

Reglas Kingdoms Forlorn (Learn to play)

KF se juega en Expediciones compuestas de las siguientes fases:

- ❖ **Vision:** Elige una Misión (Quest), el Líder del grupo, lee los párrafos de historia y haz el setup.
- ❖ **Preparación** (outpost): Compra equipo, contrata personal, ...
- ❖ **Exploración** (delve): Consigue pistas explorando el reino y alcanza el objetivo de la misión.
- ❖ **Enfrentamiento** (clash): ...
- ❖ **Botín** (spoils): Divide el botín , intercambialo por items y oro, ...

FASE DE VISIÓN

Cada caballero tiene su propia historia que consiste de 5 capítulos, la cual se revela completando misiones (quests). Sin embargo, sólo el Líder del grupo puede estar en una misión (quest). Mientras un caballero está en una misión, el resto del grupo está haciendo Investigaciones (pequeñas historias relacionadas con sus propias misiones, las cuáles también son necesarias para avanzar).

Las misiones te indican que Reino visitar y en qué tile empiezas, mientras que otras veces te permitirán elegir un Reino y empezar en un lugar aleatorio.

El Líder de la misión establece cuál es la dificultad de la partida en base a su categoría (tier).

En la misión te indicará cuál es el código que relaciona los textos con el libro de cada caballero, [p.ej.](#) **00 para Kara, anota esta cifra en tu ficha y cuando alcances lugares de las tile o de la historia el líder del grupo podrá leer los párrafos en su libro del caballero. Tú código de cifras puede cambiar durante ciertas Misiones; durante la duración de esa Misión las nuevas cifras reemplazan tus cifras originales.

Recuerda si encuentras las cifras en una tile entonces se consulta el Códice del Reino, no el libro del Caballero. Sólo puedes leer estos párrafos una vez por Expedición durante el paso de Historia en la fase de Exploración. Todos los jugadores pueden leer estos párrafos en el Códice del Reino, utilizando sus códigos. Los símbolos de Ok (una mano con pulgar hacia arriba) en el Códice del Reino, señalan párrafos especiales, ¡haz todo lo posible por no leerlos hasta que tengas el código correcto!

Si en algún momento se te pide marcar un código con varias letras, [p.ej.](#) LTP1, esto es un código de Matriz, que se marca en la ficha del caballero, y que tendrá consecuencias a largo plazo en la historia.

Cada libro de caballero contiene un Prólogo indicando el setup inicial, la historia completa en cinco capítulos cada uno con una misión principal y cinco investigaciones, así como párrafos de historia adicionales, eventos y mecánicas únicas y setup del caballero. Utiliza los marcadores de página para saber cuál es tu objetivo actual.

Cada Códice de reino incluye reglas particulares, Aventuras, párrafos de lectura para los caballeros, e información de los enfrentamientos con las criaturas que se pueden encontrar en el reino.

El juego requiere 4 jugadores, por lo que si sois menos sustituye cada caballero ausente por escuderos.

Cada caballero utiliza dos tableros en los que situaras:

- ❖ Su carta de retrato
- ❖ Carta de talentos
- ❖ Carta de arco heroico
- ❖ Carta de arco de peligro.
- ❖ Carta de pista
- ❖ Ficha de caballero con sus atributos (virtudes) en los que anotarás lo que proceda. Cuando se solicite un **Test de Virtud** tira 1d10 y compara. Si fallas un test de virtud puedes repetirlo (una vez) gastando un punto de Esfuerzo (H).

Para los escuderos simplemente toma un tablero y sitúa su carta de retrato.

Ahora utiliza cubos transparentes para marcar sus stats actuales tanto de caballeros como escuderos:

- ❖ Pasión y Esfuerzo (heat) empiezan a cero. 
- ❖ Vigor en la puntuación máxima que figura en la carta de peligro para los caballeros, y en la carta de retrato de los escuderos.
- ❖ Sitúa cubos negros para marcar el límite de Vigor y Esfuerzo, Pasión no tiene máximos. El límite de vigor es el punto siguiente, y el límite de esfuerzo es el punto siguiente al esfuerzo máximo (H!): encontramos H! en la ficha del escudero será constante, y en el caballero es H! en la carta de arco de peligro, así que aumentará a medida que recibes heridas.

La **Pasión** representa el fervor en la batalla: CADA VEZ QUE ATAQUES AUMENTA EN UNO, y te otorga acceso a mejores habilidades de tu arco heróico. Pero cada vez que aumente deberás comprobar si es el mayor de entre los caballeros ya que se convertirá en el “Objetivo prioritario” para los ataque de los monstruos (en caso de empate en la IA de los monstruos elegirán al objetivo prioritario).

Aumentar **Esfuerzo** te permite realizar actos heroicos: repetir dados, usar cartas de técnicas y talentos, y activar otras habilidades. Al principio de cada turno tu carta de retrato te indicará cuánto Esfuerzo refrescas. Tú límite de esfuerzo aumentará a medida que recibas heridas. Incrementar tu esfuerzo puede provocar que los enemigos actúen más agresivamente contigo, ya que algunas cartas de AI tienen “gated effects” que se desatan en función del H. Si algún efecto te exige que gastes H por encima de tu límite, entonces sube tu H al límite y pierde Vigor por el exceso de H que te exige gastar. Si por alguna razón tú ganas Vigor, tu Esfuerzo máximo no disminuye.

Cada vez que realices una Tirada de Ataque, de Evasión o de Virtud, puedes usar 1 Esfuerzo por cada dado para realizar un único re-roll.

El **Vigor** representa tu salud física y mental. A medida que disminuye aumenta tu capacidad de Esfuerzo, desbloquea habilidades adicionales en algunas cartas de equipo y técnicas, y ganas una posibilidad mayor de recibir heridas más graves.

Si aumenta tu vigor máximo durante una fase de Exploración o Enfrentamiento, eso no eleva tu Vigor actual. Pero al contrario si el vigor máximo disminuye, automáticamente tu Vigor actual disminuirá si está por encima.

