

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME

MANUAL DE REGLAS REESCRITO

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC® THE BOARD GAME

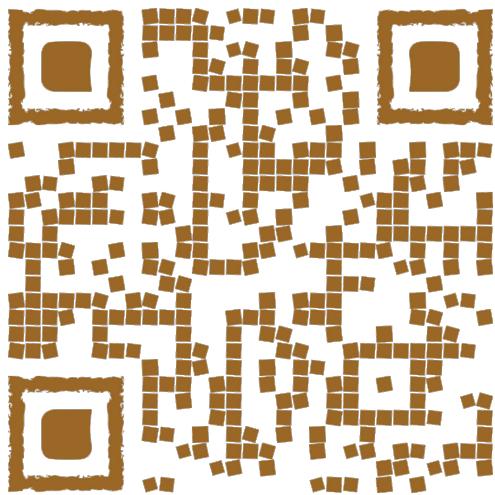
Reescritura

Hermann “Heegu” Karppela

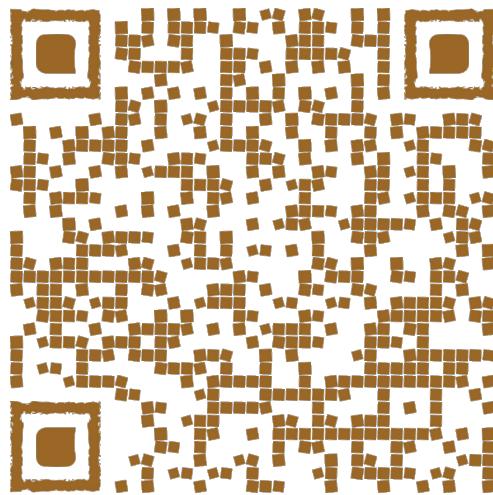
24 de octubre de 2024

Se trata de una versión inédita creada en GitHub a partir del commit [d2df577](#).

Se trata de un proyecto impulsado por la comunidad, que cuenta con un [repositorio en GitHub](#). Todo el mundo es bienvenido a contribuir, hacer cambios y corregir errores. Si simplemente quieres dejar comentarios, por favor hazlo en el [hilo original de BoardGameGeek](#).



Escanear para abrir el repositorio [GitHub](#).



Escanear para abrir el hilo [BoardGameGeek](#).



Contenido

Introducción	4
Modos de Juego.....	5
Componentes.....	6
Preparación	8
Estructura de las Rondas.....	11
Turnos del jugador.....	12
Héroes.....	15
Construcción del Mazo	18
Recursos	22
Ciudad	23
Elementos del Mapa	24
Unidades	27
Combate.....	31
Reglas IA	38
Dificultad	40
Comercio	42
Fin del Escenario.....	43
Expansiones	44
Localizaciones del Mapa.....	46
Índice	53
Créditos	54
Notas.....	55





INTRODUCCIÓN

El continente de Antagarich está en guerra ya que varias Facciones diferentes, lideradas por sus Héroes, luchan por la supremacía. ¡Elige tu Facción y Héroe y destierra a tus enemigos de estas tierras!

Heroes of Might and Magic III: The Board Game es un juego de mesa RPG de estrategia táctica para 1–3 jugadores usando el juego base, o para más usando expansiones.

Aviso: En este reglamento, los términos del juego y de los componentes comienzan por Mayúscula. **El texto en negrita** se utiliza para llamar la atención sobre normas importantes. *La cursiva* se utiliza para los ejemplos de juego. **Los hiperenlaces en color marrón** (p. 4) te llevarán a otras partes de este libro.

Excepciones y notas con **hiperenlaces de color ámbar** (p. 4) se explican en recuadros como este.

Los cambios que generen conflicto en las reglas de los componentes siguen esta prioridad: Cartas de Jugador, Cartas de Unidad, Tableros de Ciudad, Libro de Misiones, este libro de reglas.





MODOS DE JUEGO

Cada partida de Heroes III se juega utilizando un Escenario del Libro de Misiones. Hay cuatro tipos de Escenarios:

Enfrentamiento

Un modo totalmente competitivo para 2–3 jugadores.

Campaña

Un modo para un jugador de Escenarios conectados contra una IA enemiga. Para las reglas exclusivas del Modo Solitario, ver [las reglas con IA](#) (p. 38) y [Fin de Escenario](#) (p. 43). En los Libros de Misiones de Campaña se detallan otros cambios en las reglas.

Alianza

Un modo por equipos 2 contra 2. Necesitarás un pack de expansión para jugar una partida de 4 jugadores.

Cooperativo

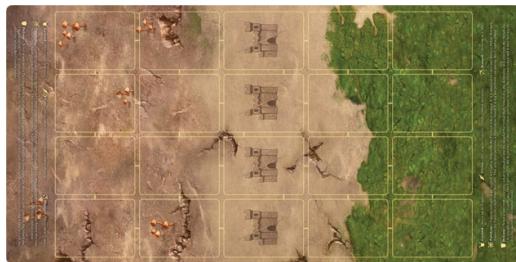
Un modo cooperativo para 2–3 jugadores en el que todos comparten el mismo objetivo.





COMPONENTES

Esta guía ofrece un resumen de todos los componentes incluidos en cada expansión. Para obtener información detallada, incluidas cantidades exactas e imágenes de cada componente, consulta el contenido oficial en la guía de Archon.



Tablero de Combate (p. 31)



Campo de Batalla
(*Expansión de Batalla*)



Ficha de Iniciativa
(*Expansión de Batalla*)



Loseta de Mapa (p. 24)



Carta de Héroe (p. 16)



Tablero Ciudad (p. 23)



Ficha del Grial (p. 50)



Ficha de Oro (p. 22)



Ficha de Material (p. 22)



Objetos de Valor (p. 22)



Ficha Construir (p. 13)



Ficha Población (p. 13)



Ficha Hechizos (p. 13)



Ficha de Moral (p. 13)



Ficha de Parálisis/Defensa (p. 32)



Ficha de Daño (p. 32)



Fichas de PM (p. 12)



Cubos de Facción



Cubo Negro



Carta Moral Positiva
(*Expansión de Batalla*)



Carta Moral Negativa
(*Expansión de Batalla*)



Figuras de Héroes



Carta Evento (p. 45)
(*Expansión Fortaleza*)



Carta de Astrólogos
(p. 11)



Carta de IA (p. 38)



Carta de Aventura
(*Expansión de Batalla*)



Carta Habilidad
(p. 19)



Carta Artefacto
(p. 19)



Carta Hechizo
(p. 20)



Carta de Máquina de Guerra (p. 44)
(*Expansión Murallas*)



Carta de Especialidad del Héroe (p. 20)



Carta de Caract. Potenciada (p. 45)
(*Expansión Infierno*)



Carta de Unidad Neutral (p. 29)



Carta de Unidad de Facción (p. 27)



Carta de Torre de Arqueros (p. 36)



Cartas de Puerta y Muros (p. 36)



Dado de Ataque



Dado de Tesoro



Dado de Recursos



Guía de Rondas (p. 11)



Obstáculos (*Expansión de Batalla*)



PREPARACIÓN

Esta sección te guiará a través del proceso de preparación de un Escenario del Libro de Misiones.

1. Selecciona un escenario del Libro de Misiones. Para tu primera partida, te recomendamos escoger el escenario "Un Mundo Feliz" (ver página 7 en el Libro de Misiones).
2. Escoge tu Facción de las disponibles.
3. Escoge un Héroe de tu Facción como Héroe Principal. Cada Facción tiene al menos una Carta de Héroe de doble cara, con cada lado representando a un héroe diferente.
4. Toma los siguientes componentes pertenecientes a tu Facción:
 - a) 1 × Carta de Héroe de doble cara (por el lado del Héroe elegido)
 - b) 2 × Figuras del Héroe
 - c) 7 × Losetas de los Edificios de la ciudad
 - d) 1 × Tablero de Ciudad
 - e) 7 × Carta de Unidad a doble cara
 - f) 3 × Carta de Especialidad específica del Héroe (del Héroe elegido)
 - g) 1 × Carta de la Habilidad específica del Héroe (del Héroe elegido)
 - h) 20 × Cubos de la Facción elegida
 - i) 1 × Ficha de Construcción
 - j) 1 × Ficha de Población
 - k) 1 × Ficha de Libro de Hechizos
 - l) 3 × Fichas de Movimiento
5. Coloca uno de tus Cubos de Facción en la primera Casilla del Registro de Ni-
- veles que se encuentra en la Carta de Héroe. (Representada por un "1"). Tu Héroe es ahora de nivel 1.
6. Coloca las Losetas de Mapa y otros componentes específicos del escenario como se muestra en el Libro de Misiones.
7. Coloca el Tablero de Ciudad de tu Facción elegida delante de ti y coloca las Losetas de los Edificios de la ciudad a su lado. Comprueba qué edificios están ya construidos en el Escenario que vas a jugar y coloca sus respectivas Losetas en el Tablero de Ciudad. Resuelve cualquier efecto inmediato de los Edificios ya construidos al final de la preparación.
8. Establece tus ingresos iniciales según indique el Escenario colocando Cubos de tu Facción en los niveles de ingresos de tu Tablero de Ciudad. Coloca las Fichas de Población, Construcción y Libro de Hechizos en sus respectivas ranuras en el Tablero de Ciudad.
9. Agrupa las Fichas de Recursos en diferentes montones al alcance de todos. Toma los Recursos iniciales indicados por el Escenario y colócalos junto a tu Tablero de Ciudad. Esta es tu reserva de recursos.
10. Separa las fichas restantes en sus respectivos montones.
11. Ordena las Cartas de Características en cuatro montones: Ataque, Defensa, Poder y Conocimiento. Consulta las Características de tu [Carta de Héroe](#) (p. 16) y toma el número correspondiente de cada montón. Éste es tu Mazo Inicial.



12. Si tu Héroe Principal es un Héroe de Fuerza ♀, añade 1 copia del Hechizo Flecha Mágica a tu Mazo, y si es un Héroe de Magia ⚡, añade 2 copias.
13. Añade la **Habilidad** (p. 19) de tu Héroe y la Carta de Nivel 1 de su **Especialidad** (p. 20) a tu Mazo.
14. Baraja tu Mazo Inicial y colócalo boca abajo junto a tu Carta de Héroe. Este Mazo es el **Mazo del Héroe de Fuerza y Magia**. Este libro de normas se referirá a él como **Tu Mazo**.
15. Ordena las Cartas de Habilidad, Artefacto y Hechizo en 3 Mazos boca abajo (incluidos los Hechizos de Flecha Mágica no utilizados) y barájalo. De cada uno de estos Mazos toma la Carta superior y colócala boca arriba junto a su Mazo, creando 3 Pilas de Descarte.
16. Escoge la **Dificultad** (p. 40) del Escenario y toma sus respectivos Bonus de Inicio.
17. Ordena las Unidades Neutrales en 4 Mazos según su nivel (★☆☆☆). Baraja los Mazos y deja espacio para sus Pilas de Descartes.
18. Coloca el tablero de combate al alcance de los jugadores. Comprueba en el Escenario qué Unidades iniciales recibes y colócalas en un montón cerca de tu Tablero de Ciudad, separadas del resto de Unidades de tu Facción.
19. Coloca la Guía de Rondas junto al mapa de juego y coloca un Cubo Negro en el espacio “1”.
20. Baraja las Cartas de Proclamación de los Astrólogos y colócalas boca abajo junto a la Guía de Rondas.
21. Orienta tu Loseta inicial a tu gusto. Elige qué figura de Héroe representa a tu Héroe Principal en esta partida y coloca la figura elegida en la Casilla central de tu Loseta Inicial.
22. Elige un jugador inicial. El jugador ini-
- cial nunca cambia durante la partida.





El juego se estructura en Rondas, en las que cada jugador realizará su Turno en el sentido de las agujas del reloj empezando por el jugador inicial. Durante sus Turnos los jugadores moverán sus **Héroes** (p. 15) por el Mapa del Juego, construirán Edificios en su **Ciudad** (p. 23), y reclutarán **Unidades** (p. 27) en un intento de conseguir la victoria del Escenario.

