/as deberán seleccionar 10 naipes de su baraja para crear la mano de combate. El último que seleccione sus 10 naipes deberá descartar uno de ellos (a su discreción) y jugar el combate con 9, así que deberán ser lo más rápidos posible a la hora de escoger. El director/a de juego está exento de esta regla.

Una vez todos tengan sus naipes, el combate podrá desarrollarse siguiendo los pasos que se describen ahora:

- 1.- En primer lugar, los portadores/as pueden poner en juego un naipe enemigo (si lo tuvieran y lo hubieran escogido para su mano de combate). A lo largo de la pelea pueden poner en juego, si los tienen, más naipes enemigos, pero sólo el último será el que tenga efecto, mientras que los anteriores se descartarán.
- 2.- La segunda fase es la de la iniciativa. Cada implicado en el combate debe lanzar un naipe de Ataque o de Ataque mágico que deseen. De entre todos, el que lance el naipe con mayor puntuación será el primero en realizar su acción, y a partir de ahí, seguirá el segundo con mayor puntuación, y así sucesivamente. En caso de empate, irá primero el personaje que más puntuación posea en Luchador (en caso de haber usado un naipe de Ataque) o de Mágico (en caso de haber usado un naipe de Ataque mágico). Si aún así existiera un empate, lanzarán un dado completo, e irá primero quien obtenga mejor resultado.

3.- Cada portador/a y el director de juego utilizarán los naipes que hayan lanzado en la fase anterior para realizar su primera acción. Pueden combinar este naipe con naipes de habilidad, magia o invocación de la forma habitual, tal y como se explicará más adelante. Todos los naipes que se utilicen en las acciones serán descartados después de hacer efecto en el combate.

4.- Cuando el último de los implicados en el combate haya realizado su acción, el primero volverá a tener el turno para llevar a cabo una nueva acción, seguido de los siguientes y volviendo a repetir el proceso.

5.- Una vez todos los participantes hayan gastado sus naipes o, en su lugar, no puedan utilizar los que aún tienen, se declarará el final del asalto. Todos los jugadores/as vuelven a recuperar los naipes descartados (no así los eliminados) y el proceso volverá a comenzar desde el punto 1, repitiendo después todos los puntos que le siguen.

Los personajes pueden llevar a cabo dos tipos de acciones básicas durante el combate:

• **Ataque:** el jugador utiliza un naipe de Ataque con puntuación mínima de 1 máxima igual a su puntuación en Luchador para que su personaje ejecute un ataque físico. El jugador/a declara a qué personaje va dirigido el ataque, momento en el que el objetivo puede decidir bloquear dicho ataque. Para ello, debe lanzar un naipe de Ataque con un valor numérico superior al del atacante, pero no puede ser superior a su puntuación en Defensor o, en su lugar, un naipe de Ataque con valor 0. Si decide no defendérse o no puede hacerlo, el atacante lanzará los dados adecuados dependiendo del daño que realice (los por-

tadores/as hacen un daño de un dado completo excepto contra sincorazón e incorpóreos, que el daño será de un dado completo, un dado sincorazón y un dado incorpóreo), y el resultado será el número de PV que reducirá el objetivo. Algunas habilidades pueden combinarse con un naipe de ataque para crear diferentes efectos. La descripción de las habilidades explicará cuáles son, así como el gasto de PM que pueden requerir. Si el personaje no tiene al menos tantos PM como gastará la habilidad, no podrá ejecutarla.

Ejemplo: Nala ha sido rodeada por un grupo de hienas que tienen la intención de atacar, por lo que se declara un combate. Nala selecciona rápidamente 10 naipes de su baraja, siendo los siguientes: naipes de Ataque con valores 0, 0, 4, 4, 4, 5, 5 y 5, un naipe de habilidad "Rugido de león" y un naipe enemigo "Hiena". Antes de comenzar, pone en juego su naipe enemigo, el cual le proporciona un +1 en el cálculo de iniciativa. Seguidamente, tanto Nala como la directora de juego deben seleccionar un naipe de Ataque o de Ataque mágico para determinar quién actuará antes. Ambos utilizan un naipe de Ataque de valor 5, pero Nala sale vencedora al poseer el +1 por su naipe enemigo, por lo que su movimiento irá el primero. Nala ataca con el naipe que ha lanzado, y la directora de juego decide no bloquear el ataque, por lo que Nala procede a hacer la prueba de dados de daño, que será de un dado completo. La directora de juego ha numerado a las cuatro hienas que atacan a la leona, y ella decide que su ataque irá dirigido a la primera de ellas. Lanza dicho dado con resultado ☀, por lo que la primera hiena pierde 5 PV, quedándose a las hienas 4 PV restantes.

• **Ataque mágico:** el personaje puede utilizar un naipe de Ataque mágico con una puntuación mínima de 1 y máxima igual a su puntuación en Mágico para realizar una acción mágica. Los naipes de Ataque mágico siempre deben combinarse con un naipe de magia, un naipe de invocación o algún naipe de habilidad que funcione con naipes de Ataque mágico ya que, a diferencia de los naipes de Ataque, por sí mismos no tienen un uso específico. El jugador/a declara cuál será el objetivo del efecto mágico (si lo hubiera) y, tras ello, se aplicarán los efectos tal y como se explique en la descripción del naipe de magia, invocación o habilidad que haya utilizado. A diferencia de los ataques físicos, los ataques mágicos no pueden bloquearse.

Ejemplo: Sally ha tenido que salir a buscar a una de las criaturas del doctor Finkelstein. La encuentra en uno de los callejones de Ciudad de Halloween, y está tan descontrolada que decide atacarla. El director de juego declara un combate, y Sally crea su mano de combate. Recauda naipes de Ataque mágico con valor 3, 3, 4, 4 y 4, dos naipes de magia Gravedad, dos de magia Curia y uno de magia Coraza. Para el cálculo de iniciativa, lanza un naipe de Ataque mágico de valor 4, mientras que el horrible ser lanza uno de Ataque de valor 3, por lo que Sally atacará primero. Al tener que utilizar ese naipe de Ataque mágico, lo combina con uno de magia Gravedad para realizar una magia Gravedad básica, por lo que debe lanzar un dado completo, uno sincorazón y uno incorpóreo, con resultados ☀☀☀. El daño total que recibe la criatura es de 11 PV, pero al poseer un total de 18 PV y que la magia no puede infringir más del 50% de sus PV totales, sólo recibe 9 PV, quedándose con otros 9 PV aún.

• **Naipes de élite:** los naipes de élite pueden ser de dos tipos: naipes de élite de Ataque o naipes de élite de Ataque mágico. Estos naipes especiales permiten combinar varios naipes de Ataque o de Ataque mágico (dependiendo de su tipo) para poder hacer combinaciones de movimientos en un mismo turno o para realizar ataques o ataques mágicos con puntuaciones superiores a 9. En el caso del naipe de élite de Ataque, el jugador puede combinar con este naipe tantos naipes de Ataque como la mitad de su puntuación en Luchador, y la suma de sus puntuaciones no puede ser superior a su puntuación en Luchador. Una vez hecho, el jugador/a puede decidir cuántos ataques quiere hacer y qué puntuación tendrá cada uno, teniendo en cuenta que no podrá hacer más ataques que naipes de Ataque haya usado y que la suma de las puntuaciones de esos ataques debe ser igual que la suma de las puntuaciones de los naipes de Ataque. Si lo desea, el objetivo puede bloquear uno de estos ataques de forma normal, y puede intentar bloquear más de uno o todos usando a su vez un naipe de élite de Ataque y combinándolo con tantos naipes de ataque como sea necesarios, ya sean de puntuación superior a los naipes del atacante o de puntuación 0, pero teniendo las mismas limitaciones que el atacante. Cuando el rival haya decidido cuántos ataques quiere realizar, cada uno de ellos puede combinarlo con un naipe de habilidad (siempre que funcione con naipes de ataque), haciendo el gasto de PM pertinente; por otro lado, los naipes de élite de Ataque mágico funcionarán de una forma muy similar. El personaje combinará el naipe de élite con un número máximo de naipes de Ataque mágico igual a la mitad de su puntuación en Mágico, y la suma de sus puntuaciones debe de ser igual o menor que la puntuación total de Mágico del usuario. El jugador/a decide cuántos ataques mágicos quiere realizar y cuál será la puntuación de los mismos de la misma forma que en el uso de los naipes de Ataque,



y cada uno de estos naipes debe combinarlo con un naipe de magia o un naipe de habilidad que funcione con naipes de Ataque mágico. Además, deberá tener la reserva de PM necesaria para utilizar todas las magias y habilidades. Una vez usados, los naipes de élite son eliminados y no se podrán volver a usar durante toda la batalla.

Ejemplo: Hércules hace su aparición en el Coliseo del Olimpo, donde un centauro le espera para ofrecer el primer combate de los juegos. Como quiere acabar rápido con él, Hércules selecciona 9 naipes de Ataque con puntuaciones 2, 3, 3, 4, 6, 7, 8, 8 y 8 y un naipe de élite de Ataque. Para calcular la iniciativa, el centauro lanza un naipe de Ataque de valor 6, mientras que Hércules lanza su naipe de élite de Ataque y combina los naipes de Ataque 2, 3, 3 y 4, haciendo un total de 12 (que es su puntuación en Luchador) y ganando la iniciativa, por lo que realiza su primer ataque. Hércules decide que realizará 3 ataques en el mismo turno gracias al naipe de élite, uno con puntuación 2, otro con puntuación 4 y el tercero con puntuación 6. El centauro bloquea uno de los ataques con un naipe de Ataque de valor 0, pero los dos ataques restantes impactan sobre él. Hércules hace las tiradas de daño con un dado completo, un dado sincorazón y un dado incorpóreo, con resultados (volviendo a lanzar el dado completo y sacando un 6), y (volviendo a lanzar el dado completo y obteniendo un 6). Sumando todo el daño de los tres ataques, Hércules infringe 21 puntos de daño, y el número de PV del centauro es de 19, por lo que lo noquea en tan sólo un turno.

El personaje sólo podrá realizar una acción de las mencionadas en su turno, y deberá esperar a su nuevo turno para realizar una nueva acción, a excepción de su un naipe enemigo le permitiese hacer una acción diferente a las mencionadas.

Una peculiaridad a tener en cuenta es que los enemigos, las invocaciones y otros personajes que no sean los portadores/as, no gastan PM a la hora de realizar habilidades y magias, por lo que nunca se verán limitados por el número de PM y podrán usar éstas simplemente usando los naipes. En sus descripciones se especificará si las magias que utilizan pueden ser avanzadas (por ejemplo, si pueden utilizar Hielo+ siempre que combinen el naipe Hielo con un naipe 4 o mayor, o si por el contrario sólo utilizarán Hielo).

Cuando un personaje llega a 0 PV, se considerará derrotado. En el caso de los enemigos, pueden caer rendidos, inconscientes o muertos a discreción del director/a de juego, mientras que los portadores/as que lleguen a 0 PV, caerá inconsciente y no podrá realizar ninguna acción ni usar ningún naipe en combate hasta que sea sanado de alguna forma. Este estado lo llamaremos **debilitado**. Si es atacado una vez más después de haber llegado a 0 PV, el personaje morirá y el jugador/a deberá crear un nuevo portador/a si quiere seguir jugando.

DESPUÉS DE UN COMBATE

Cuando el grupo de portadores/as ha vencido en un combate, deberán recoger los frutos del mismo antes de continuar con su aventura. Esta recompensa será un naipe enemigo que podrá utilizar en combates futuros, podrá canjear por puntos de experiencia al finalizar la partida o, simplemente, podrá colecciónarla.

Una vez todos los enemigos hayan caído, el director/a de juego expondrá ejemplares de naipes de todos los enemigos que hayan participado en el combate. Los jugadores/as podrán escoger un naipe del enemigo que elijan, y automáticamente pasará a formar parte de su baraja.

En la sección “Mejorar al portador/a”, en este mismo capítulo, se explicará cómo se podrán canjear los naipes enemigos para adquirir puntos de experiencia que se podrán usar para mejorar las características del portador/a, comprar nuevos naipes o mejorar los ya adquiridos.

Ejemplo: unos extraños seres han llegado a la selva y Tarzán ha tenido que pararles los pies para que no atacaran a su familia de gorilas. Después de ganar el combate, el director de juego le da a escoger entre dos tipos de naipes para que añada uno de ellos a su baraja: el naipe de Soldado o el de Primate. El primero de ellos le ofrecerá un +1 a todos sus naipes de Ataque cuando los use para atacar y para defenderse, mientras que el segundo le dará también un +1 a sus naipes de Ataque cuando los use para atacar o

Diario de Pepito

Aunque hayamos explicado cómo utilizar las habilidades y las magias en combate, estos aspectos no están limitados únicamente a este tipo de situaciones. ¿Por qué no usar una magia Piro para encender un fuego o una magia Aero para hacer que alguien pueda volar y llegar a un lugar alto? ¡Echadle imaginación y veréis que vuestras habilidades sirven para algo más que para vencer a vuestros enemigos!



para hacer el cálculo de iniciativa, ambos siempre que los tenga en juego en combate. Decide quedarse con el segundo al considerar más importante la iniciativa, y acto seguido se dispone a explorar la selva en busca de más amenazas cerca de su familia de gorilas.

RECUPERACIÓN DE PV Y PM

Los portadores/as irán gastando sus PV y sus PM en las acciones y los combates que vivirán en sus aventuras. No obstante, tendrán oportunidades de recuperarlos y estar en plena forma para afrontar los siguientes retos que les esperarán.