En la **carta de retrato** del caballero se nos indican los iconos de:

- ❖ Color de dado de poder
- ❖ Cuántas cartas refrescas durante el paso de refresco.
- ❖ Cuánto Esfuerzo refrescas durante el paso de refresco.
- ❖ Límite de técnicas en mano.
- ❖ Velocidad.
- ❖ Máximo de tokens de perdición (bane) que puedes acumular antes de morir.

KNIGHT PORTRAIT CARDS

A Portrait card represents your Knight and their innermost qualities, like their name, class, Speed , basic Power die, refresh rates, and Bane Limit . On the back of your Portrait card you'll find a player aid with the Knight turn overview.



- 1 Name: Everyone has a name, even if that name is No One.
- 2 Class: The name of your current occupation.
- 3 Knight Power Die: A Power die you include in every Power Roll.
- 4  Card Refresh: How many cards you Refresh during the Refresh step.
- 5  Heat Refresh: How much  you lose during the Refresh step.
- 6  Hand Limit: How many Technique cards you can have in your hand.
- 7  Speed: Maximum number of spaces you can move with a Movement Action .
- 8  Bane Limit: The maximum number of Bane  tokens you may gain before dying; see Bane and Bane Limit box on p. 36.

La **carta de talento** representa las habilidades constantes de la categoría (tier) del personaje, lo cual significa que se aplican siempre que cumplas los requisitos para usarlas. Pueden adquirirse nuevas cartas de talento progresando sus historias personales, pero sólo puede usarse una carta a la vez.

Por otro lado cada caballero tiene un set de **cartas de técnicas**, algunas de ellas son comunes para todos los caballeros y otras son únicas. Estas cartas tienen dos caras representadas por la letra D (Delve phase / Exploración) y la letra C (Clash phase / Enfrentamiento), conteniendo diferentes efectos de según la fase en la cual se usen.

Cuando uses una técnica:

- ❖ paga el coste H: aumenta tu esfuerzo.
- ❖ resuelve su efecto (el texto).
- ❖ agota (deplete) la carta en la zona adecuada (cooldown, delay o discard),
- ❖ aplica el efecto de Warmup (delve side) o Exert (clash phase); según el icono de la parte superior izquierda de la carta.

KNIGHT TALENTS AND TECHNIQUES

Talents are a Knight's signature abilities. Knights can acquire new Talents during the course of the game by progressing their personal storylines. Over time, your Knights will likely unlock several Talents, but a Knight can only use one of them at a time. Talents do not require an additional cost to use, and they are constant abilities, meaning they always apply when you meet the requirement to use them.

Each Knight can perform a set of feats, represented by Technique cards. Some are universal among all, or majority of Knights, but most are unique to a given character. Technique cards are double-sided.

D The dark side, called the Delve side, can be used during the Delve Phase. These Techniques will help the Knight navigate the treacherous wastes of the Kingdoms.

C The light side, called the Clash side, can be used during the Clash Phase. Knights use these Techniques during battles with Monsters.

When you use a Technique, you must first pay its cost **1**. Then, resolve its main effect **2** and Deplete **3** the card from your hand (for details, see Technique Cards and Depletion box on p. 16). Besides the main effect, each side of a Technique card has a supplementary effect, called a Warm-up **4** (Delve side) or Exert (Clash side), found in the upper left corner. It may seem complicated, but don't worry, we'll explain how to use Technique cards in detail as we progress during this tutorial Adventure.

Los **Escuderos** siguen las mismas reglas que los caballeros salvo que no tiran dados. En su lugar utilizan el mazo de cartas **Squire Mettle** (temple del escudero) que te indicará el resultado cada vez que deban hacer una tirada.

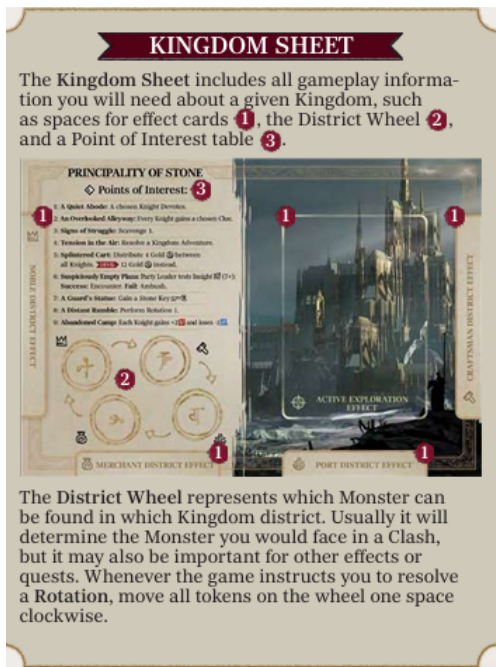
SQUIRE CARD

- 1** Speed: The Squire's Speed.
- 2** Heat Refresh: Informs how much a Squire can subtract during their Refresh step.
- 3** Vigor: The maximum of a Squire.
- 4** Heat Limit: The maximum a Squire can reach.
- 5** Bane Limit: The maximum Bane tokens a Squire can have.
- 6** Abilities: Each active Squire Ability may only be used once per Round.
- 7** Heroic Arc: A Squire's Heroic Arc.
- 8** Tier: The Tier at which the particular Squire card becomes available.

Reparte una **Carta de Pista** (Clue cards) a cada personaje excepto al Líder del grupo. Para marcar la pista de la derecha toma un token de pista, el cual cuenta para el total de tokens.