Realiza los siguientes pasos **al inicio de cada Ronda** excepto en la primera:

- Voltea las Fichas de Construcción, Población y Libro de Hechizos dejándolas en su lado activo.
- Voltea las fichas de puntos de movimiento (PM) a su lado verde activo.
- Recupera los usos de los Efectos Exper-
to

Ahora, dependiendo del número de Ronda actual, los jugadores realizarán lo siguiente:

- Las rondas impares son **Rondas de Recursos**. Todos los jugadores obtienen ingresos de los **Edificios**, **Asentamientos** y **Minas** (p. 48) que controlan. Omite este paso en la primera ronda.
- Las rondas pares son **Rondas de Astrólogos**. Roba una Carta de Proclamación de Astrólogos y resuelve sus efectos.
- Si el Escenario tiene Eventos marcados en la Guía de Rondas que ya se han alcanzado, resuélvelos.

Tras el inicio de la Ronda, los jugadores toman Turnos en el sentido de las agujas del reloj como se describe en la siguiente sección. Después de que todos los jugadores hayan jugado su Turno, mueve el Cubo Negro de la Guía de Rondas un espacio hacia adelante e inicia una nueva Ronda. Sigue jugando Ron-

das hasta que se cumpla alguna de las condiciones de finalización del Escenario.



En juego de Alianza, los equipos toman turnos alternados. Al inicio del primer turno de tu equipo en la Ronda, elige quién jugará primero en esa Ronda.



Al comienzo de tu Turno actualiza tu mano de Cartas siguiendo estos pasos:

- Descarta cualquier número de Cartas de tu mano. Si tu mano supera tu Límite de Mano , debes descartar cartas para que coincidan con el Límite.
- A continuación puedes robar Cartas hasta el Límite de tu Mano.
- Resuelve cualquier habilidad 'al inicio de tu turno' después de robar.

Tu Límite de Mano actual depende del **Nivel** (p. 17) de tu Héroe. El comienzo de tu Turno es la única vez que se comprueba el Límite de tu Mano.

Los jugadores pueden realizar tres tipos de Acciones: **Movimiento**, **Ciudad** y **Moral**. Cuando todos los jugadores hayan gastado sus Puntos de Movimiento y no quieran utilizar más Acciones, la Ronda actual habrá terminado.

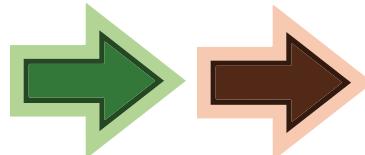
Acciones de Movimiento

Las Acciones de Movimiento se realizan gastando Puntos de Movimiento (PM). Un jugador puede usar PM **sólo durante su turno**.

Por cada 1 PM gastado puedes realizar una de las siguientes acciones:

- Mover un Héroe 1 Casilla.
- Revisitar (p. 25) la Casilla actual del Héroe.
- Continuar el combate (p. 33) de unidades Neutrales por 1 PM adicional.
- Descubrir una **Loseta de mapa** (p. 25) si tu Héroe se encuentra adyacente a ella.
- Colocar una nueva Loseta de Mapa de

tu reserva de **Losetas Lejanas de Mapa** (II–III).



Una ficha de movimiento activa y otra inactiva.

Marca la cantidad de PM que has usado volteando tus Fichas de Movimiento a su lado marrón inactivo. Si un jugador tiene un **Héroe Secundario** (p. 15), utiliza sus movimientos por separado. Los héroes pueden gastar PM en cualquier orden.

Los Héroes Aliados pueden moverse unos a través de otros pero no pueden detener su movimiento en la misma Casilla. Cuando te mueves a través de una Casilla con un Héroe aliado, no **Resuelvas** (p. 25) la Casilla donde se encuentra el Héroe aliado.

Siempre que se indique que ganas PM, a veces representado por el símbolo , sólo será válido **durante ese turno**. En la situación de que dos Héroes aliados sean forzados a la misma Casilla debes usar tu siguiente PM para mover a uno de ellos fuera de esa Casilla.



Acciones de Ciudad

Cada una de las siguientes Acciones de Ciudad se utilizan **una vez por Ronda**. Estas Acciones pueden realizarse en cualquier momento durante el Turno de cualquier jugador, excepto durante el Combate o cuando tu Acción de Ciudad interrumpiese otra Acción. Por ejemplo, no puedes robar cartas de Hechizo simultáneamente con la Ficha del Libro de Hechizos.

Cuando un jugador anuncia que está a punto de comenzar el Combate, puedes reaccionar con las Acciones de Ciudad antes de realizar cualquier paso de la **preparación de Combate**. (p. 31)

Después de realizar una Acción de Ciudad, voltea la Ficha respectiva sobre su lado inactivo en tu Tablero de Ciudad. No puedes volver a usar esta Acción hasta el comienzo de la siguiente Ronda, cuando se renuevan las Fichas.

-  Ficha de Construcción, usada para ampliar tu **Ciudad** (p. 23).
-  Ficha de Población, usada para Reclutar o Reforzar **Unidades** (p. 27) o para Reclutar un **Héroe Secundario** (p. 15).
-  Ficha de Hechizos, usada para la compra de **Hechizos** (p. 20). Requiere el edificio Cofradía de Magos.

Acciones de Moral

Los jugadores pueden ganar o perder Moral a través de varios efectos del juego. Cuando ganas Moral, toma una Ficha de Moral Positiva . Sólo puedes tener una ficha de este tipo. Si estás a punto de ganar una segunda Ficha puedes gastar inmediatamente la primera antes de ganar la segunda. Se puede usar una Ficha de Moral Positiva para cualquiera de las siguientes Acciones en cualquier momento:

- Robar una Carta de tu Mazo.
- Descartar cualquier número de Cartas,

luego roba ese número de Cartas.

- Relanzar cualquier dado que hayas lanzado.

Si pierdes Moral, descarta una Ficha de Moral Positiva  si tienes una; de lo contrario, gana un Token de Moral Negativa . De igual modo, ganar Moral Positiva cuando tienes una Ficha de Moral Negativa, la descarta. Si ganas una segunda Ficha de Moral Negativa, en su lugar debes **descartar tus Cartas** la próxima vez que termines tu turno.

La Facción Necrópolis  ignora los efectos de Moral. No pueden ganar ni perder moral por ningún motivo.



Turno de Ejemplo

Alice, que interpreta a la Heroína Catherine la Caballero, comienza su Turno. Tiene 3 cartas en la mano de la ronda anterior y decide descartar 2 de ellas antes de robar cartas de su Mazo hasta llegar al Límite de su Mano. . El límite actual es 5, ya que su Héroe Principal es de Nivel 3, por lo que roba 4

cartas (ver *Efectos de Nivel* (p. 17)).

Luego gasta su Ficha de Construcción para hacer la Vivienda ★ y después su Ficha de Población para Reclutar (p. 27) Campeones ★. Puede hacerlo ya que antes había construido las Viviendas de Nivel inferior (★ y ☆) y tiene Recursos (p. 22) suficientes para las Acciones.

Ya preparada para la próxima batalla, gasta un PM para mover su Héroe a una Casilla adyacente ocupada por Sandro el Nigromante, un Héroe enemigo controlado por Bob. Cuando Alice anuncia el Combate ambos jugadores aún tienen la oportunidad de realizar Acciones de Ciudad.





Los Jugadores controlan siempre a un Héroe Principal y, además, pueden reclutar a un Héroe Secundario. Un "Héroe" puede referirse a cualquiera de ellos. Los Héroes se utilizan para realizar Acciones de Movimiento en el tablero de juego y para iniciar Combates contra enemigos con el fin de alcanzar una condición de victoria en el Escenario.

Héroe Principal

El Héroe Principal está representado por su Figura, su Carta de Héroe y su Mazo. El Héroe Principal tiene 3 . Sólo el Héroe Principal puede usar el Mazo.

Cada Héroe Principal comienza el juego en el Nivel 1 y puede avanzar hasta el Nivel 7 ganando Experiencia. La experiencia se adquiere ganando Combates (p. 34), visitando ciertas Localizaciones (p. 46) o con el Dado de Tesoro (p. 46). Ganar 1 de Experiencia se representa con el símbolo .

Héroe Secundario

Si controlas una Ciudad o un Asentamiento, puedes contratar un Héroe Secundario volteando la Ficha de Población y pagando 10 de Oro .

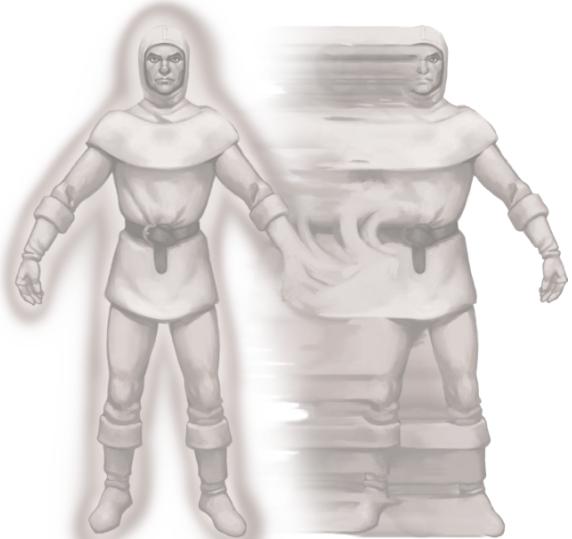
Las Unidades **no pueden ser Reclutadas o Reforzadas** (p. 27) cuando se utiliza la Ficha de Población para reclutar un Héroe Secundario.

Tu Héroe Secundario usa la figura del Héroe restante de tu Facción. Puedes marcar esta figura con una ficha, como un Cubo de Facción, para diferenciarlo del Héroe Principal. Despues de contratar a un Héroe Secundario, coloca la figura en una Ciudad o Asen-

tamiento que controles. **Sólo puedes tener un Héroe Secundario a la vez.**

Los Héroes Secundarios tienen **2** ; Cuando obtengas un Héroe Secundario toma 2 Fichas de Movimiento extra, representarán sus PM. No tienen Carta de Héroe, **no pueden ganar Experiencia y no puede usar Cartas de tu Mazo** en ningún momento por ningún motivo. Si un Héroe Secundario gana alguna Carta colócala en tu mano de forma normal (ver **construcción de Mazo** (p. 18)). Se considera que los Héroes Secundarios tienen el mismo Nivel que el Héroe Principal a efectos de resolver **Combates Rápidos** (p. 31).

Si tu Héroe Secundario es atacado por un Héroe enemigo puedes elegir que ese Héroe sea **derrotado instantáneamente en lugar de luchar** (p. 33). Cuando un Héroe Secundario es derrotado elimínalo del juego. Pueden ser Reclutados de nuevo con otro uso de la Ficha de Población.



