Libro de Reglas

# Índice de Contenidos

Prefacio 4

Preparación 6

Héroes 7

Razas 8

Roles 9

Pizarra de Rol 10

Preparación Tablero 12

Definición Tablero 14

Localizaciones Tablero 15

Ciudad Inicial 16

Mercados 17

Tokens de Localización 18

Juego 19

Turnos de Juego 20

Movimiento 21

Habilidades 22

Circunstancias 26

Eventos 28

Rey Muerto 29

Combate 31

Rondas de Combate 32

Acciones del Héroe 33

Palabras Clave 35

Pizarra de Combate 36

Tipos de Oponentes 38

Oponentes Predilecto 39

Acciones de los Oponentes 40

Encuentros 41

Jefes 43

Resolver 46

Ejemplo de Combate 47

Muerte del Héroe 48

Premios 49

El Mercado Negro 50

Condiciones 51

Misiones 53

Desafíos 56

Recompensa de las Misiones 56

Leyendo las Localizaciones de las Misiones 57

Mazo de Aumento de Poder 57

Estilos de Juego 58

Doble Up 58

Maratón 59

Múltiples Héroes 59

Un Jugador 59

Uno vs. Todos 60

Mazo del Rey Muerto 60

Cartas de Rituales 60

Huyendo de los Combates 61

Limpiando tu Tapete de Borrado en Seco 62

Índice 63

# 

# 

# Prefacio

Azote del Valle por cientos de años, el Rey Muerto ha reposado tranquilamente amasando poder, sin ser molestado por los habitantes del Valle.

Pero ahora se mueve hacia nuestras ciudades, empeñado en cambiar el mundo tal y como lo conocemos. En vez de vida, canticos y la alegría de los niños riendo por nuestras calles, nuestras ciudades se verán plagadas de muerte y destrucción.

Algunos han tratado de derrotarlo, pero ninguno lo ha conseguido. Todos los que se han alzado contra él han terminado sucumbiendo ante su poder y uniéndose a la Legión de Hueso.

Me temo que la gente está cerca de abandonar este valle, temerosos de la Legión de Hueso comandada por el Rey Muerto que ahora se mueve, destruyendo la vida allí donde pueda encontrarla.

Por favor, ayudadnos…

# 

# 

# Preparación

## Preparación

**Elige tu Héroe, luego rellena tu pizarra de Rol**

• Cada personaje elige su Raza y su Rol

• Rellena la pizarra de tu Rol, con los resultados modificados por la Raza elegida.

• El oro inicial se basa en la cantidad de jugadores en la partida:

• 24 oro para cada héroe en partidas de 1-2 jugadores.

• 16 oro para cada héroe en partidas de 3-4 jugadores.

• 8 oro para cada héroe en partidas de 5-6 jugadores.

• La comida inicial es 2 veces tu ratio de comida.

**Preparando el Tablero de Juego**

• Coloca los cuatro cuadrantes (A-D) en la orientación que prefieras.

• Roba 5 Cartas de Circunstancias y colocarlas por toda la barra de Circunstancias.

• Roba 5 Cartas de Misión y colocarlas por toda la barra de Misiones.

**Tira para elegir la Ciudad Inicial y visita el Mercado**

• Tira rondado de seis para determinar la localización de inicio de grupo.

• Hasta tu oro en el Mercado antes de que comience el primer Turno de Juego.

• Compra objetos, comida adiciona, y actualizaciones para mejorar tu héroe.

## Elige tu héroe

Cada jugador elige su héroe combinando dos opciones de personaje: su Rol y su Raza. El Rol de un jugador es su profesión mientras que la Raza define su herencia y especie. Esta combinación es la que determina sus puntos fuertes, los débiles y define sus habilidades especiales y también su estilo de juego.

Cada rol tiene un código de color y está catalogado en cinco categorías. Los cinco tipos son:

**Burdeos:** Luchador (Daño)

**Verde:**  Asistente (Potenciador)

**Azul:** Curador

**Púrpura:** Zapador (Debilitador)

**Marrón:** Utilidad (Especialista)

## Selecciona tu Raza

Las Razas ofrecen mejoras únicas que complementan tu Rol. Puedes elegirla de forma aleatoria, o elegir una deliberadamente. Los jugadores pueden compartir la misma raza si quieren Si lo hacéis deberéis compartir la misma carta de Raza. Una vez elegida la Raza, selecciona tu Rol.

### Oponente Predilecto

Eres excelente contra este enemigo. Cuando te enfrentas a él haces daño extra de Salud o Energía a tu oponente. (Ver página 43 para más detalles). Escríbelo en tu pizarra de Rol.

### Modificadores Raciales

Estos son Signos Vitales, de Destrezas y Habilidades que son mejoradas por tu Raza. Cuando estés preparado para crear tu héroe, añade los modificadores Raciales a las puntuaciones base de tu Rol.

### Habilidades Raciales

Cada raza tiene una única habilidad especial que consume o Salud o Energía para poder usarla. Estas habilidades se pueden usar en cualquier momento y no interrumpen el turno de juego o la ronda de combate.

### Ratio de Comida

Indica cuanta comida consumes por cada Turno de Juego. Escríbelo en tu pizarra de Rol.

**Selecciona tu Rol**

Debes usar tu rotulador para escribir todas las estadísticas de tu héroe en esta tarjeta. Una vez que hayas elegido uno, coge un rotulador y rellena tus datos. Para ello, añade tus Modificadores Raciales a tus Puntuaciones Básicas (los hexágonos marrones adyacentes a cada puntuación en tu pizarra de Rol).

## La Pizarra de Rol

Cada héroe tiene cuatro Destrezas que definen sus acciones disponibles en combate.

**Ataque (rojo):** Este es tu ataque básico. No cuesta Energía y causa daño a la Salud de un enemigo igual a su rango.

**Defensa (naranja):** Está es tu defensa básica. No cuesta Energía y reduce los ataques recibidos iguales al rango. También puedes usar objetos para defenderte. Ver página 36 para más información y objetos.

**Maestrías (púrpura & azul oscuro):** Estás destrezas son únicas para cada Rol. Cada una requiere gastar 1 o más puntos de Energía. Algunas maestrías se pueden usar aparte del combate.

### Habilidades

Las habilidades se usan en la fase de habilidades, en la fase de eventos, e incluso a veces en combate.

**Navegar (verde):** La habilidad de tu héroe para encontrar su camino y salir airoso de situaciones complicadas.

**Explorar (amarillo):** La habilidad de tu héroe de percepción y conocimiento en combate.

**Supervivencia (azul claro):** La habilidad de tu héroe para sobrevivir en la naturaleza y evitar situaciones peligrosas.

### Signos Vitales

**Salud (índigo):** Indica la cantidad de daño que puedes recibir. Si tú salud baja a 0, tu héroe muere.

**Energía (gris):** La Energía se consume cuando usas tus Maestrías o tus habilidades especiales Raciales. Los enemigos también pueden dañar tu Energía, del mismo modo que dañan tu Salud. Si tú Energía se vacía ya no podrás usar tus habilidades especiales.

### Rango

Los Rangos son el número que escribes dentro de cada característica en la ficha de tu Rol. Este número es calculado y evoluciona según la partida avanza y empieza siendo igual a la puntuación básica del Rol más el modificador Racial.

### Compartiendo Objetos / Oro

Siempre puedes compartir oro, comida y otros objetos con los miembros del equipo fuera del combate.

### Oro

El Oro es la moneda del Valle. La puedes usar para comprar comida, objetos y actualizaciones de equipo para tu héroe.

El Oro inicial varía en función al número de jugadores en el juego.

• 24 Monedas de Oro por cada héroe en partidas de 1-2 jugadores.

• 16 Monedas de Oro por cada héroe en partidas de 3-4 jugadores.

• 8 Monedas de Oro por cada héroe en partidas de 5-6 jugadores.

