

Introducción

Mi realidad solo es diferente a la tuya...

Lobotomy

En Lobotomy, los jugadores toman el papel de pacientes trabajando juntos para escapar del Hospital Psiquiátrico de la ciudad de Melville.

En un aterradora mezcla de survival horror, dungeon crawling y juego de rol, interpretarás personajes plagados de trastornos distorsionadores de la realidad. Estos trastornos te harán que veais al personal como abominaciones horrendas y los objetos comunes como artefactos mágicos.

Teneis un plan de escape pero incluso las tareas sencillas parecen misiones extrañas de otro mundo. Ojalá podais utilizarlo como ventaja antes de que el administrador jefe del hospital termine su ronda y os ate de nuevo con correas a vuestras camas.

A lo largo de todos tus intentos de escapar, una pregunta te perturbará continuamente: ¿estás realmente escapando de la lobotomía, o ahora estás como estás debido a ella?



Introducción

Vivir Juntos o Morir Solos

Lobotomy es un juego cooperativo donde 1-5 jugadores ganan o pierden como equipo. Los desafíos que el equipo deberá enfrentar y superar están creados y controlados por el propio juego.

Tendréis que discutir los planes y compartir tareas como equipo para tener alguna oportunidad de victoria. La elección es simple: trabajar juntos contra el hospital y tus propias alucinaciones, o morir solo, atado a una cama y plagado de visiones de pesadilla.

Cómo Jugar

Se juega en un tablero modular compuesto por piezas que representan distintas partes del hospital. Tanto los personajes de los jugadores, como el monstruoso personal y los pacientes del hospital aparecerán representados como miniaturas que alternando sus turnos para actuar.

Los jugadores invertirán su turno moviendo, explorando, recuperando sus recuerdos, intentando vencer monstruos, buscando objetos que les ayuden a escapar o realizar cualquier otra acción (definidas por cartas o por la misión que se está jugando).

Los monstruos intentarán parar a los jugadores – no solo persiguiendo y atacándoles, sino también invocando más monstruos y desatando efectos específicos de la misión que pueden resultar mortales para los jugadores. Todo esto mientras que el Guardián, el jefe del hospital, realiza su patrulla nocturna por las salas...

Cada partida empieza con una única misión, añadiéndose más a medida que avanza la partida. Los jugadores ganan si completan todas las misiones antes de que el Guardián termine su patrulla alrededor del hospital. Pero si termina su ruta antes de que escapes, la única vía de escape será pasando por encima de él.



Lista de Componentes

- | | |
|----------------------------------|-----------------------------|
| - Este manual | - 17 Cartas de Monstruo |
| - Guía de Misiones | - 20 Cartas de Misión |
| - Tablero Central | |
| - 11 Cuadrantes | - 1 Ficha de Primer Jugador |
| - 10 Dados de seis caras | - Fichas de Puerta |
| - 1 Dado de doce caras | - Fichas de Armario |
| - 1 Dado de cuatro caras | - Fichas de Cuerpo |
| - 1 Dado de Caos | - Fichas de Recuerdo |
| - 1 Dado de Defensa | |
| - 8 Cartas de Personaje | - 60 Fichas Azul y Roja |
| - 32 Cartas de Habilidad Básica | - 8 Miniaturas de Personaje |
| - 80 Cartas de Memoria | - 8 Bases de Colores |
| - 100 Cartas de Trastorno Mental | - 64 Miniaturas de Monstruo |
| - 40 Cartas de Movimiento | - 1 Miniatura de Guardián |
| - 60 Cartas de Inventario | |



Introducción

Componentes:

Esta sección proporciona una descripción de cada componente del juego. Ten en cuenta que podemos referirnos a Pieza de Tablero simplemente como Tableros y los mazos de cartas pueden utilizar nombres abreviados. P.ej. Un mazo de Cartas de Recuerdos puede llamarse simplemente Mazo de Recuerdos.

- Guía de Misiones



La Guía de Misiones proporciona información detallada de cada misión. Su preparación, objetivos, reglas, eventos especiales, estadísticas de los monstruos y cualquier ventaja aplicada en partidas de menos de 5 jugadores. Es la guía que deberás usar al elegir y preparar misiones.