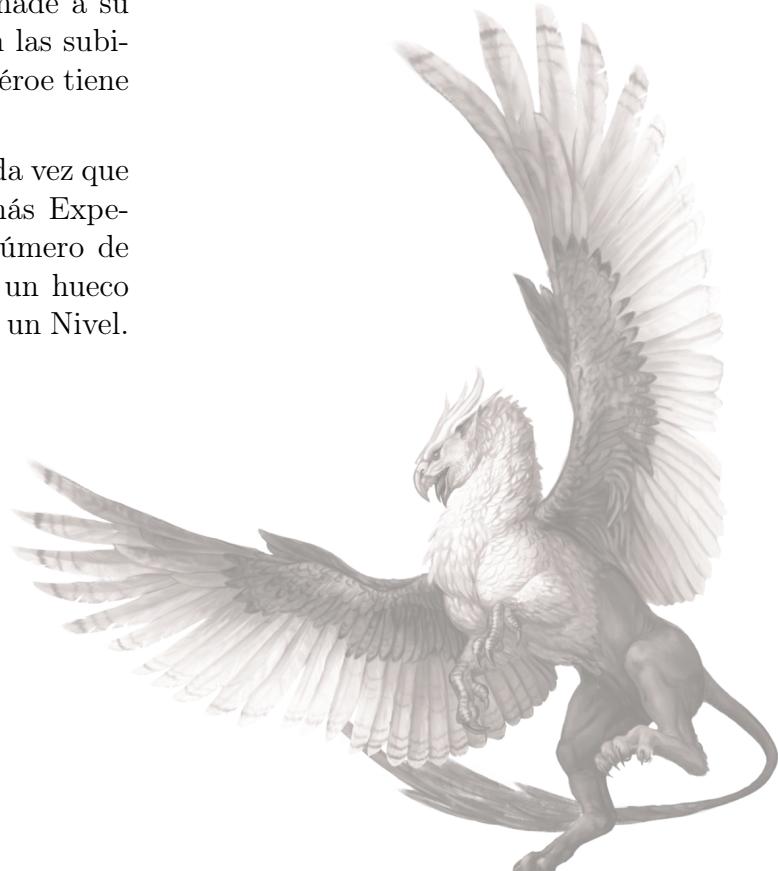
Carta del Héroe

1. **Nombre** – Nombre del Héroe. Usado como identificador. No afecta en el juego.
2. **Clase** – Clase del Héroe. No afecta en el juego.
3. **Tipo** – Tipo de Héroe (Fuerza  o Magia ). Determina la cantidad de Hechizos de Flecha Mágica en tu Mazo Inicial (1 o 2 respectivamente).
4. **Color de Facción** – Color de los cubos y miniaturas de la Facción.
5. **Ataque** – Número de Cartas de Ataque en tu Mazo Inicial.
6. **Defensa** – Número de Cartas de Defensa en tu Mazo Inicial.
7. **Poder** – Número de Cartas de Poder en tu Mazo Inicial.
8. **Conocimiento** – Número de Cartas de Conocimiento en tu Mazo Inicial.
9. **Habilidad Inicial** – Recordatorio de la Carta de Habilidad con la que comienza el Héroe.
10. **Especialidad del Héroe** – Las Cartas de Especialidad que el Héroe añade a su mazo al principio del juego y en las subidas de Nivel específicas. Cada Héroe tiene tres Cartas de Especialidad.
11. **Seguimiento de Niveles** – Cada vez que un Héroe Principal gana 1 o más Experiencia , mueve el cubo ese número de pasos. Cuando el cubo alcanza un hueco de la fila superior, el Héroe gana un Nivel.



Carta del Héroe

- | | |
|----------------------------|-----------------------------------|
| 1. Nombre | 7. Poder |
| 2. Clase | 8. Conocimiento |
| 3. Tipo | 9. Habilidad Inicial |
| 4. Color de Facción | 10. Especialidad |
| 5. Ataque | 11. Seguimiento de Niveles |
| 6. Defensa | |



Efectos de subir de Nivel

Los Héroes Principales siempre comienzan cada Escenario en el Nivel 1 y pueden subir de Nivel ganando Experiencia ★. Las fuentes más comunes para adquirir experiencia son con el Dado del Tesoro ☰ (p. 46) y Combatiendo (p. 34). Cada Nivel requiere **2 de Experiencia**. Cuando un Héroe Principal alcanza un nuevo Nivel resuelve sus efectos de subida inmediatamente. Ganar Experiencia a Nivel 7 no tiene efecto.

El Seguimiento de Nivel en tu Carta de Héroe muestra la siguiente información:

- El Nivel actual de tu Héroe Principal y la cantidad de Experiencia ganada, mostrada por la posición del cubo.
- Su límite de mano ♦.
- El número de Efectos Expertos (p. 19) ♔ que puedes usar en una Ronda.
- En qué Niveles tu Héroe Principal debe Buscar (p. 18) una nueva Carta de Habilidad (p. 19) o ganar una Carta de Especialidad (p. 20). Los números de nivel escritos en dorado en el seguimiento de niveles (IV, IV y VI) te dan una Carta de Especialidad, mientras que los niveles plateados (2, 3, 5, 7) te dan una Carta de Habilidad.

Lista de los efectos de nivel:

- **Nivel 1** – Tu límite de mano es 4. Añade tu primera Carta de Especialidad a tu Mazo.
- **Nivel 2** – Busca (2) en el Mazo de Habilidades. Puedes jugar 1 Carta con su Efecto Experto por Ronda.
- **Nivel 3** – Tu límite de mano es 5. Busca (2) en el Mazo de Habilidades.
- **Nivel 4** – Gana tu segunda Carta de Especialidad. Puedes jugar 2 Cartas con su Efecto Experto por Ronda.
- **Nivel 5** – Tu límite de mano es 6. Busca (2) en el Mazo de Habilidades.
- **Nivel 6** – Gana tu tercera carta de especialidad. Puedes jugar 3 Cartas con su Efecto Experto por Ronda.
- **Nivel 7** – Tu límite de mano es 7. Busca (2) en el Mazo de Habilidades.





Mazo del Jugador

Todos los jugadores tienen un Mazo que representa las habilidades y el equipo del Héroe. Los mazos pueden contener cartas de Características, Habilidades, Hechizos, Artefactos y la Especialidad del Héroe. El mazo de cada jugador comienza con 9 cartas, creado durante la preparación del juego.

Normas generales de las cartas

1. Las cartas **sólo pueden ser jugadas en tu Turno** o en un **Combate** (p. 31) que involucre a tu **Héroe Principal**.
2. Después de usar una carta, descártala en tu propia Pila de Descartes.
3. Si Tu Mazo está vacío cuando necesites robar una Carta, **baraja tu Pila de Descartes** y úsala como nuevo Mazo.
4. Cuando tu Héroe gane una Carta, colócala **diréctamente en tu Mano** a menos que se indique lo contrario.
5. Cuando se indique **Buscar** (X) en los Mazos de Habilidades, Artefactos o Hechizos, puedes mirar las (X) Cartas superiores del Mazo, quedarte una y descartar las otras, **O** puedes ganar la carta visible de tu Pila de Descartes.
6. Los Mazos de Habilidades, Artefactos y Hechizos tienen sus propias Pilas de Descartes, creadas durante la preparación, que ayudan a identificar los Mazos. Si un Mazo se queda sin Cartas, baraja la Pila de Descartes como nuevo Mazo, descarta su Carta superior y forma una nueva Pila. Siempre que una Pila de Descartes quede vacía **vuelve a crearla** con su Carta superior.
7. Las cartas tienen los siguientes tipos de efectos:
 - **Instantáneo** ↗ Los efectos se resuelven en el momento.
 - **Activación** ➡ Los efectos deben jugarse al Activar tu propia Unidad en Combate.
 - **Mapa** ♪ Los efectos no pueden utilizarse durante el combate.
 - **En Curso** ⚖ Los efectos duran hasta que se agotan o hasta que el jugador que los jugó comienza su siguiente Turno (lo que ocurra primero).
 - **Permanente** ∞ Las Cartas permanecen en juego hasta que se descartan o se sustituyen. **Sólo puede haber una Carta permanente activa a la vez**; al jugar otra se descarta la primera.
8. Siempre que se te indique **eliminar una Carta**, retríala completamente del juego.



Cartas de Habilidad y Característica Cartas de Artefacto

Todas las Cartas de Habilidad y Característica tienen un **Efecto Básico** y un **Efecto Experto** más fuerte, que se muestra debajo del Efecto Básico. Siempre que juegues una carta de Habilidad o de Característica debes elegir qué efecto utilizas. El número de Efectos que puedes utilizar cada Ronda está limitado por el **Nivel** (p. 17) de tu Héroe Principal. Anota el número de usos que tienes de manera adecuada, como moviendo Cubos Negros dentro y fuera de tu Carta de Héroe.



Carta de
Habilidad



Carta de
Característica

1. Nombre
2. Efecto Básico

3. Efecto Experto
4. Carta específica de Facción*

Las Cartas de Artefacto tienen un efecto superior e inferior. Cuando juegues una tienes que **elegir el efecto** que vas a usar. Se dividen en 3 Niveles: Menor, Mayor y Reliquia. Estos Niveles se refieren a la Potencia total de la Carta y pueden ser consultados al resolver ciertos efectos o durante la preparación del Escenario. De lo contrario, todas las Cartas de Artefacto se barajan normalmente juntas para formar el Mazo de Artefacto independientemente de su Nivel. Se pueden ganar explorando el mapa.

Los Artefactos pueden ser **negociados** (p. 42) en Escenarios de Alianza y Cooperativos.



Artefacto Menor

Artefacto Mayor

1. Nombre
2. Efecto
3. Texto de Ambientación



Artefacto
Reliquia

Ciertas cartas están limitadas a la facción Necrópolis . Cuando un jugador que no pertenece a la facción Necrópolis roba una carta limitada a Necrópolis del Mazo de Habilidades, puede descartarla y robar una nueva Carta como reemplazo o quedársela. El jugador **no podrá usar** esta carta específica de su mano salvo los efectos de descarte de cartas.



Cartas de Hechizos

Las Cartas de Hechizos tienen 3 posibles efectos principales. Utilizar el Hechizo en su versión básica no tiene coste adicional. Para acceder a los demás efectos, puedes **Potenciar** un Hechizo pagando el coste indicado (3) para un resultado más potente (4). Puedes pagar este coste jugando otras cartas por su efecto de Poder (ej. el Poder de Hechizo de Estadísitca) antes de lanzar el Hechizo. Todas las Cartas de Hechizo tienen un efecto alternativo (5). No puedes conservar el Hechizo jugado: lanzar un Hechizo consume todo el Hechizo jugado hasta el momento, y si dejas de jugar cartas, el poder desaparece.



Carta de Hechizo

1. Nombre
2. Escuela de Magia
3. Coste de Potencia
4. Efecto del Hechizo
5. Efecto Alternativo

Los hechizos se pueden conseguir en la Cofradía de Magos. Construirlo también te permite usar la Ficha del Libro de Hechizos para comprar Hechizos. La Ficha no puede ser usada en la **misma Ronda** en la que la Cofradía es construida.

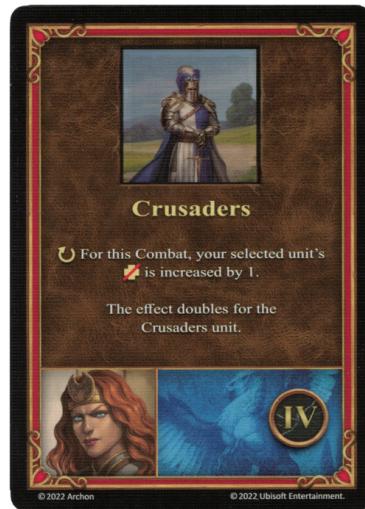
Los Hechizos se pueden **negociar** (p. 42) en Escenarios de Alianza o Cooperativos.

Durante el Combate, **sólo una Carta de Hechizo** puede ser jugada por cada jugador **por Ronda de Combate**.

Cuando usas un efecto que te permite lanzar un Hechizo desde otro lugar que no sea tu mano (como directamente desde el Mazo de Hechizos), coloca ese Hechizo en tu Pila de Descartes después de lanzarlo.

Cartas de Especialidad

Las Cartas de Especialidad del Héroe se ganan **subiendo de Nivel** (p. 17). Cada Héroe Principal tiene un pack único de Cartas de Especialidad. Aunque muchas de estas Cartas tienen efectos parecidos a las Cartas de Hechizo, las Cartas Especiales son **una categoría única de cartas**.



Carta de Especialidad Nivel 4, de Catherine la Caballero.



Ejemplo de Búsqueda

Bob, jugando como Deemer el Brujo, ha construido una Cofradía de Magos durante la Ronda de Juego anterior, permitiéndole ahora usar su Ficha del Libro de Hechizos para comprar Hechizos adicionales.



Usa la ficha y paga el coste de 5 indicado en su Tablero de Ciudad, permitiéndole **Buscar (2)** en el Mazo de Hechizos.



Ahora tiene la opción de ganar la Carta superior de la Pila de Descarte del Mazo de Hechizos, o robar las dos Cartas superiores del Mazo de Hechizos y ganar una de ellas. No está interesado en ganar una Maldición de Hechizo, que está en la parte superior de la Pila de Descarte, y en su lugar decide robar dos Cartas - una Flecha Mágica y una Bola de Fuego.