Para **preparar el reino**:

- ❖ toma el mazo de **Tiles** de ese reino,
- ❖ el tarjetón con la **Ficha del Reino**, el cual muestra el efecto de los Puntos de interés que encontraremos al avanzar por las tiles,



- ❖ sitúa los **tokens de enemigo** (suele ser aleatorio basado en el Bestiario del reino y la categoría de tu Caballero) en la rueda del distrito sobre la Ficha de reino. Cuando el juego indique que se produce una rotación, mueve estos tokens en el sentido de agujas del reloj. El distrito en el que se encuentran los personajes puede encontrarse marcado en cada tile tanto en el anverso como el reverso de la carta. Esto es relevante de cara a los monstruos que pueden enfrentar, o a efectos provocados por las cartas de exploración sobre un distrito concreto.
- ❖ sitúa el **track del Reino** y cubos transparentes en el cero de cada marcador: Amenaza (Threat), Maldición (Curse) y Tiempo (Time). Estos marcadores aumentan cuanto más tiempo pasen los caballeros en la fase de exploración, pudiendo disparar efectos peligrosos, o provocar que se falle en la Expedición si se sobrepasa su máximo. Cuando debas hacer una tirada de salvación de amenaza o Maldición simplemente tira 1d10, e iguala o supera el valor de dificultad más lo que marque el track del reino.
- ❖ sitúa la tile inicial boca arriba con la **miniatura de marcador del grupo** encima,
- ❖ sitúa alrededor de la tile inicial las tiles que tengan caminos hacia la inicial pero boca abajo,
- ❖ sitúa el mazo de **Cartas de exploración**.

FASE DE PREPARACIÓN

En el código de cada Reino puedes encontrar el Puesto de Avanzada (outpost), que los caballeros pueden visitar antes de salir de expedición. Cada Reino tiene recursos diferentes en el puesto de avanzada como guerreros y exploradores para contratar, o diversas tiendas.

Aquí puedes contratar Mercenarios que hayas desbloqueado como recompensas en las Misiones o Aventuras. Si fue desbloqueado como parte de una Misión, entonces el mercenario sólo estará disponible para ese caballero. Si se desbloqueó de una Aventura o Contrato, entonces está disponible para todos.

Las cartas de Mercenario tienen habilidades que podrás usar tanto en la fase de Exploración como en la de Enfrentamiento. Al contratarlo sitúalo con su cara sin usar (unused) junto a un personaje. Cuando sea usado la primera vez dale la vuelta (used side / side B). Cuando lo uses por segunda vez tendrás que descartarlo y no podrá ser usado más. En general sus habilidades pueden usarse en cualquier momento durante la Fase de exploración, o la Ronda del Caballero en un Enfrentamiento (excepto en mitad de otras acciones). Algunas habilidades especifican el momento exacto en que pueden ser usadas.

También puedes adquirir Consumibles que hayas desbloqueado de tu categoría actual y más bajos, que estarán disponibles para tí y el resto de jugadores.

El sitio que primero visites en el Puesto de avanzada tendrá un bonus especial representado por el "Early bird". Así que puedes ir a varios lugares en el outpost, pero sólo el primero te dará este bonus.

- ❖ La Posada: Aquí puedes conocer gente (tira un dado en la tabla y a ver qué ocurre).
- ❖ El Tablón de noticias: Aquí encontrarás Contratos para completar durante tu Expedición, que te otorgarán recompensas adicionales. Los contratos son misiones secundarias que puedes realizar. Firmar un Contrato no tiene coste, pero sólo puedes realizar los de la misma categoría (tier) que tenga el Caballero líder de la misión. Los contratos no son repetibles, y sólo puedes tener un Contrato a la vez, pero todos los Caballeros tomarán parte en las recompensas.
- ❖ Gremio de Exploradores: Te ayudarán durante la fase de Profundizar (Delve), vienen en tres categorías:
 - Reconocimiento: te darán opción a situar tiles adicionales.
 - Patrulla: te permiten mirar cartas del mazo de exploración.
 - Supervivencia (survey): añaden cartas con efectos positivos al mazo de exploración.
- ❖ Gremio de Mercenarios: El grupo puede ser acompañado por hasta 4 mercenarios. Los mercenarios se representan por cartas de doble cara, y cada cara tiene un efecto para la fase de Exploración y otro para la de Enfrentamiento. Comenzarás pudiendo contratar los mercenarios de nivel 1, pero efectos durante el juego desbloquearán nuevos niveles.

Tendrás que pagar el coste indicado en la carta para contratarlos, y no puedes contratar dos mercenarios cuyo nombre de carta sea el mismo.

- ❖ Taller del Mercader: Compra Equipo (gear) de todas las categorías hasta el de tu caballero actual. Sólo paga el coste de la carta y anótala en tu armería (en la ficha de notas del personaje). También puedes “reforjar” un equipo en esta localización, pero sólo si no lo acabas de comprar. Simplemente paga el coste que indique la carta “reforged”, y desde ese momento sólo puedes usar el efecto indicado en el lado de la carta “reforged”.

Al terminar esta fase cada caballero deberá tener elegidas sus cartas de:

- ❖ - Talento (sólo 1),
- ❖ - Técnicas (hasta el límite de mano indicado en su carta) y
- ❖ - Equipo (2 slots de armas, 1 armadura y hasta 2 cartas de apoyo), y no podrá realizar cambios hasta la fase de Botín.

FASE DE EXPLORACION

En la fase de exploración (Delve) se realizan de manera transversal: encuentros con monstruos, aventuras, exploración sobre el mapa del reino e interacciones con el libro de historias. Normalmente una expedición se compondrá de 2 fases de Exploración, interrumpidas por un Enfrentamiento Parcial (Exhibition Clash) con el resto de fases, y un último Enfrentamiento Total (Full Clash).

Esta fase se juega en rondas, cada una de las cuales se considera una hora de Tiempo. Dispones de un Tiempo limitado antes de tener que retirarte a la seguridad de la Frontera, así que tenlo en cuenta. Además hacia la mitad del marcador se resolverá una Fase de Encuentros, después de la cual se continuará la Fase de Exploración sin resetear el marcador de tiempo, por lo que tienes como máximo 16 rondas para completar todos tus objetivos antes del Encuentro Final.

Las Tiles vienen en 4 tamaños de pequeño a extra grande. Las Tiles pequeñas disminuyen tu amenaza en -1, pero no contienen pistas. En cambio las extra grandes aumentan la amenaza en +3, pero pueden contener 3 pistas. En otras palabras, a mayor riesgo mayor recompensa.

En las tiles encontrarás diversos símbolos:

- ❖ distrito en el que te encuentras,
- ❖ tokens de obstáculo: niebla, escombros, inundado, puertas cerradas, ...
- ❖ símbolo de tile a la que se dirige cada salida,
- ❖ cifras de exploración: cuando combinas estas cifras xx** con la cifra del código de caballero **xx que figura en tu libro, podrás leer un párrafo del Códice del Reino. Ojo! Algunas cifras pueden estar más ocultas que otras, mira bien las tiles.
- ❖ símbolo de pasaje hacia abajo, da acceso a un sub-reino (puede requerir una expansión del juego).