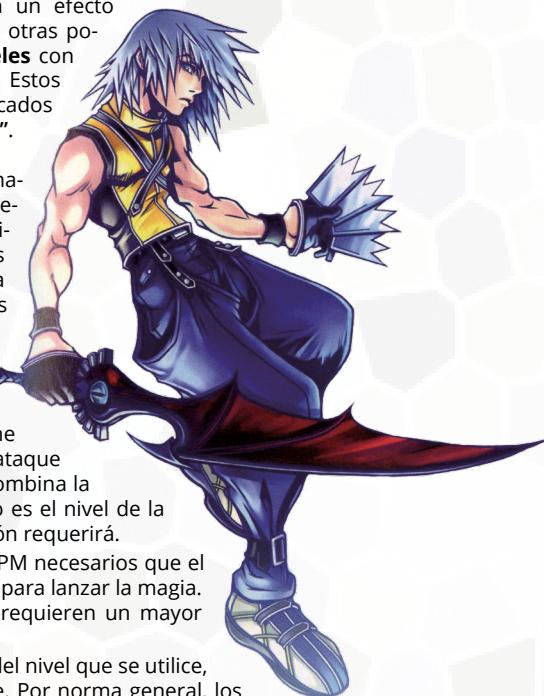
Cuando en director/a de juego considere que los portadores/as se encuentren en una situación de descanso, puede dejarles hacer una prueba de tres dados (sean cuales sean) y sumar sus resultados. El número resultante será el número de puntos recuperados que podrán distribuir entre PV y PM a su elección. Si las circunstancias en las que descansan son favorecedoras (se encuentran en un lugar apacible, han comido buenos manjares o duermen en una cama blandita), el número resultante de la prueba de dados se puede multiplicar por 2 o por 3. Además de este método, varias habilidades y magias pueden sanar los PV y los PM de los portadores/as.

NIVELES DE MAGIA

Algunas magias tienen un efecto concreto, mientras que otras poseen uno o varios **niveles** con efectos más potentes. Estos niveles estarán marcados con el símbolo “+” o “++”.

En la descripción de la magia figurarán, si las hubiera, todas las formas posibles que los personajes podrán utilizar. Cada una de ellas tendrá los siguientes elementos:

- **Naipe de ataque mágico mínimo:** es el valor mínimo que tiene que poseer el naipe de ataque mágico con el que se combina la magia. Cuanto más alto es el nivel de la magia, mayor puntuación requerirá.
- **Gasto de PM:** son los PM necesarios que el personaje debe invertir para lanzar la magia. Los niveles superiores requieren un mayor gasto de PM.
- **Efecto:** dependiendo del nivel que se utilice, su efecto será diferente. Por norma general, los niveles superiores hacen uso de un mayor número de dados, lo que procura la posibilidad de un mayor resultado ya sea en forma de daño, de curación o cualquier otro efecto numérico.



ELEMENTOS Y DAÑOS: RESISTENCIAS Y VULNERABILIDADES

Los **elementos** forman parte de la magia y las armas de los personajes de **Kingdom Hearts**. Cada uno de ellos representa un componente relacionado con una naturaleza, a saber:

- **Fuego:** este elemento encarna el poder de las llamas. Es el elemento opuesto al Frío. La magia más representativa de este elemento es Piro.
- **Frío:** el uso del elemento Frío permite usar las bajas temperaturas para atacar. Es el elemento opuesto al Fuego. La magia más representativa de este elemento es Hielo.
- **Rayo:** utiliza la fuerza del trueno y la tormenta. Es el elemento opuesto al Viento. La magia más representativa de este elemento es Electro.
- **Viento:** el elemento Viento se basa en el poder de los ciclones para crear magia. Es el elemento opuesto a Rayo. La magia más representativa de este elemento es Aero.
- **Sacro:** se trata de un elemento divino que se utiliza para la sanación, aunque existen magias ofensivas que pertenecen a esta categoría. La magia más representativa de este elemento es Cura.





Diario de Pepito

Cuando tengáis que escoger un nuevo naípe enemigo, tened en cuenta algo: puede que todos los naipes enemigos que podáis elegir ya los tengáis o no los vayáis a usar porque en vuestra baraja haya naipes mejores. En ese caso, lo más recomendable es escoger el naípe enemigo con mayor puntuación para poder canjearlo por un mayor número de puntos de experiencia. ¡Deberéis sacarle el mayor partido a vuestros combates!

• **No elemental:** las magias no elementales son poderosas porque no existen debilidades contra ella, pero tampoco resistencias. La magia más representativa de este elemento es Gravedad.

Existen otros elementos menores que pueden ser manipulados para realizar habilidades mágicas, pero los mencionados son los más importantes.

Además de los daños elementales, existen también dos **daños básicos**: el **daño físico** y el **daño mágico**. El daño físico es todo aquél que se produce por ataques con armas en combates (independientemente de si ese daño es elemental o no), mientras que el daño mágico es todo aquél que se infinge a través del uso de una magia, independientemente de cuál haya sido su elemento. Algunas magias, como Magneto, pueden infligir daño físico a pesar de tratarse de una magia.

Los efectos elementales y básicos son neutrales a excepción de aquellos personajes que posean resistencias y/o vulnerabilidades, en cuyo caso pueden sufrir diferentes daños si se ven afectados por ellos. Algunos ejemplos de esto son:

• **Daño (1, 2, 3...):** cuando un arma tiene un elemento que haga un daño seguido de un número (por ejemplo, Daño por Fuego 1), querrá decir que todos los golpes que consiga asestar harán un daño adicional de ese elemento. Si el enemigo al que ataca tiene resistencia a ese elemento, sólo se aplicará a este daño y no al total.

Ejemplo: algunos de los vasallos sincorazón de Úrsula han querido incordiar en los alrededores de Atlántica, pero el rey Tritón no lo va a permitir. Una vez los encuentra, el director de juego declara un combate y, después de que ambos bandos elijan sus naipes, la iniciativa la tiene Tritón, quien comienza propinando un ataque a uno de los sincorazón con su tridente. El ataque no es bloqueado y Tritón lanza un dado completo, un dado sincorazón y un dado incorpóreo para calcular el daño, con resultados c3 s4 i5, haciendo un total de 8 puntos de daño. Además de esto, su tridente tiene el efecto de inflictir 4 puntos de daño por Rayo que, al carecer el sincorazón de resistencia contra este elemento, se aplicará al daño total, siendo finalmente de 12 puntos. El sincorazón es exterminado con ese golpe, y todo la ciudad de Atlántica respiran aliviados de tener un rey tan poderoso que pueda protegerlos.

• **Resistencia/Vulnerabilidad elemental (50%, 100%):** cuando una armadura o un personaje tiene resistencia o vulnerabilidad a un elemento seguido de un porcentaje (por ejemplo, Resistencia a Frío 50%), querrá decir que todo daño recibido de ese elemento se reducirá o aumentará dependiendo de si se trata de una resistencia o una vulnerabilidad. En el caso del 50%, el daño se reducirá a la mitad o aumentará la mitad, mientras que en el caso del 100%, sea cual sea el daño no tendrá efecto o se aplicará el doble de daño. Esta resistencia/vulnerabilidad sólo se aplica a daños elementales y nunca a daños básicos.

Ejemplo: Hades se ha visto obligado a traer del Inframundo a más seres que luchen contra el imbatible Hércules. El de esta vez es una criatura mágica tan poderosa como cretina, y viéndose de nuevo en el mundo de los vivos, se le ocurre la idea de atacar al dios que acaba de resucitarlo. El director de juego declara el combate, ambos escogen sus naipes y es la criatura quien ataca primero con una magia Piro++. Hace el cálculo de daño, pero para su sorpresa, Hades posee una resistencia 100% al elemento Fuego por lo que, independientemente del daño que inflija, el hechizo impacta contra él sin hacerle ni un rasguño. Desde luego, nunca es buena idea intentar dominar al dios del Inframundo, quien piensa que el ser al que acaba de traer de entre los muertos igual es demasiado estúpido como para que pueda ganar al gran héroe.

• **Resistencia/Vulnerabilidad (1, 2, 3...):** cuando una armadura o un personaje tiene resistencia o vulnerabilidad a un daño básico seguido de un número (por ejemplo, Resistencia a Físico 2), querrá decir que todo daño recibido de ese daño se reducirá o aumentará dependiendo de si se trata de una resistencia o una vulnerabilidad. Cuando el personaje reciba un ataque de ese tipo de daño, en el caso de la vulnerabilidad recibirá adicionalmente un número de puntos de daño igual a la vulnerabilidad, mientras que en el caso de la resistencia restará ese daño, pudiendo no recibir ningún daño si su resistencia es mayor que el número de puntos de daño que iba a recibir. Este tipo de resistencias y vulnerabilidades se aplica sólo a los daños básicos y nunca a los daños elementales.

Ejemplo: Jack Sparrow ha sido rodeado por sus ex-compañeros piratas, quienes buscan que su cabeza esté un poco más alejada de sus hombros. Al entrar en combate, tanto Jack como el director de juego, que interpreta a los piratas, eligen sus naipes, y en la iniciativa ganan estos últimos, siendo Barbosa el primero en atacar. El capitán lanza su primer ata-

que con un naípe de Ataque, el cual Jack no puede bloquear, por lo que Barbosa hace una prueba de dados para calcular el daño con un dado completo y un dado sincorazón, dando los resultados c3 s5, siendo por lo tanto 3 el resultado. Asesta un golpe con su sable, pero para su sorpresa, Jack ni se inmuta, y al recibir la luz de la luna, su cuerpo se vuelve esquelético. Gracias a ello, Jack adquiere una resistencia al daño físico de 3 puntos, y esa es la razón por la que no recibe ningún daño. Barbosa comprende que, después de esto, la pelea puede ser más larga de lo que creía.

INVOCACIONES

Las **invocaciones** son las almas de seres que ayudan a su invocador. Algunas se han convertido en piedras porque su mundo se sumió en la oscuridad, otras pueden ser invocadas teletransportando a la invocación desde otro mundo gracias a un objeto, mientras que varias invocaciones más pueden obtenerse a través de otros medios. Sea como sea, las invocaciones tienen la finalidad de ayudar a quien las llama.

Las invocaciones tienen las siguientes características, a tener en cuenta antes de usarlas:

• **Naípe de Ataque mágico mínimo:** los naipes de las invocaciones requieren combinarse con un naípe de Ataque mágico con una puntuación mínima. Cuanto más fuerte es la invocación, mayor puntuación requerirá.

• **Gasto de PM inicial:** cada invocación requiere un primer gasto de PM para ser invocada.

• **Gasto de PM por asalto:** si el portador quiere que la invocación se mantenga en el combate, al comienzo de cada asalto siguiente de haberla invocado deberá realizar un gasto de PM adicional. En asaltos consecutivos al primero no será necesario invertir un turno en usar un naípe de ataque mágico mínimo combinado con el naípe de invocación para que esta se mantenga en combate.

• **Cualidades y Capacidades:** sus puntuaciones en Cualidades y Capacidades se representarán de la misma forma que los portadores/as.

• **Resistencias y vulnerabilidades:** si la invocación posee resistencias y/o vulnerabilidades físicas y/o mágicas, figurarán también en su ficha.

• **Puntos de Vida:** las invocaciones, al igual que todos los personajes, poseen un número determinado de PV. Si esta cantidad llega a cero, la invocación desaparecerá y no podrá volver a ser llamada hasta que transcurran un número de combates igual al total de los PV de la invocación dividido entre diez. Las invocaciones no tienen limitación de Puntos de Magia a la hora de usar magias y habilidades.

• **Efecto de campo:** desde el momento en el que entran en combate, todas las invocaciones aplican unas reglas hasta que desaparezcan, momento en el cual estas reglas dejarán de tenerse en cuenta.

• **Naipes de la invocación:** cada invocación tiene 5 naipes que el portador que lo ha invocado utilizará como si de su propio personaje se tratara, rigiéndose por las reglas normales de los combates. Podrá comenzar a utilizarlos al comenzar el asalto siguiente al haber sido invocado, por lo que no se podrán utilizar inmediatamente después de ser traído al combate.

Las invocaciones sólo pueden obtenerse cuando el director/a de juego lo decida. No serán adquiribles a través de puntos de experiencia, y no existirá ninguna norma acerca de cómo se obtienen.

Ejemplo: un pequeño grupo de hunos del ejército de Shan-Yu han rodeado a Mulán, quien les presta batalla para defender el honor de su familia. El número de enemigos es alto y Mulán piensa que va a necesitar una ayuda, por lo que selecciona los siguientes naipes: ocho naipes de ataque con valores 3, 4, 4, 5, 5, 6, 6 y 6, un naípe de ataque mágico de valor 6 y un naípe de invocación de Mushu. Su naípe de iniciativa es el de ataque mágico de puntuación 6, mientras que el de los hunos es uno de ataque de valor 5, por lo que Mulán actuará antes. Combina con ese naípe el de Mushu y hace un gasto de 8 PM para invocarlo. En este momento, el efecto de campo de Mushu se activa y todos los efectos de fuego se potenciarán un 50%, mientras que los efectos de frío se verán reducidos en la misma cantidad. Además, Mulán recibe 5 naipes para controlar los movimientos de Mushu, aunque no podrá usarlos hasta el siguiente asalto. Parece que ahora la balanza está más equilibrada.

USAR LOS LAZOS

A la hora de jugar, los lazos entre personajes son una herramienta a disposición de los jugadores para ayudarse entre ellos. Para ello utilizarán los reclamos, los naipes con el símbolo del corazón.