- Tablero Central



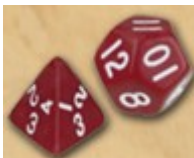
Siempre aparecerá en el centro del tablero y es la posición inicial de los personajes. Otros cuatro tableros se añadirán, uno a cada esquina, para crear el mapa completo del hospital

- Tableros de Cuadrante



Estas piezas representan diferentes alas del hospital y se colocan contra la pieza central (una en cada esquina). Puedes utilizar diferentes cuadrantes en cada partida y así configurar distintos tableros.

- Dados de 4 y 12 caras (Dados de Aleatorización)



Estos dos dados, también llamados D4 y D12, se utilizan para aleatorizar la aparición de monstruos, puntos de generación, recuerdos y objetivos en el tablero. Para más información, mira la sección de Aleatorización (p6)

- Dado de Caos y Dado de Defensa



Estos dados permitirán a los jugadores incrementar su poder o su defensa sacrificando un poco más de su preciosa Demencia. Para más información sobre estos dados, mira la Sección de Demencia p22.

- Dados de 6 caras



Estos dados, también llamados D6, se utilizan al atacar, comprobar estadísticas y para muchas otras mecánicas de juego que necesitan generar resultados aleatorios. Cuando necesites tirar varios dados, se indicará el número justo antes de la D. P.ej. 3D6 significa tirar 3 de estos dados de 6 caras.

- Cartas de Personaje



Proporcionan información sobre los personajes, sus estadísticas, trastornos mentales, equipo inicial y su trasfondo. Tienen sitios marcados para llevar un registro de su salud y Demencia durante la partida.

- Cartas de Habilidad Básica



Cada personaje tiene 4 Habilidades Básicas disponibles, que tienen su nombre escrito en la parte trasera de estas cartas. Cada jugador recibe 2 de ellas durante la preparación y obtendrán el resto más tarde junto a otras habilidades.

- Cartas de Recuerdos



Cada personaje tiene un mazo de 10 Cartas de Recuerdo que contienen los secretos de su pasado. Los buenos recuerdos proporcionan objetos y habilidades. Los malos tendrán un resultado aleatorio e incluso podrán dañarles.

- Cartas de Trastorno Mental



Están divididos en 5 mazos: Agresión, TOC, Neurosis de Ansiedad, Esquizofrenia y Fobia. Todas estas cartas son habilidades usables por el personaje que las padece. Cada mazo tiene sus propios efectos temáticos (p.ej. Agresión se centra en la ofensiva)

- Cartas de Inventario



Hay 3 mazos de Cartas de Inventario: armas, equipo y fármacos. Los jugadores guardan y usan las cartas de Inventario para hacer varias cosas como luchar, defenderse o curación.

Introducción

- Cartas de Movimiento



Al principio de cada turno de monstruo se muestra una de estas cartas. Controla la aparición de monstruos y fichas, y la posibilidad de eventos de la misión o aleatorios, y el movimiento del Guardian.

- Fichas de Cuerpo



Se colocan boca abajo durante la preparación, en base a lo que indique cada Tablero. Los jugadores podrán registrar los cuerpos para obtener objetos o enfrentarse a monstruos

- Cartas de Monstruo



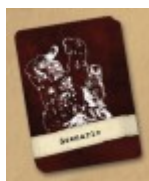
Contienen la información sobre los monstruos: sus estadísticas, ataques y reglas especiales.

- Fichas de Recuerdo



Representan lugares donde los personajes pueden conseguir extractos de su pasado, permitiéndoles robar cartas de sus mazos de recuerdos. Algunos se colocan aleatoriamente en el tablero en la preparación, apareciendo más a medida que avanza la partida.

- Cartas de Misión



Ayudan a los jugadores a escoger una misión aleatoria, y también les proporcionan un resumen de la configuración de la misma, sus objetivos y reglas. Para más detalles revisa la Guía de Misiones.

- Fichas Especiales



Estas fichas especiales se utilizan con determinadas habilidades, ataques o misiones. Cada uno de ellos están descritos en la carta que los utiliza.