La secuencia de una ronda en esta fase es:

❖ Paso de viaje: Decide si quieres:

- usar alguna técnica o Scouts contratados para Revelar, esto permite poner una tile boca arriba con un token genérico. Cuando entres en esa tile, tendrás que darle la vuelta, quitar el token genérico y resolver todos los símbolos de la tile. Si usas una técnica recuerda pagar su coste en Esfuerzo (Heat), aplicar los efectos de Warm-up (durante el Delve), y añade esos tokens al Knight pool. Luego agota (deplete) la carta en el área de enfriamiento apropiada.
- entrar en una tile que está boca abajo: no muevas tu marcador de grupo ni le des la vuelta a la tile aún!
- si quieres “volver hacia atrás” (Backtrack), en este caso puedes volver por una serie de Tiles que ya hayas explorado. Para ello avanza el marcador de Tiempo en 1, y gana +1 de Amenaza por cada Tile que atraveses sin contar la primera. P.ej. si retrocedes 4 tiles, pues avanza en 1 el Tiempo, y en 3 la amenaza.
- entrar en la “Niebla Profunda” (Deep Fog).

❖ Entrar en una tile:

- Resuelve todos los símbolos en la tile boca abajo a la que te estás dirigiendo: avanza el marcador de Tiempo y, gana o pierde Amenaza dependiendo del tamaño de la tile.
- Revela la tile y mueve tu marcador de grupo hasta allí.
- Examina las salidas de tu nueva tile y sitúa boca abajo las tiles a las que te puedes dirigir desde aquí.
- Resuelve encuentros con monstruos y sus movimientos si es que los hay.
- Finalmente resuelve todos los símbolos que haya en la parte boca arriba de la tile en la que habéis entrado.
 - Token de pista. Para ganar un token de pista comprueba si los colores de la carta de pista del caballero coinciden con el color del lateral de la carta de exploración. Para eso comprueba hacia qué dirección se movió el grupo, y mira esa dirección en el dorso de la carta de Exploración superior. Si ganas más de un token de pista, levanta una carta del mazo Minor Mortis para ver en qué dirección debes mirar la carta de Exploración para obtener la segunda pista (sitúa esta carta al fondo del mazo de Minor Mortis).
 - Token de Punto de Interés (ver icono <), o texto sobre la carta “A Guard’s statue”. Si es un texto resuélvelo tal cual. Si es sólo un icono <, entonces levanta la primera carta del mazo de exploración y súmale el modificador que indique en su esquina superior izquierda (no descartes esa carta!), y comprueba en la Ficha de Reino el efecto correspondiente al Punto de Interés.

❖ Paso de exploración: Roba y resuelve la carta superior del mazo de exploración. Las cartas de exploración tienen 3 tipos de efectos:

- - Instantáneo: se descartan tras resolverse.

- - Distrito: se sitúan en el espacio de distrito de la Ficha de Reino. Normalmente no se pueden descartar y puede haber múltiples efectos de Distrito al mismo tiempo.
 - - Activa: se sitúan en el espacio “activo” (sobre el dibujo) de la Ficha de Reino. Cuando haya un nuevo efecto activo, descarta la carta NUEVA (el efecto más antiguo persiste!). Los efectos activos se eliminan si los jugadores cumplen alguna condición, o transcurridos un número de turnos.
- ❖ Paso de historia: Si procede, lee párrafos de la historia de tu Caballero y resuelve algún evento específico de Tiempo. Sino, pues inicia una nueva Ronda.
 - ❖ Objetivo cumplido. Continúa con la fase de Delve (exploración) hasta que la Misión indique que el objetivo se ha cumplido, pasando a un Enfrentamiento, o volviendo al Outpost.

El **mazo de Loot**. Una vez que la Expedición concluye, los caballeros volverán al puesto de avanzada (outpost) y repartirán el Botín (loot), pero esto ocurrirá en la fase de Botín (spoils). Todo lo que ellos acumulen durante la partida ([p.ej.](#) mediante el efecto Scavenge que te permite tomar cartas del mazo de Scavenge, las cuáles pasan a formar parte de tu mazo de Loot), se distribuirá entre los jugadores.

Hay 5 tipos de cartas de loot:

- ❖ Kingdom Gear loot: pueden ser intercambiadas por cartas de Equipo del reino en que fueron conseguidas.
- ❖ Upgrade loot: pueden ser intercambiadas por un Upgrade para fortalecer un Gear actual.
- ❖ Consumable Gear Loot:
- ❖ Exhibition Clash loot: se intercambia por cartas de equipo de un Monstruo derrotado en un Enfrentamiento parcial.
- ❖ Full clash loot: se intercambia por cartas de equipo de un Monstruo derrotado en un Enfrentamiento total.

FASE DE ENFRENTAMIENTO

Setup:

- ❖ Sitúa el tablero
- ❖ Sitúa los 4 mazos de Mortis (minor, major, grave and Judicium), y el mazo de Condition. En el mazo de Judicium incluye sólo You live, y You died. Sitúa el resto de cartas de judicium en el espacio Peril cards sobre el tablero.
- ❖ Saca los dados.
- ❖ Utiliza los tableros de Caballero y Escudero sin modificar ninguna stat, y toma todas las cartas de técnica que no hayas usado.