Cada jugador comienza con un reclamo al principio de la aventura. Cuando un portador/a utiliza los lazos, no utiliza los de su propio corazón, sino que utiliza los del corazón de los otros compañeros/as que se refieran a su personaje. La forma de hacerlo es regalando un reclamo al jugador/a en cuestión. El otro jugador/a puede aceptar el reclamo y atender a las necesidades de ese lazo o puede rechazarlo, en cuyo caso una de las partes de su corazón se oscurecerá (para conocer el procedimiento, consultad el título "*El corazón: luz y oscuridad*").

Un jugador/a sólo puede reclamar un lazo de otro personaje cuando al menos hay una parte de luz dentro de ese lazo. Si todas las partes que conforman ese lazo son de oscuridad, el lazo del personaje no es favorable hacia él o ella, por lo que no atenderá a ningún sentimiento de ayuda.

Dependiendo del lazo que el jugador/a reclama, los efectos serán diferentes. Cada lazo tiene dos efectos posibles: un efecto de acción y un efecto de combate.

AMOR - ODIS

• **Acción:** el personaje reclamado realiza una acción que debería de realizar el personaje que le dio el reclamo. Además, obtiene un +1 en la prueba por cada parte de luz que tenga el lazo, aunque como máximo podrá sumarse su puntuación en la Capacidad que utilice en la prueba (por ejemplo, si se trata de una prueba de Físico y tiene puntuación 4, el bonificador será de +4 como máximo en cualquier caso).

• **Combate:** el personaje puede utilizar un reclamo para que otro realice una acción por él en su turno. Además, su naipe de Ataque o Ataque mágico obtendrá un +1 por cada parte de luz que posea el lazo, pudiendo llegar a una puntuación por encima de 9.

AMISTAD - RIVALIDAD

• **Acción:** el personaje reclama la amistad de otro para realizar una acción conjunta. El personaje hace una prueba de dados bonificada con un +1 por cada parte de luz que haya en el lazo, pero el máximo siempre será la puntuación de la Capacidad que esté utilizando el personaje con el que realiza dicha acción (por ejemplo, si la acción se realiza con la Capacidad de Conocimientos, si el portador/a al que se ha reclamado el lazo tiene 3 en Conocimientos, el máximo bonificador a la prueba será 3 aunque haya más de 3 partes de luz en el lazo).

• **Combate:** el personaje cambia su reclamo por un naipe de Ataque o Ataque mágico que le ceda el otro personaje. Este naipe tiene un bonificador de +1 por cada parte de luz en el lazo, pudiendo llegar a puntuaciones por encima de 9.

PROTECCIÓN - DESPRECIO

• **Acción:** el personaje usa su reclamo para ser apoyado por otro, de forma que toda acción realizada contra él o ella sufrirá un penalizador. Aquel que sea afectado por el efecto de este lazo tendrá un -1 en el resultado de la prueba por cada parte de luz del lazo, pero el máximo será la puntuación de la Capacidad que está usando quien realiza la acción (por ejemplo, si la acción se realiza con la Capacidad Tenacidad, si quien realiza la acción tiene 5 en Tenacidad, el máximo penalizador a la prueba será de 5 aunque haya más de 5 partes de luz en el lazo).

• **Combate:** cuando el personaje es atacado y recibe daño, puede usar un reclamo para pedirle a otro personaje con este lazo que asuma una parte del daño. El personaje reclamado podrá asumir hasta 5 PV por cada parte de luz del lazo, pero es el personaje que reclama quien decide cuánto daño acabarán sufriendo ambos.

ADMIRACIÓN - ENVÍDIA

• **Acción:** el personaje usa su reclamo para ser guiado por otro. El personaje que entrega el reclamo hace una prueba de dados bonificada con un +1 por cada parte de luz que haya en el lazo, pero el máximo siempre será la puntuación de la Capacidad del personaje reclamado

Diario de Pepito

Los lazos de vuestros personajes no os beneficiarán a vosotros, sino a vuestros compañeros que serán los que reclamarán vuestras acciones. No obstante, no penséis que no os interesa más la luz que la oscuridad en vuestros corazones, porque cuanta más oscuridad y menos lazos puedan reclamarlos, menos posibilidades tendrás de obtener reclamos que os servirán a su vez para utilizar los lazos de otros personajes. ¡Pensad en ello antes de que se os pase por la cabeza sucumbir a la oscuridad!



que se esté utilizando (por ejemplo, si la acción se realiza con la Capacidad de Tenacidad, si el portador/a al que se ha reclamado el lazo tiene 6 en Tenacidad, el máximo bonificador a la prueba será 6 aunque haya más de 6 partes de luz en el lazo).

• **Combate:** el personaje que entrega el reclamo pide consejo para realizar el siguiente movimiento. El siguiente naipe de Ataque o Ataque mágico que utilice tendrá un bonificador de +1 por cada parte de luz en el lazo, siendo el máximo la puntuación en las Cualidades Luchador, Mágico, Defensor o Invocador en función de la acción que realice con ese naipe. La puntuación del naipe bonificado puede estar por encima de 9.

Usar los lazos implica cierta narrativa por parte de los jugadores/as, por lo que la situación debe ser pertinente para que se puedan usar y el director/a podría denegar el uso de un reclamo si lo considera injustificado. Además, el uso de los lazos está limitado en los combates. Cada jugador/a podrá usar un solo reclamo a lo largo de un combate, a excepción de que su portador/a esté utilizando un naipe enemigo que le permita usar más reclamos. Además, un jugador/a no puede reunir más de la mitad de los reclamos totales en juego, así que si ya posee la mitad, ningún otro jugador/a podrá pedir su ayuda (ya sea en un combate o en una acción normal) hasta que gaste alguno de los reclamos que tenga acumulados. Esta regla se aplica únicamente cuando hay 4 o más jugadores/as jugando, mientras que si el número es de 3 o menos, podrán tener como máximo 2 reclamos.

Ejemplo: Aladdin y Abu están huyendo de Razoul y sus hombres después de haber dado un nuevo golpe en el bazar. Como de costumbre, les han llevado hasta una zona en la que podrán darles esquinazo saltando sobre los edificios. Llegado el momento, la directora de juego pide a Aladdin que realice una prueba de Físico de dificultad 13 bonificada con Atletismo para saltar rápidamente, pero antes de hacerlo, Aladdin le da un reclamo a Abu. Por su parte, el pequeño mono tiene un lazo desarrollado de amistad con Aladdin con las cuatro partes de luz, por lo que acepta el reclamo y ayuda a su amigo bonificando su prueba de dados con un +4. Aladdin tiene una puntuación de 4, y su Especialidad de Atletismo le proporciona un dado sincorazón y un dado incórporeo. Lanza los dados con resultados ☀, ☀ y ☀, lo que hace un total de 11, pero gracias al bonificador que le ofrece Abu por el lazo, suma un +4 al resultado y obtiene un 14, consiguiendo un éxito. De forma sincronizada, Abu despista a los guardias del Sultán y le da el tiempo suficiente a Aladdin para saltar hacia los tejados. Desde luego, atrapar a la "rata callejera" nunca es tarea fácil, y más aún si cuenta con el apoyo de su amigo mono.

EL CORAZÓN: LUZ Y OSCURIDAD

A lo largo de sus aventuras, los portadores/as tomarán decisiones que afectarán a su corazón, haciendo que se inclinen hacia la luz o hacia la oscuridad. Además, esto afectará a los lazos que tengan con otros portadores/as, por lo que se convertirá en un elemento importante.

Las acciones que harán variar la luz y la oscuridad del corazón del portador/a podrán ser:

- Si el director de juego considera que el portador/a realiza una acción inesperadamente bondadosa o inesperadamente malvada, puede aclarar u oscurecer una parcela de su corazón.
- Rechazar un reclamo de otro jugador/a hará oscurecer una parcela de su corazón.
- El uso de ciertos naipes puede aclarar u oscurecer una o varias partes del corazón del personaje que los utilice.

El proceso para decidir qué parcela adquirirá luz u oscuridad será el siguiente: el jugador/a lanzará tres dados y sumará sus resultados. El número obtenido hará que se aclare o se oscurezca la parcela con el mismo número. Si el portador/a ya tiene esa parte en esa condición, se aplicará a la parcela inmediatamente superior; si esa también tiene el mismo estado, se aplicará a la parte inferior; si esta sufriera el mismo caso, se aplicaría a la parcela dos puntos superior, y si con ella no se pudiera, sería a la dos veces inferior. Si en ninguno de estos casos pudiera aplicarse el cambio, el portador/a no adquirirá ni luz ni oscuridad.

Cuando todas las parcelas del corazón del portador/a se llenan de luz o de oscuridad, el jugador/a deberá dejar de interpretar a ese portador/a al final de la aventura y deberá hacerse uno nuevo si quiere seguir jugando. Los personajes que se entregan completamente a la luz o a la oscuridad pasan a ser personajes que el director/a de juego controlará y podrá incluir en futuras partidas, ya que su carácter se habrá vuelto tan extremo que sus objetivos están muy lejos de ser los de un portador/a de la llave espada que proteja a los mundos.

CREANDO A LOS PORTADORES/AS

Para jugar a Kingdom Hearts, es indispensable que los jugadores/as creen a los portadores/as que interpretarán en las aventuras que les esperan. Para ello, habrá que seguir los siguientes pasos, así que todos deberán tener una ficha impresa para comenzar a darle vida.

1.- Puntuar las Cualidades: cada una de las Cualidades comienza con un punto gratuito. El jugador/a debe dividir como quiera 12 puntos entre las cuatro Cualidades.

2.- Puntuar las Capacidades: todas las Capacidades comienzan con un punto gratuito. El jugador/a debe dividir como quiera 14 puntos entre las cuatro Capacidades.

3.- Crear Especialidades: los jugadores/as tienen 8 dados para dividirlo como quieran entre las Especialidades que deseen crear. No podrán crear más de 3 Especialidades por Capacidad. Cada dado que se adquiere a una Especialidad será un dado sencillez de bonificador, pero si se seleccionan dos dados, en vez de tener dos dados sencillez se marcará como un dado incorpóreo. No se puede bonificar por encima de un dado incorpóreo ninguna Capacidad en la fase de creación de portador/a.

4.- Adquirir naipes iniciales: cada jugador/a tiene 10 naipes que puede dividir como quiera en naipes de ataque y naipes de ataque mágico. Una vez hecho esto, tendrá 20 puntos que dividirá como quiera entre esos naipes.

5.- Adquirir naipes de habilidad y de magia: el jugador/a seleccionará naipes de habilidad y magia en función de los puntos que haya designado a sus naipes de ataque y ataque mágico. Por cada 3 puntos que haya asignado a un naipe de ataque, podrá obtener un naipe de habilidad que funcione con naipes de ataque; de la misma forma, por cada 3 puntos asignados a un naipe de ataque mágico, podrá seleccionar un naipe de habilidad que funcione con naipes de ataque mágico o un naipe de magia. Sólo podrá adquirir los naipes si cumple los requisitos para poder usarlos (para saber los requisitos de los naipes de habilidad, consultad los apéndices "Naipes de habilidades"). Si sólo podrá adquirir los naipes de magia Piro, Hielo, Electro, Aero y Cura. Si lo desea, puede adquirir varios naipes de habilidad iguales.

6.- Calcular Puntos de Vida y Puntos de Magia: para calcular cuántos PV y PM tendrá el portador/a, se aplicarán las siguientes dos fórmulas:

$$\begin{aligned} \text{PV} &= (\text{Defensor X4}) + (\text{Luchador X3}) + (\text{Físico X2}) \\ \text{PM} &= (\text{Invocador X4}) + (\text{Mágico X3}) + (\text{Tenacidad X2}) \end{aligned}$$

7.- Establecer lazos: cada portador/a tiene 6 partes de corazón que puede asignar a los corazones del resto de portadores/as compañeros/as con los que podrá crear lazos referidos a su propio portador/a en sus corazones. Puede hacerlo en los números del corazón que deseé, con la única condición de que deben ser parcelas consecutivas. También puede establecer menos lazos, y esas parcelas que ahorré le servirán para utilizarlas en el siguiente punto, pero al menos deberá crear un lazo de 1 parcela en otro portador/a a excepción de si sólo hay un portador/a jugando, el cual deberá canjear todas sus partes por otros beneficios tal y como se especifica en el punto 10.

8.- Oscurecer el corazón: después de haber decidido los lazos, 7 partes de las 20 que forman el corazón deben oscurecerse. El jugador/a lanza tres dados y suma sus resultados, y ese mismo número lo oscurecerá. Despues volverá a lanzar otros tres dados y sumará sus resultados, y comenzará a contar desde la última parcela que oscureció hacia arriba (cuando llegue al número 20, el siguiente será el 1), oscureciendo la parcela en la que termine. Deberá repetir ese proceso hasta oscurecer 7 parcelas. Si en alguna ocasión le toca oscurecer una que ya estaba oscurecida, oscurecerá la superior, la inferior, la dos veces superior o la dos veces inferior. Si todas estuvieran oscurecidas, volverá a lanzar los dados y empezará desde ese punto a contar.

9.- Crear la llave espada: ningún portador/a sería merecedor de ese nombre si no fuera un elegido o elegida de la llave espada. De forma predeterminada, el portador/a recibe una llave espada estándar, la cual tiene la capacidad de hacer un daño de un dado completo a cualquier personaje excepto a sencillez y a incorpóreos, que infligirá un dado completo, un dado sencillez y un dado incorpóreo.