Decide quedarse con la Bola de Fuego, colo-
cándola en su mano y descartando la Flecha
Mágica en la Pila de Descartes de Hechizos.





Hay tres tipos de recursos: Oro , Materiales de Construcción  y Objetos de Valor .

Los recursos se utilizan para ampliar tu Ciudad (p. 23), para Reclutar Unidades (p. 27) y para comprar Hechizos (p. 20). Puedes obtener recursos de Asentamientos y Minas (p. 48) que tengas marcados (p. 25), y también jugando cartas y tirando dados de recursos .

Siempre que la producción de recursos de un jugador aumente o disminuya, mueve el cubo de ese recurso en su registro de producción el número de espacios apropiado.



Oro



Materiales
de Construcción



Objetos de
Valor



Seguimiento de la Producción de Recursos

Resultados del Dado de Recursos :

 — 2 × Materiales de Construcción

 — 4 × Materiales de Construcción

 — 1 × Objetos de Valor

 — 2 × Objetos de Valor

 — 3 × Oro



 — 6 × Oro

Los jugadores comienzan cada Escenario con el número de Recursos indicado en ese Escenario. Los Recursos también pueden ser negociados (p. 42). No hay límite a la cantidad de Recursos que puedes tener.





Cada facción tiene su propia Ciudad, situada en el centro de su Loseta de Mapa inicial. La ciudad es el lugar más importante, ya que muchos escenarios **pueden terminar** (p. 43) si es **Capturada** (p. 25) por un Héroe enemigo.

El contenido de tu ciudad y el estado general de la facción están representados por el Tablero de Ciudad. Muestra los edificios construidos actualmente, los costes de recursos para futuros edificios, los ingresos de recursos y el estado de las fichas de acción de la ciudad.

Todas las facciones pueden construir los siguientes edificios en sus Ciudades:

- **Alcaldía** – Proporciona ingresos de recursos o una habilidad específica de la facción.
- **Ciudadela** – Te permite Reforzar Unidades cuando usas la Ficha de Población. También **protege tu Ciudad** (p. 36) cuando es atacada.
- **Viviendas** – Permiten Reclutar Unidades. Las Viviendas tienen tres Niveles que desbloquean nuevas Unidades, que deben Construirse en el siguiente orden: ★★☆
- **Cofradía de magos** - donde comprar **Hechizos** (p. 20).
- **Edificios de Facción** - un edificio específico de una facción con un efecto único.

Sólo se puede construir **un Edificio** en cada ronda utilizando la ficha de construcción. Cuando construyas un Edificio, paga su coste en Recursos, gira la Ficha de Construcción a su lado inactivo y coloca la Loseta del nuevo Edificio en su ranura correspondiente del Tablero de la Ciudad. Si el Edificio tiene efectos

inmediatos al construirlo, resuévelos ahora.

Los edificios construidos se representan siempre con un símbolo dentro de un círculo. Los edificios que pueden construirse en el futuro se representan mediante un rectángulo que contiene el coste del edificio en recursos. Algunas Losetas de edificio tienen dos caras y pueden mejorarse y voltearse para representar dos edificios diferentes al mismo tiempo. Estas mejoras deben ser **construidas en orden**.





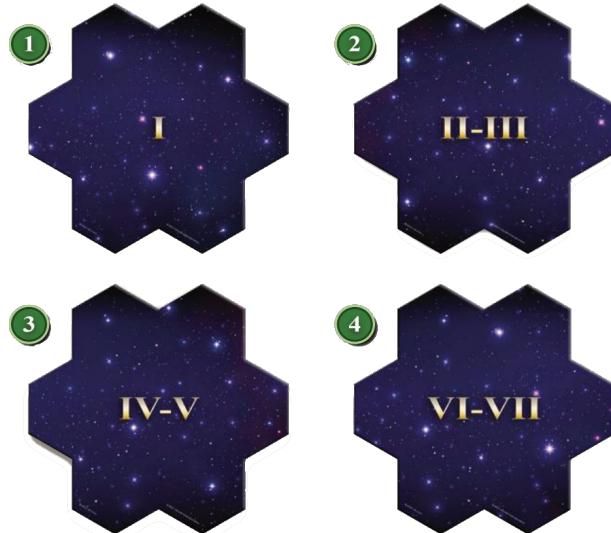
Cada Escenario está formado por Losetas de Mapa. Los jugadores empiezan en la Loseta de Inicio (I) de su facción. Otras Losetas se pueden descubrir y colocar como se describe en la siguiente página. Durante la preparación, se seleccionan aleatoriamente Losetas boca abajo de la pila de Losetas del Mazo descritas en el Escenario.

El **número romano** de cada Loseta describe la **dificultad de las Unidades Neutrales** de esa Loseta, así como las recompensas que los jugadores pueden encontrar en esa Loseta. Las Losetas iniciales (I) son las más fáciles y las Losetas centrales (VI-VII) son las más difíciles.



Descripción de Losetas de Mapa

Cada Loseta de Mapa se compone de 7 **Casillas** que los Héroes pueden **Visitar**. Cuando un Héroe se mueve a una Casilla inmediatamente se visita o se provoca un **Combate** (p. 31) contra las Unidades que la guardan antes de visitarla. Las Casillas Vacías no provocan nada. Las líneas amarillas en el borde de las Casillas no pueden atravesarse. Los **números romanos** (p. 40) indican que están custodiadas por Enemigos Neutrales contra los que hay que luchar para poder Visitarla.



1. Losetas Iniciales: I
2. Losetas Lejanas: II-III
3. Losetas Cercanas: IV-V
4. Losetas Centrales: VI-VII



- | | |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Casilla Vacía 2. Localización 3. Artefacto 4. Dificultad | <ol style="list-style-type: none"> 5. Línea de Borde 6. Casilla Bloqueada 7. Nombre de Loseta F2 o #N3 |
|--|---|

En una Casilla Bloqueada no se puede entrar, pero sí salir.

Tipos de Localizaciones

Visitar Casillas proporciona beneficios a los Héroes, como Recursos o Cartas (ver **Tipos de Casillas** (p. 46)). Se dividen en tres tipos:

- **Visible** – Una vez visitada se coloca un cubo negro en ella. Trátala como una Casilla Vacía si tiene un Cubo Negro.
- **Marcada** – Estas Casillas pueden ser capturadas para aportar beneficios pasivos. Cuando la visites coloca un cubo de tu facción en ella. Un Héroe que visita una Casilla marcada por otro Héroe reemplazará el cubo por uno propio para **robarle** los efectos de la Casilla. Héroes Aliados tratan este caso **como si la Casilla estuviese vacía**.
- **Revisitable** – Puedes visitar esta Casilla varias veces. No se colocan cubos durante la visita. Tienes que pagar 1 PM por visitar otra vez la Casilla.

Colocando y descubriendo nuevas Losetas

Los Héroes pueden gastar 1 PM para revelar una Loseta boca abajo adyacente o colocar una Loseta Lejana (II–III) de su propia reserva de Losetas. Las Losetas boca abajo **se mantienen ocultas para todos los jugadores** hasta que alguien las revele. Las Losetas nuevas deben ser colocadas adyacentes al Héroe que gaste su PM y conectarla con dos Losetas ya existentes. También deben colocarse en una posición válida de manera que sea accesible desde el resto de Losetas colindantes. Puedes rotar las nuevas Losetas, tanto si las añades como si las revelas.

Al Visitar una Casilla Visitable, **debes** colocar un cubo negro en ese Campo incluso si no puedes o decides no usar los efectos de esa Casilla.



Puedes añadir la Loseta aquí, porque está adyacente a otras dos Losetas

Turno de Ejemplo

Alice quiere capturar una *Mina* (p. 48) adyacente con su Héroe Principal, Sandro el Nigromante. Gasta 1 PM para colocarse en la Mina, lo cual inicia un *Combate* (p. 31) contra Unidades Neutrales, ya que la Caja tiene una *Dificultad* (p. 40) y no ha sido marcado antes por otros jugadores.



La Mina resulta estar custodiada por Trogloditas, que tienen 3 HP . La mano actual de Alice consiste en una Carta de Poder, un Rayo, Prisa y un Portal de Ciudad. Durante el Combate, lanza el Rayo y lo Potencia con el efecto alternativo (inferior) de Prisa, que hace que el rayo infliga 3 puntos de daño , matando los Trogloditas y ganando el combate.



El combate duró sólo una ronda, por lo que Alice no habría podido lanzar tanto Relámpago como Prisa, ya que los jugadores sólo pueden jugar una carta de hechizo por ronda de combate.

Alice ahora marca la mina colocando un cubo de su facción sobre ella. Marcar esta Mina en particular aumenta la producción de los Materiales de Construcción por 2, y también gana inmediatamente el valor de producción de la Mina de 2 por ser la primera jugadora en colocar un cubo.

Después, Alice quiere volver a defender un asentamiento previamente marcado lanzando el Portal de la Ciudad que aún le queda en la mano. Su Héroe es de Nivel 2, así que puede potenciarlo con el Efecto Experto de la Carta de Poder , que le otorga un punto de movimiento adicional después de lanzarla.





UNIDADES

Además del Héroe y su mazo asociado, los jugadores también tienen **un Mazo de Cartas de Unidad** que representa los ejércitos moviéndose con los Héroes. Cada Facción tiene **7 Unidades diferentes**, únicas en características y habilidades. Las unidades son necesarias para ganar el combate y cumplir los objetivos del escenario. La preparación de cada Escenario indica qué Cartas de Unidad deben incluirse en el Mazo de Unidades inicial. Este Mazo debe estar separado del resto de Unidades de tu Facción.

Cada Carta de Unidad de Facción tiene dos caras, una débil con el lado “Pocas” y una más fuerte con el lado “Manada”. “Pocas” unidades pueden mejorarse a “Manada” **Reforzándolas**, mientras que recibir daño puede devolver a la Unidad a su lado “Pocas”. Las unidades deben mantenerse siempre en su lado correcto cuando se muevan o inspeccionen.

El Mazo de Unidades de un jugador puede tener cualquier número de Unidades, pero **sólo 5** pueden ser elegidas para la **Preparación del Combate** (p. 31). Si una Unidad es derrotada en Combate, **descártala** de tu Mazo de Unidades.

Las unidades se pueden Reclutar y Reforzar utilizando la Ficha de Población y pagando el coste de Reclutamiento o de Refuerzo . Cuando lo hagas podrás Reclutar o Reforzar **cualquier número** de veces, siempre que dispongas de suficientes Recursos y los Edificios necesarios para ello.

Reclutar una Unidad requiere que tengas la Vivienda del Nivel de la Unidad (). **Reforzar** una Unidad requiere que tengas la Vivienda del Nivel y la Ciudadela.

Cualquier efecto que ordene Reforzar **no** requiere que gastes tu Ficha de Población ni poseer una Ciudadela ni ninguna Vivienda.

Si todas las Unidades de tu Mazo de Unidades son derrotadas, **inmediatamente** reemplaza tu Mazo de Unidades con las Unidades Iniciales del Escenario. Las Unidades de Facción derrotadas siempre pueden ser Reclutadas de nuevo con otro uso de la Ficha de Población.



Anatomía de las Cartas



Ataque - La cantidad de daño que infinge esta Unidad cuando ataca.



Defensa - La cantidad en la que esta Unidad reduce el daño de Ataque recibido. No se aplica al daño recibido de Hechizos u otros efectos que no sean de ataque.



HP - Cantidad de daño necesario para derrotar a la Unidad. “Pocas” unidades son descartadas del Combate y del Mazo de Unidades de su propietario cuando son derrotadas. Las “Manadas” vuelven a ser “Pocas” Unidades cuando hay exceso de daño, continuando con el daño en el lado de “Pocas”. Las Unidades conservan su estado de “Pocas” o “Manada” entre combates. Todo el daño se cura de todas las Unidades al final del Combate.



Iniciativa - Determina cuándo se Activa la Unidad durante el Combate. Las unidades con mayor iniciativa se activan primero.