### Comida

Si tu Ratio de Comida es de 1 o más, tu héroe deberá comer cada turno. Sino encuentras comida en la naturaleza, deberás consumir de tus raciones.

Comida Inicial: Ratio de Comida x 2

Es importante aprovisionarse, por si fallas la tirada de Supervivencia.

## Preparando el Tablero de Juego

• Coloca los cuatro cuadrantes de mapa (piezas A-D), en cualquier orientación que te guste en la mitad de la mesa de juego (Coloca los cuadrantes como se muestran en el tutorial).

• Coloca las barras de Circunstancias y Misiones en la parte superior e inferior de tu mapa.

• Coloca el Mazo de Circunstancias y voltea cinco cartas para colocarlas boca arriba en los cinco espacios de la barra de Circunstancias.

• Coloca el Mazo de Misiones y voltea cinco cartas para colocarlas boca arriba en los cinco espacios de la barra de Misiones.

• Coloca el marcador de Misión en cualquier localización de Misión que aparezca en el tablero de juego.

• Da a cada jugador un dado de diez caras verde, amarillo y azul.

• Lanzad el dado de seis caras para determinar en qué ciudad comienza vuestro grupo y colocad el peón de grupo en ella.

Cada Jugador debería tener los objetos mostrados aquí. El dado de seis caras se comparte entre todos los jugadores.

## Descripción del Tablero de Juego

### Los Cuatro cuadrantes (A-D)

Estos son los cuatro cuadrantes principales. Cuando empiezas el juego, colócalos con la orientación que quieras. Puedes encontrar varias sugerencias predefinidas en la Guía del Valle de Accalon. Cada colocación brinda una experiencia de juego diferente.

### HEXtiles (E-N)

Existen 10 HEXtiles adicionales para ser exploradas. Cuando te muevas al borde del tablero de juego, roba y HEXtile aleatorio y colócalo en el tablero con la orientación que quieras.

Se pueden dar ciertas circunstancias en las que el grupo puede liberar 2 losetas de mapa a la vez. (Como por ejemplo en la imagen adyacente).

### Localizaciones en el Tablero

**Ciudades:** Las ciudades están perfiladas en blanco, numeradas 1-5(y siendo hex la sexta). Para más información sobre las ciudades, mira el Mercado / Letreo de la Ciudad.

**Localizaciones de Jefes:** Los Jefes están perfilados en Rojo. Existen numerosos jefes peligrosos que se pueden encontrar en el tablero del juego. Están numerados 1-9, y ordenados por dificultad: siendo el 1 el más fácil y el 9 el más difícil.

**Altares:** Los Altares están perfilados en Azul en el tablero. Los jugadores pueden ir a ellos para curarse de forma gratuita. Además, ellos encontrarán un mercado nuevo e incluso pueden ganar una bendición. Existen cuatro altares para ser encontrados. Consulta el letrero de altares para más información.

**Ruinas:** Las Ruinas están perfiladas en verde. Son lugares antiguos, abandonados hace tiempo y llenos de peligros. Los jugadores pueden visitar las ruinas para tentar a su suerte, con la esperanza de encontrar aventuras y riquezas. Existen 7 ruinas que esperan ser encontradas.

## Seleccionar Ciudad Inicial

Al comienzo de la partida, tira el dado de seis caras para determinar en qué parte del mapa empieza tu grupo. Por ejemplo, si obtienes un Hex, comenzarás en la ubicación que se muestra aquí.

• Hay 6 Ciudades numeradas en el mapa, remarcadas en blanco.

• El grupo puede entregar las misiones completadas, comprar objetos y mejoras de equipo, y obtener nuevas Misiones.

• Un héroe puede gastar un Oro para curar a todo el grupo.

• Cada ciudad contiene un Mercado donde los héroes pueden comprar objetos.

• Además de vender todos los objetos estándar, cada Mercado vende un objeto con descuento. Consultar la tarjeta de Ciudades para más detalles.

• Las Ciudades también son objetivos para el Rey Muerto.

• Gasta tu Oro en la Ciudad antes de empezar la partida.

### Obteniendo Misiones

Cada vez que llegues a una ciudad, puedes entregar todas las misiones completadas y robar nuevas para reemplazarlas. Para más información sobre las Misiones, consultar la página 54.

### Mercados y Objetos de Compra

Durante la visita a una ciudad, puedes gastar tu oro en objetos y mejoras de equipo. Consulta la tarjeta de Mercado para ver lo que puedes comprar. No olvides que habrá un objeto con descuento en cada ciudad.

### Mejoras de Equipo

También puedes comprar mejoras de equipo para tu héroe mientras estés en el mercado. Busca los números que rodean cada hexágono en tu pizarra de Rol. El coste de la mejora aparece en el borde exterior del hexágono, empezando por la parte superior. El equipo se vuelve más caro cada vez que se mejora.  
  
Cuando compras una mejora de equipo, rellena el hueco correspondiente en tu pizarra de Rol, como se muestra en el ejemplo. Solo puedes comprar seis de cada.  
  
Tus cartas de Mejora son recompensas distintas y no cuentan en tus mejoras de equipo compradas.

Es posible obtener Mejoras de Equipo a través de misiones. Si ganas una, rellena el espacio correspondiente. Aunque tu anillo de actualización está completo, ganas el rango de mejora.

### Marcadores de Localizaciones

**Zonas Despejadas**: Estos marcadores se utilizan para mostrar qué jefes / ruinas has completado.  
**Localizaciones de Misión**: Estos marcadores se colocan en las localizaciones de tus Misiones actuales.  
**Ciudad / Santuario Caído**: Estos marcadores se colocan en las ciudades o santuarios que el Rey Muerto ya ha visitado, los cuales están ahora bajo su poder.  
**Objetivo del Rey Muerto**: Este marcador se usa para indicar qué ciudad es el objetivo del Rey Muerto.  
**Mercado Negro de Bezzelquark**: Este marcador es la Séptima Ciudad, el mercado negro, que se desplaza por el tablero de juego.  
**La Cueva**: Este marcador es la Cueva, una carta única de Circunstancias. Ábrete camino a través de varias Circunstancias para doblar la recompensa.  
**El Portal congelado**: Este marcador es el Portal Congelado, una Circunstancia única ligada al Cryovern, el octavo jefe del Valle. Entra a la cámara del tesoro bajo tu propia responsabilidad...  
**La fortificación**: Este marcador es la Fortificación, un castillo que puede ser construido por los jugadores. Se convierte en su base de operaciones. Buscar los detalles en la tarjeta del Mercado.

# Secuencia de Juego

## Turno de Juego

**Mover vuestros Héroes (juntos como un grupo)**

• Vuestro grupo comienza el juego moviéndose a un ratio de 4 hexágonos por turno.

• Elige como te vas a mover este turno: Normalmente, Cautelosamente, Temerariamente, o Acampar.

• Consultar la tarjeta de Secuencia de Juego para más detalles sobre cada movimiento.

**Lanzar por Tus Habilidades (cada Héroe lanza sus propias habilidades)**

• La forma de moverte de este turno afecta que habilidades se lanzan así como a cualquier bonificación o penalizador que ganes.

**Lanzar una Circunstancia (Lanza un Jugador)**

• Una situación aleatoria a la que tus héroes se enfrentarán.  
• Si entráis en una Ciudad, Santuario, Ruinas o Evento de Jefe, omitir esta fase.

**Resolver un Evento**

• Si entráis en una Ciudad, Santuario, Ruinas o una localización de Jefe o Misión, deberéis consultar la tarjeta correspondiente y completar el evento.

**El Rey Muerto**

• El Rey Muerto selecciona o se mueve hacia su objetivo.

**Siguiente Turno de Juego**

## 1. Mueve a tus Héroes

• Tus héroes viajan juntos en un grupo a través del tablero.  
• Comienzas el juego moviéndote hasta 4 hexágonos por turno (puedes mover menos si así lo deseas).  
• Hay cuatro tipos de movimiento, definidos en la Tarjeta de Secuencia de Juego.  
• Si mueves hasta el borde del tablero, agrega un nuevo HEXtile (consultar la página 14).  
• Moverse cautelosamente es beneficioso.