10.- Cambiar partes del corazón sin usar: las partes de lazos que el jugador/a no haya usado en el punto 7 podrá canjearlos por otros beneficios. Por cada parcela, el portador/a podrá adquirir:

- 2 puntos adicionales para distribuirlos entre sus cualidades.
- 3 puntos adicionales para distribuirlos entre sus Capacidades.
- 2 dados sencillez para distribuirlos entre sus Especialidades.
- 4 nuevos naipes de Ataque o de Ataque Mágico con puntuación 0. Puede elegir uno de cada tipo.
- 8 puntos adicionales para distribuirlos entre sus naipes de Ataque y Ataque mágico.
- 2 nuevos naipes de habilidad o de magia. Tendrá que cumplir los requisitos para adquirirlos.
- Dar luz a una parcela oscura de su corazón a su elección.
- Podrá crear un nuevo llavero para su llave espada que le dé un bonificador de +1 al daño a elegir entre Fuego, Hielo, Rayo o Viento. Si tiene más de una parte sin usar, puede usar hasta 3 partes para crear un llavero con un bonificador de +3 como máximo a un único daño elemental.

11.- Últimos detalles: el jugador/a puede definir el aspecto y el carácter del personaje, así como su nombre y su procedencia. También puede concretar su aspecto y el de su llave espada.

Ejemplo: Shinji, Hironobu y Yoko han sido invitados por Tetsuya para jugar a Kingdom Hearts y, para ello, tendrán que crear a sus propios personajes. Nos centraremos en Shinji, que decide ponerte cuanto antes con los once pasos para crear a su personaje.

Lo primero que hace es puntar sus Cualidades, a las cuales asigna 1 punto a cada una por tener un punto gratuito. Ahora decide distribuir 12 puntos entre todas ellas, quedando así: Luchador 5, Mágico 4, Defensor 4 e Invocador 3. Pasa a apuntar las Capacidades, disponiendo de 14 puntos para ello y teniendo de forma gratuita 1 punto en cada una. Su decisión final es: Conocimientos 3, Físico 6, Personalidad 5 y Tenacidad 4. Ahora es el turno de elegir las Especialidades del portador, y con los 8 dados sencillez de los que dispone decide crear en Físico la Especialidad Atletismo a la que destina 2 dados sencillez, haciendo así que se conviertan en un dado incorpóreo; en la misma Capacidad crea la Especialidad Fuerza, a la que destina 1 dado sencillez; en la Capacidad Personalidad crea una nueva Especialidad, Liderazgo, con 1 dado sencillez; finalmente, en Tenacidad crea tres Especialidades: Intuición con 1 dado sencillez, Percepción con 1 dado sencillez y Voluntad con 2 dados sencillez, siendo finalmente 1 dado incorpóreo y habiendo gastado con ello sus 8 dados sencillez.

El cuarto paso es adquirir los naipes de Ataque y Ataque mágico, seleccionando 10 de ellos y dividiéndolos en 7 de ataque y 3 de Ataque mágico. Ahora toca asignarles los 20 puntos de los que dispone, y decide hacerlo de la siguiente manera: sus naipes de ataque tienen puntuaciones 4, 4, 3, 3, 1, 0 y 0, y sus naipes de Ataque mágico tienen puntuaciones 2, 2 y 1. Seguidamente es el turno de elegir los naipes de habilidad y de magia, pero para saber cuántos puede tener de cada clase deberá calcularlo en base a los puntos que ha seleccionado en sus naipes de Ataque y Ataque mágico. Despues de hacer la cuenta, puede tener 5 naipes de habilidad que funcionen con naipes de Ataque y 1 naipe de habilidad que funcione con naipes de Ataque mágico o, en su lugar, un naipe de magia. El primero que selecciona es el naipe de carácter mágico, eligiendo la magia Piro. Sus naipes de habilidad serán dos de Alma de dragón, Rompe-brazo, Rompe-coraza y Rompe-magia en último lugar.

Ahora toca el turno de calcular los PV y los PM, y siguiendo las fórmulas, el portador poseerá 43 PV y 32 PM. Toca establecer lazos, y despues de hablar con sus amigos sobre la relación entre sus personajes, Shinji decide usar sus 6 partes dándole 3 al personaje de Yoko y otros 3 a Hironobu,



estableciendo una relación de amor-odio con la primera y amistad-rivalidad con el segundo. Por su parte, ellos establecen en el corazón de su portador un lazo de amor-odio en las partes 1, 2 y 3 de su corazón, y un lazo de amistad-rivalidad en las partes 18, 19 y 20. Ahora Shinji coge los dados, pues toca oscurecer el corazón de su personaje. Después de hacer siete pruebas de dados, las partes que se han oscurecido han sido 3, 5, 9, 10, 13, 15 y 17. Esto ha hecho que el lazo amistad-rivalidad se haya visto perjudicado, pero el lazo amor-odio ha permanecido totalmente luminoso.

Shinji crea la llave espada de su personaje, y como no cuenta con ninguna bonificación para crear un llavero nuevo, ya que ha gastado todas sus partes en lazos, será una llave espada básica, a la cual se le ha ocurrido en este momento llamarla "Cadena del Reino". Ya que ha implementado ese detalle y que su personaje está terminado, comienza a llenar los detalles en la ficha de personaje y hace un pequeño dibujo de cómo ve al portador en su cabeza. Finalmente, le pone un nombre: Sora.

MELJORAR AL PORTADOR/A

Cada vez que finalice una sesión de juego, los jugadores/as podrán canjear los naipes enemigos que deseen por puntos de experiencia. Una vez los acumulen, podrán intercambiarlos por mayores puntuaciones numéricas o nuevos naipes que lo conviertan en un portador/a mucho más competente.

Lo primero será adquirir puntos de experiencia y, como ya se ha explicado, estos se obtienen canjeando naipes enemigos. Cada naipe enemigo tiene un valor numérico, que es el número de puntos de experiencia que adquirirá el portador/a en su reserva a cambio de que descarte el naipe enemigo de su baraja para siempre. Los jugadores/as pueden canjear todos los naipes enemigos que quieran siempre que estén en su baraja. Este proceso sólo se debe hacer al finalizar la sesión de juego, de modo que pueda tomarse con tranquilidad y sin interrumpir el juego.

Una vez los jugadores/as hayan cambiado todos los naipes enemigos que hayan querido por puntos de experiencia, podrán consultar la siguiente lista de valores para saber en qué podrán invertirlos.

• Mejorar Cualidades: mejorar una Cualidad costará 5 puntos de experiencia multiplicado por la puntuación a la que se aspira (por ejemplo, si queremos aumentar nuestra Cualidad Invocador de 5 a 6 puntos, el coste será de 5X6, dando un total de 30 puntos de experiencia).

• Mejorar Capacidad: mejorar una Capacidad costará 4 puntos de experiencia multiplicado por la puntuación a la que se aspira (por ejemplo, si queremos aumentar nuestra Capacidad Tenacidad de 3 a 4 puntos, el coste será de 4X4, dando un total de 16 puntos de experiencia).

• Nueva Especialidad: adquirir una nueva Especialidad costará 12 puntos de experiencia. El personaje adquirirá un dado sincorazón en dicha Especialidad y la apuntará en su ficha. No podrá tener más de 3 Especialidades dentro de una misma Capacidad, por lo que si ya las tuviera, no podrá obtener una nueva Especialidad.

• Mejorar Especialidad: el jugador/a puede adquirir un nuevo dado sincorazón para una Especialidad o convertir un dado sincorazón que ya posea en un dado incorpóreo. Ambas cosas costarán 8 puntos de experiencia. El jugador/a estará obligado a convertir un dado sincorazón, si lo poseyera, en un dado incorpóreo antes de adquirir un nuevo dado sincorazón. Además de esto, el personaje tendrá una limitación de número de dados (independientemente de que sean sincorazón o incorpóreos) en una Especialidad que dependerá de la puntuación que posea en la Capacidad a la que pertenezca, por lo que tendrá que respetar la norma tal y como se muestra en la siguiente tabla. Sea cual sea el caso, nunca podrá tener más de 5 dados en una Especialidad, por lo que si posee 5 dados incorpóreos, no podrá mejorárla.

PUNTUACIÓN EN CAPACIDAD	NÚMERO DE DADOS MÁXIMO
De 1 a 3	2
De 4 a 6	3
De 7 a 9	4
10 o más	5

• Nuevo naipe de Ataque y Ataque mágico: adquirir un nuevo naipe de Ataque o de Ataque mágico costará 5 puntos de experiencia. Estos naipes tendrán una puntuación de 0.

• Mejorar naipe de Ataque y Ataque mágico: mejorar un naipe de Ataque o de ataque mágico costará 1 punto de experiencia multiplicado por la puntuación a la que se aspira (por ejemplo, si queremos aumentar la puntuación de un naipe de Ataque de 8 a 9 puntos, el coste será de 1X9, dando un total de 9 puntos de experiencia). Hay que recordar que la máxima puntuación que pueden tener estos naipes es de 9 puntos, por lo que si un naipe ya posee puntuación 9, no podrá mejorarse.

• Nuevo naipe de élite: adquirir un nuevo naipe de élite costará 10 puntos de experiencia. El jugador/a decidirá si será un naipe de élite de Ataque o un naipe de élite de Ataque mágico.

• Mejorar lazo: aumentar en 1 parcela contigua un lazo costará 10 puntos de experiencia. Hay que recordar que el máximo número de parcelas que puede tener un lazo es 7, y que dos lazos no pueden compartir la misma parcela. También debe recordarse que el jugador/a no aumenta los lazos del corazón de su personaje, sino de los de sus compañeros/as, por lo que deberá preguntar si mejorar el lazo es posible.

• Nuevo lazo: establecer un nuevo lazo en el corazón del portador/a tendrá un coste de 15 puntos de experiencia. El lazo constará de 1 parcela. El jugador/a debe definir hacia qué personaje está destinado ese lazo, y no podrá establecerlo en la misma parcela que ya esté ocupada por otro lazo, por lo que deberá preguntar dónde puede establecerlo.

• Nuevo naipe de habilidad: adquirir un nuevo naipe de habilidad costará 8 puntos de experiencia. El jugador/a sólo podrá adquirir aquellos que su personaje cumpla los requisitos para poder utilizarlos.

• Nuevo naipe de magia: adquirir un nuevo naipe de magia costará 12 puntos de experiencia.

• Nuevo llavero: crear un nuevo llavero es un proceso en el que el jugador/a elige sus características y, una vez hecho, pagará el precio total. Los llaveros no pueden ser mejorados, sino que en su lugar el jugador/a deberá crear un nuevo llavero si lo que desea son características diferentes para su llave espada.

CARACTERÍSTICA DEL LLAVERO	COSTE DE EXPERIENCIA
+1 por Fuego, Frío, Rayo o Viento	5
+1 de daño por Sagrado	10
+1 de daño No elemental	15
+1 a naipes de Ataq. o At. mág.	8

Puede decidir, por ejemplo, comprar un +2 a un daño pagando el doble del valor que aparece en la tabla. A la hora de crear un llavero, deben de tenerse en cuenta las siguientes limitaciones:

- No puede tener más de un +3 en ninguno de sus valores.
- No puede tener más de 2 tipos de daño distintos.
- La bonificación a los naipes no permite que un naipe pueda superar el valor 9 en combate.

Una vez haya decidido todas las características del llavero, sumará todos los valores de experiencia y ese será el coste por obtenerlo.

Cuando un jugador/a desea aumentar cualquier puntuación (como es el caso de las Cualidades, las Capacidades, las Especialidades y los naipes de Ataque y Ataque mágico), siempre deberá hacerlo de forma consecutiva. Esto quiere decir que, si una de sus puntuaciones está en un valor de 1 y quiere aumentarla a un valor de 3, primero deberá aumentarla en 2 y después en 3, sin poder aumentarla a 3 directamente.

APÉNDICE

NAIPES DE HABILIDAD

Antes de mostrar el listado de los naipes de habilidad disponibles, explicaremos qué características tienen y cómo interpretarlos a la hora de jugar con ellos.

- **Requisitos:** son las puntuaciones mínimas necesarias para que el portador/a pueda adquirir y usar el naipe. Puede ser una puntuación en una Habilidad o también puede requerir un mínimo de dados sincronización y/o incorpóreos en una Especialidad.
- **Combinación:** en este valor figurará si el naipe de habilidad debe combinararse con una naipes de Ataque o de Ataque mágico y qué puntuación mínima debe tener éste.
- **PM:** es el número de PM necesarios para realizar la habilidad. Si el portador/a no posee tantos PM en su reserva, no podrá utilizar el naipe de habilidad.

Aliento acuático

- Requisitos: Tenacidad 3
- Combinación: Ataque mágico (3)
- PM: 8

Esta habilidad sólo puede realizarse bajo el agua, siendo muy típica de los seres nativos de Atlántica. El personaje lanza un torbellino de agua que golpeará a todos los enemigos del combate, infligiendo un daño ■■□□□. Sólo será necesario realizar una prueba de daño, y será el mismo para todos los objetivos.

Alma de dragón

- Requisitos: Físico 4, Conocimiento 3
- Combinación: Ataque (4)
- PM: 13

Con este ataque, el personaje no sólo daña la vitalidad de su objetivo, sino que su espíritu también se resiente y su reserva de magia disminuye. El personaje hace su prueba de dados con el daño normal, y su resultado lo puede dividir entre PV y PM que infligirá al enemigo. Al menos cada uno de los valores debe perder 1 punto, a excepción de si el resultado final ha sido de 1, en cuyo caso el jugador/a podrá asignarlo en el valor que quiera.

Barrera total

- Requisitos: Tenacidad 5, Conocimiento 5
- Combinación: Ataque mágico (6)
- PM: 17

Esta habilidad hace que el lanzador pueda blindar en un escudo protector invisible al personaje que desee, de forma que lo proteja de todo daño. Lanza ■■□□□ y suma el doble de la puntuación de Tenacidad del usuario al resultado. Esos serán los puntos de daño que el escudo resistirá antes de desvanecerse. La barrera total resiste cualquier tipo de daño.