- ❖ Toma la Ficha de Monstruo, sus miniaturas, sus cartas de AI y BP, carta de Firma (signature) y la de Rutina (routine) y situarlas en los espacios del tablero.
- ❖ Baraja las cartas BP1 y completa con cartas BP2 hasta el número requerido de miniaturas y situarlas en sus espacios. Cuando sitúes cartas de BP empieza siempre por el espacio que esté más a la izquierda.
- ❖ Toma los tokens de AI y Signature, y sitúalos en los dos espacios más a la izquierda siguiendo las instrucciones de la Ficha de Monstruo bajo el símbolo de activación.
- ❖ Sitúa las tiles y cartas de terreno que correspondan. Fíjate en las Keywords que se aplican a cada terreno.
- ❖ Ahora sitúa las miniaturas de los Caballeros y Escuderos donde tú escojas.
- ❖ Pon los anillos de números a las miniaturas de Monstruo.
- ❖ Asigna el token de prioridad al Caballero con la Pasión más alta.
- ❖ Deja el resto de tokens de combate a mano, e incluye si retiraste los que se hayan acumulado en el Knight pool durante la fase de Exploración (delve).
- ❖ Toma una carta de Single Wound (en un exhibition clash) y sitúa en el espacio “wound stock”, ya que normalmente tendrás que alcanzar un número de cartas en este mazo para vencer el Enfrentamiento.

1) Ronda de Monstruos

Los Encuentros se desarrollan en una secuencia de rondas alternando entre Monstruos (que suelen ir primero) y Caballeros.

Durante la ronda de Monstruos realizarán Ataques contra ti igual a su número de activaciones. En cada ataque tendrás que robar una carta de Ai o resolver la carta de Signature. *Los Monstruos pueden moverse cualquier número de espacios durante sus Ataques* (aunque esto suponga cruzarse todo el tablero), pero sólo moverán los espacios necesarios hasta estar adyacentes a su objetivo y cumplir con sus condiciones de objetivo (targeting). Como regla general, no pueden moverse a través ni terminar encima de un Caballero o Escudero.



En la Ficha de Monstruo encontramos:

1.- Su nivel.

2.-  la tirada necesaria para impactar.

3.- El número de heridas necesarias para derrotarle. Estas son las que se acumulan en la Pila de Heridas, no las que hay que causar en cada ataque a un BP.

4.- El número de heridas con que comienza la Pila de Heridas en un Enfrentamiento Parcial.

5.- Los tokens de activación.

6.- Bonos y rasgos (traits) especiales.

Los Monstruos tienen niveles, y a medida que estos aumentan no cambian sólo sus estadísticas sino a veces hasta las reglas y condiciones del Enfrentamiento. Comprueba siempre la lista de Rasgos (Traits), cuando enfrentes un nuevo nivel de Monstruo, y recuerda aplicar todos los Rasgos de los niveles inferiores además del actual.

Comprueba el token (AI o Signature) que haya sobre el primer monstruo (BP). Si es de Ai roba una carta de Ai, gira el token y sitúalo en la primera carta de BP que no contenga ningún token de activación. Cada token sólo activa una carta por ronda. Si no quedan cartas de BP a la izquierda, pues vuelve a empezar desde el principio. Si eliminas un Monstruo que tiene un token de activación encima, desplaza el token a la izquierda. Al principio de la ronda de monstruo sitúa en posición de activación todos los tokens. Si sólo queda una carta de BP sitúa ambos tokens encima, y se activará múltiples veces cuando le toque en esa ronda.



Cada **carta de Ai** indica:

- 1.- el nivel de la carta,
- 2.- el número de dados de evasión,
- 3.- la dificultad de evasión,
- 4.- las instrucciones de selección de objetivo (targeting),
- 5.- las instrucciones de movimiento y ataque,
- 6.- un efecto de después del ataque
- 7.- el tipo de ataque.
- 8.- Si las cartas tienen ventanas de oportunidad para que los Caballeros reaccionen al ataque, indicarán en qué pasos pueden hacerse.



a) Elección de objetivos (Targeting).

Para los propósitos de targeting el token de Objetivo Prioritario sirve para deshacer empates. Comprueba qué jugador tiene más Pasión y asígnale el token de Objetivo Prioritario. Si dos tienen la misma Pasión, el que tiene el token lo mantendrá. A efectos del combate recuerda que los Escuderos son tratados como Caballeros. Se considera adyacente según espacios cardinales, no diagonales.

A efectos de targeting considera:

- ❖ Enfrente (in front): El objetivo está en cualquier espacio delante Y en línea de visión.
- ❖ A la vista (in sight): Está en línea de visión. Se considera línea de visión si puedes trazar una línea desde una esquina de la posición del atacante a una esquina de la posición del defensor, y esta línea pasa sin obstáculos o sólo toca una esquina de un obstáculo. Miniaturas no bloquean línea de visión, o si la miniatura está sobre un obstáculo también se considera en línea de visión.
- ❖ Engaged: El objetivo está adyacente.
- ❖ Non-engaged: El objetivo no está adyacente.
- ❖ Closest: El enemigo más cercano en espacios y movimientos por el camino más corto.



Si no hay posibilidad de encontrar un objetivo, entonces el Monstruo ejecutará una Rutina, y resolverá esa carta en lugar de la activación normal. En general, no te va a interesar que ejecute una rutina pues tiene efectos muy negativos.

b) Moverse y atacar.

Una vez que tenga un objetivo, como el monstruo tiene movimiento ilimitado se desplazará en direcciones cardinales por el camino más corto, aplicando los giros y avances que sean pertinentes hasta quedar finalmente encarado a su objetivo.

El ataque se considera que impacta por defecto, será el caballero el que tendrá que tirar 1d10 por cada ataque para evadirlo. Todos los que no evada se consideran impactos. Puedes gastar Esfuerzo (H) para repetir los dados que falles. Comprueba en la carta de Ai el efecto que provoca cada impacto (hit), normalmente será que causa heridas y en algunos casos que reveles cartas de Mortis (Peril check ). Si hay algún otro efecto como ganar una carta de Condición, se resuelve también ahora.

Los Escuderos no tiran dados para evadir, en su lugar roban una carta del mazo de Temple (mettle) y comprueban Hits Evaded. Los escuderos no roban cartas de Peril (Mortis) aunque salga este icono en la carta de Ai, sólo robarán carta de Judicium si su Vigor llega a 0 o menos. Si el ataque es de 5 o más, roba una carta adicional de Mettle, y si el ataque es de 7 o más roba tres cartas de mettle en total. Si el ataque es de 11+ resta 1 del valor de Hits evaded, hasta un mínimo de 1. El Escudero podrá gastar Esfuerzo para descartar la carta de mettle y robar otra. Si tienes algún efecto que te otorga re-rolls de Evasión podrás robar otra carta sin gastar Esfuerzo.