- Ficha del Primer Jugador



Indica qué jugador es el primero en actuar. Cuando termina su turno, el resto del equipo actuará en sentido de las agujas del reloj. Al final del turno, la ficha se pasa a la persona de la izquierda (sentido de las agujas del reloj)

- Fichas Rojas y Azules



Se utilizan para mantener registro de las habilidades usadas y la Demencia. También marcan la duración de las armas, daños parciales hechos a los monstruos y más.

- Fichas de Puerta



Se colocan boca abajo donde haya marcada una puerta en el tablero. El otro lado tiene puertas cerradas o aseguradas, representado por símbolos de cerradura y barricadas, así como la dificultad de la barrera.

- Miniaturas de Plástico



Las miniaturas representan a los personajes y monstruos. Algunas de los monstruos grandes requieren ensamblaje mínimo (sin pegamento)

- Fichas de Armario



Se ponen boca abajo en los espacios marcados. El otro lado muestra la dificultad de la prueba de Buscar que debe superarse a fin de conseguir armas, equipo y fármacos.

- Bases de Colores



Cada jugador pone su figura de personaje en una base de distinto color para evitar confundirlo con el de otro jugador.

Preparación

Antes de Jugar

Nivel de Dificultad

Antes de empezar, los jugadores elegirán el nivel de dificultad que deseen. Esto determinará tanto la duración de la partida como el número de misiones que deberán completarse para ganar.

- 1 misión – Principiante Paranoico – 30-45 minutos
- 2 misiones – Aparentemente Normal – 60-100 minutos
- 3 misiones – Demente Dificil – 120-150 minutos
- 4 misiones - Insanamente Imposible – 150+ minutos

Personajes y Jugadores

Lobotomy está diseñado para 3-5 personajes. Si hay menos de tres jugadores, alguno deberá controlar a más de un personaje (p.ej. Jugar solo requiere que el jugador controle al menos a tres personajes; dos jugadores pueden controlar a dos personajes cada uno). Las mecánicas del juego se adaptan al número de personajes, por lo que una partida con 3 personajes tendrá menos monstruos que una con 5, los objetivos de la misión serán más fáciles, etc.

Tu primera partida:

Te recomendamos que la primera partida la juegues en dificultad Principiante Paranoico (1 misión) para familiarizarte con las reglas. La parte más difícil de la partida es empezar una nueva misión cuando la anterior aún no se ha completado. Lobotomy no tiene reglas complejas, pero muchas cosas suceden al mismo tiempo en el tablero, y una nueva misión introduce aún más. Afianzar las reglas básicas te ayudará a hacer frente a esta transición.



Preparación

Preparar el Tablero

1, Elige una misión o mezcla las Cartas de Misión y roba una. Lee su descripción y mira si requiere algún tablero en particular.

2, Coge el Tablero Central y colócalo en medio de la mesa. Verás una letra en cada esquina – A, B, C y D.

3 Si la misión especifica algún Cuadrante en particular, colócalo junto al Tablero Central en la esquina marcada como A (Como se muestra a continuación). Si no se especifica nada, puedes omitir este paso.



4, Elige, o selecciona al Azar, Cuadrantes para cada una de las esquinas restantes. Devuélve los que no utilices a la caja.

5, Mezcla las Cartas de Misión restantes y ponlas en un monton boca abajo junto al tablero.

6, Separa las Cartas de Trastorno Mental en 5 mazos según su parte de atrás. Mezclalos por separado y colócalos junto al tablero.

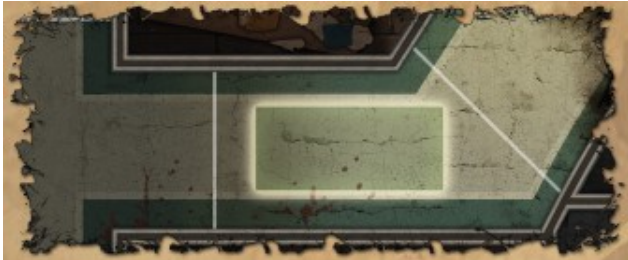
7, Separa las Cartas de Inventario en 3 mazos: armas, equipo y fármacos. Mezcla cada uno por separado y colócalos junto al tablero.