Calabazazo

- Requisitos: Personalidad 5
- Combinación: Ataque mágico (4)
- PM: 12

Gracias a la magia, el personaje invoca una calabaza que se estrella contra su enemigo y explota en mil pedazos, siendo a la vez un ataque y una broma muy típica en Ciudad de Halloween. El daño que infligirá será de ■ más un □ por cada 10 PV que haya perdido el usuario con respecto a sus PV totales. Si realiza este ataque en Ciudad de Halloween, lanzará □□ adicionales en lugar de □.

Chakra

- Requisitos: Tenacidad 4, Voluntad ■
- Combinación: Ataque mágico (4)
- PM: 6

Haciendo uso de su fuerza interior, el usuario puede transmitir su energía a la de otro personaje para sanar tanto sus heridas como sus reservas mágicas. El personaje lanza ■■□□□ y al resultado añade su puntuación en Tenacidad. El número del resultado es el número de puntos que podrá sanar al objetivo de la habilidad, pudiendo dividirlo entre PV y PM de la manera que quiera.

Devastación

- Requisitos: Físico 6
- Combinación: Ataque (6)
- PM: 12

Poseyendo esta habilidad, el personaje se ha convertido en todo un

espadachín que puede asestar golpes muy certeros y potentes. En la prueba de dados de daño, añade 1 al resultado por cada punto en Físico que posea el personaje.

Diferencial

- Requisitos: Físico 6
- Combinación: Ataque (6)
- PM: 12

Esta habilidad realiza un movimiento con la espada que es más fuerte cuando quien lo realiza ha sido notablemente dañado. Si el personaje tiene menos de la mitad de sus PV totales, añade ■ y □ al daño.

Drenaje blanco

- Requisitos: Conocimiento 6
- Combinación: Ataque mágico (6)
- PM: 11

Utilizando esta curiosa habilidad, el personaje extrae parte del poder mágico de un enemigo y la utiliza para restablecer la energía mágica de sus compañeros. El usuario lanza ■ y suma al resultado su puntuación en Conocimiento. El resultado final será el número de PM que el objetivo perderá (en caso de ser un portador/a), y ese mismo número podrá distribuirlo como quiera entre los personajes que deseé, haciéndoles ganar PM.

Martillo mágico

- Requisitos: Tenacidad 5
- Combinación: Ataque (1)
- PM: 8

El arma del personaje se convierte en un martillo brillante que, al golpear a su enemigo, hace que se debilite su energía mágica en vez de su vitalidad. Se realiza un ataque normal, pero el daño se restará de los PM del objetivo en vez de sus PV.

¿Qué es eso?!

- Requisitos: Personalidad 3, Mentir □
- Combinación: Ataque (3)
- PM: 5

Este naipe sólo tiene utilidad en el cálculo de Iniciativa. Añade un bonificador de +5 a la Iniciativa además del valor del naipe de Ataque con el que se haya combinado. No funciona con naipes de Ataque mágico.

Resucitar

- Requisitos: Tenacidad 7, Percepción □
- Combinación: Ataque mágico (8)
- PM: 15

Cuando un aliado cae debilitado, el usuario de esta habilidad puede utilizar su poder mágico y su propia vitalidad para devolverle el aliento. El personaje lanza ■■□□□ y suma su puntuación en Tenacidad, siendo el resultado el número máximo de PV que puede recuperar a un aliado caído. No obstante, esa misma cantidad deberá restársela de su propia reserva de PV, por lo que no podrá sacrificar más PV de los que él mismo posea en ese momento.

Rompe-brazo

- Requisitos: Físico 5
- Combinación: Ataque (4)
- PM: 8

Con esta habilidad, se propina un golpe que no pretende hacer daño al rival, sino mermar su capacidad de ataque. El personaje lanza ■ y a su resultado le sumará la mitad de su puntuación en Físico. El afectado deberá deshacerse de un naipe de Ataque que tenga en su mano de combate que tenga esa puntuación, aunque si este resultado es superior a la puntuación de Luchador del objetivo, el resultado se considerará igual que su puntuación en Luchador. Si no posee ningún naipe con esa puntuación, deberá descartarse de un naipe con una puntuación inmediatamente menor (sin incluir los naipes de puntuación 0); si no tuviera ningún naipe inferior, deberá descartarse de un naipe con una puntuación inmediatamente superior; si esto tampoco fuera posible, la habilidad no tendrá efecto.

Rompe-coraza

- Requisitos: Físico 5
- Combinación: Ataque (4)
- PM: 8

Gracias a esta habilidad, el personaje realiza un golpe que no pretende

hacer daño al rival, sino mermar su capacidad defensiva. El personaje lanza **█** y a su resultado le sumará la mitad de su puntuación en Físico. El afectado deberá deshacerse de un naípe de Ataque que tenga en su mano de combate que tenga esa puntuación, aunque si este resultado es superior a la puntuación de Defensor del objetivo, el resultado se considerará igual que su puntuación en Luchador. Si no posee ningún naípe con esa puntuación, deberá descartarse de un naípe con una puntuación inmediatamente menor (sin incluir los naipes de puntuación 0); si no tuviera ningún naípe inferior, deberá descartarse de un naípe con una puntuación inmediatamente superior; si esto tampoco fuera posible, la habilidad no tendrá efecto.

Rompe-magia

- Requisitos: Físico 5
- Combinación: Ataque (4)
- PM: 8

Haciendo uso de la precisión, el usuario de esta habilidad utiliza su espada para lanzar un ataque que no pretende hacer daño al rival, sino mermar su capacidad para realizar magia. El personaje lanza **█** y a su resultado le sumará la mitad de su puntuación en Físico. El afectado deberá deshacerse de un naípe de Ataque mágico que tenga en su mano de combate que tenga esa puntuación, aunque si este resultado es superior a la puntuación de Mágico del objetivo, el resultado se considerará igual que su puntuación en Luchador. Si no posee ningún naípe con esa puntuación, deberá descartarse de un naípe con una puntuación inmediatamente menor (sin incluir los naipes de puntuación 0); si no tuviera ningún naípe inferior, deberá descartarse de un naípe con una puntuación inmediatamente superior; si esto tampoco fuera posible, la habilidad no tendrá efecto.

Sable eléctrico

- Requisitos: Físico 3, Tenacidad 3
- Combinación: Ataque (3)
- PM: 9

Quien utiliza esta habilidad consigue concentrar una gran cantidad de energía eléctrica en su arma, tanta que le cuesta controlarla. El personaje lanza los dados de daño habituales, pero si el resultado del **█** es de 3 o mayor, lanzará **██** adicionales; si el resultado de al menos uno de ellos es de 5 o más, lanzará **███** adicionales. El daño de los dados adicionales (incluido cualquier relanzamiento del **█**) será de daño elemental Rayo.

Sable negro

- Requisitos: Físico 5
- Combinación: Ataque (5)
- PM: 0

El personaje sacrifica parte de su vitalidad para ejecutar un movimiento que infiere más daño. Restando 4 puntos de su reserva de PV podrá añadir **█** al daño habitual de su ataque, y restando 7 PV añadirá **██**. Puede añadir una cantidad de dados máxima igual a su puntuación en Físico, y no podrá sacrificar más PV de los que posea en ese momento.

Súper 7

- Requisitos: Tenacidad 3, Voluntad **□**
- Combinación: Ataque (7)
- PM: 0

Si el número de PV o PM actuales del personaje está compuesto por números con la cifra 7 (7, 77, 777, etc), añade **██** y **███** al daño del ataque. Si ambos valores están compuestos por números con la cifra 7, lanzará el doble de dados.

Viento blanco

- Requisitos: Tenacidad 5
- Combinación: Ataque mágico (4)
- PM: 10

El personaje utiliza su magia para que un viento envuelva el lugar y devuelva fuerzas a sus aliados. El personaje lanza **████□□** y sumará al resultado su puntuación en Tenacidad. Esa puntuación será el número de PV que podrán recuperar sus amigos y él o ella misma, pudiendo distribuirlos como él deseé.

Viento de Reis

- Requisitos: Tenacidad 3, Conocimiento 3
- Combinación: Ataque mágico (6)
- PM: 15

Utilizando un tenue poder de sanación, el personaje envuelve a sí mismo y a sus compañeros en un haz que restablecerá su energía de forma progresiva. Al final de cada asalto, y durante un número de asaltos igual a la mitad de la puntuación de Tenacidad del usuario, todos los personajes afectados por esta habilidad sanarán **█** de PV.



APÉNDICE

NAIPES DE MAGIA

Este es el listado de las magias disponibles para cualquier personaje. Antes de detallarlas, explicaremos cuáles son los puntos que las definen para comprender sus características.

- Combinación:** es la puntuación mínima que debe tener el naípe de Ataque mágico con el que se combine. Si la magia dispone de versiones "+" o "++", requerirán mayor puntuación.
- PM:** el número de PM que consumirá la magia. Las versiones "+" y "++" consumirán una mayor reserva de PM.
- Daño / Curación / Reducción / Efecto:** El número de dados de daño, de recuperación, de reducción de daño o de turnos que durará el efecto, dependiendo de la magia. Las versiones "+" y "++" tienen efectos más potentes que las formas normales.

PIRO Elemento Fuego

- Combinación:** Piro (1); Piro+ (4); Piro++ (7)
 - PM:** Piro (4); Piro+ (8); Piro++ (16)
 - Daño:** Piro (■■□); Piro+ (■■■□□); Piro++ (■■■■□□□□)
- El usuario invoca el poder de las llamas para infilar daño del elemento Fuego lanzando bolas de fuego a sus enemigos. Puede utilizar Piro+ contra dos objetivos a cambio de que reciban el mismo daño que si usara la magia Piro, y puede usar la magia Piro++ contra dos objetivos a cambio de que reciban el mismo daño que si usara la magia Piro+, o contra cuatro objetivos a cambio de que reciban el mismo daño que si usara la magia Piro.

HIELO Elemento Frío

- Combinación:** Hielo (1); Hielo+ (4); Hielo++ (7)
 - PM:** Hielo (4); Hielo+ (8); Hielo++ (16)
 - Daño:** Hielo (■■□); Hielo+ (■■■□□); Hielo++ (■■■■□□□□)
- El usuario invoca la fría ira del hielo para infilar daño del elemento Frío creando y atacando con carámbanos a sus enemigos. Puede utilizar Hielo+ contra dos objetivos a cambio de que reciban el mismo daño que si usara la magia Hielo, y puede usar la magia Hielo++ contra dos objetivos a cambio de que reciban el mismo daño que si usara la magia Hielo+, o contra cuatro objetivos a cambio de que reciban el mismo daño que si usara la magia Hielo.

ELECTRO Elemento Rayo

- Combinación:** Electro (1); Electro+ (4); Electro++ (7)
 - PM:** Electro (4); Electro+ (8); Electro++ (16)
 - Daño:** Electro (■■□); Electro+ (■■■□□); Electro++ (■■■■□□□□)
- El usuario invoca la rápida y destructiva energía del trueno para infilar daño del elemento Rayo lanzando descargas eléctricas a sus enemigos. Puede utilizar Electro+ contra dos objetivos a cambio de que reciban el mismo daño que si usara la magia Electro, y puede usar la magia Electro++ contra dos objetivos a cambio de que reciban el mismo daño que si usara la magia Electro+, o contra cuatro objetivos a cambio de que reciban el mismo daño que si usara la magia Electro.



AERO Elemento Viento

- Combinación:** Aero (1); Aero+ (4); Aero++ (7)
 - PM:** Aero (4); Aero+ (8); Aero++ (16)
 - Daño:** Aero (■■□); Aero+ (■■■□□); Aero++ (■■■■□□□□)
- El usuario invoca la fuerza del aire para infilar daño del elemento Viento envolviendo en huracanes a sus enemigos. Puede utilizar Aero+ contra dos objetivos a cambio de que reciban el mismo daño que si usara la magia Aero, y puede usar la magia Aero++ contra dos objetivos a cambio de que reciban el mismo daño que si usara la magia Aero+, o contra cuatro objetivos a cambio de que reciban el mismo daño que si usara la magia Aero.

CURA Elemento Sacro

- Combinación:** Cura (1); Cura+ (4); Cura++ (7)
 - PM:** Cura (4); Cura+ (8); Cura++ (16)
 - Curación:** Cura (■■□); Cura+ (■■■□□); Cura++ (■■■■□□□□)
- El usuario invoca el poder divino para sanar, a través del elemento Sacro, las heridas de sus aliados. Además, esta magia causará daño en vez de sanar PV a aquellos personajes que tengan vulnerabilidad al elemento Sacro. Puede utilizar Cura+ sobre dos objetivos a cambio de que sanen el mismo número de PV que si usara la magia Cura, y puede usar la magia Cura++ sobre dos objetivos a cambio de que sanen el mismo número de PV que si usara la magia Cura+, o sobre cuatro objetivos a cambio de que sanen el mismo número de PV que si usara la magia Cura. Esta magia no sana los PV de un personaje debilitado.

GRAVEDAD No elemental

- Combinación:** Gravedad (1); Gravedad+ (4); Gravedad++ (7)
- PM:** Gravedad (4); Gravedad+ (8); Gravedad++ (16)
- Daño:** Gravedad (■■□, máx. 50% PV actuales); Gravedad+ (■■■□□, máx. 75% PV actuales); Gravedad++ (■■■■□□□□, máx. hasta dejar 1 PV)

El usuario invoca una oscura energía para infilar daño no elemental sometiendo a sus enemigos a un círculo negro. Puede utilizar Gravedad+ contra dos objetivos a cambio de que reciban el mismo daño que si usara la magia Gravedad, y puede usar la magia Gravedad++ contra dos objetivos a cambio de que reciban el mismo daño que si usara la magia Gravedad+, o contra cuatro objetivos a cambio de que reciban el mismo daño que si usara la magia Gravedad.