### Moviéndose Cautelosamente

Si gastas todo tu movimiento siguiendo un río y / o un camino, o si mueves solo un hexágono durante tu turno, te estás Moviendo Cautelosamente. Moverse de esta manera te asegura que no estás en peligro de Vagar (ver página 23).  
  
Mientras te Mueves Cautelosamente, también puedes optar por descartar la carta de Circunstancia jugada durante la fase de Circunstancias del Turno de Juego. ¡Esta es la recompensa por Moverse Cautelosamente!

## 2. Fase de Habilidades

• Durante la Fase de Habilidades, cada jugador lanza los Dados de Habilidad. Si cada resultado es menor o igual que el rango de Habilidad correspondiente del héroe, la tirada se considera éxito.  
• Una tirada de hex es un resultado de 1 y es un Éxito Crítico. Un Éxito Crítico se considera siempre éxito.  
• Comenzando en el rango 12 y luego en cada rango, la tirada que necesitas para conseguir un Éxito Crítico va aumentando en uno (probabilidad de Éxito Crítico = rango - 10).  
• Una tirada de 10 siempre se considera fallo y es un Fallo Crítico.  
• Si los tres resultados de habilidad son hex, eres extremadamente afortunado y puedes robar una carta de Mejora y ¡Dar su bonificación a todos los jugadores!

### Habilidad de Navegar

• Si el grupo se ha Movido Cautelosamente (consulte la página 21), no es necesario lanzar el dado de habilidad Navegar.  
• La mitad de los jugadores (redondeando hacía arriba) debe superar esta tirada para evitar Vagar.  
• Si un héroe obtiene un Éxito Crítico en su Habilidad de Navegar, salvará al grupo de Vagar este turno.

#### Vagar

Si el grupo Vaga, lanza el dado de seis caras. El grupo ha sabido llegar a su destino, y ahora mueve un hexágono adicional en la dirección indicada en la brújula de Vagar. Por ejemplo, si se lanza un 3, el grupo Vaga hacia el hexágono al sur de su posición actual.  
  
Si el grupo al Vagar termina en una localización de Evento (una Ciudad, Santuario, Ruinas, Jefe o Misión), el Evento se juega normalmente. Si el resultado de Vagar del grupo los sacase del mapa o los colocase en un terreno infranqueable (montañas o mar abierto), se quedarán dónde están en el tablero de juego.

### Habilidad de Explorar

• Si tu tirada de Exploración tiene éxito, ganas un tesoro valorado en 2 Oros durante tu turno.  
• Si tu tirada de Exploración falla, ¡No has encontrado nada más que basura!  
• Si obtienes un Éxito Crítico en tu Habilidad de Explorar, encuentras un excelente lugar para acampar y cada héroe Cura 1 punto de Salud perdido. Si varios héroes lo consiguen, la bonificación es acumulativa.

### Habilidad de Supervivencia

• Si tu tirada de Supervivencia tiene éxito, buscas lo suficientemente bien en la naturaleza que no necesitas consumir Comida este turno.

• Si tu tirada de Supervivencia falla, debes consumir tanta Comida de tu inventario como tu Ratio de Comida.

• Si tu Ratio de Comida es 0, puedes elegir no lanzar el dado de Supervivencia durante la Fase de Habilidades.

• Si obtienes un Éxito Crítico en tu Habilidad de Supervivencia, cada héroe Cura 1 punto de Energía perdido o cancelas una carta de Aflicción que este afectando al grupo. Si varios héroes lo consiguen, la bonificación es acumulativa.

#### Muriendo de Hambre

Si un jugador falla su tirada de Supervivencia y no tiene suficiente Comida para cubrir el turno, comienza a Morir de Hambre (recordar que podéis compartir comida entre el grupo cuando no estéis en combate). Después de la Fase de Habilidades durante el Turno de Juego no se puede comer, marca el primero de los tres niveles en el medidor de morir de hambre indicado por el símbolo cercano al de Energía. Después de la Fase de Habilidad de cada Turno de Juego consecutivo sin comida, hay que tachar el próximo símbolo (continuando hacia la izquierda) en el medidor de muerte por hambre.

**Muriendo de Hambre Turno 1:** Tu héroe no puede usar Energía y pierde 2 puntos de Salud (máxima y actual) al final de cada Turno de Juego. Esta pérdida de salud es temporal, acuérdate de no perder tu total de Salud original.

**Muriendo de Hambre Turno 2:** Tu héroe no puede usar la Habilidad de Supervivencia (todas las tiradas de Supervivencia se consideran fallo automáticamente) y continúa perdiendo Salud al final de cada Turno de Juego.

**Muriendo de Hambre Turno 3:** Tu héroe muere.

Para cancelar la condición de Morir de Hambre, hay que comprar o ganar tanta comida como tu Ratio de Comida. Al hacerlo, perderás un nivel de la condición de Morir de Hambre. Si todavía te estás Muriendo de Hambre, en el próximo turno debes consumir tu Ratio de Comida nuevamente para cancelar el efecto completamente. Cuando cancelas la condición de Morir de Hambre, recuperas tu Salud máxima original.

## 3. Lanzar por Circunstancia

• La Circunstancia se lanza después de la Fase de Habilidad si no has finalizado el movimiento en una ubicación de Ciudad, Santuario, Ruinas o Jefe. Si finalizas el movimiento en una de estas localizaciones, se omite esta fase.  
• Hay 5 espacios de circunstancias disponibles a lo largo de la barra Circunstancias.  
• Lanzar el dado de seis caras para determinar cuál de las seis cartas se juega.  
• Una tirada de hex se convierte en coger una carta, sin mirar, del mazo de Circunferencias.

### Encuentros

Los Encuentros son escenarios de combate. Vea la sección de combate para más detalles.

### Naturaleza

Las cartas de Naturaleza son situaciones ambientales que afectan al grupo. No pueden ser evitadas.

### Aflicciones

Las aflicciones son cartas negativas que afectan al grupo. Podéis veros afectados por más de una Aflicción a la vez. Las cartas de Aflicción permanecen activas hasta cuatro Turnos de Juego. Se pueden cancelar de una de las siguientes maneras: si un héroe lanza un Éxito Crítico en su Habilidad de Supervivencia durante la Fase de Habilidad o si el grupo visita un Santuario. No desaparecen si entráis a una ciudad.

Roba y juega otra Circunstancia después de cancelar una carta de Aflicción.

### Eventos y otras tarjetas

Existen varios Eventos en el mazo Circunstancias. Estos son varias situaciones que afectarán al grupo. También hay cartas de Descubrimientos y Tesoros que puedes encontrar en el mazo Circunstancias.

**Descartando con Precaución**

Si el grupo se Movió Cautelosamente en este turno (consultar página 21), puedes optar por descartar la Circunstancia jugada. Has viajado con cuidado y has logrado evitar las circunstancias peligrosas.

## 4. Resolver un Evento

• Si finalizas el movimiento en una localización de Ciudad, Santuario, Ruinas, Jefe o Misión, resuelves el Evento.

• Si no finalizas el movimiento en ninguna de las anteriores, no hay Evento este turno.

### Ciudades

Consultar la página 16 para obtener más información sobre Ciudades y Mercados, o consultar la tarjeta de Ciudad y / o Mercado.

### Santuarios

Hay cuatro localizaciones de Santuario en los HEXtiles exteriores (remarcados en azul). Los héroes pueden obtener también Bendiciones si acampan en un Santuario. Consultar la tarjeta de Santuario para obtener más información sobre los santuarios.

### Ruinas

Hay siete Ruinas en los HEXtiles exteriores (remarcados en verde). Consultar la tarjeta de Ruinas para más información sobre las ruinas.