8, Coloca la miniatura del Guardián en el espacio A1 (Marcado con el número '1' en el Cuadrante junto a la esquina A del Tablero Central)

Preparación

9. Mezcla las Fichas de Cuerpo boca abajo. Coloca una ficha de Cuerpo en el pentagrama del Tablero Central.

10. Coloca también una ficha de Cuerpo por cada Cuadrante, en los espacios resaltados. Si es posible, coloca el cuerpo en un espacio resaltado en que no haya ningún mueble dibujado. De otro modo, elige un espacio aleatorio resaltado de los disponibles en esa parte del tablero.



11. Coloca todas las fichas de Puerta y de Armario boca abajo y mézclalos. Coloca de manera aleatoria puertas y armarios en los espacios resaltados correspondientes y que no hayan sido ocupados por otra ficha.



12. Coloca dos Fichas de Recuerdo en cada Cuadrante. Determina de forma aleatoria su posición lanzando un D12 dos veces por cada Cuadrante, y coloca la Ficha de Recuerdo en las casillas que tengan el número obtenido como resultado (solo 1 Ficha de Recuerdo por casilla).

13. Separa los monstruos básicos (pacientes, enfermeras y carroñeros) del resto. Coloca de manera aleatoria 1 paciente y 1 carroñero por cada Cuadrante. Adicionalmente, en partidas de 4 personajes coloca 2 enfermeras de forma aleatoria y en partidas de 5 personajes 4 enfermeras (no puede haber más de 1 enfermera por Cuadrante)

14. Sigue cualquier paso adicional indicado en la misión.

15. Por último, prepara cada personaje (ver a continuación)

Aleatorización

A menudo durante la partida se te pedirá que elijas de forma aleatoria una localización. Normalmente será para colocar algo en el tablero (monstruo, ficha u objetivo) en un sitio aleatorio. Para ello, tira 1D4 y 1D12. El dado de 4 caras indicará el Cuadrante (siendo 1 el A, 2 el B, etc.) y el dado de 12 caras indicará el espacio exacto del Cuadrante en el que deberás colocarlo (del 1 al 12)



Sacar un 1 (en el D4) y un 7 (en el D12) da como resultado la casilla A-7

Preparación de los Personajes

1. Cada jugador elige un personaje y recibe su Carta de Personaje, 4 Cartas de Habilidad Básica, 10 Cartas de Recuerdo, la miniatura de su personaje y una base de color. Las cartas específicas del personaje tendrán su nombre en el reverso.

2. Pon la Carta de Personaje delante de ti.

3. Mezcla el Mazo de Recuerdos y colócalo junto a la Carta de Personaje, boca abajo.

4. Elige 2 de tus Cartas de Habilidad Básica y colócalas junto a la Carta de tu Personaje. Las que no hayas elegido ponlas bajo tu Carta de Personaje, para usarlas más adelante en la partida.

5. Encuentra los trastornos mentales de tu personaje en su Carta de Personaje. Por cada trastorno, roba una carta del Mazo de Trastorno correspondiente. Coloca solo una de las cartas robadas junto a tu Carta de Personaje y descarta el resto.

Preparación

6. Busca en cada uno de los 3 mazos de Inventario cualquier objeto inicial que se muestre en tu Carta de Personaje y colócala junto a la misma. Baraja los mazos después.
7. Coloca la miniatura de tu personaje (con su base de color) en uno de las casillas de confinamiento aislado que esté sin ocupar (el Tablero Central).
8. El jugador más loco recibirá la Ficha de Primer Jugador.



El despliegue final: la Carta de Personaje con el Mazo de Recuerdos, 2 Habilidades Básicas, un Trastorno Mental y el equipo inicial.