MAGNETO

Daño físico

- Combinación: Magneto (2); Magneto+ (5); Magneto++ (8)
- PM: Magneto (6); Magneto+ (12); Magneto++ (24)
- Daño: Magneto (█ █ □); Magneto+ (█ █ █ □ □); Magneto++ (█ █ █ □ □ □)

El usuario invoca la naturaleza del magnetismo para infligir daño físico atrayendo a los enemigos y golpeándolos. Puede utilizar Magneto+ contra dos objetivos a cambio de que reciban el mismo daño que si usara la magia Magneto, y puede usar la magia Magneto++ contra dos objetivos a cambio de que reciban el mismo daño que si usara la magia Magneto+, o contra cuatro objetivos a cambio de que reciban el mismo daño que si usara la magia Magneto.



CORAZA

Protección

- Combinación: Coraza (3); Coraza+ (6)
- PM: Coraza (6); Coraza+ (12)
- Reducción: Coraza (█ █ □); Coraza+ (█ █ █ □ □)

El usuario se envuelve a sí mismo o a otro personaje en una energía que le protege de los golpes físicos. Cualquier daño físico no reducirá sus PV, sino que afectarán a esta coraza, la cual desaparecerá cuando se haya hecho tanto daño físico como el resultado de la prueba de dados. Puede utilizar Coraza+ sobre dos objetivos a cambio de que se haga una prueba de dados igual a la de la magia Coraza.

ESCUDO

Protección

- Combinación: Escudo (3); Escudo+ (6)
- PM: Escudo (6); Escudo+ (12)
- Reducción: Escudo (█ █ □); Escudo+ (█ █ █ □ □)

El usuario se envuelve a sí mismo o a otro personaje en una energía que le protege de los ataques mágicos. Cualquier daño físico no reducirá sus PV, sino que afectarán a este escudo, el cual desaparecerá cuando se haya hecho tanto daño mágico como el resultado de la prueba de dados. Puede utilizar Escudo+ sobre dos objetivos a cambio de que se haga una prueba de dados igual a la de la magia Escudo.

PRISA

Control del tiempo

- Combinación: Prisa (4); Prisa+ (7)
- PM: Prisa (10); Prisa+ (20)
- Efecto: Prisa (1 turno); Prisa+ (2 turnos)

El usuario manipula el flujo del tiempo para acelerar sus propias acciones o las de un aliado. Durante el turno que el objetivo esté bajo los efectos de la magia, podrá realizar dos acciones en vez de una, como si jugara dos turnos seguidos. Puede utilizar Prisa+ sobre dos objetivos a cambio de que tengan doble turno durante 1 solo turno.

PARO

Control del tiempo

- Combinación: Paro (4); Paro+ (7)
- PM: Paro (10); Paro+ (20)
- Efecto: Paro (1 turno); Paro+ (2 turnos)

El usuario manipula el complejo flujo del tiempo para detener las acciones de un enemigo. Durante el turno que el objetivo esté bajo los efectos de la magia, no podrá utilizar ningún naipé y estará obligado a pasar turno al siguiente personaje en el orden de iniciativa. Puede utilizar Paro+ contra dos objetivos a cambio de que estén detenidos durante 1 solo turno.



SACTUS

Elemento Sagrado

- Combinación: 9
- PM: 35
- Daño: █ █ █ █ █ □ □ □

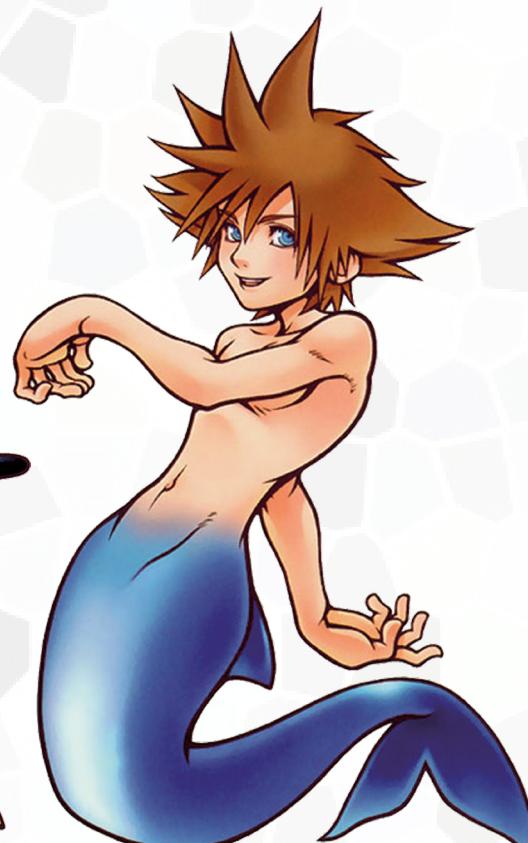
El usuario controla la energía divina hasta tal punto que puede lanzar un potente ataque que hará arder en luz celestial a sus enemigos. Puede utilizar esta magia contra dos objetivos a cambio de inflictir un daño █ █ █ □ □ a cada uno, o contra cuatro objetivos a cambio de inflictir un daño █ █ □ □ a cada uno.

ARTEMA

No elemental

- Combinación: 10
- PM: 45
- Daño: █ █ █ █ █ █ □ □ □

El usuario desata un oscuro y brutal poder que arrasa en el campo de batalla con la intención de destruir a su objetivo. Puede utilizar esta magia contra dos objetivos a cambio de inflictir un daño █ █ █ █ █ □ □ a cada uno, o utilizarlo contra cuatro objetivos a cambio de inflictir un daño █ █ □ □ a cada uno.



APÉNDICE

NAIPES DE INVOCACIÓN

Las invocaciones son los aliados perfectos de los personajes para poder adecuarse a la gran variedad de enemigos a la que se enfrentarán. Antes de presentarlas, volveremos a repasar las características que definen a una invocación:

- **Naipe de ataque mágico mínimo:** las invocaciones requieren combinarse con un naipe de ataque mágico con una puntuación mínima. Cuanto más fuerte es la invocación, mayor puntuación requerirá. El naipe de invocación queda eliminado una vez usado, y no podrá volver a utilizarse durante todo el combate.
- **Gasto de PM inicial:** cada invocación requiere un primer gasto de PM para ser invocado.
- **Gasto de PM por asalto:** si el portador quiere que la invocación se mantenga en el combate, al comienzo de cada asalto siguiente de haberlo invocado deberá realizar un gasto de PM adicional. Si el portador/a no tiene suficientes PM en su reserva como para mantenerla, esta se desconvocará.
- **Cualidades y Capacidades:** sus puntuaciones en Cualidades y Capacidades se representarán de la misma forma que los portadores/as.
- **Resistencias y vulnerabilidades:** si la invocaciones posee resistencias y/o vulnerabilidades físicas y/o mágicas, figurarán también en su ficha.
- **Puntos de Vida:** las invocaciones, al igual que todos los personajes, poseen un número determinado de PV. Si esta cantidad llega a cero, la invocación desaparecerá y no podrá volver a ser llamada hasta que transcurran un número de combates igual al total de los PV de la invocación dividido entre diez. Las invocaciones no tienen limitación de Puntos de Magia a la hora de usar magias y habilidades.
- **Efecto de campo:** desde el momento en el que entran en combate, todas las invocaciones aplican unas reglas hasta que desaparezcan, momento en el cual estas reglas dejarán de tenerse en cuenta.
- **Naipes de la invocación:** cada invocación tiene 5 naipes que el portador que lo ha invocado utilizará como si de su propio personaje se tratara, rigiéndose por las reglas normales de los combates. Podrá comenzar a utilizarlos al comenzar el asalto siguiente al haber sido invocado, por lo que no se podrán utilizar inmediatamente después de ser traído al combate. Figurará también cuantos dados de daño lanzará al efectuar un ataque, y si utiliza magias avanzadas ("+" o "++") cuando use un naipe de magia.

ZERO

Zero es un perro fantasma y el mejor amigo de Jack Skeleton, el Rey Calabaza. Se trata de una invocación con unas grandes habilidades para el rastreo gracias a su condición canina y a su capacidad de levitar. Aunque no es el más competente en combate, Zero es un compañero fiel que siempre está dispuesto a ayudar a sus amigos.

- **Naipe de Ataque mágico mínimo:** 1
- **Gasto de PM inicial:** 8
- **Gasto de PM por asalto:** 4
- **Cualidades y Capacidades:** Luchador 4, Mágico 3, Defensor 3; Conocimiento 1, Físico 4, Personalidad 5, Tenacidad 6
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna.
- **Puntos de Vida:** 20
- **Efecto de campo:** cuando Zero es invocado, el aura de muerte de Halloween invade el lugar. Excepto el invocador, todos los personajes en combate pierden 1 PV al comenzar un nuevo asalto.
- **Naipes:** Ataque 4, 4 (daño ■■); Ataque mágico 3; Magia Gravedad x1



TIC TAC

El cocodrilo glotón de Nunca Jamás vive para volver a encontrar al Capitán Garfio y saborearlo una vez más, pero el sonido del reloj que lleva en su estómago no sólo le da nombre, sino que frustra sus planes continuamente. Mientras tanto, Tic Tac se conforma ayudando a quien tenga el valor de invocarlo, aunque es habitual que pueda convertirse en un problema más que en un aliado.

- **Naipe de Ataque mágico mínimo:** 5
- **Gasto de PM inicial:** 18
- **Gasto de PM por asalto:** 9
- **Cualidades y Capacidades:** Luchador 7, Mágico 2, Defensor 5; Conocimiento 1, Físico 8, Personalidad 3, Tenacidad 6
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna.
- **Puntos de Vida:** 40
- **Efecto de campo:** Tic Tac siempre está pensando en comer, y cuando entra en el campo de batalla no puede evitar, en un momento dado, lanzarse sobre alguien para intentar comérselo. Despues de cada asalto, todos los personajes en combate (exceptuando al invocador) lanzan un dado completo y sumarán los resultados que vayan adquiriendo. Despues del tercer asalto y despues de haber sumado el tercer resultado, quien haya sumado más puntos sufrirá un gran bocado de Tic Tac que infligirá CSSII de daño.
- **Naipes:** Ataque 7, 6, 5, 4 (daño ■■□); Habilidad "Barrido de cola" (realiza un ataque normal, y si infinge más PV que la puntuación de Defensor del objetivo, lo lanza al suelo y no podrá realizar ninguna acción en su próximo turno) x1

OLAF

Olaf es un pequeño muñeco de nieve creado por accidente gracias a la magia. Aunque se muestra amistoso (puede que haya veces que demasiado), en el combate puede ser el aliado perfecto para marcar la diferencia. Sus magias de Frío mejoradas y potenciadas le convierten en una muy buena ofensa mágica, sobre todo si nadie del grupo cuenta con este talento.

- **Naipe de Ataque mágico mínimo:** 3
- **Gasto de PM inicial:** 10
- **Gasto de PM por asalto:** 5
- **Cualidades y Capacidades:** Luchador 3, Mágico 6, Defensor 3; Conocimiento 5, Físico 2, Personalidad 5, Tenacidad 4
- **Resistencias y vulnerabilidades:** Resistencia 100% Frío; Vulnerabilidad 100% Fuego
- **Puntos de Vida:** 30
- **Efecto de campo:** Olaf vive envuelto en una ventisca continua, la cual evita que el pequeño muñeco de nieve se derrita. Este gélido viento aumenta en un 50% todos los efectos de Frío, mientras que reduce en un 50% los efectos de Fuego.
- **Naipes:** Ataque 3 (daño ■); Ataque mágico 6, 6; Magia Hielo (Hielo +) x2



RECURSOS PARA AVENTURAS

En esta sección se enumerarán algunos recursos para aquellos jugadores/as que quieran crear sus propias partidas. Aquí aprenderemos a crear grupos de enemigos contra los que lucharán los portadores/as en sus partidas, junto con un listado en el que figurarán un buen número de enemigos. También estarán las reglas de efectos de los mundos con algunos ejemplos, los cuales pertenecen a esta sección para que, si lo desea, el director/a de juego los utilice como una regla secreta que los portadores/as tendrán que descubrir en sus aventuras.

CREAR GRUPOS DE ENEMIGOS

Cuando confeccionemos una aventura en la que se espera un combate, es habitual que los encuentros sean con enemigos multitudinarios. Sin embargo, podría ser muy tedioso que el director/a de juego gestione por separado a todos los enemigos que participen en el combate, por lo que crearemos **grupos de enemigos**.

Los grupos de enemigos sirven para utilizar todos los enemigos que se quieran en un combate, pero intentando usar el menor número de naipes posible. Para ello, seguiremos el procedimiento descrito a continuación:

1.- Elegir enemigos: elegiremos los enemigos que conformarán este grupo. Por ejemplo, elegiremos un grupo de tres Sombras junto con un Grandullón.

2.- Incluir naipes: accederemos a la ficha de cada enemigo y cogeremos los naipes mínimos marcados. Siguiendo con nuestro ejemplo, cogeremos un naipe de Ataque 6, cuatro de Ataque 4 y un naipe de habilidad Temblor.