- 1      **Clue:** Most often used to grant a bonus from equipped Gear .
- 2  **Hits Evaded:** determines how many Monster hits a Squire manages to evade.
- 3  **Roll:** determines the result of Attacks and Tests.
- 4  **Power:** determines the outcome of a Power Roll.
- 5  **Potential:** determines how many  can be added to a Power Roll.
- 6 **Ability box:** An optional way to Power up a Squire's Attack at the cost of Clue tokens.

One Mettle card provides a result for one action. So, when you declare an Attack with a Squire, draw one card and check if you hit the Monster, then draw another card to check if you can gather enough  to wound the Monster. Similarly, when a Monster attacks you, draw a card to see if you manage to evade the Attack.

After you resolve a Mettle card, discard it. After you fully resolve the current Action, if there is a Critical Chance or Critical Miss card in the discard pile, shuffle the Mettle discard pile into a new Mettle deck.

-Gated effects. Algunas cartas de Ai pueden tener efectos bajo una línea horizontal; si se dan los requisitos deberás aplicar esos efectos negativos adicionales.

c) After attack.

Este efecto se resolverá independientemente de si el ataque fue totalmente evitado.

d) Descarta y pasa al siguiente Token de activación.

Finalmente descarta boca arriba la carta de Ai. Si el mazo de Ai se termina baraja todas y vuelve a situarlo en su lugar.

Una vez resuelto el token de Ai, procede a resolver el token de **Signature**. En este caso no se roba carta de Ai, sino que se resuelve la carta Signature del Monstruo al que te enfrentas. Dale la vuelta al token y pásalo a la siguiente carta de BP a la derecha que no tenga ningún token de activación. Con esto termina la ronda de Monstruos.

Signature y Routine (Firma y Rutina) representan los comportamientos típicos de un Monstruo. Signature es su ataque por defecto. Se trata como una carta de Ai, aunque no es una carta de Ai. Si otra carta te dice que resuelvas una Signature, este es el ataque que debes hacer. Routine es una acción especial que afecta a todos los Caballeros en el tablero, y se considera un ataque pero no una carta de Ai.

-Tokens de armadura. Algunos monstruos tendrán un token de Armadura, lo cual significa que aumenta en su resistencia en +1 AT. Fíjate en las Fichas de Monstruos, ya que algunos obtienen beneficios especiales al obtener un token de armadura.

2) Ronda de Caballeros.

Los Caballeros pueden activarse en el orden que deseen. Cada turno consiste de:

- ❖ Paso de refresco: Reduce el Esfuerzo en la cantidad que indique la carta de Caballero, y refresca las cartas de táctica usadas.
- ❖ Mueve hasta tantos cuadros como la velocidad de tu carta de personaje. No puedes pasar dos veces por el mismo espacio.
- ❖ Usa una acción de combate. Aunque tenga dos armas (una en cada mano) sólo podrá hacer un ataque.
 - Sube un punto tu pasión (con cada ataque sube un punto, no lo olvides!).
 - Comprueba cuántos dados debes lanzar por tu arma (arriba a la izquierda de la carta) y si tiene algún modificador al ataque (justo debajo del número de dados, en este caso los cuchillos otorgan 1d10 negro si los usas a dos manos; como en la otra mano no tienes nada, puedes aplicar el bonus).
 - Compara la tirada con la dificultad en la Ficha de Monstruo. Un dado blanco significa que es un dado crítico (si obtienes un 10 natural tienes una oportunidad de crítico, si obtienes un 1 es un fallo crítico pero sólo tendrá relevancia si hay algún efecto que así lo diga en alguna de tus

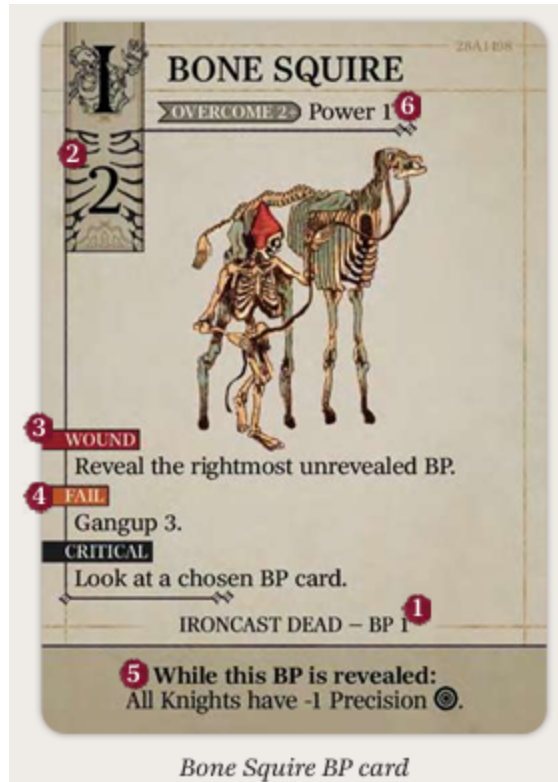


cartas p.ej. las de condición). Puedes usar tokens del Knight pool para modificar la tirada, p.ej. apertura (opening otorga +1 a TODOS los dados de ataque).

- ❖ Si impactas con al menos un dado de ataque, revela la carta de BP. Si fallas con todos los dados se considera un Fallo completo (full miss), en tal caso salta todos los pasos siguientes de la secuencia de ataque pero limpia el Knight pool en cualquier caso.
- ❖ Justo después del impacto y antes de revelar la carta de BP, tendrás la primera ventana de habilidad.
 - **Arco heroico.** A mayor Pasión, más poderes podrás usar. Estos vienen representados en tu arco heroico. Estos poderes pueden ser usados en alguna de las ventanas de oportunidad. Puedes usar los efectos de tu nivel actual o inferiores, pero sólo uno de ellos. Algunos tienen un “+” con lo que te permitirán hacer dos efectos. Consulta la lista de Keywords y de Knight tokens (pg. 19) para ver en qué consisten.
 - **Cartas de técnica.** Puedes usar cartas como acciones gratuitas entre otras acciones del turno del Caballero. En la carta indicará el momento de usarlas. También puedes usarlas para obtener su efecto Exert (ganar un token para usar inmediatamente en lugar de su efecto normal).
- ❖ Tirada de poder: una vez que has impactado, ahora para determinar el daño lanza los dados de poder que indique tu carta de Caballero, y añade dados adicionales según el arma equipada.