### Jefes

Hay nueve localizaciones de Jefe en el mapa (remarcadas en rojo). Ocurre un evento de Jefe cuando el grupo se mueve a una localización de Jefe, desencadenando el combate con el Jefe. Derrotarlo ofrece grandes recompensas.

### Misiones

Las misiones desafían a los héroes en multitud de maneras y ofrecen recompensas una vez completadas. Completar misiones es otra forma de mejorar a tus héroes.

## 5. El Rey Muerto

• Cada Turno de Juego, el Rey Muerto mueve 1 hexágono más 1 hexágono por cada Ciudad Caída.

• Se mueve en línea recta, no Vaga, puede mover a través de cualquier tipo de terreno y puede mover menos para finalizar el movimiento en su objetivo.

• Si la ruta del Rey Muerto hacia su objetivo le lleva a estar a un hexágono de los héroes, y todavía le queda movimiento, estos se convierten en su objetivo e inicia la batalla final.

El Rey Muerto no comienza la partida sobre el tablero. Durante esta fase, lanzar el dado de seis caras. Si se obtiene un hex, aparece. Cada vez que no aparezca, se reduce el valor en uno. Por ejemplo, en el segundo turno aparece obteniendo un 5 o un hex. En el tercero, aparecerá con un 4, 5 o hex.

En el turno en que el Rey Muerto llega al valle, lanza de nuevo el dado de seis caras. El resultado es la ciudad inicial que el Rey Muerto ha tomado. Coloca la miniatura del Rey Muerto y una ficha de Ciudad Caída en esa Ciudad.

Durante esta fase de cada Turno de Juego consecutivo, el Rey Muerto seleccionará un nuevo objetivo o se moverá hacia su objetivo actual. Los objetivos incluyen las ciudades restantes o los héroes mismos.

### Seleccionando Un Nuevo Objetivo

Después de que el Rey Muerto destruya una ciudad, se selecciona un nuevo objetivo durante el siguiente Turno de Juego. Lanza el dado de seis caras para determinar el siguiente objetivo y coloca el marcador de objetivo de Rey Muerto en la localización. Si obtienes una ciudad que ya ha caído, lanza el dado de nuevo hasta que determines un nuevo objetivo válido. Si solo queda una localización, se selecciona automáticamente.

Si han caído todas las ciudades del tablero, los héroes se convierten automáticamente en su nuevo objetivo, moviéndose hacia ellos en cada turno.

### Ciudades Caídas

Las ciudades que han sido visitadas por el Rey Muerto caen en bajo su poder. Colocar el marcador de Ciudad Caída en ella para marcar el cambio. Los jugadores ya no pueden visitar esta ciudad para resolver Misiones o comprar objetos del Mercado.

### Recuperando Ciudades Caídas

Las Ciudades Caídas pueden ser recuperadas por los jugadores. Para hacerlo, los héroes deben obtener primero un Talismán de un Santuario y luego llevarlo a la Ciudad Caída. Entrarán en combate con los tenientes del Rey Muerto que estén allí. Consultar la tarjeta de la Ciudad para más detalles sobre la recuperación de una Ciudad Caída.

### Luchando Contra el Rey en una Ciudad

El Rey Muerto puede conquistar una ciudad mientras que el grupo está dentro de ella. Si esto sucede, los jugadores luchan inmediatamente contra él, ¡Pero además deben enfrentarse a la Ciudad Caída junto a él!  
  
Asegúrate de tener un Talismán para esta batalla. Si no, sucumbirás al poder del Rey Muerto y perderás el juego.

### El Rey Muerto Como Jugador

Revisar el modo de juego Uno contra Todos en la página 56.

# Combate

## Turnos de Combate

**Declarar las acciones de los Héroes**

• Cada jugador declara cuál de las cuatro Destrezas usará durante el turno de combate y contabiliza el total de su acción (daño, curación, etc.).

• Un jugador escribe el total de cada héroe en la Pizarra de Combate.

• No necesitas especificar un objetivo todavía si tu destreza requiere uno.

• Lanza el daño de oponente predilecto si es necesario.

**Acciones de los Oponentes**

• La acción Encuentro o Jefe se resuelve al azar, usando el dado de oponente de seis caras.

• Determinar el (los) objetivo (s) y el daño infligido.

**Resolver**

• Todas las acciones suceden simultáneamente.

• Escribir el daño infligido tanto a los héroes como a los oponentes.

**Siguiente Turno de Combate**

## Declarar las Acciones de los Héroes

• Cada jugador selecciona una de las cuatro Destrezas para usar durante el turno de combate y gasta la Energía necesaria para activarla.

• Las acciones de los jugadores no ocurren en un orden particular, interactúan al mismo tiempo.

• No necesitas especificar un objetivo todavía si tu habilidad requiere uno.

• Un jugador debe escribir todos los números en la Pizarra de Combate (consultar la página 36).

### Las Cuatro Destrezas

Si usa Ataque o Defensa, el héroe o inflige daño de Salud a un enemigo o reduce tanto daño recibido como el rango de la destreza. Si usas una de las dos Maestrías, un punto o más de Energía se gasta para potenciar la destreza. Las Maestrías son únicas de cada Rol.

Los jugadores no necesitan especificar un objetivo hasta la fase de Resolución. Los objetivos son héroes individuales u oponentes. Además, algunas destrezas ofrecen opciones sobre cómo se pueden usar. En estas situaciones, no necesitas especificar cómo estás usando la destreza. Por ejemplo, la Sacerdotisa simplemente puede decir "Estoy Canalizando" y esperar a elegir a quién afecta hasta el final del turno. Eso significa que durante la fase de Resolución ella puede decidir curar a uno de sus aliados o dañar a un oponente.

### Usando un Objeto durante el combate

El uso de la acción de Defensa permite a los héroes usar un objeto en ellos mismos o en un aliado o darle a un aliado un solo objeto. Los Héroes que usan o entregan un objeto siguen Defendiendo (no reemplaza la acción de defensa). No permite que los héroes intercambien objetos entre ellos a menos que ambos héroes estén Defendiendo. Los héroes no necesitan especificar que están usando un objeto hasta la fase de Resolución del combate.

**Habilidades Raciales durante el combate**

Los Héroes pueden usar su habilidad Racial durante cualquier fase del combate sin interrumpir su acción.

### Daño al Oponente Predilecto

Consultar la página 39 para más información sobre los oponentes predilectos.

### Redondeando Números

Cada vez que una acción o resultado se reduzca a la mitad o se corte en una fracción, se redondea hacia abajo.

### Calculando Efectos

Durante esta fase del combate, calcularás los efectos de tu acción. Los jugadores que estén dañando a un oponente declararán el daño infligido y lo escribirán en la Pizarra de Combate. Aquellos que no estén dañando a un oponente aplicarán los efectos de su destreza durante la fase de Resolución.

### Palabras Clave

Las siguientes palabras clave son utilizadas por muchos héroes, objetos y oponentes.

**Curar:** X Aumenta la Salud y / o Energía actual hasta el máximo del objetivo por la cantidad de Curación durante la fase de Resolución del Combate o fuera del Combate.

**Aumentar:** X Como curar, excepto que la curación total puede exceder de los máximos del objetivo, aumentando temporalmente el total por la cantidad de Aumento. Aumentar no puede aplicarse a los héroes fuera del combate.

**Regenerar:** X como curar, excepto que la curación ocurre durante la fase de Declaración de cada ronda. Regenerar no puede aplicarse a uno mismo.

**Defender:** X Reduce cada Ataque recibido por la cantidad de Defensa.

**Bloquear:** X Reduce el total de daño recibido por la cantidad de Bloqueo.

**Negar** Reduce el total de daño recibido a 0 e ignora cualquier efecto adicional.

**Reflejar** Convierte al atacante en el objetivo de un ataque y/o efecto que el mismo provoca.

**Perforar:** X Causa tanto daño que no puede ser Defendido o Bloqueado como la cantidad de Perforar.

**Fortalecer** Incrementa permanentemente el efecto numérico de una destreza cuando se cumplen los criterios específicos.