*Carta Unidad
(Pocas)*

1. Nombre
2. Nivel
3. Tipo
4. Ataque
5. Defensa
6. HP

*Carta Unidad
(Manada)*

7. Iniciativa
8. Coste de Reclutamiento
9. Coste de Refuerzo
10. Símbolo de Manada
11. Habilidad Especial

Muchas Unidades tienen una **Habilidad Especial**:

- **Activación** ➡ se resuelve cuando la Unidad se Activa.
- **Ataque %** se resuelve cuando la unidad ataca en su activación. En caso de ataques múltiples, resuelve el efecto **sólo en el primer ataque**.
- **Otro** ⚡ se puede resolver en vez del ataque normal de la Unidad. Reemplaza el movimiento y/o el ataque.
- **Pasiva** ♪ se resuelve cuando se cumple la condición.
- **Contraataque** ⚔ se resuelve cuando la Unidad contraataca.
- En cualquier otro caso sin uno de los íconos anteriores, la habilidad de la Unidad se utiliza según su texto. Las Unidades pueden tener símbolos representando los **Efectos de Carta** (p. 18).

Tipos de Unidades

Existen tres tipos de Unidades:

- **Terrestres** 🏴 Pueden moverse hasta 3 espacios y luego atacar a un enemigo adyacente.
- **Voladoras** ✈ Pueden moverse hasta 3 espacios, **ignorando Obstáculos**, y después atacar a un enemigo adyacente.
- **A distancia** ☰ Pueden atacar a cualquier unidad enemiga y moverse 1 espacio O no atacar y moverse 1 espacio.

Si una unidad ☰ está junto a una unidad enemiga, su ataque será **a ese enemigo**. Al atacar a un enemigo adyacente la unidad ☰ sufrirá una penalización de Combate: lanza dos dados de ataque y **aplica el resultado más bajo**.

Esta penalización también se aplica si la unidad ☰ ataca desde su Retaguardia a la Retaguardia enemiga. Murallas y puertas enemigas **reducen** (p. 36) el ataque ☰.

Unidades Neutrales

Las Unidades Neutrales guardan las distintas ubicaciones del Mapa de Juego. Combatir contra ellas es necesario para visitar la mayo-

ría de las ubicaciones. Las Unidades Neutrales están repartidas en cuatro niveles, cada una con su propio Mazo. Además de ★, ☆ y ★★, también hay Azur ★ que son las Unidades Neutrales más fuertes del juego.

Estos Mazos se mantendrán separados y se barajarán durante la preparación. Si un Mazo se queda sin cartas, baraja el descarte para crear un nuevo Mazo. Cuando comienza un Combate contra Unidades Neutrales, roba **según la dificultad** (p. 40) el número de Unidades de cada nivel que participarán en ese Combate.

Es posible que los jugadores ganen Unidades Neutrales para su Mazo de Unidades a través de varios efectos, como Reglas Específicas del Escenario o la Carta de Habilidad Diplomacia. **Las Unidades Neutrales no pueden ser Reforzadas**. Siempre que una Unidad Neutral sea derrotada, colócala en la Pila de Descartes del Mazo Neutral correspondiente.

Tener una Vivienda ★ construida en tu Ciudad te permite robar una Carta de Unidad ★ usando el efecto básico de una Carta de Habilidad Diplomacia. Este efecto no se aplica al Portal de Invocación de la Mazmorra.

	Edificio	Castillo	Mazmorra	Necrópolis
★ Unid. Bronce	Vivienda Nivel 1	Alabarderos, Arqueros, Grifos	Trogloditas, Arpías, Ojos Maléficos	Esqueletos, Zombis, Espectros
★ Unid. Plata	Vivienda Nivel 2	Cruzados, Fanáticos	Medusas, Minotauros	Vampiros, Liches
★★ Unid. Oro	Vivienda Nivel 3	Campeones, Arcángeles	Mantícoras, Dragones Negros	Cab. del Terror, Drag. Fantasma



Ejemplo de Partida

Bob, jugando como Alamar el Brujo, lanza una Flecha Mágica contra la manada de Esqueletos de Alice, Potenciando el Hechizo por 2 con el Efecto Experto de una Carta de Poder.



Los esqueletos reciben 3 de daño del Hechizo. Su defensa de 1 no reduce el daño, porque sólo se aplica contra ataques. Los esqueletos tienen un HP de 2, por lo que se guira la carta al lado de "Pocas" y 1 de daño sobrante se coloca sobre ellos.





Un Combate con **Unidades Neutrales** se da cuando un Héroe entra en una Casilla **no visitada** con un número romano que indica el **tipo y número** de Unidades Neutrales en esa Casilla.

Un Combate contra **otro Héroe** puede comenzar de dos maneras:

- Te mueves a cualquier Casilla que contenga uno de sus Héroes.
- Te mueves a una Ciudad o Asentamiento de su propiedad.

Los jugadores pueden iniciar varios combates durante su Turno.

Si tu Ciudad o Asentamiento es atacado por un Héroe enemigo y tu Héroe no está en esa Casilla, puedes **pagar 8 ⚪** inmediatamente para Combatir **usando solo tus unidades**. No puedes usar tu Mazo ya que tu Héroe Principal no está presente. Pagar este Oro representa el costo de transportar al ejército hasta allí.

Cuando un **Héroe Secundario** (p. 15) es atacado **puede elegir** ser **derrotado instantáneamente** (p. 33) en lugar de Combatir para preservar sus Unidades.

Combate Rápido

Si el Nivel de tu Héroe es mayor que la dificultad del Campo Neutral, **no se combate**. Se considera que el jugador ha derrotado a las Unidades Neutrales por defecto y no obtiene recompensas del Combate antes de Visitar la Casilla.

Preparación del Combate

El combate se resuelve en el Tablero de Combate 4×5 , que consta de dos líneas de retaguardia y dos líneas de frente en extremos opuestos y una fila central. Sigue estos pasos para el combate contra **Unidades Neutrales**:

- Elige uno de los lados del Tablero de Combate como propio. Coloca hasta 5 de tus Cartas de Unidad libremente en la Retaguardia y el Frente de ese lado.
- Comprueba la **Tabla de Dificultad** (en la contraportada) y roba el número correspondiente de cartas de Unidad Neutral de sus Mazos.
- Las Unidades Neutrales se colocan según el Modo de Juego:
- En los escenarios **Enfrentamiento** o **Alianza**, el jugador enemigo sentado a tu derecha controla las Unidades Neutrales y decide su colocación. Las Unidades **♂** deben colocarse en la Retaguardia si es posible.
- En los escenarios **Campaña** o **Cooperativo**, las Unidades Neutrales se colocan de izquierda a derecha desde la perspectiva del jugador. Primero las unidades **♂** en la Retaguardia. Después las unidades **☒** o **☒** en Vanguardia. Si no hay espacio para colocar una unidad en su línea colócala en la otra. Las unidades se colocarán en orden de Iniciativa **descendiente**. Si hay empate se colocan primero las de nivel superior. Si sigue habiendo empate, los jugadores deciden el orden.

Preparación del combate **con otro jugador**:

- El jugador atacante coloca hasta 5 Uni-

dades en su lado del Tablero seguido por el defensor.

- Si el Combate tiene lugar en una Ciudad con Ciudadela, el defensor añade las cartas **Muro, Puerta y la Torre de Arqueros** (p. 36) tras colocar sus Unidades.

Términos del Combate

Los siguientes términos describen los efectos y elementos durante el Combate:

Atacante – Jugador que inició el Combate.

Defensor – Jugador contra el que se inició el Combate.

Activación – Una Unidad se Activa cuando es la siguiente en el orden de Iniciativa.

Unidad Adyacente – Una unidad se encuentra adyacente a otra si está a un espacio de distancia en una dirección no diagonal.

Ronda de Combate – La activación de todas las Unidades de cada jugador.

Obstáculos – Toda carta en el Tablero es un Obstáculo de Combate. Bloquean el movimiento de las Unidades no voladoras.

Dado de Ataque – Dado rojo cuyos resultados son -1, 0 y +1. Tira el dado **cada vez que una Unidad ataca** y suma el resultado al valor de Ataque de la Unidad.



Contraataque – Si una Unidad sobrevive al ataque de una Unidad adyacente, realiza un contraataque a esa Unidad. Cada Unidad puede realizar **sólo 1** Contraataque por Ronda de Combate. Los Contraataques funcionan como un ataque normal, pero no provocan otro Contraataque. Marca las Unidades que han realizado un contraataque esta Ronda con un cubo negro.

Parálisis – Algunos efectos colocan una Ficha de Parálisis en las Unidades. Esa Unidad **debe saltarse su siguiente Activación**. Elimina la Ficha en vez de activarla. Si la Unidad **es atacada o recibe daño** an-

tes de ese momento, **elimina la Ficha**. La Ficha no impide que las Unidades realicen Contraataques.

Defensa – En lugar de atacar la unidad puede ganar una Ficha de Defensa. Cuando una Unidad con esta ficha es atacada, realiza una tirada con el Dado de ataque después de la tirada de ataque inicial. Si sacas un “+1”, la Unidad defensora gana 1 Defensa extra por este ataque. Al inicio de la activación de una unidad, si tiene una ficha se descarta. La Unidad no puede realizar otra Acción de Defensa durante esa activación.

Estructura del Combate

El Combate se divide en Rondas, durante las cuales todas las Unidades **se activan una vez** por orden de Iniciativa. Después de que cada Unidad se haya Activado, comienza una nueva Ronda de Combate. El combate acaba cuando todas las Unidades de un bando son eliminadas, un jugador se **Retira** al luchar contra Unidades Neutrales o tiene que **Rendirse** ante otro jugador.

Estructura de una Ronda de Combate:

- Los Jugadores Activan sus Unidades en orden descendente de **Iniciativa** (p. 28). **Si hay empate** se alterna entre atacantes y defensores empezando por el atacante.
- Cuando una Unidad se Activa, coloca un Cubo de Facción sobre ella para indicar que fue Activada esta Ronda.
- Las Unidades activadas pueden moverse y atacar según su **tipo** (p. 29). Las Unidades neutrales siempre deben atacar si es posible.
- En lugar de atacar, una Unidad puede **defenderse** (p. 32). Las Unidades enemigas Neutrales no pueden defenderse, aunque las controle otro jugador.
- Antes de que una Unidad ataque, ambos jugadores pueden **jugar cartas** (p. 33). Las cartas se resuelven en el or-

den en que los jugadores las juegan.

- Tras esto tira el Dado de Combate. Modifica el ataque de la Unidad atacante por el Dado, luego redúcelo por la Defensa de la Unidad defensora y finalmente reparte el resto como **daño** (p. 28) a la unidad defensora.
- Si la Unidad defensora está adyacente al atacante, ésta **contraatacará** (p. 32) si no lo ha hecho esta Ronda.
- Sigue activando Unidades hasta que todas hayan sido Activadas una vez. Tras la activación de la última Unidad, finaliza la Ronda de Combate.



Tiempo Límite del Combate

Los Combates contra Unidades Neutrales tienen un límite de **una Ronda de Combate**. Si no puedes ganar el Combate antes del fin de Ronda, debes **Retirarte** (p. 33) o gastar un PM del Héroe que empezó el Combate para jugar otra Ronda. Al Retirarte, **Finaliza el Combate**, y mueve al Héroe que inició el Combate al Campo del que partía. Retirarse no tiene otras consecuencias negativas.

Los Combates contra Azur ★, otros jugadores o **Héroes IA** (p. 38) no tienen límite, y no te puedes Retirar de ellos.

Usar Cartas en el Combate

Sólo se puede usar **un Hechizo por Ronda de Combate**. Las acciones ⚡ y ➔ sólo se usan **al activar las Unidades y antes de que ataque**. Las acciones duran hasta el final del combate o si se agota el efecto de la carta.

Las cartas instantáneas ✪ se juegan **en cualquier momento** salvo entre la tirada del Dado de Ataque y la resolución del daño, si no se indica lo contrario. Los efectos de aumentar el X de una Unidad (ej. por Carta de Característica), expiran al resolver el primer ataque realizado por esa unidad o cuando finaliza la Activación, lo que ocurra primero. El aumento de ♦ expira de forma similar.