- ❖ Modifica la tirada utilizando tokens del Knight pool ([p.ej.](#) broken para transformar las copas en espadas). Los dados de poder no pueden ser repetidos (reroll) usando Esfuerzo, pero pueden ser repetidos usando habilidades del Arco Heroico. Cada espada cuenta como 1 Daño (Power), cada copa cuenta como 1 Daño en potencia (Potential) que puede ser transformado en Daño (Power), y cada Paloma (Hope) resultará en efectos potenciales que los Caballeros adquirirán más adelante.
- ❖ Comprueba en la carta de BP cuantos Daños (Power) necesitas para causar una herida. Fíjate en la imagen de la carta, el (2) señala sus puntos de armadura (AT), el cual es el valor que debes superar con la tirada de Poder para derrotarla, y situar esta carta en la Pila de heridas



- ❖ Comprueba si tienen un efecto Overcome / Overpower (marcado con el (6)), en caso de que obtengas una determinada puntuación de Daño (Power). Si fallas la tirada para conseguir una herida pero tu total es x+, aplica el efecto overcome. Si causaste una herida y tu total excedió el valor de armadura (AT) en x+ aplica el valor de overcome o de overpower.
- ❖ Comprueba en la carta de BP la reacción al ataque “wound (si conseguiste hacer una herida) / fail (si fallaste) / instinct (que se resolverá adicionalmente tanto si heriste como sino, salvo que aplique critical) / critical (si hiciste un crítico aplica esta e ignora el resto)” y aplica las que procedan.
- ❖ Vacía de tokens de Caballero el Knight pool. Ahora puedes usar efectos de tu arco heroico para dejar tokens que ayuden al siguiente jugador. Igualmente los tokens de modificador, o los de carne del Flesichritter no se descartan.

Continúa alternando Rondas de Monstruo y de Caballeros, hasta que causes heridas que iguallen el nivel de heridas del Monstruo indicado en su ficha, o hasta que todos los Caballeros estén muertos.

Retira cartas de BP cada vez que derrotes a alguna miniatura, y añadela a la pila de Heridas. Pero cuidado algunos monstruos tienen Escalate, lo cual significa que con cada carta retirada de BP deberás retirar una del mismo nivel del mazo de Ai, y añadir una carta de Ai del nivel siguiente y barajarla en el mazo de Ai. Hay distintos tipos de Escalate Ver pg. 61 del manual y 35 del LtP.

-Para atacar, el **Escudero** levantará una carta de mettle para saber cuál es su tirada de ataque, y si impacta levantará otra para saber la tirada de Daño (Power) y Daño en Potencia (Potential). Si la carta coincide con el color de sus pistas podrá usar esos tokens para activar poderes adicionales.

-**Tokens de Recurso.** Algunos caballeros usan unos tokens llamados “de recurso”, los cuáles potencian algunas habilidades. Son generados por Arcos Heroicos y Talentos. Cada Caballero tiene distintas reglas sobre cómo usarlos, las cuáles puedes averiguar en el libro del Caballero. Estos tokens se sitúan bien en el Knight Pool o sobre el tablero del Caballero, y al contrario que los tokens de Caballero, estos tokens se quedan en el Pool hasta que son usados por cualquier Caballero.



-El mazo de **Judicium** inicialmente sólo contiene 2 cartas. Cuando tu vigor llegue a 0 debes robar una de ellas. Pero si tu salud llega a -5, -9 o -12 tendrás que ir añadiendo nuevas cartas a ese mazo. Estas cartas se retiran al final de cada Enfrentamiento. Los efectos de chequear Massive Peril se pueden acumular.

-**Habilidades.** En general cada efecto descrito en una carta de técnica, de equipo o de talento se considera una habilidad. Las habilidades Activas sólo se activan cuando tú lo decides y pagas su coste en Esfuerzo y Agotamiento (card depletion). Las habilidades Constantes son todas aquellas que no tienen un coste específico, y se aplican automáticamente salvo que digan “may” en cuyo caso se vuelven opcionales, o tengan una condición que se debe cumplir para poder usarse. Algunas cartas incluyen un símbolo con dos manos apuntando cada una en una dirección  symbol, lo cual significa que es una reacción (las cuáles pueden usarse en las ventanas de oportunidad “React”). En cada ventana de oportunidad cada caballero puede usar cualquier número de habilidades en cualquier orden, pero no más de una habilidad con el mismo nombre por Caballero. Si no hay ninguna condición de momento (timing) específica entonces puede ser usada como acción gratuita en cualquier momento del turno del Caballero. Cualquier habilidad sólo puede ser usada una vez por turno.

-**Bonus Attack.** Algunas cartas de Mortis y otros efectos pueden permitir al Caballero actuar durante el Ataque de un Monstruo, a veces para hacer un Ataque Bonus. En tal caso, esto provoca una interrupción (Chain Break) que inmediatamente termina el ataque original e invalida todos los efectos pendientes como los efectos Después del Ataque (After attack).

Si el Bonus attack ocurre durante el Ataque de un Caballero entonces son considerados Ataques Seguidos (Follow-up Attacks). En tal caso no provocan interrupción sino que se resuelven al terminar el ataque actual.

-Maldición (Bane). Cuando ganes un token de Maldición (Bane) sitúalo en el tablero del Caballero, ya que algunos efectos pueden dispararse en función de los tokens que tengas. Además si excedes el límite de tokens de Maldición que puedes tener, el Caballero morirá. No robes cartas de Mortis o Judicium, simplemente muere. Después de cada Enfrentamiento, en la fase Aftermath, pierdes 2 tokens de Maldición, pero retienes el resto para la siguiente Expedición. Si tienes objetos que modifican tu límite de Maldición, debes escoger sólo el que tenga el modificador más alto.