**Impulsar** Incrementa temporalmente el efecto numérico de la destreza del objetivo.

**Invocar** Trae un encuentro al combate que actúa a favor de tu grupo. El encuentro invocado se convierte en un objetivo y puede sufrir daño o morir.

### Pizarra de Combate

• Usa la Pizarra de Combate para registrar los ratios de movimiento, objetos de grupo, turnos de juego, turnos de combate, acompañantes, así como los signos vitales de tu oponente.

• Además, puedes modificar la dificultad del juego en ella.

Cómo usarlo

Un jugador debe gestionar la Pizarra de Combate durante toda la partida. Durante la Fase de Declaración de combate, los jugadores apuntarán cuánto daño están haciendo a su(s) oponente(s). El jugador a cargo de la Pizarra de Batalla registrará este daño en una de las dos áreas: el área superior es el daño del que puede defenderse, mientras que la inferior está reservada para el daño que no puede ser evitado (como el daño de Oponente Predilecto).

#### Modificando la Dificultad de la Partida

Puedes optar por incrementar la dificultad de la partida en cualquier momento mientras estés fuera del combate (no puedes disminuir la dificultad una vez aumentada). La Salud, la Energía y el daño causado por tu oponente (a cada objetivo en cada turno de combate) se modificarán por la cantidad indicada en la barra de dificultad. Hacerlo aumenta las recompensas que ganarán tus héroes. También hay ciertos eventos que pueden modificar temporalmente la dificultad.

## Tipos de Oponentes

• Los oponentes son o Encuentros o Jefes. Los Encuentros se clasifican en dificultad del 1 al 6. Los jefes son mucho más difíciles y están clasificados en dificultad del 1 al 10.

• Todos los oponentes pertenecen a uno de seis tipos:

**Criatura:** Las Criaturas son animales y bestias salvajes.

**Humanoide:** Los Humanoides son seres sensibles.

**Monstruos Humanoides:** LosMonstruos Humanoides son más grandes y más feroces que sus primos Humanoides

**Naturaleza Mágica:** Los oponentes de Naturaleza Mágica han sido tocados por la magia.

**Espíritu:** Los Espíritus son seres insustanciales.

**NoMuertos:** Los NoMuertos son los malditos, existen fuera de la vida y la muerte.

### Oponentes peligrosos

### Puedes encontrar que ciertos oponentes están marcados como peligrosos. Esto significa que el oponente al que te enfrentas es más difícil de lo normal. Cuando peleas contra un oponente Peligroso, aumenta la dificultad de la partida en 1 para ese combate. Después de esta batalla, la partida vuelve a la dificultad inicial, no permanece en el nivel de dificultad aumentada. Aunque raro, es posible que un oponente incremente la dificultad varias veces.

### Oponentes Predilectos

• Cada héroe tiene una ventaja sobre un tipo específico de oponente determinado por su raza. Cuando lucha contra esos oponentes, el héroe les causa daño extra además de su acción en cada turno.

• Cuando te enfrentas a tu Oponente Predilecto en combate, tira el dado de seis caras durante la fase de Declaración de cada turno de combate y anótalo como daño que no se puede evitar ni reducir en la Pizarra de Combate.

• Puedes elegir si el daño causado es de Salud o Energía. Si eliges hacer daño a la Energía, tu resultado de tirada se dobla.

• Una tirada de HEX causa 6 de daño. Este daño puede HEXplotar.

### Dados que HEXplotan

Ciertos dados pueden HEXplotar cuando obtienes el resultado máximo en la tirada. Cuando esto pase, puedes tirar de nuevo y sumar el nuevo resultado al total. No hay límite de cuántas veces puede volver a tirar un dado que HEXplota.

## Acciones de los Oponentes

• Los oponentes difieren solo en el número de opciones de combate que tienen disponibles. Los Encuentros tienen tres opciones, mientras que los Jefes tienen seis.

• Tira el dado de seis caras cada turno de combate y consulta las Claves de Acción para determinar qué acción toma tu oponente.

• Si la habilidad obtenida requiere Energía, gastan el coste de Energía de la habilidad en esta fase.

• Si los jugadores se enfrentan a más de un oponente, tira el dado de acción una vez por cada oponente en cualquier orden.

### Apuntado

Las habilidades del oponente pueden apuntar a objetivos Individuales o Grupales.

**Objetivo único:** Destrezas que afecta a solo un héroe. Los dados de Objetivo se lanzan para determinar el objetivo.

**Grupo:** Destrezas que afectan a cada héroe. Los dados de Objetivo no se lanzan para los ataques grupales.

### Dados de Objetivo

Es posible que necesitéis determinar un objetivo para la acción de un oponente o determinar quién gana un único premio de héroe. Para situaciones como estas, cada jugador lanza un dado de diez caras. Compara tu resultado con el resto de jugadores. El jugador con la tirada más alta se convierte en el objetivo. En el caso de un empate, los jugadores implicados lanzan de nuevo hasta que se elija un objetivo.

## Encuentros

• Los Encuentros son oponentes que aparecen en el Mazo de Circunstancias.

• Después de la fase de Declaración, un jugador lanza el dado de seis caras y consulta la Clave de Acción para determinar qué acción realiza el Encuentro. Los Encuentros tienen tres opciones de combate:

**Ataque (rojo):** El ataque básico del Encuentro. No cuesta Energía realizarlo.

**Maestría (violeta):** La Maestría del Encuentro cuesta 1 o más Energía usarla, aparece indicada en el hexágono gris de la esquina superior izquierda del icono de Maestría. Si el Encuentro no tiene energía, no puede usar su Maestría y su acción predeterminada es la destreza de Ataque.

**Especial (gris oscuro):** La destreza especial del Encuentro no cuesta energía y generalmente es el ataque más poderoso que puede realizar.

Los números debajo de cada icono de destreza representan el daño que el Encuentro inflige a sus objetivos.

### Acciones de Encuentro

Cada destreza explica el tipo de objetivo (único o grupo), el tipo de Daño (Salud o Energía), cualquier palabra clave asociada con el ataque, u otros efectos diversos.

En el ejemplo mostrado, supongamos que el grupo obtiene un 5 en el dado de acción de seis caras:

Si al encuentro le quedase al menos 1 punto de Energía, los héroes se enfrentarían a la Maestría de la Araña de Seda.

Cada héroe sufre 1 daño de Salud que no se puede reducir (Perforar: 1). Las Arañas de Seda también reducen 1 daño de cada ataque recibido (Defender: 1).

## Jefes

• Los Jefes son oponentes difíciles que se encuentran en varias localizaciones del Tablero de Juego.

• Si un Jefe es derrotado, la localización del maleficio se purga y el jefe no puede ser enfrentado de nuevo.

• Después de la fase de Declaración, un jugador lanza el dado de seis caras y consulta la Clave de Acción para determinar qué acción realiza el Jefe. Los jefes tienen seis opciones de combate y una pasiva:

**Ataque (rojo):** El ataque básico del Jefe. No cuesta Energía realizarlo.

**Defender (naranja):** La defensa básica del Jefe. No cuesta Energía realizarla.

**Maestrías (púrpura y azul):** La Maestría del Jefe cuesta 1 o más Energía usarla, aparece indicada en el hexágono gris de la esquina superior izquierda del icono de Maestría. Si al Jefe no le queda energía, no puede usar su Maestría y su acción predeterminada es la Atacar o Defender.

**Especiales del Jefe (blanco y gris oscuro):** Las destrezas especiales del Jefe no cuestan energía y generalmente son los ataques más poderosos que puede realizar.

**Pasivo:** La Destreza Pasiva se desbloquea solo si juegas en dificultad Moderada o superior.

### Acciones del jefe

Cada destreza explica el tipo de objetivo (único o grupo), el tipo de Daño (Salud o Energía), tiradas de habilidad, cualquier palabra clave asociada con el ataque, u otros efectos diversos.