3.- Completar mano: si al igual que en nuestro ejemplo, el número de naipes que tenemos en este momento es menor de 10, completaremos nuestra mano hasta tener 10 naipes. Escogeremos nuevos naipes que sean iguales a los ya escogidos, a nuestro criterio. En nuestro caso necesitaremos 4 naipes más para completar la mano, por lo que elegiremos un naipe de Ataque 6, dos de Ataque 4 y uno de Temblor. Si la suma de todos los naipes mínimos es igual o superior a 10, no incluiremos ningún naipe adicional.

A diferencia de la mano de combate de los jugadores/as, la del director/a de juego puede estar compuesta por más de 10 naipes. Concretamente, todos los naipes escogidos (tanto si son 10 como si son más) serán la mano de combate del grupo de enemigos. En su conjunto, todos los naipes pueden ser usados por todos los enemigos siempre que cumplan los requisitos. Por ejemplo, en nuestro grupo de enemigos los naipes de Ataque 6 o los de la habilidad Temblor no podrían ser usados por los Sombra, pero el Grandullón podrá usar todos los naipes de Ataque 4 que quiera. No obstante, los enemigos que no tengan puntuación en una Cualidad (marcado con un guión "-") no podrán hacer ninguna acción asociada a la misma (por ejemplo, un enemigo sin puntuación en Mágico no podrá usar naipes de Ataque mágico, mientras que uno con puntuación en Luchador pero no en Defensor, podrá usar naipes de Ataque para atacar, pero no para defenderse de otros ataques).

A la hora de decidir la iniciativa, el director/a de juego utilizará un naipe que representará la iniciativa de todo el grupo de enemigos. Cuando toque el turno de actuar al grupo de enemigos, el director/a de juego podrá realizar un máximo de un ataque por cada enemigo dentro del grupo (a excepción de si se encontrarán bajo efectos de estado como, por ejemplo, la magia Prisa). Por todo lo demás, el procedimiento para usar al grupo de enemigos en combate será exactamente igual que las reglas de los portadores/as.

Ejemplos de grupos de enemigos

• 5 sincorazón

Ataque: 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4

• 1 grandullón, 1 nocturno rojo, 1 rapsodia azul, 1 ópera amarilla y 1 réquiem verde

Ataque: 6, 4; Ataque mágico: 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5; Magia: Piro x2, Hielo x2, Electro x2, Cura x2; Habilidad: Temblor

• 2 Bandidos obesos

Ataque: 7, 7, 7, 5, 5; Ataque mágico: 4, 4; Magia: Piro x2

• 1 acuatanque y 3 helinautas

Ataque: 7, 7, 7, 7, 7, 7, 7, 5; Ataque mágico: 5; Magia: Electro x1; Habilidad: Apoyo en combate x1

• 2 piratas y 1 pirata volador

Ataque: 7, 7, 6, 6, 6, 5, 4, 4; Habilidad: Estocada x1, Puño brillante x1

• 3 bailarinas

Ataque: 8, 8, 8, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6; Habilidad: Danza asesina x3

• 1 defensor, 1 wyvern y 1 brujo

Ataque: 8, 8, 8, 8, 6, 6; Ataque mágico: 8, 8, 7, 7, 7; Élite: Ataque x1, Ataque mágico x2; Magia: Piro x2, Hielo x2, Electro x1

• 1 bégimo y 1 estrella angelical

Ataque: 9, 9, 7, 7; Ataque mágico: 9, 9, 9, 9; Élite: Ataque x2, Ataque mágico x2; Magia: Piro x1, Hielo x1, Electro x1, Aero x1, Paro x1, Prisa x1

• 3 hechiceros y 1 tahúr

Ataque: 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 5, 5; Ataque mágico: 5; Élite: Ataque x3; Habilidad: ¡A jugar! x1

EFFECTOS DE LOS MUNDOS

Los portadores/as de la llave espada a menudo viajan entre diferentes mundos, y algunos de ellos tienen sus propias particularidades. El director/a de juego puede aplicarlas en una partida, o también podrán remarcarse a la hora de escribir una aventura.

Ejemplos de efectos de mundos

• Agrabah

El desierto donde se alza la ciudad de Agrabah convierte a este mundo en un lugar muy caluroso, lo que potencia al elemento Fuego y debilita los efectos del elemento Frío. Todo daño infligido por el elemento Fuego suma un +2 adicional, mientras que el daño de los impactos del elemento Frío restará la misma cantidad.

• Atlántica

Los portadores/as que visitan este mundo se convierten en seres marinos, normalmente sirenas o tritones. En este estado, la Especialidad Acrobacias se convierte en Nadar, conservando la misma puntuación. Se aplicará en aquellas acciones que requieran un movimiento rápido y grácil en el agua.

• Ciudad de Halloween

Cuando los portadores/as visitan Ciudad de Halloween, se convierten en muertos vivientes y adquieren un aspecto terorífico, aunque por lo demás, seguirán siendo ellos mismos. En esta condición, la magia Cura les infligirá daño en vez de sanar sus PV, y cualquier efecto del elemento Sacro les hará el doble de daño del habitual.

• Espacio Paranoico

En este espacio virtual, los portadores/as se convierten en programas dentro de un super-ordenador controlado por el Programa de Control Maestro (PCM). Si los portadores/as realizan acciones contra la estabilidad impuesta por el PCM, deberán lanzar █ y, si el resultado es superior a 4, el PCM detectará sus intenciones y enviará programas súbitos para eliminarlos. El número de ellos será igual al resultado del dado.



• Tierras del Reino

La particularidad de este mundo es que está poblado por animales de la sabana, por lo que los portadores/as se convertirán en uno de ellos al acceder a este mundo. Lo más habitual es que se conviertan en leones y leonas, pero si el jugador/a lo decide y el director/a de juego lo admite, podría tratarse de otro tipo de animal.

APÉNDICE

ENEMIGOS Y NAIPES ENEMIGOS

A continuación figurará una lista de algunos de los enemigos más habituales en los mundos de Kingdom Hearts. Para entender sus características, primero explicaremos qué elementos los conforman:

- **PV:** es la reserva de PV máxima del enemigo.
- **Cualidades:** se trata de las puntuaciones en las cualidades Luchador, Mágico y Defensor. Aquellas que no utilice no tendrán puntuación.
- **Resistencias y vulnerabilidades:** aquí figurará si el enemigo posee algún tipo de resistencia o debilidad.
- **Naipes mínimos:** los naipes mínimos son aquellos que el enemigo posee de base a la hora de confeccionar un grupo de enemigos (consulta la sección “*Recursos para crear aventuras*” para saber más sobre cómo crear grupos de enemigos).
- **Efecto de naipe:** describe el efecto del naipe enemigo que los jugadores/as podrán adquirir al vencerlo en un combate.
- **Experiencia:** será el número de puntos de experiencia que ganará el personaje por vender el naipe enemigo.

SINCORAZÓN

Sombra

- **PV:** 8
- **Cualidades:** Luchador 4, Mágico -, Defensor 3
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna
- **Naipes mínimos:** *Ataque:* 4 (Daño ■)
- **Efecto de naipe:** bonifica con un +1 un naipe de Ataque siempre que se use para atacar.
- **Experiencia:** 1

Armadura

- **PV:** 14
- **Cualidades:** Luchador 5, Mágico -, Defensor 5
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna
- **Naipes mínimos:** *Ataque:* 5, 4 (Daño ■)
- **Efecto de naipe:** bonifica con un +1 un naipe de Ataque siempre que se use para atacar o para defenderse.
- **Experiencia:** 2

Grandullón

- **PV:** 24
- **Cualidades:** Luchador 6, Mágico -, Defensor 4
- **Resistencias y vulnerabilidades:** resistencia 1 a ataques físicos
- **Naipes mínimos:** *Ataque:* 6, 4 (Daño ■■); *Habilidad:* Temblor (Combiná con naipe de Ataque. Salta y crea un temblor que afectará a un objetivo con daño normal y a los personajes de los jugadores sentados a su izquierda y a su derecha con la mitad del daño recibido) x1
- **Efecto de naipe:** añade ■ a una tirada de daño de un ataque físico.
- **Experiencia:** 2



Bandido obeso



Nocturno rojo
Rapsodia azul
Ópera amarilla
Réquiem verde



Sombra



Primate Y y Primate X

Grandullón

Nocturno rojo / Rapsodia azul / Ópera amarilla / Réquiem verde

- **PV:** 14
 - **Cualidades:** Luchador -, Mágico 5, Defensor -
 - **Resistencias y vulnerabilidades:** resistencia 100% Fuego / Resistencia 100% Frío / Resistencia 100% Rayo / Resistencia 10 a ataques mágicos (dependiendo del tipo)
 - **Naipes mínimos:** *Ataque mágico:* 5; *Magia:* Piro x2 / Hielo x2 / Electro x2 / Cura x2 (dependiendo del tipo)
 - **Efecto de naipe:** bonifica con un +1 un naipe de Ataque mágico.
 - **Experiencia:** 2
- Primate Y / Primate X**
- **PV:** 18
 - **Cualidades:** Luchador 5, Mágico -, Defensor 6
 - **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna
 - **Naipes mínimos:** *Ataque:* 6, 5, 5 (Daño ■■); *Habilidad:* Deslizarse (Combina este naipe con un naipe de Ataque al defenderte de otro ataque y realizará un contraataque usando el naipe de Ataque combinado con esta habilidad) x1 / Resbalón (Combina con naipe de Ataque. Lanza una cáscara de plátano hacia un personaje para que resbale. Tira ■ y si el resultado es igual o mayor que la puntuación de Defensa del objetivo, pierde su siguiente turno) x1
 - **Efecto de naipe:** bonifica con un +1 a un naipe de Ataque siempre que se use para defenderse o para calcular la iniciativa.
 - **Experiencia:** 3

Soldado Volador

- **PV:** 18
- **Cualidades:** Luchador 5, Mágico -, Defensor 5
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna
- **Naipes mínimos:** *Ataque:* 5, 5 (Daño ■■); *Habilidad:* ¡¿Qué es eso?! x1
- **Efecto de naipe:** bonifica con un +1 un naipe de Ataque siempre que se use para atacar o para calcular la iniciativa.
- **Experiencia:** 3

Bandido

- **PV:** 20
- **Cualidades:** Luchador 7, Mágico -, Defensor 4
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna
- **Naipes mínimos:** *Ataque:* 7, 4, 4 (Daño ■■); *Habilidad:* Rompe-brazo x1
- **Efecto de naipe:** bonifica con un +2 un naipe de Ataque siempre que se use para atacar.
- **Experiencia:** 3

Bandido obeso

- **PV:** 30
- **Cualidades:** Luchador 7, Mágico 4, Defensor 5
- **Resistencias y vulnerabilidades:** inmunidad 100% Fuego
- **Naipes mínimos:** *Ataque:* 7, 5 (Daño ■■); *Ataque mágico:* 4; *Magia:* Piro (Piro+) x1
- **Efecto de naipe:** añade +11 a una tirada de daño de un ataque físico.
- **Experiencia:** 3

Araña de tinaja

- **PV:** 10
- **Cualidades:** Luchador 4, Mágico -, Defensor 2
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna
- **Naipes mínimos:** Ataque: 4 (Daño ■)
- **Efecto de naipe:** elimina este naipe cuando esté en juego y recupera un naipe de Ataque descartado.
- **Experiencia:** 1

Araña de barril

- **PV:** 20
- **Cualidades:** Luchador 1, Mágico -, Defensor -
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna
- **Naipes mínimos:** Ataque: 1 (Daño ■■■□); **Habilidad:** Explosión (Combinar con naipe de Ataque. Este es el único ataque que realiza, acercándose a un personaje y explotando a su lado, haciendo un daño ■■■□). La araña de barril pierde todos sus PV tras esto) x1
- **Efecto de naipe:** todos los ataques físicos quitan 1 PV adicional.
- **Experiencia:** 3

Fantasma farol

- **PV:** 28
- **Cualidades:** Luchador 6, Mágico -, Defensor 5
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna
- **Naipes mínimos:** Ataque: 6, 6, 5 (Daño ■■); **Habilidad:** Drenaje fantasma (Combinar con un naipe de Ataque. Realiza un ataque normal y restablecerá tantos PV como daño haga a su enemigo) x1
- **Efecto de naipe:** todos los ataques físicos sanan al usuario 1 PV.
- **Experiencia:** 4

Neón marino

- **PV:** 8
- **Cualidades:** Luchador 4, Mágico -, Defensor 3
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna
- **Naipes mínimos:** Ataque: 4 (Daño ■)
- **Efecto de naipe:** bonifica con un +1 un naipe de Ataque siempre que se use para defenderse.
- **Experiencia:** 3

Neón gigante

- **PV:** 40
- **Cualidades:** Luchador 7, Mágico -, Defensor 4
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna
- **Naipes mínimos:** Ataque: 7, 7, 7, 4 (Daño ■■■□); **Habilidad:** Escisión (Combinar con un naipe de Ataque. Cuando su reserva de VIT es de 15 o menos, utiliza esta habilidad en su turno para dividirse en 4 neones marinos. Si esto ocurre, los personajes podrán obtener naipes de neón marino al finalizar el combate, pero no de neón gigante) x1
- **Efecto de naipe:** mientras está en juego, el personaje obtiene una resistencia de 2 al daño físico.
- **Experiencia:** 6

Helinauta

- **PV:** 24
- **Cualidades:** Luchador 7, Mágico -, Defensor 7
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna
- **Naipes mínimos:** Ataque: 7, 7, 7 (Daño ■□)
- **Efecto de naipe:** añade +2S a una tirada de daño.
- **Experiencia:** 5



Helinauta



Neón marino

Acuatanque

Fantasma farol

Acuatanque

- **PV:** 32
- **Cualidades:** Luchador 5, Mágico 5, Defensor -
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna
- **Naipes mínimos:** Ataque: 5 (Daño ■■); Ataque mágico: 5; Magia: Electro (Electro+) x1; **Habilidad:** Apoyo en combate (Combinar con un naipe de Ataque mágico. Todos los aliados del acuatanque reciben un bonificador de +1 a sus naipes de Ataque en cualquier situación) x1

- **Efecto de naipe:** bonifica con un +1 un naipe de Ataque en cualquier situación. El jugador/a puede aplicarlo sobre su propio personaje o sobre otro portador/a.

