

Valpiedra

Descensus ad tenebras

Preguntas Frecuentes
12 / 2025

Índice

Fe de erratas	3
Aclaraciones	3
Preparación con 4 Héroes	3
Héroes	4
Aclaración de Fases	5
Ascenso	7
Cambios de nivel	8
Efectos de las criaturas	9
Aclaraciones de las criaturas	9



Fe de erratas

El reglamento de la primera edición (2025) contiene una errata en el apartado **Componentes**, relativo a la cantidad de Criaturas de cada rango. La cantidad correcta es la siguiente:



18 cartas de
Criaturas rango 1



14 cartas de
Criaturas rango 2



12 cartas de
Criaturas rango 3

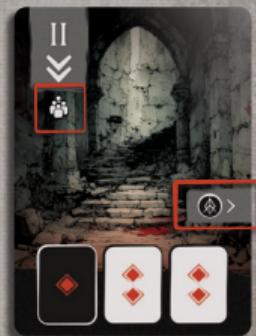
Aclaraciones

Todo lo recogido a continuación son aclaraciones al reglamento, con el fin de que los jugadores tengan la menor cantidad de dudas a la hora de jugar a Valpiedra. **No se modifica ninguna regla recogida en el reglamento del juego.**

Preparación con 4 Héroes

Cuando se juega con 4 Héroes, se deben usar las cartas de nivel marcadas con el ícono de 4 Héroes.

- Estas cartas presentan una distribución distinta de las criaturas.
- Durante el descenso, en los niveles I, II y III, la maldad  aumenta en +1 al inicio de cada ronda menos en la primera, indicado con el ícono correspondiente.



Héroes

Las habilidades de los héroes pueden usarse en cualquier momento y tantas veces como se desee, siempre que se cumplan sus requisitos.

Beltrán Menéndez

Si ataca a la primera criatura de la fila, ignora su escudo (*si lo tuviera*). Se aplica únicamente a la primera criatura, incluso si su alcance aumenta.

Sor Agnes Ermilia

Al usar un , lo agota en lugar de descartarlo. Las cartas de equipo agotadas no pueden usarse ni tienen efecto, recuperándose únicamente durante la **Fase de Descanso**.

Iria Melgar

Su valor de Ataque  aumenta en +1 al atacar a criaturas a alcance 3 o más. En cambio, reduce su valor de Ataque  en -1 si ataca a la primera criatura de la fila.

Astón Fajardo

No tiene una virtud contra las debilidades de las criaturas. En cambio, puede volver a lanzar uno de sus dados en cada ataque.

Su habilidad le permite intercambiar la posición de dos criaturas adyacentes, aumentando la maldad en 1 () cada vez que la usa. Puede usar esta habilidad tantas veces como quiera, pagando el coste de maldad correspondiente.



Aclaración de Fases

Fase de Combate

Los Héroes deciden libremente el orden en que atacan cada ronda. Por tanto, es posible que un héroe ataque dos veces seguidas si realiza el último ataque de una ronda y el primero de la siguiente.

Cada ataque debe seguir los siguientes pasos:

1. Selecciona una criatura dentro de tu alcance. Si vas a usar un equipo que aumente tu fuerza o alcance, debes activarlo en este momento.
2. Lanza tantos dados como tu fuerza (máximo 6 dados) y comprueba el resultado.
3. Puedes activar cartas de equipo para alterar el resultado de la tirada.
4. Declara el resultado final y asigna fichas de daño a la criatura.
 - La criatura recibe 1 ficha de daño por cada dado que muestre 1, 2 o 3, y por cada ícono del héroe y su equipo que coincida con alguna de sus debilidades (incluso aunque ningún dado inflija daño).
5. Comprueba el resultado del ataque:
 - Si el daño es igual o supera su vida, retira la criatura del juego y las criaturas que están detrás avanzan una posición.
 - Si la criatura sobrevive, los héroes reciben 1 punto de daño, incluso aunque el ataque no haya infligido daño.