En el ejemplo mostrado, supongamos que el grupo saca un 3 en el dado de acción de seis caras contra el Emperador Goblin Klik:

Si Klik tiene al menos 3 puntos de Energía restantes, los héroes se enfrentarían a su ataque de Bola de Fuego. Si él no tuviese Energía, su acción sería un ataque básico.

Cada héroe sufre 7 daños de salud y deben lanzar su habilidad de Supervivencia. Los que fallen ganan la condición de Quemado. Los héroes que actualmente están afectados por su destreza de Jefe "Todos atados" no sufren ningún daño y no hacen tirada de Supervivencia.

## Fase de Resolución

• Las acciones de los héroes y los oponentes ocurren al mismo tiempo.

• Durante esta fase, los héroes y oponentes seleccionan cualquier objetivo no determinado (si lo hubiese) para sus destrezas y todos los resultados de acción restantes se contabilizan (se reparte el daño, se defiende, se cura, etc.).

• Al enfrentarse a múltiples oponentes, cada una de sus acciones se resolverá por separado en cualquier orden.

### Resolviendo el Daño

Los efectos que reducen el daño se calculan primero. Después, todo el daño restante y la curación se calculan como un total. El resultado final se aplica a la Salud o Energía actual del héroe u oponente. Resuelve todos los daños de cada héroe y oponente. El combate continúa con el comienzo de un nuevo turno y sigue así hasta que el oponente o los héroes son derrotados.

### Derrota de los Héroes / Oponentes

Si un héroe u oponente baja su Salud a 0 o menos, está en peligro de muerte. Si el turno de combate termina y permanecen en con la Salud a 0 o menos, el héroe u oponente muere. Es posible quedar por debajo de 0 puntos de Salud y en el mismo turno de combate subir por encima de 0. Por ejemplo, si un héroe se reduce su Salud por debajo de 0 y se cura en el mismo turno, el jugador permanece con vida. En estos casos, el héroe u oponente ha escapado de la muerte durante el turno.

### Ejemplo de Combate

El Bruto, el Hechicero y el Sacerdote se han encontrado con la Legión de los Huesos mientras juegan en dificultad Fácil. Los signos vitales de la Legión de los Huesos aumentan en 5 por héroe, lo que significa que la Legión de Huesos tiene 37 de Salud y 27 de Energía. Sus signos vitales se registran en la Pizarra de Batalla.

#### Fase de declaración

El Bruto elige usar Actitud Agresiva y causa 14 puntos de daño que no se pueden evitar. Además, trata a este oponente como un Oponente Predilecto (debido a su Maestría). Lanza el dado de Oponente Predilecto y el resultado es 4. Esto significa que el oponente sufrirá 18 puntos de daño que no se pueden evitar y se escribe en la parte inferior de la Pizarra de Combate.

El Hechicero declara que usará Vampiro de Energía y causa 28 puntos de Energía. Ella lo escribe en la sección de Energía de la Pizarra de Combate.

El sacerdote declara que usará Canalización.

#### Fase de Oponente

Los héroes obtienen un 3 para la acción de la Legión de Huesos. Cada héroe pierde 9 puntos de Salud (8 de base más 1 para el nivel de dificultad Fácil), hasta un mínimo de 1 restante. Si alguno de los héroes hubiera recibido más, sufriría lo restante como daño de Energía.

#### Fase de resolución

El Sacerdote ahora elige curar al Hechicero 14 puntos de Salud en vez de dañar a la Legión de Huesos en 7 puntos de Salud. La Legión de Huesos pierde 18 puntos de Salud y 28 puntos de Energía, lo que los deja en un total de 19 de salud y 0 de energía restantes. El Bruto pierde 9 puntos de salud, y el Hechicero cura 5 puntos de salud.

La Legión de Huesos todavía tiene Salud, por lo que comenzará una nueva ronda.

### Muerte de un Héroe

• Si un héroe muere, queda temporalmente fuera de la partida. Los otros héroes pueden intentar revivirlo de una de las muchas maneras.

• Cualquier oro, comida u objetos que un héroe caído reciba como recompensa se divide entre los otros héroes.

• Los otros héroes gana el acceso al inventario del héroe caído.

• Las recompensas de las cartas de Mejora todavía se aplican al héroe fallecido, pero se mantienen boca abajo hasta que el héroe sea resucitado.

### Resucitando a vuestros Héroes

Hay muchas maneras de traer de vuelta a un héroe caído desde la muerte:

**Habilidad Racial:** El Angelborn puede revivir a un héroe sacrificando Energía.

**Destreza de Rol:** El Divino puede resucitar a un héroe después de la muerte.

**Pergamino de Reencarnación:** Comprable en santuarios, este objeto resucita a un héroe reencarnado en raza diferente a la original.

**Ritual de Resurrección:** Comprable en el Mercado Negro, este objeto devuelve la vida a un héroe.

**Bendición:** La Bendición de la Resistencia Sagrada se usa para salvar a un héroe de la muerte.

### Premios

• Si los héroes derrotan a un oponente, ganarán la recompensa que se muestra en la carta.

• Hay premios de grupo y premios individuales.

• Tira el dado de objetivo (página 40) para determinar quién gana los premios individuales.

En el siguiente ejemplo, cada héroe del grupo gana 4 de oro, 4 de comida y 2 cartas extraídas del Mazo de Mejora. Además, cada jugador lanzaría el dado de Objetivo. El jugador con el resultado más alto ganaría +2 a su habilidad Navegar, y la segunda más alta ganaría la Poción. Cada jugador también lanzará otro dado de diez caras con la esperanza de abrir el Mercado Negro de Bezzelquark (ver página 50).

**Regla Opcional:** Algunos jugadores prefieren dar los premios individuales a héroes específicos en el grupo. Al comienzo del juego, puedes elegir como premiarlos por azar o por elección.

## El Mercado Negro

• El Mercado Negro no está disponible al comienzo de la partida.  
• Ganas la oportunidad de abrir el Mercado Negro después de derrotar a un Jefe.  
• Es una ciudad adicional. Puedes completar misiones, comprar objetos normalmente disponibles en las ciudades, así como objetos especiales solo disponibles en el Mercado Negro.  
• Aunque el Mercado Negro se considera una ciudad, el Rey Muerto no puede considerarlo un objetivo.

### Abriendo el Mercado Negro

Después de derrotar a un Jefe, todos los jugadores tiran un solo dado de diez caras. Cuenta el número de Jefes que has derrotado. Si obtenéis ese número o uno más bajo en el dado de diez caras, se abre el Mercado Negro, colocar el marcador de Mercado Negro en la localización actual del héroe. Una vez que el Mercado Negro está en la partida, también se desplaza después de que lo haga el Rey Muerto. Ver Deambular a continuación.

### Deambular

Deambular es una mecánica de movimiento automatizada. Lanza el dado de seis caras dos veces. El primer resultado es la dirección del movimiento (que se muestra en la Brújula de Vagar), y el segundo indica el número de hexágonos a mover.

### Estados

Muchos oponentes hacen algo más que causar daño. Los siguientes estados también pueden afectar a tu héroe:

**Sangrado** El objetivo de Sangrado pierde 1 punto de Salud durante la fase de Declaración de cada turno de combate. El Sangrado continúa hasta que el héroe reciba curación o hasta que finalice el combate. Este efecto no se acumula consigo mismo.

**Cegado** Los héroes cegados deben tener éxito en una tirada de Navegar durante la fase de Declaración de cada turno para poder actuar normalmente. Si fallan, las destrezas se ven reducidas a la mitad durante ese turno.

**Subyugado** Los héroes Subyugados no pueden actuar normalmente. Tratan a su oponente como su único aliado y a los héroes como oponentes. Si el héroe está atacando, tira los Dados de Objetivo para ver a qué componente del grupo ataca. Si el héroe usa una destreza o un objeto que puede usar sobre sí mismo o a un aliado, en su lugar apuntará al oponente (para curar, potenciar, etc.).