Fin del Combate

El combate termina de inmediato si todas las unidades de un bando son derrotadas. El bando con unidades supervivientes es el ganador. Al finalizar el combate, se cura todo el daño de las unidades supervivientes. Mueve las Unidades del jugador a su Mazo de Unidades y descarta cualquier Unidad Neutral enemiga sobrante.

Los Héroes Principales derrotados **deben moverse** a una Ciudad o Asentamiento amigo, y los Héroes Secundarios son retirados del juego hasta ser Reclutados de nuevo. Derrotar a un Héroe Principal puede causar la **Eliminación del Jugador** (p. 43).

Si derrotas a todas las Unidades en el Combate del **Héroe principal de otro jugador**, el jugador derrotado pierde **Moral** y debe **pagar al ganador** 5 ☰. No se pierde moral ni se paga ☰ si un **Héroe Secundario** es derrotado. **En ambos casos** el jugador derrotado **le da al ganador** un **Cubo de Facción** (p. 43). Puedes **Rendirte** a otro jugador pagándole 10 ☰ al activar una Unidad. Mueve a tu Héroe Principal o retira a tu Héroe Secundario del juego como si hubieras sido derrotado al perder tus Unidades. No hay otras consecuencias directas de la Rendición; el ganador no gana un Cubo de Facción.

No puedes rendirte defendiendo una Ciudad.

Tras ganar un combate y obtener la **Expe-**

riencia (p. 34), los Héroes **deben** visitar la Casilla donde se realizó el combate.

Experiencia de Combate

Ganar un Combate con tu Héroe Principal normalmente otorga Experiencia. Si la Dificultad del Campo Neutral o el Nivel de un Héroe Principal enemigo derrotado era **igual** a tu Nivel, gana 1 . Si fuese **mayor** que tu Nivel, gana 2 . Ganar un Combate Neutral contra una unidad Azure te da el Nivel 7 **directamente**. Si obtienes varios Niveles al mismo tiempo, resuelve sus efectos en orden. Las subidas de nivel deben resolverse antes de Visitar el Campo donde se produjo el Combate.

Los Héroes Secundarios no ganan Experiencia. Tampoco ganas Experiencia por **derrotar** a un Héroe Secundario o si un Héroe enemigo **se rindiese**.

Campaña y combate cooperativo

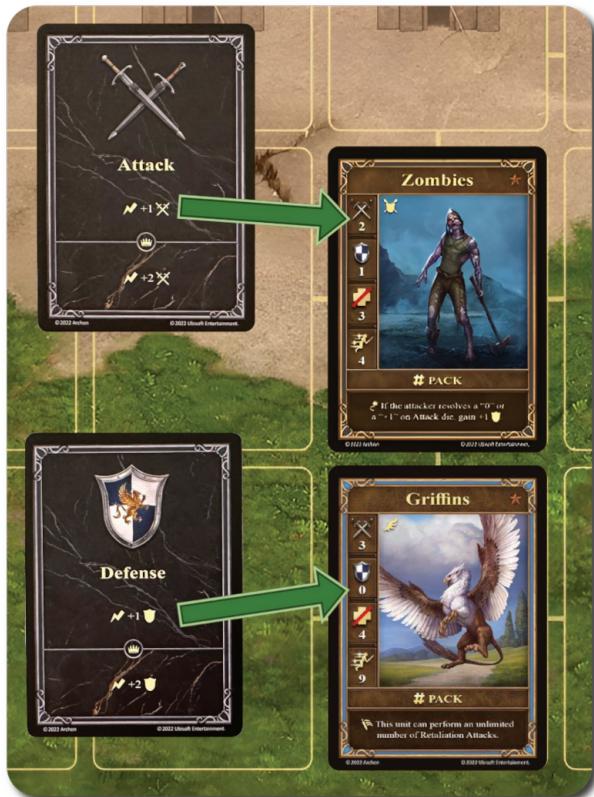
Durante estos modos de juego, todas las Unidades enemigas se activan según las reglas en la Sección IA (p. 39).



Ejemplo de Combate

*Los Zombies de Bob están a punto de atacar a los Grifos de Alice. Mientras Bob anuncia el ataque, ambos jugadores tienen ahora la oportunidad de modificar el Ataque o la Defensa de su propia Unidad jugando cualquier número de cartas **↗** que aumenten el ataque de la unidad **✗** o su defensa **█**.*

Bob decide jugar una Carta de Ataque +1, aumentando el ataque de los Zombies de 2 a 3. Alice responde jugando una Carta de Defensa +1, aumentando la Defensa de los Grifos de 0 a 1. A ambos se les permitiría jugar cualquier número de cartas adicionales en cualquier orden, pero deciden parar después de jugar estas cartas.



*Después de que se hayan jugado todas las cartas para el ataque, se lanza el Dado de Ataque para modificar aún más la cantidad de daño que infinge la Unidad atacante. Bob lanza un +1. Esto aumenta el ataque de los Zombies de 3 a 4, que luego se reduce por la Defensa de los Grifos de 1. Por lo tanto, 3 de daño **↗** a los Grifos. Dado que tienen un HP **█** de 4, no se voltean a su lado "Pocas".*

*Los Grifos no tienen un cubo negro sobre ellos, por lo tanto ahora comienzan un Contraataque. El cubo ahora se colocaría normalmente sobre ellos, sin embargo su Habilidad Especial **↖** indica que pueden Contraatacar cualquier número de veces sin que el cubo se coloque.*

Ambos jugadores pueden volver a modificar las Características de sus Unidades durante el Contraataque. Las cartas de Ataque y Defensa jugadas anteriormente ya no tienen ningún efecto.



Defendiendo la Ciudad con la Ciudadela

Cuando una Ciudad con Ciudadela es atacada, el defensor añade los 3 Obstáculos de Muralla y 1 Puerta en cualquier orden a la Fila Central del Tablero de Combate después de colocar sus Unidades. La Carta de Puerta no es un obstáculo para los defensores. El Muro y la Puerta pueden ser destruidos por cualquier ataque de \bowtie o \swarrow adyacentes.

Las Unidades Defensoras situadas en su propio lado y en la misma columna que un Muro o la Puerta ganan protección contra los ataques \bowtie . Si fuesen seleccionados por un ataque \bowtie desde el lado del oponente, se reduce el daño en 1.



El defensor también gana la carta Torre de Arqueros que se coloca junto al tablero de combate. El atacante no necesita destruirla para ganar el Combate.



Cuando los Alabarderos están tras una Puerta no destruida, están protegidos cuando son atacados desde detrás de la línea del Muro. El daño de ataque \bowtie de los Ojos Malignos se reduce en 1.



Cuando los Alabarderos están tras un Muro destruido, la protección no funciona. Los Ojos Malignos atacan sin penalización.



Lo hago porque me apasiona aprender sobre los juegos y entender sus complejidades.

— Heegu



REGLAS IA

Turno del Héroe IA

Los Héroes IA se utilizan en las Campañas. Comienzan en su Ciudad y disponen de 3 PM, gastándolos siempre para realizar las siguientes Acciones en prioridad descendente:

- Si el Héroe de un jugador está en la misma Loseta que la IA, gasta todos los PM para moverse hacia él intentando iniciar el Combate.
- Si hay alguna Mina o Asentamiento en la misma Loseta que la IA pueda reclamar, se moverá hacia la más cercana.
- De lo contrario, se mueve hacia la Ciudad del jugador. Repite la secuencia hasta agotar todos los PM. La IA juega después del jugador.

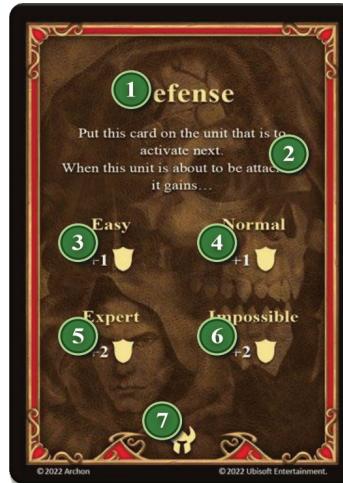
Los Héroes IA siempre **ganán automáticamente el Combate** contra cualquier Unidad Neutral, a la vez que **Marcan o Visitan todas las Casillas** por las que pasan. No obtienen beneficios de ningún campo.

Los Héroes IA deben descubrir las Losetas de Mapa boca abajo de forma normal gastando 1 PM antes de moverse sobre ellas. El jugador elige la orientación de esa Loseta.

Los Héroes IA no pueden Rendirte y tú no puedes Rendirte ante ellos; siempre lucharán hasta quedarse sin Unidades. Ganar un Combate contra un Héroe IA no otorga recompensa a menos que lo indique el Escenario. Los Héroes IA no tienen Tablero de Ciudad, Recursos o Carta de Héroe. Sus Unidades son estáticas y están definidas por el Escenario u otras reglas.

Cualquier variante se describirá en las reglas propias de cada Escenario.

Mazo IA



Carta IA

1. Nombre
2. Descripción
3. Modificador Fácil
4. Modificador Normal
5. Modificador Experto
6. Modificador Imposible
7. Tipo de Carta

La IA usa dos Mazos durante el Combate: el **Mazo IA** y el **Mazo de Hechizos IA**. El Mazo IA se construye con tres tipos de cartas: Fuerza Magia y Habilidad . Cada escenario de Campaña indica el número y tipo de Cartas a incluir durante la preparación. Escoge esas cartas **aleatoriamente** cuando construyas el Mazo. Si se incluyen Cartas de Habilidad , busca y aparta la Carta de Habilidad indicada. Crea el **Mazo de Hechizos IA** separando los Hechizos indicados del Mazo de Hechizos normal. Baraja los dos mazos durante la preparación después de construirlos.

Cuando un Héroe IA **Activa** una Unidad, roba una Carta de IA y sigue sus instrucciones antes de que la Unidad se mueva y/o ataque. Si el Mazo IA se agota durante el combate, deja de utilizarlo. El efecto de cada Carta de IA depende de la **Dificultad** (p. 40) del juego. La Carta Fuerza se adjunta a la unidad hasta que se produce su primer ataque/defensa. El Mazo de Hechizos IA se utiliza cuando se roba una Carta Magia . Si a un Héroe IA se le ordena robar una carta, robará y resol-

verá otra carta del Mazo IA.

Combate contra IA

Estas reglas aplican en Combates en Escenarios **Solitario** y **Cooperativo**. Cuando los enemigos Neutrales o los Héroes IA activan una unidad, siguen unas instrucciones automáticas:

- Enemigos Terrestres  y Voladores  dan prioridad a las Unidades del **mismo** nivel. Si no fuese posible, atacarían la Unidad con nivel menor (en orden de nivel **descendiente**, hasta bronce), y si esto tampoco fuese posible, atacarían la Unidad con nivel mayor (en orden de nivel **ascendente**).