- **Experiencia:** 5

Osado caballero

- **PV:** 28
- **Cualidades:** Luchador 7, Mágico -, Defensor 7
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna
- **Naipes mínimos:** Ataque: 7, 7, 7 (Daño ■□); **Habilidad:** Ataque múltiple (Combinar con un naipe de Ataque. El personaje salta y, al caer, ataque en todas las direcciones. Todos los portador/as reciben un daño ■■) x1
- **Efecto de naipe:** cada vez que el personaje realice un ataque físico hacia un enemigo, los demás enemigos perderán 1 PV adicional.
- **Experiencia:** 5

Gárgola

- **PV:** 34
- **Cualidades:** Luchador 7, Mágico 7, Defensor 5
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna
- **Naipes mínimos:** Ataque: 7, 5 (Daño ■■■□); Ataque mágico: 5, 4; Magia: Piro (Piro+) x2
- **Efecto de naipe:** el jugador/a puede decidir que un enemigo que iba a atacarlo a él ataque a otro portador una vez por asalto.
- **Experiencia:** 6

Pirata

- **PV:** 25
- **Cualidades:** Luchador 6, Mágico -, Defensor 4
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna
- **Naipes mínimos:** Ataque: 6, 6, 4 (Daño ■■■□); **Habilidad:** Estocada (Combinar con un naipe de Ataque 6+). Asesta un golpe que, además del daño normal, deja aturdido al personaje durante 1 turno) x1
- **Efecto de naipe:** el jugador/a puede convertir cualquier naipe de Ataque en uno de puntuación 0 durante el turno.
- **Experiencia:** 5

Pirata volador

- **PV:** 28
- **Cualidades:** Luchador 7, Mágico -, Defensor 5
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna
- **Naipes mínimos:** Ataque: 7, 7, 5 (Daño ■■■□); **Habilidad:** Puño brillante (Combinar con un naipe de Ataque 7+. Su puño brilla y alcanza a un personaje infligiendo un daño ■■■■□) x1
- **Efecto de naipe:** una vez por asalto, el personaje puede anular una defensa de un personaje al que haya atacado.
- **Experiencia:** 5



Barco pirata

- **PV:** 42
- **Cualidades:** Luchador 6, Mágico 6, Defensor 3
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna
- **Naipes mínimos:** Ataque: 6, 3 (Daño ■■□); Ataque mágico: 6, 6; Magia: Electro (Electro+) x1, Aero (Aero+) x1
- **Efecto de naipe:** el jugador/a puede convertir un naipe de Ataque o Ataque mágico en uno de puntuación 9 durante el asalto.
- **Experiencia:** 6

Defensor

- **PV:** 45
- **Cualidades:** Luchador 6, Mágico 7, Defensor 8
- **Resistencias y vulnerabilidades:** resistencia 2 al daño físico
- **Naipes mínimos:** Ataque: 8, 8, 6 (Daño ■■■); Ataque mágico: 7, 7; Élite: Ataque mágico x1; Magia: Piro (Piro+) x1, Hielo (Hielo+) x1
- **Efecto de naipe:** cualquier naipe de Ataque de la mano del jugador/a puede usarse como si se tratara de un naipe de puntuación 0.
- **Experiencia:** 7

Wyvern

- **PV:** 40
- **Cualidades:** Luchador 8, Mágico -, Defensor 6
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna
- **Naipes mínimos:** Ataque: 8, 8, 8, 6 (Daño ■■■■□□); Élite: Ataque x1
- **Efecto de naipe:** el jugador/a puede recuperar un naipe de Ataque que haya sido descartado una vez por turno.
- **Experiencia:** 7

Brujo

- **PV:** 30
- **Cualidades:** Luchador -, Mágico 8, Defensor -
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna
- **Naipes mínimos:** Ataque mágico: 8, 8, 8; Élite: Ataque mágico x1; Magia: Piro (Piro++) x1, Hielo (Hielo++) x1, Electro (Electro++) x1
- **Efecto de naipe:** el jugador/a puede recuperar un naipe de Ataque mágico que haya sido descartado una vez por turno.
- **Experiencia:** 7

Bégimo

- **PV:** 48
- **Cualidades:** Luchador 9, Mágico -, Defensor 7
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna
- **Naipes mínimos:** Ataque: 9, 9, 9, 7, 7 (Daño ■■■■■□□□□); Élite: Ataque x2
- **Efecto de naipe:** el jugador/a puede recuperar un naipe de élite de Ataque que haya sido descartado a cambio de eliminar este naipe.
- **Experiencia:** 8

Estrella angelical

- **PV:** 32
- **Cualidades:** Luchador -, Mágico 9, Defensor -
- **Resistencias y vulnerabilidades:** resistencia 3 a ataques físicos y mágicos
- **Naipes mínimos:** Ataque mágico: 9, 9, 9, 9, 9; Élite: Ataque mágico x2; Magia: Piro (Piro++) x1, Hielo (Hielo++) x1, Electro (Electro++) x1, Aero (Aero++) x1, Paro (Paro+) x1, Prisa (Prisa+) x1
- **Efecto de naipe:** el jugador/a puede recuperar un naipe de élite de Ataque mágico que haya sido descartado a cambio de eliminar este naipe.
- **Experiencia:** 8

Bégimo**Wyvern****Estrella angelical****Brujo****Defensor**

INCORPÓREOS

Umbrío

- PV: 14
- **Cualidades:** Luchador 6, Mágico -, Defensor 5
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna
- **Naipes mínimos:** Ataque: 6 (Daño ■■)
- **Efecto de naipe:** bonifica con un +1 un naípe de Ataque siempre que se use para atacar. El jugador/a puede descartar este naípe y adquirir un naípe de Ataque de su baraja para incluirlo en la mano de combate.
- **Experiencia:** 2

Trepador

- PV: 10
- **Cualidades:** Luchador 5, Mágico -, Defensor 5
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna
- **Naipes mínimos:** Ataque: 5 (Daño ■); **Habilidad:** Cambio de forma (Combinar con un naípe de Ataque 5+). El trepador puede cambiar de forma, lo que podrá aumentar a 6 Luchador o Defensor a cambio de descender a 4 la que no se elija. El naípe de Ataque aumenta a puntuación 6) x1
- **Efecto de naipe:** mientras está en juego, el dado completo del personaje nunca se volverá a lanzar a pesar de sacar un 6 tanto en el mismo dado completo como en un dado sincorazón de la misma prueba de dados. El jugador/a puede descartar este naípe y adquirir un naípe de habilidad cualquiera de su baraja para incluirlo en la mano de combate.
- **Experiencia:** 2

Dragón

- PV: 34
- **Cualidades:** Luchador 7, Mágico -, Defensor 4
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna
- **Naipes mínimos:** Ataque: 7, 7, 4 (Daño ■■■)
- **Efecto de naipe:** añade ■ a una tirada de daño de un ataque físico. El jugador/a puede descartar este naípe y adquirir un naípe cualquiera de su baraja para incluirlo en la mano de combate.
- **Experiencia:** 5

Asesino

- PV: 25
- **Cualidades:** Luchador 6, Mágico -, Defensor 6
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna
- **Naipes mínimos:** Ataque: 6, 6, 6 (Daño ■■); **Habilidad:** Deslizamiento (Combinar con un naípe de Ataque 6+). Todo ataque realizado con un naípe de Ataque 5 o inferior no afectará al asesino hasta finalizar el asalto) x1
- **Efecto de naipe:** el personaje puede esquivar y bloquear ataques con un naípe de Ataque que tenga el mismo valor que el utilizado contra él o ella en lugar de que deba de tener una puntuación superior. El jugador/a puede descartar este naípe y adquirir un naípe cualquiera de su baraja para incluirlo en la mano de combate.
- **Experiencia:** 5

Samurái

- PV: 32
- **Cualidades:** Luchador 8, Mágico -, Defensor 5
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna
- **Naipes mínimos:** Ataque: 8, 8, 8, 6, 6 (Daño ■■■); **Élite:** Ataque x1; **Habilidad:** Huracán de espadas (Combinar con un naípe de Ataque 8+). El samurái coge las vainas de sus dos espadas para hacer un ataque múltiple, añadiendo ■■ al daño habitual) x1
- **Efecto de naipe:** el jugador/a puede , una vez por asalto, tomar un naípe de Ataque de puntuación mínima 2 y hacer dos ataques con él. Cada ataque que se considerará igual que si se hubiera hecho con un naípe de Ataque de la mitad de puntuación del original (redondeado a la baja). El jugador/a puede descartar este naípe y adquirir un naípe cualquiera de su baraja para incluirlo en la mano de combate.
- **Experiencia:** 7



Umbrío



Hechicero

Bailarina

- PV: 28
- **Cualidades:** Luchador 6, Mágico -, Defensor 8
- **Resistencias y vulnerabilidades:** ninguna
- **Naipes mínimos:** Ataque: 8, 6, 6, 6 (Daño ■■); **Habilidad:** Danza asesina (Combinar con un naípe de Ataque 6+). Todas las bailarinas en combate se juntan de forma fugaz para asestar golpes a un mismo objetivo. Realiza un ataque normal y añade ■■ por cada bailarina adicional en el combate además del usuario) x1
- **Efecto de naipe:** todos los ataques añaden un +1 al daño por cada aliado en combate. Esto no incluye a las invocaciones. El jugador/a puede descartar este naípe y adquirir un naípe cualquiera de su baraja para incluirlo en la mano de combate.
- **Experiencia:** 6

Enloquecedor

- PV: 40
- **Cualidades:** Luchador 8, Mágico -, Defensor 5
- **Resistencias y vulnerabilidades:** resistencia 2 a ataques físicos
- **Naipes mínimos:** Ataque: 8, 8, 8, 4 (Daño ■■■■); **Élite:** Ataque 1; **Habilidad:** Rompe-brazo x1, Rompe-coraza x1
- **Efecto de naipe:** añade ■■ a una tirada de daño de un ataque físico. El jugador/a puede descartar este naípe y adquirir un naípe cualquiera de su baraja para incluirlo en la mano de combate.
- **Experiencia:** 7

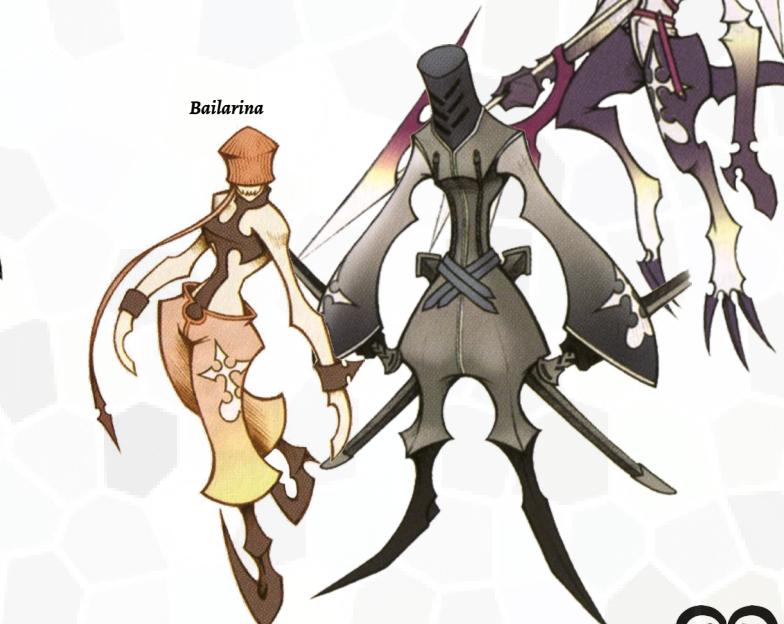
Tahúr

- PV: 28
- **Cualidades:** Luchador -, Mágico 5, Defensor -
- **Resistencias y vulnerabilidades:** resistencia 3 a ataques físicos y ataques mágicos
- **Naipes mínimos:** Ataque mágico: 5; **Habilidad:** ¡A Jugar! (Combinar con un naípe de Ataque mágico 5+). Al tahúr no le gusta combatir, así que sólo utiliza esta habilidad para jugar con otro personaje a un juego de azar. Tanto el tahúr como el objetivo de esta habilidad lanzan ■■■, y quien obtenga menor resultado perderá la mitad de los PV que tenga actualmente en su reserva. Si el que ha ganado ha obtenido el más del doble en el resultado, el perdedor se quedará a 1 PV) x1
- **Efecto de naipe:** el jugador/a puede descartar este naípe y adquirir cualquier naípe de su baraja para incluirlo en la mano de combate, o bien robar un naípe al azar al personaje que deseé.
- **Experiencia:** 7

Dragón

Hechicero

- PV: 36
- **Cualidades:** Luchador 6, Mágico -, Defensor 5
- **Resistencias y vulnerabilidades:** invulnerabilidad a Fuego, Frío, Rayo y Viento
- **Naipes mínimos:** Ataque: 6, 6, 6, 5 (daño ■■); **Élite:** Ataque x1
- **Efecto de naipe:** cuando el jugador/a pone este naípe en juego, decide un elemento. Hasta el final del asalto, el personaje será inmune a dicho elemento.
- **Experiencia:** 8



Samurái