**Quemado** Los héroes Quemados pierden 3 puntos de Salud durante la fase de Declaración de cada turno de combate y Curan solo la mitad también. Este efecto no se acumula consigo mismo.

**Capturado** Los héroes capturados deben tener éxito en una tirada de Exploración durante la fase de Declaración de cada turno de combate para poder actuar normalmente. Si falla, el héroe no puede actuar.

**Maldito** los héroes malditos no pueden Curarse. Lanza por las tres habilidades durante la fase de Declaración de cada turno de combate o durante la fase de Movimiento de cada turno de juego. Si tienes éxito en las tres, logras romper la maldición.

**Enfermo** Los héroes enfermos deben tener éxito en una tirada de Supervivencia para poder usar la Energía. Este efecto permanece después de que termine el combate. Para deshacerte del estado, debes curarte en una Ciudad o Santuario.

**Fatigado** Los objetivos ​​fatigados pierden 1 punto de Energía en la fase de Declaración de cada turno de combate. Este efecto no se acumula consigo mismo.

**Enredado** Los héroes enredados deben tener éxito en una tirada de Navegación en la fase de Declaración de cada turno de combate para poder actuar normalmente. Si falla, un héroe solo puede atacar o defenderse con la mitad de su destreza.

**Congelado** Los héroes congelados no pueden actuar. Lanza por Supervivencia durante la fase de Declaración de cada turno de combate. Después de dos éxitos, puedes actuar normalmente y ya no estás congelado.

**Petrificado** Los héroes petrificados no pueden actuar normalmente. En cambio, defienden cada ronda (pero no pueden usar objetos). Lanza por Supervivencia después del último turno de combate. Si tiene éxito, el héroe rompe la Petrificación. Si falla, el héroe muere.

**Envenenado** Los héroes Envenenados pierden 1 punto de Salud en la fase de Declaración de cada turno de combate y deben tener éxito en una tirada de Supervivencia para poder usar la Energía. La condición de Envenenado termina cuando el combate termina. Este efecto no se acumula consigo mismo.

**Rodeado** Los objetivos Rodeados sufren 2 puntos de Salud en la fase de Declaración de cada turno de combate. Este daño no puede ser reducido o reflejado. Este efecto no se acumula consigo mismo.

**Atrapado** Los héroes Atrapados deben tener éxito en una tirada de Exploración en la fase de Declaración de cada turno de combate para poder actuar normalmente. Si falla, el héroe solo se puede Defender.

**Herido** Los héroes Heridos sufren una penalización de -3 a todas las puntuaciones de destrezas y habilidades hasta que reciban curación.

# Misiones

## Misiones

• Hay varios tipos de misiones: de Ayuda, de Mini Campaña, de Cacería, Dobles, Invasiones y de Habilidad.

• Si el grupo finaliza el movimiento en una localización relacionada con su Misión, intentarán completarla durante la fase de Evento del Turno de Juego.

• Voltea las misiones en la barra de Misiones una vez que se completen.

• Cada vez que entras en una Ciudad, entrega todas las Misiones completadas. Obtén la recompensa por cada una y luego descártalas.

• Cada vez que entras a un Santuario, solo puedes entregar una Misión completada.

• Inmediatamente reemplaza las Misiones entregadas con unas nuevas robadas del mazo.

### Misiones de Ayuda

Las misiones de Ayuda requieren que viajes a una localización y recojas o entregues un objeto o personaje. En general, no requieren ningún lanzamiento de Habilidades para completarlas. Las Escoltas son misiones de Ayuda especiales que requieren que mantengas vivo un objetivo.

El gráfico de Escolta te mostrará la salud y las acciones que el personaje realizará en cada turno de combate. El ejemplo de la derecha muestra un personaje que tiene 5 puntos de Salud y ataca cada turno causando 4 daños de salud.

### Mini Campañas

Las Mini Campaña contienen más de 1 Misión. Si completas toda la mini Campaña ganarás oro extra y 1 Mejora por cada Misión (incluyendo una para la Mini Campaña misma).

### Misiones de Cacería / Invasión

Las misiones de Cacería e Invasión requieren que los héroes derroten a un oponente en combate. Viajen a la localización especificada y venzan al oponente.

### Misiones de Habilidad

Si la Misión está relacionada con una Habilidad, el grupo tira el dado de Habilidad que se muestra en la carta. Algunas Misiones requieren más de un éxito como se indica en el encabezado de Habilidad. El grupo no necesita conseguir todos los éxitos en un solo turno de juego.

En el ejemplo de la derecha, los jugadores deberían lanzar su habilidad de Navegar y conseguir un éxito. Si cualquiera de los jugadores tiene éxito, el grupo completa esta Misión. Si todos los jugadores fallan su tirada, pueden volver a intentarlo en el siguiente turno de juego.

Además, si alguno de los héroes obtiene un Éxito Crítico (ver página 22), también ganan una recompensa adicional. En el ejemplo que se muestra arriba, los héroes que lancen un Éxito Crítico ganan un +1 a su rango de destreza de Defensa.

### Desafíos

Algunas Misiones ofrecen una bonificación extra por hacer más de lo necesario para completar la misión. Los desafíos están escritos bajo el requisito normal de la Misión. Puedes intentar superar un Desafío después de completar con éxito la Misión. Superar los Desafíos es opcional y, por lo tanto, no son necesarios para resolver tu Misión. Sin embargo, si intentas un Desafío, no puedes entregar la misión hasta que lo hayas completado.

### Misiones Dobles y Triples

Algunas Misiones requieren que lances más de una habilidad. Un jugador en el grupo debe tener éxito en todas las habilidades enumeradas para completar la misión. Por ejemplo, una misión Doble de Navegación / Supervivencia requiere que al menos un jugador tenga éxito en sus tiradas Navegar y Supervivencia.

**Recompensas de la Misión**

Las Misiones completadas se resuelven en una Ciudad o Santuario para obtener una carta de Mejora. Cada misión que completes da derecho a cada jugador a una carta de Mejora. Por ejemplo, si estás resolviendo tres misiones, cada jugador recibe tres Mejoras. Los jugadores sacan sus propias cartas y no pueden compartir ni intercambiar.

Además de la recompensa de Mejora, algunas Misiones dan otras recompensas. Las Misiones de Habilidad te dan una bonificación extra si obtienes un Éxito crítico, tal y como se muestra en cada carta de Misión.

**Lectura de Localizaciones de Misión**

Cada Misión designa una localización a la que debes viajar. Consulta el gráfico en la esquina superior derecha de cada carta de Misión para encontrarla.

Hay cuatro cuadrantes de mapa, etiquetados de A a D, y diez HEXtiles etiquetadas de E a N. Busca el hexágono relleno en blanco en cada gráfico para obtener el área general, después mira el icono de color que coincide con el hexágono del mapa para encontrar tu localización.

### Mazo de Mejora

El Mazo de Mejora contiene muchos tipos distintos de cartas de Mejora. Los jugadores obtienen acceso al mazo de Mejora completando Misiones, luchando contra jefes, explorando ruinas e incluso derrotando a ciertos Encuentros.

# Modos de Juego

Las siguientes reglas se incluyen como opciones para completar tu experiencia de juego.

## Doblar

Este modo de juego presenta modificaciones para acelerar la partida. Comienzas con más oro y ganas el doble de recompensa por misiones y encuentros de combate, y el enemigo se mueve más rápido.

Estos son los cambios que aplicarás para el juego Doblar:

1) Cada vez que obtengas acceso al mazo de Mejora, roba el doble de cartas de Mejora.

2) Los héroes comienzan a jugar con el Aumentador de Bezzelquark (que se encuentra en el Mercado Negro).

3) El Rey Muerto aparece en el tablero más rápido de lo habitual. Aparece con la tirada de cinco o hex en el primer turno, de tres a hex en el segundo y aparece automáticamente en el tercer turno.