-Condiciones (conditions cards). Varios efectos pueden hacer que el Caballero gane cartas de Condición. Situarlas cerca de su tablero, así como los tokens que puedan requerirse. Todas las Condiciones se descartan en la fase de Secuelas del Enfrentamiento (Clash Aftermath). No puedes ganar varias veces la misma carta de Condición, pero algunas pueden causar efectos si vuelves a adquirirla.

3) Secuelas del Enfrentamiento (Clash Aftermath).

Tan pronto como causes la última herida necesaria para completar las heridas acumuladas (wound stack) requeridas, el enfrentamiento termina. Cualquier consecuencia negativa de las cartas BP o cualquier otro efecto que pudiera activarse esa ronda se ignora. Un enfrentamiento se pierde si todos los Caballeros mueren.

Resuelve las Secuelas:

- ❖ Muertes. Cualquier Caballero que murió es resucitado al máximo de puntos de Vigor. Un caballero resucitado que esté en una investigación pierde la mitad de sus pistas redondeando hacia arriba.
- ❖ Resetea las stats: Pasión, Esfuerzo y Vigor.
- ❖ Técnicas: Devuelve todas las cartas de técnica cualquiera que sea el área donde estén a tu mano.
- ❖ Condiciones: Descarta todas las cartas y tokens de Condición.
- ❖ Maldición (Bane): Cada Caballero remueve 2 tokens de Maldición.
- ❖ Otros tokens: Descarta todos los tokens genéricos, de modificador y de caballero.

- ❖ Equipo. Unexhaust todo tu equipo. Recupera todas tus cartas de Equipo descartadas excepto los consumibles. Los consumibles volverán a estar disponibles en el mazo del Mercader al final de la Expedición. Todos los equipos recuperan sus Cargas.
- ❖ Búsqueda Victoriosa: Si ganaste el enfrentamiento haz un Scavenge 1 y Scavenge 3.
- ❖ Búsqueda desamparada: Si perdiste el enfrentamiento haz un Scavenge 3.

Cuando termines de resolver las Secuelas, entonces resuelve cualquier efecto adicional del texto de Victoria o Derrota, incluyendo leer cualquier párrafo al que seas dirigido.

Después del Enfrentamiento Parcial, realiza una fase de descanso ver pg. 66.

Después del Enfrentamiento procede con la fase de Botín.

FASE DE BOTIN

Los escuderos no ganan Loot, así que reparte los bienes comunes uno a uno entre los Caballeros. En caso de empates sobre quién quiere qué, el líder del grupo decide. Por cada escudero en el grupo, un Caballero puede intercambiar una carta de loot adicional por una carta de Equipo apropiado.

Las cartas de loot pueden ser intercambiadas por el equipo que indiquen o por oro. Si escoges el oro, anótalo en tu ficha.

Si después del reparto queda algún loot Common, se añade al Spare Scrap. Uno por uno y empezando por el líder y siguiendo en orden de las agujas del reloj, cada caballero toma una carta del Spare Scrap hasta que no quede ninguna. Las cartas de Spare Scrap sólo pueden ser intercambiadas por oro, no por equipo.

Si por algún motivo un escudero ganase oro, en su lugar lo obtiene el líder de la misión.

RESOLVING ACTIVATIONS

Activations are the heart of the Monster Round. Most Activations lead to Monster Attacks. You resolve an Activation by performing steps below in order. To learn more, refer to the specified pages in the Rulebook.

1. Draw AI or resolve Signature: Draw the top card from the AI deck or resolve the faceup Signature card.
2. Targeting (p. 48): Decide who or what becomes the Target of the Attack.
3. Movement (p. 50): Resolve any Monster moves.
4. Attack (p. 51):
 - 4.1 Evasion Roll (p. 52): Attempt to evade the Attack.
 - 4.2 Attack Consequences (p. 53): Resolve Attack effects and draw a Mortis card.
5. After Attack (p. 54): Resolve all After Attack effects.

KNIGHT ATTACK SEQUENCE

To perform a Knight Attack, resolve these steps, called the attack sequence, in the order below. To learn more, refer to the specified pages in the Rulebook.

1. Declare Attack and Active Weapon (p. 56).
2. Raise Passion  and check  Priority Target (p. 57).
3. Attack roll (p. 57).
4. First Ability Window (p. 57).
5. Determine BP card (p. 58).
6. Power roll (p. 58).
 - 6.1 Create the Power Pool
 - 6.2 Roll the dice
 - 6.3 Power Re-rolls
 - 6.4 Use Potentials 
 - 6.5 Resolve the Power Roll
7. Monster Responses (p. 59).
8. Wounds and Escalation (p. 60).
9. Clear the Knight Pool (p. 62).
10. Second Ability Window (p. 62).

MOB ESCALATION CHART

WOUNDED CARD:	AI DECK
BP 1	Search the AI deck and the AI discard pile for an AI 1 card and remove it from the game. If you removed a card from the discard pile, shuffle the discard pile into the AI deck. Shuffle an AI 2 card from the Escalation deck into the AI deck.
BP 2	Search the AI deck and the AI discard pile for an AI 2 card and remove it from the game. If you removed a card from the discard pile, shuffle the discard pile into the AI deck. Shuffle an AI 3 card from the Escalation deck into the AI deck.
BP 3	Search the AI deck and the AI discard pile for the lowest-level AI card and remove it from the game. If you removed a card from the discard pile, shuffle the discard into the AI deck. Shuffle an AI 3 card from the Escalation deck into the AI deck.
BP 3 (Critically Wounded)	
BP3, when all cards in the BP deck and discard pile are already BP 3 cards	Search the AI deck and the AI discard pile for the lowest-level AI card and remove it from the game. If you removed a card from the discard pile, shuffle the discard into the AI deck. Shuffle an AI 3 card from the Escalation deck into the AI deck. If there are no level 3 AI cards left, the Monster gains 1 bonus per Escalation, in the following order: +1  loss bonus per hit, +1  , +1  , +1  .
BP3, (Critically Wounded) when all cards in the BP deck and discard pile are already BP 3 cards	