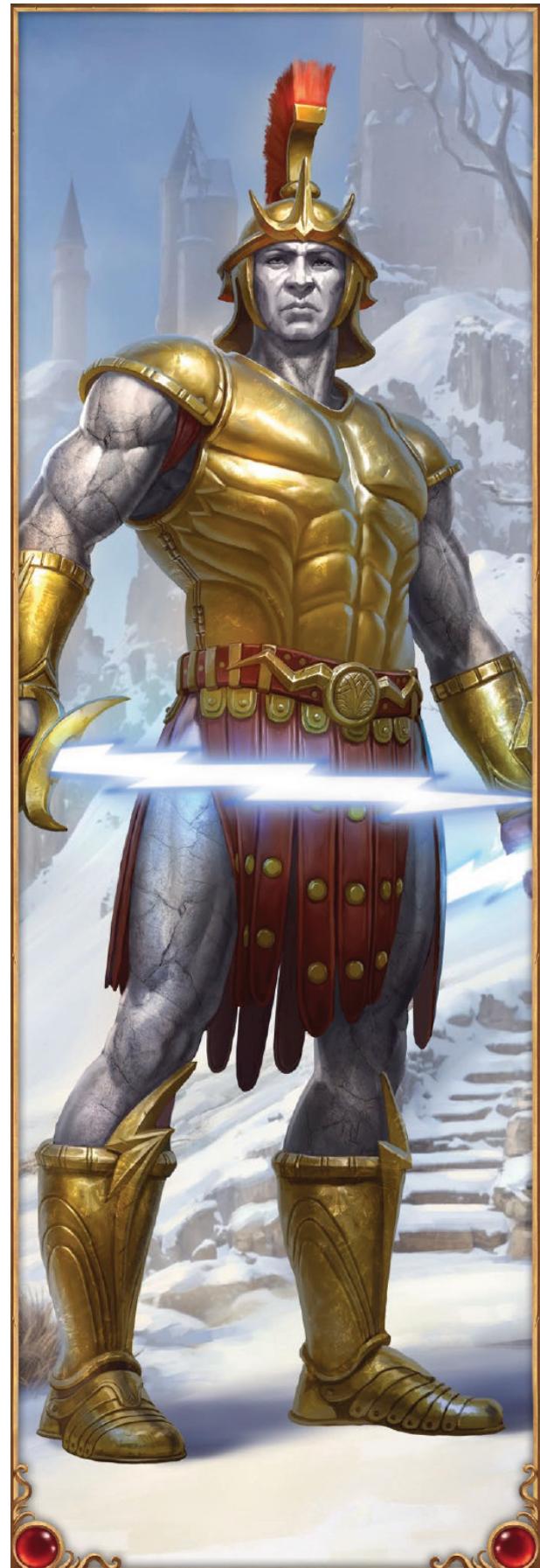
Ejemplo:   prioriza:  -  -  - .

- Unidades a Distancia  priorizan el ataque a otras Unidades a Distancia  del mismo nivel, después de menor nivel y finalmente de mayor nivel, usando el mismo orden anterior. Si no hay Unidades a Distancia  a las que atacar, se priorizan Unidades Terrestres  y Voladoras  en el mismo orden de nivel.

Ejemplo:   prioriza:   -   -   -   -  .

En ambos casos, si hay más de un objetivo válido, se atacaría al más cercano. Si hay empate entre objetivos válidos, el jugador elige qué Unidad es atacada.

Las Unidades Enemigas no pueden **Defenderse** (p. 32) salvo que se indique.





DIFÍCULTAD

Durante la preparación, los jugadores deben elegir la Dificultad de la partida. Hay cuatro dificultades diferentes, cada una con un bonus distinto que los jugadores reciben en el paso 16 de la preparación:

- **Fácil** – Tira 2 🔥 y recibe ambos recursos – O – **Busca** (2) Artefactos, dos veces.
- **Normal** – Tira 2 🔥 y recibe los recursos de uno – O – **Busca** (2) Artefactos.
- **Difícil** – Tira 1 🔥 y recibe los recursos – O – Revela cartas de la parte superior del Mazo de Artefactos hasta que encuentres 1 Artesanía Menor y añádelo a tu mano.
- **Imposible** – Sin bonus inicial.

Las misiones de campaña tienen bonus únicos que **sustituyen** al bonus inicial normal.

Todos los **Artefactos** recibidos del bonus inicial deben colocarse en tu **mano** y no mezclarlos en el Mazo Inicial. Si buscaste algún Artesanía, baraja juntos el Mazo de Artefactos y su Pila de Descartes y luego descarta un Artesanía de la parte superior para formar de nuevo la Pila de Descartes.

La dificultad también determina el número y tipo de enemigos neutrales que se encuentran durante el Combate Neutral según la **Tabla** en la contraportada del libro.



Tabla de Reglas Opcionales

Puedes modificar las reglas para aumentar o disminuir la dificultad del juego.

Niveles de Dificultad	Cambio de Normas por Defecto
Incrementa	Las Ciudades no producen recursos cuando se Señalan , pero los jugadores pueden usar los edificios de una ciudad Capturada.
Incrementa	No puedes relanzar tu Dado.
Incrementa	Los Dados de Tesoros y Recursos solo dan 1 recurso.
Incrementa	No hay bonus inicial.
Reduce	Empiezas la partida con un Héroe Secundario.
Reduce	Todas las Unidades hacen como mínimo 1  en su ataque.
Reduce	Todas las Minas y Asentamientos dan el doble de ingresos.
Reduce	Puedes intercambiar tus recursos en cualquier momento, el Mercadillo pasa a ser Visitable y robas 1 carta del mazo de Artefactos.
Reduce	Continuar el combate no consume PM.
Variante	El Dado de ataque no tiene efectos de daño (pero sigue interactuando con las Habilidades).
Variante	También se resuelve una Carta de Astrólogos al inicio de las rondas de Recursos.
Variante	No se utilizan las Cartas de Astrólogos.
Variante	Los Cubos Negros de las Casillas Visitables se eliminan en las Rondas 4, 8, y 12.
Variante	Las Cartas que normalmente irían a tu mano ahora van a tu pila de descartes inmediatamente.





El Mercadillo (p. 49) te permite:

- comerciar varios recursos con el juego de acuerdo a la **tabla de la contraportada**,
- eliminar una carta de tu mano para venderla y ganar 1 ,

Especialidades, Características, Habilidades y Flechas Mágicas iniciales **no se eliminan** en el Mercadillo.

- comprar una **Máquina de Guerra** (p. 44), si tienes la expansión Murallas.

En escenarios de **Alianzas** y **Cooperativos**, los jugadores pueden intercambiar Recursos y cartas siguiendo estas reglas:

- En los Escenarios de Alianza, los aliados pueden intercambiar Recursos libremente en cualquier momento excepto durante el Combate.

● En escenarios cooperativos, se pueden dar recursos a otros jugadores al visitar un Mercadillo.

● En ambos tipos de escenario, los aliados pueden comerciar **Hechizos** y **Artefactos** de cualquier manera si tienen héroes en Casillas adyacentes. Solo se pueden intercambiar **las cartas en mano** y debes dar y recibir la misma cantidad de cartas.





FIN DEL ESCENARIO

Todos los Escenarios tienen sus Condiciones de Victoria descritas en el Libro de Escenarios. Además, siempre es posible ser **Eliminado** de cualquier Escenario de las siguientes maneras:

- Jugar 3 rondas completas sin controlar una ciudad o un asentamiento. Cuenta el número de Rondas restantes utilizando cualquier componente.
- Perder un Combate con tu **Héroe Principal** cuando no te queden Ciudades o Asentamientos, incluso cuando defiendas tu última Ciudad o Asentamiento.

Los jugadores eliminados son retirados inmediatamente del juego. Descarta sus Cubos de Facción y figuras de Héroe del Mapa de Juego. Trata las cartas de su Mazo como Eliminadas del juego durante el resto del Escenario. Si eres Eliminado, aún puedes participar en el juego controlando Unidades Neutrales.

Si eliminas todas las facciones enemigas, ganas el escenario.

En **Escenarios** con tres o más jugadores, hacerte con **un Cubo de Facción** de cada jugador enemigo te hace ganar inmediatamente la partida. Otras reglas específicas del Escenario también pueden modificar el resultado de hacerte con Cubos de Facción.

Al acabar un escenario de **Campaña en Solitario**, resetea el Nivel de Experiencia de tu Héroe a 1, y prepara el mazo inicial del siguiente escenario de la campaña. Contendrá:

- las cartas de **Característica** (p. 19) del mazo,
- el nivel 1 de tu Carta de **Especialidad** (p. 20),
- 5 cartas de tu mazo a tu elección, que no sean de **Especialidad**.

Sáltate los pasos 11–13 de la Preparación para el siguiente escenario de la campaña.





Escuelas de Magia

Todos los hechizos pertenecen a una Escuela de Magia: Aire, Fuego, Tierra o Agua. Cuando se usa el **Hechizo de flecha mágica** hay que elegir a qué Escuela pertenece. **Las cartas especiales del Héroe no son Hechizos** aunque algunos de ellos tienen una Escuela de Magia. Los Hechizos con un símbolo de Escuela son **Hechizos Básicos** mientras que los Hechizos con cuatro símbolos idénticos son **Hechizos Expertos**. Algunos efectos pueden afectar sólo a uno de estos tipos.



Escuela del Fuego Escuela del Agua



Escuela del Aire



Escuela de la Tierra

Cartas Permanentes

Añadidas por las ampliaciones, explicadas en **Mazo del Jugador** (p. 18).

Máquinas de Guerra

Las Máquinas de Guerra son Cartas permanentes, pueden comprarse en un **Mercadillo** (p. 49) (por un precio más alto) o en la **Fábrica de Máquinas de Guerra** (p. 49). Si se compra en el Mercadillo **no se puede hacer** otra acción durante esa visita.



Carta de Máquina de Guerra

1. Nombre
2. Efecto
3. Coste en la Fábrica
4. Coste en el Mercadillo

Eventos

Las Cartas de Eventos pueden utilizarse en juegos con más de un jugador. Baraja el Mazo de Eventos durante la preparación. Al comienzo de cada Ronda de Recursos (excepto la primera Ronda), roba y lee una Carta de Eventos después de recibir los Recursos. El primer Evento lo hace el jugador inicial. **Cambia el jugador que inicia el Evento en el sentido de las agujas del reloj** cada vez que se roba la Carta. Resuelve los efectos en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el jugador que robó la carta. Cualquier carta que haya sido revelada como parte de la resolución de un Evento debe ser barajada en su respectivo Mazo al acabar.



Carta de Evento

- 1. Nombre
- 2. Leyenda
- 3. Efecto

Invocar

Algunas cartas de la expansión Infierno pueden Invocar Unidades durante el combate. Este efecto no puede Invocar Unidades del Mazo de Unidades Neutrales. Coloca la Unidad invocada adyacente a la Unidad invocadora. Las Unidades Invocadas se Activan en la Ronda en la que fueron invocadas si su Iniciativa es menor o igual que la Iniciativa de la Unidad Activada en ese momento. En otro caso se tratarán como ya activadas. Después del Combate, a menos que se indique lo contrario, las Unidades Invocadas se añaden a tu Mazo de Unidades.

Cartas Potenciadas

Añadidas con la expansión Infierno. Estas cartas son versiones más potentes de las Cartas de Características normales. Sólo tienen un efecto que es idéntico al Efecto Experto de la carta normal pero no requiere usar tu .



Carta de Característica Potenciada



Carta de Característica

1. Nombre

2. Efecto Básico

3. Efecto Potenciado

Ciudad Aleatoria

Añadida con la expansión Infierno. Ver [Localizaciones del Mapa](#) (p. 52).





Símbolos del Mapa

Dificultad correspondiente al nivel I-VII de las Unidades Neutrales.

- Lanza un Dado de Tesoro y gana el bonus indicado (⊗, 2⊗, ⊗, o ⊗).
- Lanza un **Dado de Recursos** (p. 22) y gana los Recursos indicados.
- Lanza 2 Dados de Recursos y escoge el bonus de uno de ellos.
- Gana 1 punto de experiencia.
- Busca (2) Artefactos.
- Busca (2) Hechizos.
- Gana Moral Positiva.
- Gana Moral Negativa.
- Gana 1 Punto de Movimiento.
- Efectos especiales, ver **Revisitable** (p. 49) u **Otras** (p. 50) Casillas.

- + — Gana el recurso indicado.
- ⟳ — Gana la producción del recurso indicado. Si es **señalizado** por primera vez, también ganas el recurso.
- ➔ — El jugador necesita pagar los recursos indicados para ganar algo.
- 2 X — Realiza la acción X dos veces.
- 2 /2 ➔ 1 — Lanza 2 dados de Tesoro o Recursos y escoge uno a ganar.

Los efectos de las Casillas que te permiten **Buscar** Hechizos o Artefactos, o donde debes gastar recursos para usar el efecto de la Casilla, son **siempre opcionales**. Siempre debes colocar un Cubo Negro en las Casillas Visitables, incluso si decides no utilizar su efecto.