Durante el combate, los Héroes pueden gastar la experiencia de las criaturas derrotadas para activar los efectos rápidos indicados en la carta de Valpiedra.

Estos efectos pueden usarse en cualquier momento, incluso en respuesta a un efecto que haga perder la partida por daño  o maldad .

Final de ronda

Si al final de la ronda varios efectos ocurren al mismo tiempo, resuélvelos en el siguiente orden:

1. Resuelve todas las habilidades de las criaturas con el texto "**Final de ronda**", de izquierda a derecha.
2. Comprueba cuántas criaturas permanecen sin daño en el nivel y aumenta la maldad  esa cantidad de veces. (*Ten en cuenta que algunos efectos pueden haber retirado daño antes de este paso.*)
3. Al comienzo de la ronda, si los héroes están ascendiendo y quedan criaturas en niveles inferiores, todas las criaturas en cada nivel inferior ascienden un nivel. Las criaturas que entran en el nivel de los héroes se revelan inmediatamente y activan sus habilidades de "**Al revelarse**" si las tuviera.

Recuerda que los efectos al Inicio de ronda no se activan en la ronda en la que los Héroes acceden al nivel.

Fase de Descanso

Durante esta fase, los héroes pueden usar las criaturas derrotadas para:

➤ Añadirlas a su equipo.

Los héroes pueden intercambiar equipo entre sí, siempre y cuando cumplan los requisitos para equiparse las cartas recibidas. También pueden descartar equipo que ya no deseen, pero en ese caso no podrán usar la experiencia de esas cartas.

O bien:

➤ **Gastar su experiencia en acciones de la carta de Valpiedra:**

- a) Disminuir el daño <  >.
- b) Reducir la maldad <  >.
- c) Aumentar la vida del grupo  >.

Cada criatura solo puede usarse para una de estas acciones, y las que no se utilicen se descartan al finalizar la fase. Ten en cuenta que puedes combinar la experiencia de varias criaturas para una o más acciones.

Además, los Héroes pueden retirar todo el daño  en esta fase, a cambio de generar  enemigos en todos los niveles excepto el nivel donde descansan.

Estas acciones solo pueden realizarse durante esta fase. Durante el combate, los Héroes no pueden equiparse ni intercambiar equipo.

Aseenso ↑

Después de descansar en el nivel IV, los Héroes deben resolver el texto indicado en la reliquia, siguiendo estos pasos:

Reliquia Maldita

1. Voltea la carta de Valpiedra y todas las cartas de nivel a su lado de ascenso. Ahora todas las acciones aumentan su coste de experiencia.
2. Invoca una criatura del rango indicado en negro en cada nivel (por su cara de ascenso), incluido el nivel IV donde se encuentran los héroes. En partidas con 3 o 4 héroes, invoca una criatura adicional en cada nivel.

- 3.** Avanza la ficha de héroes al nivel III e invoca las criaturas del rango en blanco indicado en esa carta. No importa si quedan criaturas en el nivel IV.

Reliquia Impía

Sigue los mismos pasos que con la Reliquia Maldita, pero añade una criatura adicional en el paso 2.

Durante el ascenso recuerda lo siguiente:

- Todas las criaturas en el nivel donde se encuentran los héroes tienen su **vida aumentada en +1 o +2**, según lo indicado en la carta de nivel. Si una nueva criatura entra en ese nivel por cualquier motivo, obtiene el mismo incremento.
- Al inicio de cada ronda (excepto la primera), todas las criaturas en cada nivel inferior al de los héroes ascienden un nivel.
- Si los héroes derrotan a todas las criaturas de un nivel, pasan a la fase de descanso y luego ascienden al siguiente nivel, incluso si todavía quedan criaturas en niveles inferiores.