4) El Rey Muerto se mueve a razón de 2 hexágonos + 1 hexágono por Ciudad Caída y selecciona un nuevo objetivo en el mismo turno que destruye una Ciudad.

## Maratón

Jugar la versión de maratón prolonga la partida, pero también les da a los jugadores la oportunidad de interactuar con más contenido del juego. Esperar que el modo de Maratón se alargue al menos entre 4 y 6 horas.

Estos son los cambios que adoptareis para el modo Maratón:

1) Los jugadores deben completar al menos 10 misiones para ganar el juego.

2) Los jugadores deben destruir a todos los jefes para ganar la partida, pero pueden hacerlo en cualquier orden.

3) La dificultad aumenta en uno después de que los jugadores derrotan a todos los otros jefes (desde Novato a Fácil después del jefe 1, a Moderado después del jefe 3, etc.).

4) El Rey Muerto se mueve a razón de 0 hexágonos + 1 hexágono por Ciudad Caída.

## Múltiples Héroes

Si quieres crear dos héroes y jugar con los dos, pregúntales al resto de jugadores si es posible. Si el grupo acepta este modo de juego, cualquier jugador puede jugar con dos héroes a la vez.

## Un Jugador

Hay dos formas de jugar usando este modo. La primera es usar dos héroes. Es la opción más fácil y no requiere cambios especiales de reglas. Tratarás el juego como si fuera una partida de dos jugadores. La segunda forma de jugar el modo de un jugador es hacerlo con un solo héroe.

Estos son los cambios que adoptarás para el modo Un Jugador / Un Héroe:

1) Durante la fase de Declaración de combate, puedes elegir gastar 1 Energía para realizar la acción de Defensa con la mitad de valor y realizar otra acción simultáneamente. Sigues pudiendo usar solo un elemento por turno.

2) El Rey Muerto se mueve a razón de 0 hexágonos + 1 hexágono por Ciudad Caída.

Si consideras que este estilo de juego es demasiado difícil usando el héroe que elijas, intenta combinarlo con el modo de juego Doblar.

## Uno Contra Todos

Si uno de los jugadores quiere competir con el resto del grupo, este es el vuestro modo de juego. Controlaras al Rey Muerto y tendrás acceso al mazo del Rey Muerto. Cada turno, después de que los héroes terminen el suyo, controlarás al Rey Muerto.

Estas son las reglas para jugar con el Rey Muerto:

1) Las reglas normales se aplican para aparecer en el tablero.

2) El Rey Muerto también puede atacar Santuarios, pero no está obligado a hacerlo. Mueve 1 hexágono por Ciudad caída y / o Santuario Caído por turno de juego.

3) Este jugador también gestionará la Pizarra de Combate y lanzará el dado de Oponente de seis caras en combate.

4) En la batalla final, sigues lanzando la acción del Rey Muerto cada ronda. Después de tirar y todos los jugadores modifiquen esa tirada, puedes cambiar el resultado final en 1. No puedes alterar el resultado para realizar la misma acción dos turnos seguidos, pero puedes realizarla dos turnos seguidos si la has obtenido en la tirada.

.

### El Mazo del Rey Muerto

Barajea este mazo al comienzo de la partida. El jugador que controla al Rey Muerto roba solo una carta de la baraja antes de actuar en cada Turno de Juego (incluso en los turnos antes de que aparezca en el tablero).

Estas son las reglas para usar el mazo:

1) No hay límite para la cantidad de cartas que puedes tener en tu mano.

2) No hay límite para la cantidad de cartas que el Rey Muerto puede jugar durante su turno, a menos que la carta juegue sea un ritual.

3) Solo puedes usar cada carta una vez. Una vez usada, coloque en la pila de descarte.

### Cartas de Ritual

Realizar un ritual requiere que el Rey Muerto gaste su Energía. Registrar de esta pérdida de Energía, cuando se enfrente a los héroes en la batalla final, comenzará con el total reducido. Realizar un ritual termina el turno del Rey Muerto y no se puede realizar mientras está en combate con los héroes.

**Huyendo de los Combates**

Aunque no se recomienda, los jugadores pueden querer tener la capacidad de huir de los combates. Con esta regla, el juego se sentirá menos peligroso y tus héroes tendrán menos posibilidades de morir en combate. Esto es especialmente bueno cuando se juega en familia. Así es como se aplica el huir del combate.

Durante la fase de Declaración del combate, los jugadores que intenten huir deben lanzar su dado de Navegación con una modificador de -2 a la tirada. Si tienen éxito, pueden huir y no serán atacados ese Turno. Si no tienen éxito, solo pueden Defender ese turno. Cada turno que intentes Huir, obtienes una modificación adicional de -2 a la tirada (facilitando la huida en cada turno consecutivo).

Cada jugador debe huir para abandonar la batalla. Una vez que todo el grupo ha huido, o el combate terminado, el grupo Vagará. Lanza el dado de vagar para ver dónde terminas en el tablero de juego.

# 

# 

# Limpiando tus Pizarras de Borrado en Seco

• Muchos problemas de limpieza comienzan con un borrador sucio. Al final de la partida, te recomendamos que uses una toalla húmeda sin fibra para limpiar tus pizarras de juego. De esta forma, la mayoría de la tinta se mantiene fuera de los borradores.

• Limpia tus pizarras al final de cada partida. Si dejas tu pizarra sucia, los residuos se secan y es más difícil de limpiar.

• ¿Aún tienes manchas molestas? Las manchas de marcador pueden eliminarse con Alcohol Isopropílico (solución al 90%), peróxido, Desinfectante de Manos, WD-40 o incluso con pasta dental.

# Índice

Destrezas 10

Aflicciones 27

Misiones de Ayuda 54

Mini Campañas 55

Ataque 10

Recompensas 49

Pizarra de Combate 36

Mercado Negro 50

Bloquear 35

Potenciar 35

Misiones de Cacería 55

Jefes 15, 28,43

Calculando Efectos 34

Descarte con Precaución 27

Retos 56

Circunstancias 26

Ciudades 15,28

Ejemplo de Combate 47

Turnos de combate 32

Estados 51

Fallo/Éxito Crítico 22

Oponentes peligrosos 38

Rey Muerto 29,6

Muerte 48

Fase de Declaración 33

Defender 10,35

Doblar 58

Encuentros 26,41

Energía 11

Eventos 28

Explorar 10,24

Ciudades Caídas 30

Oponente Predilecto 8,39

Comida 11

Ratio de Comida 8

Dificultad del juego 36

Turnos de Juego 20

Actualizaciones de Equipo 17

Oro 11

Curar 35

Salud 11

HEXplotando el Dado 39

HEXtiles 14

Invasiones 55

Artículos 34

Palabras Clave 35

Marcadores de Localización 18

Maratón 59

Mercados 17

Maestrías 10

Movimiento 21

Moviéndose Cautelosamente 21

Múltiples Héroes 59

Tarjetas de Naturaleza 27

Navegar 10,23

Negar 35

Un jugador 59

Uno Contra Todos 60

Oponentes 38,4

Perforación 35

Mazo de Mejora 57

Cuadrantes 14

Misiones 16, 28, 54

Recompensas de Misión 56

Razas 8

Habilidades Raciales 8,34

Aumentar 35

Rangos 11

Reclamando Ciudades Caídas 30

Reflejar 35

Regenerar 35

Fase de Resolución 46

Deambular 50

Roles 9,1

Tipos de Rol 7

Redondeo de números 34

Huyendo de los Combates 61

Ruinas 15, 28

Configuración 6, 12

Santuarios 15, 28

Habilidades 10, 22

Misiones de Habilidad 55

Ciudad Inicial 16

Comida Inicial 11

Oro Inicial 11

Muriendo de Hambre 25

Fortalecer 35

Invocar 35

Supervivencia 10, 24

Dado de Objetivo 40

Obteniendo Objetivo 40

Signos Vitales 11

Vagar 23