Los efectos de las Casillas **Visitables** se explican por los símbolos de la izquierda:

Artefacto



Recurso



Tesoro



Los efectos de las Casillas **Visitables** están explicadas en los símbolos de la página anterior:

Fuente de la Juventud



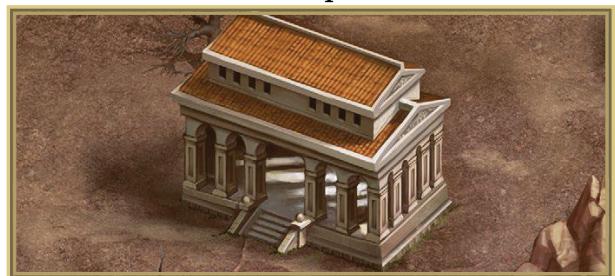
Molino de Agua



Tumba del Guerrero



Templo



Jardín Místico



Caja de Pandora



Piedra del Aprendizaje



Molino



**Santuario del Gesto
Mágico/Encantamiento**



Debido a un error tipográfico, el Molino, #N3 tiene un ?. Debería de ser “+1 ⚡”.

Ciudades, Minas, Asentamientos

Las **Ciudades** siempre están en el centro de la Loseta (I). Señalar una Ciudad enemiga evita que sus Héroes Secundarios aparezcan allí y que los Héroes Principales se muevan allí si son derrotados. Señalar una Ciudad puede **Eliminar al Jugador** (p. 43), y algunos escenarios tienen recompensas. Señalar una ciudad también te da un **Cubo de la Facción** de su dueño. Por lo demás, señalar una ciudad no tiene más efectos para su propietario. No se pierde el acceso al Tablero de la Ciudad ni a sus funciones. A diferencia del videojuego, no tendrás acceso a su Tablero ni a sus Unidades.



Ciudades del juego principal.

Las **Minas** son Casillas Señalizables que aumentan los ingresos de un recurso específico cuando tienen dueño. Si eres el primero en ganar una mina, también te proporciona inmediatamente sus ingresos. Todas las Minas tienen el símbolo y un dibujo del recurso que producen.



Una mina que produce , protegido por Unidades de Nivel 3. El primer jugador que gane esta Casilla ganará inmediatamente un además del incremento de producción de .

Los **Asentamientos** funcionan como punto de aparición de los Héroes Secundarios y como lugar al que se desplazan los Héroes Principales cuando son derrotados. Al señalar un Asentamiento puedes aumentar tu ingreso de , , o un espacio. Como las minas, si eres el primer jugador en señalar un asentamiento, **inmediatamente** ganas los recursos que incrementan tu producción. Marca el asentamiento con una Ficha de Recurso para mostrar qué Recurso produce. Cuando señalias un Asentamiento enemigo puedes cambiar el tipo de recurso que produce.

Además, **en lugar de aumentar la Producción de Recursos**, puedes escoger **Reforzar** una de tus unidades o por la mitad de su coste, redondeando hacia arriba. Si eres el primero jugador en señalarlo, puedes Reforzarla **gratis**. No añadas Fichas de Recursos al Asentamiento si eliges Reforzar.



Los posibles Asentamientos. Cada uno de ellos inspirados en una facción diferente. Todos funcionan igual.

Casillas Revisitables

Biblioteca



Categoría: Revisitable

Puedes 3 para eliminar 1 Carta de Características de tu mano o Pila de Descartes y reemplazarla por otra Carta de Características. Puedes hacer esto 2 veces por Visita.

Mercado Negro



Categoría: Revisitable

Mira las 4 cartas superiores de la Pila de Descartes de Artefactos. Puedes comprar una por:

- 5 si es un Artefacto Menor
- 7 si es un Artefacto Mayor
- 10 si es un Artefacto Reliquia

Santuario



Categoría: Revisitable

Los Héroes en esta Casilla no pueden ser atacados. Los Héroes amigos pueden pasar a través de un Héroe enemigo que esté en la Casilla pero no pueden detenerse en ella.

Taberna



Categoría: Revisitable

Puedes 7 para ganar un Héroe Secundario. Coloca su ficha en esta Casilla. Después, escoge un jugador enemigo y descarta 1 carta aleatoria de su mano.

Mercadillo



Categoría: Revisitable

Escoge uno: Comerciar (p. 42) recursos O eliminar cartas O comprar una Máquina de Guerra (p. 44).

Fábrica



Categoría: Revisitable

Compra una Máquina de Guerra (p. 44).

Establos



Categoría: **Revisitable**

Gana 1 PM 🐾. Dura 1 turno. Ver Acciones de Movimiento (p. 12).



Otras Casillas

Árbol del conocimiento



Categoría: **Visitable**

Puedes 3 🌺 o 10 💎 para ganar 2 ⚡.

Observatorio de Caoba



Categoría: **Visitable**

Descubre una Loseta adyacente boca abajo.

Grial



Categoría: **Visitable**

Gana una ficha del Grial. Sólo puede existir una Ficha en el juego, no ganas otra si el cubo negro es retirado o si hay varias Casillas de Grial. Los efectos de la ficha se describen en el escenario.

Mercado del Tiempo



Categoría: **Visitable**

Elimina una carta de tu mano. Después Busca (2) Habilidades, Hechizos o Artefactos.

Colina Fortificada



Categoría: Visitable

Puedes Reforzar inmediatamente una Unidad ★ o ☆. El coste de Reforzarla se reduce en 3 ☰ con un mínimo de 0.

Prisión



Categoría: Visitable

Gana un Héroe Secundario. Colócalo en esta Casilla. Si ya tienes un Héroe Secundario ganas 3 ☰ en su lugar.

Manantial Mágico



Categoría: Visitable

Puedes mirar las 3 Cartas superiores de tu Pila de Descartes y devolver una a tu Mano. Devuelve el resto a la parte superior de tu Pila de Descartes en cualquier orden.

Cabaña de la Bruja



Categoría: Visitable

Escoge una: Elimina una Carta de Habilidad de tu mano O mira la carta superior del Mazo de Habilidades y añádela a tu mano o a la Pila de Descartes del Mazo de Habilidades.

Obelisco



Categoría: Señalizable

Los efectos del Obelisco dependen del Escenario. Cuando señalizas esta Casilla, no elimines los cubos enemigos; varios jugadores pueden tener su cubo en esta Casilla.

Escolar



Categoría: Visitable

Lanza 1 dado de ataque. Dependiendo del resultado, haz:

- +1 – Gana una Carta de Característica a tu elección o eliminala de tu mano.
- 0 – Roba 2 Cartas del mazo de Habilidades, gana una y la otra descártala.
- 1 – Roba 2 Cartas del mazo de Hechizos, gana una y la otra descártala.

Utopía del Dragón



Categoría: **Señalizable**

El efecto depende del escenario.

Universidad



Categoría: **Visitable**

↙ 6 ☰ para **Buscar** (4) en la Pila de Descartes de Habilidades.

Eje Estelar



Categoría: **Señalizable**

Puedes eliminar una de tus cartas de Características de tu mano y reemplazarla por una **Potenciada** del mismo tipo. Cuando señalices esta Casilla, no elimines ningún Cubo enemigo, puede haber varios cubos de varios jugadores.

Ciudad Aleatoria



Categoría: **Señalizable**

Cuando se revele, todos los jugadores lanzan 2 ☰. El más alto selecciona una Facción sin usar. La Ciudad Aleatoria es defendida por las Unidades de esa Facción. Tendrá una Unidad “Manada” ★, dos “Manadas” ☆, y dos “Pocas” ★. La Unidad ★ es escogida por el jugador que controle las Unidades durante el combate. Señalarla incrementa la producción de ☰ en 10, que también se gana si eres el primero en señalizarla.



ÍNDICE

A

- Acciones de Ciudad 13
Acciones de Moral 13
Acciones de Movimiento 12
Asentamientos 48

B

- Bonificación Inicial 40
Buscar (X) 18

C

- Carta Artefacto 19
Carta de Necrópolis 19
Carta de Proclamación de Astrólogos 11
Carta del Héroe 16
Cartas de Característica 19
Cartas de Características Potenciadas 45
Cartas de Especialidad 20
Cartas de Eventos 45
Cartas de Habilidad 19
Cartas de Hechizos 20
Cartas de IA 38
Cartas Permanentes 18
Casillas Vacías 24
Ciudad 23
Ciudad Aleatoria 45, 52
Cofradía de magos 23
Cofradía de Magos 20
Colocación de Unidades 31
Combate 31
Combate Rápido 31
Comerciar 42
Condiciones de Victoria 43
Contraataque 32

D

- Dado 22, 32, 46
Dado de Ataque 32

- Dado de Recursos 22
Dado de Tesoro 46
Defendiendo la Ciudad 36
Descubriendo Mapa 25
Dificultad 40

E

- Edificios 23
Efecto Básico 19
Efecto Experto 19
Efectos En Curso 18
Escuelas de Magia 44
Experiencia 15, 34

F

- Ficha de Construcción 13, 23
Ficha de Hechizos 13
Ficha de Población 13, 27
Ficha del Libro de Hechizos 20

H

- Habilidad Especial 28
Héroe Principal 15
Héroe Secundario 15

I

- Iniciativa 31
Invocaciones 45

L

- Límite de mano 17
Límite de Mano 12
Losetas del Mapa 24

M

- Máquinas de Guerra 44
Mazo del Héroe 10
Minas 48
Modo Solitario 5

- Moral Negativa 13
Moral Positiva 13
Muros y Puerta 36

N

- Nivel 17

O

- Obstáculos de Combate 32
Obstáculos, Combate 32
Otras Acciones 33

P

- Parálisis 32
Penalización de Combate 29
Pila de Descarte 40
Pila de Descartes 18
Potenciando Hechizos 20

R

- Reclutar 27
Recursos 22
Reforzar 27
Rendición 33
Retirada 32, 33

S

- Solitario 39

T

- Tiempo límite 33
Torre de Arqueros 36

U

- Unidades 27
Unidades a distancia 29
Unidades Iniciales 27
Unidades Neutrales 29
Unidades Terrestres 29
Unidades Voladoras 29



CRÉDITOS

Autor: Hermanni Karppela

Ingeniería de GitHub: Andrzej Wiącek, Alexey Sokolov, Vadász András

Escritura L^AT_EX: Andrzej Wiącek, Vadász András, Alexey Sokolov, Rickard Nilsson, Dániel Kovács

Edición de gráficos: Andrzej Wiącek, Vadász András, Joris de Kleer, Alexey Sokolov

Maquetación: Joris de Kleer, Kate Katranchikova, Andrzej Wiącek

Revisión: Joris de Kleer, Rickard Nilsson, Leena Häkkinen

Corrector ortográfico: Dániel Kovács

Ingeniería de traducción: Victor Marchuk, Andrzej Wiącek

Traducción al español: Luis Simón 'luischo'

Agradecimientos especiales: A todos los miembros de Archon Studio, por producir el juego y responder a nuestras incessantes preguntas sobre reglas y otros temas. Jon Van Caneghem y todos los que participaron en el desarrollo del videojuego original. A todos los que han apoyado el proyecto con sugerencias, correcciones, recursos de imágenes y palabras de ánimo, ya sea en Discord o en BoardGameGeek.

El material gráfico tomado prestado de la publicación oficial fue realizado por: Tomasz Badalski, Yoann Boissonnet, Shen Fei, Viviane Tybusch Souza, Iana Vengerova, Bartosz Winkler





NOTAS

Tabla de Niveles de Dificultad

	Fácil	Normal	Difícil	Imposible
Nivel I	★	★	★★	★★★
Nivel II	★★	★★	★★★	★★★★
Nivel III	★★★	★★★★	★★★★	★★★★
Nivel IV	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Nivel V	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Nivel VI	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★
Nivel VII	★	★	★★	★★★

Tabla de Comercio

Vender/Comprar	...para comprar ⚡	...para comprar ⚙	...para comprar 🌸
Vendo ⚡...	-	6 ⚡ → 1 ⚙	2 ⚡ → 1 🌸
Vendo ⚙...	1 ⚙ → 3 ⚡	-	1 ⚙ → 2 🌸
Vendo 🌸...	1 🌸 → 1 ⚡	3 🌸 → 1 ⚙	-