Cambios de nivel

Las criaturas pueden cambiar de nivel por distintos efectos del juego. Cuando esto ocurra, ten en cuenta lo siguiente:

- Solo se revelan las criaturas que están en el mismo nivel que los Héroes. Si una criatura es invocada o entra en ese nivel, se revela inmediatamente y activa su habilidad de “**Al revelarse**”, si la tuviera.

- Si una criatura es invocada o se desplaza a un nivel distinto al de los Héroes, se coloca boca abajo. Si tenía contadores sobre ella, se retiran. Si poseía una habilidad de “**Al revelarse**”, esta se activará la próxima vez que sea revelada.

Efectos de las criaturas

Todos los efectos temporales de las criaturas se eliminan cuando son derrotadas.

Por ejemplo, si una criatura otorga +1 de vida a otras, estas pierden esa bonificación al ser derrotada la criatura que lo otorgaba.

Sin embargo, los efectos que modifican el estado del juego, como el daño, la maldad o los equipos agotados, no se revierten al derrotar a las criaturas que los originaron.

Aclaraciones de las criaturas

A continuación se listan varias criaturas con aclaraciones sobre sus habilidades y su botín.



Demonios Burlones

Habilidad: Retira 1 ficha de daño de cada criatura en su nivel. Este efecto se resuelve antes de comprobar cuántas criaturas permanecen sin daño para aumentar la maldad al final de la ronda.

Anillo: Otorga una virtud y permite relanzar un dado. Puedes elegir no usar alguna de esas opciones, pero cualquier opción no utilizada se pierde.

Muerto Viviente

Habilidad: Su vida aumenta en +1 por cada criatura a su derecha. Puedes usar fichas de +1 Vida para marcar su valor total, pero retíralas si una criatura a su derecha es derrotada, ya que su vida se reduce en consecuencia.

Demonio Aullador

Habilidad: Los héroes eligen el nivel adyacente en el que se colocará la criatura invocada. Ten en cuenta que el nivel I solo es adyacente al nivel II; y el nivel IV solo es adyacente al nivel III.

Anillo: Otorga una virtud y permite relanzar un dado. Puedes elegir no usar alguna de esas opciones, pero cualquier opción no utilizada se pierde.

Esqueleto Guardián

Habilidad: Solo posee escudo mientras esté dañado. Si un efecto elimina todo su daño, pierde el escudo inmediatamente.

Esqueleto Arquero

Anillo: Un único resultado de 4/5 en la tirada inflige 1 punto de daño. El efecto solo se aplica a uno de esos resultados, aunque hayas obtenido más de un 4/5.

Espectro

Habilidad: No obtiene +1 vida si se encuentra en el nivel 1.

Texto Sagrado 1: Duplica las fichas de daño que tenga una criatura, a cambio de aumentar la maldad en +1. Recuerda que antes de duplicar el daño, este debe haberse asignado previamente a la criatura, por lo que los héroes habrán recibido 1 punto de daño en respuesta.

Texto Sagrado 2: Elige dos criaturas en tu nivel para que intercambien posición entre ellas. Si tuvieran daño, lo mantienen. No afecta al resto de criaturas en el nivel.



Demonio Alado

Habilidad: La criatura dañada se coloca la última en la fila, conservando su daño, y el resto de criaturas detrás de ella avanzan una posición.

Demonio Subyugador

Habilidad: Los Héroes eligen una carta de su equipo para agotarla. Las cartas agotadas, sean del tipo que sean, no pueden usarse ni tienen efecto hasta que sean recuperadas en la fase de descanso. *Por ejemplo, un pergamino agotado no puede activarse, o una armadura agotada no te otorga ninguna habilidad.*

Vermijo

Habilidad: Los Héroes eligen el nivel adyacente en el que se colocará la criatura invocada. Ten en cuenta que el nivel I solo es adyacente al nivel II; y el nivel IV solo es adyacente al nivel III.

Demonio Arcano

Habilidad: Si esta criatura es derrotada, las demás criaturas pierden el bono de vida adicional que otorgaba. Si, al perder dicho bono, alguna criatura queda con daño igual o superior a su vida, es derrotada inmediatamente.

Abominación

Arma: Cada resultado de 1 en la tirada infinge 2 puntos de daño en lugar de 1.



Horroplaga

Habilidad: Solo es necesario volver a lanzar los resultados de 1 obtenidos en la primera tirada. Si en las tiradas posteriores vuelven a salir 1, se mantienen y no es mandatorio relanzarlos nuevamente.

Centinela del Éter

Habilidad: Invoca una criatura del rango indicado en negro en cada nivel donde no se encuentren los héroes.

Lamento Eterno

Habilidad: Obtiene +1 de vida por cada criatura en juego, sin importar en qué nivel se encuentran. Si los Héroes derrotan criaturas en su nivel, deben ajustar la vida de esta criatura en consecuencia.

Anillo: Infinge 1 punto de daño a una criatura revelada. La criatura puede tener o no fichas de daño previas, y los Héroes no reciben daño como resultado de este efecto.

Quiebramente

Habilidad: Tan solo reduce la fuerza y el alcance si tiene daño sobre ella.

Armadura: Si la criatura atacada recibe más daño del que tiene de vida, el exceso se transfiere a la siguiente criatura en la fila. Este daño ignora escudos y otras limitaciones de la criatura que lo recibe. Si la siguiente criatura también supera su vida por daño, el exceso no se vuelve a transferir.

Ángel Caído

Habilidad: Ningún efecto puede asignarle fichas de daño. Al no recibir daño, no se ve afectada por efectos que le otorguen escudo o debilidades, aunque su vida sí puede aumentar por otros efectos. Solo puede ser derrotada mediante un único ataque cuya suma total de los dados supere su vida.

Armadura: A final de ronda, el Héroe equipado puede preparar otra de sus cartas de equipo.

Custodio Blasfemo

Habilidad: Cuando es atacado directamente, solo recibe daño por los resultados de 1 y por la virtud de . Si una criatura adyacente es atacada, primero se calcula cuánto daño recibiría (considerando sus debilidades), y esa cantidad de daño se transfiere a esta criatura.

Anillo: Al activarse, **cada** resultado de 2 en la tirada infinge 2 puntos de daño en lugar de 1.

Odio Eterno

Habilidad: Si una criatura adyacente es derrotada, invoca al final de la fila una criatura del rango indicado en negro en el nivel activo. Al final del turno, infinge 1 punto de daño a las criaturas adyacentes, activando sus habilidades al recibir daño, si las tuvieran.

Anillo: Gana las habilidades de otra carta de equipo (de cualquier tipo) que posea cualquier héroe. Estas habilidades se mantienen solo durante el turno en el que se activa el anillo. Si copia la habilidad de un Texto Sagrado, ni el anillo ni el texto se descartan.

Invocador Ardiente

Habilidad: Invoca la criatura incluso si es derrotado durante el ataque.

Texto Sagrado: El héroe que quieras obtiene un ataque adicional antes de que finalice la ronda.

Mártir del Silencio

Habilidad: Al final del turno, reduce permanentemente la vida máxima de los Héroes. Si al hacerlo su vida máxima iguala el daño acumulado, los héroes pierden la partida.

Anillo: Durante ese ataque, ignora la habilidad de la criatura elegida (puedes elegir una criatura diferente a la que atacas). Este efecto no puede anular habilidades de “Al revelarse” ni de “Final de Ronda”, ya que no ocurren durante el ataque.

Portador de Espinas

Habilidad: Cada vez que un ataque no derrota a la criatura, la maldad aumenta en +1, además del daño que reciben los héroes por no derrotarla.

Anillo: Al activarse, retira 1 punto de daño de los Héroes o reduce la maldad en 1. Solo puede elegirse una de las dos opciones.