Objetivo del Juego

Los jugadores Ganan si completan los objetivos de todas las misiones (p. ej. En dificultad normal – 2 misiones). Sin embargo, el tiempo está limitado por cuanto tardará el Guardián (jefe) en patrullar el hospital. El Guardián no puede ser atacado por los jugadores y empieza su ronda en la casilla A1. Normalmente avanzará un espacio una vez por ronda – de A1 a A2 en adelante, moviéndose desde la casilla 12 de un tablero a la 1 del siguiente, p.ej. De A12 a B1.

Este viaje terminará cuando alcance el espacio determinado por la dificultad: A12 en principiante (1 misión), B12 en normal (2 misiones), C12 en difícil (3 misiones) y D12 en imposible (4 misiones).

Tras llegar al espacio final, el Guardián moverá al pentagrama del Tablero Central y los jugadores solo podrán ganar derrotándole en una batalla casi imposible de superar. Para más información, ver el Registro de Insomnio (p23) y Enfrentamiento Final (p27)

Carta de Personaje

A. Foto B. Nombre C. Trasfondo (no afecta al juego) D. Vida (PV)- El número indicado junto al símbolo de gota de sangre es la vida del personaje. Cada punto de daño que sufre el personaje se marca colocando fichas de daño sobre la Carta del Personaje. Cuando el número de fichas colocadas es igual o mayor que el valor de vida, el personaje regresará al confinamiento aislado. Para más información ver Muerte (p24)

E. Demencia – Aquí se registra la Demencia. El Personaje empieza sin marcadores en el registro, pero cuando utilizan o pierden Demencia, se coloca un marcador en el registro.



F. Puntos de Acción (PA) – Los PA indican cuantas acciones puede hacer un personaje por turno. Ver la Lista de Acciones (p8).

G. Ataque (A) – Es el resultado mínimo que el personaje debe obtener en un D& para dañar a un enemigo. Puntuaciones bajas hacen que sea más fácil luchar. Para detalles, ver Combate (p16)

H. Defensa (Def) – Indica la cantidad de daño que el personaje absorbe en cada ataque antes de perder vida. Más información en Combate (p16).

I. Imaginación (I) – Cada vez que el personaje intenta distorsionar la realidad deberá superarse una Prueba. Una imaginación alta lo hará más fácil. Ver Prueba de Imaginación (p9), Prueba de Búsqueda (p12) y Prueba de Abrir (p25).

J. Trastorno Mental – Muestra las enfermedades del personaje. Los personajes pueden usar habilidades de los mazos de Trastorno Mental correspondientes.

K. Equipo Inicial – Los objetos con los que empieza.

L. Habilidad Única innata del personaje.

Cómo Jugar

Rondas de Juego

Cada Ronda se compone de 2 turnos.

1. El turno de los jugadores – Cuando los jugadores realizan sus acciones uno detrás de otro.
2. El turno de los monstruos – robar carta de movimiento, resolverla, mover monstruos y atacar con ellos.

El Turno de los Jugadores

El jugador con la ficha de Primer Jugador actúa primero, realizando acciones hasta que decide parar o ya ha gastado todos los PA de su personaje. Entonces actuará el siguiente jugador en sentido de las agujas del reloj (a su izquierda) hasta que pare o gaste su límite de PA. Cuando un jugador haya acabado, cualquier PA sin utilizar se perderá – no pueden usarse después del turno de otro jugador ni tampoco guardarse para la siguiente ronda. Cuando todos los jugadores terminen, la ficha de Primer Jugador se pasa al siguiente jugador siguiendo las agujas del reloj y entonces comienza el turno de los monstruos.

Acciones Disponibles

Aquí hay una lista de las acciones que los personajes pueden hacer por 1 PA:

- Mover un espacio en cualquier dirección (ver Movimiento a continuación).
- Buscar en un armario o un cuerpo en su misma casilla (ver Buscar, p12).
- Intentar abrir una puerta cerrada o revelar una Ficha de Puerta (más en Puertas, p24)
- Coger una Ficha de Recuerdo (más en la sección Recuerdos, p13).
- Atacar con una habilidad, arma o puños (ver Combate, p16).
- Intercambiar objetos con otro personaje. Gastas 1 PA y puedes dar y coger cualquier número de objetos entre cualquier número de jugadores en tu misma casilla (siempre que ellos estén de acuerdo).

Las siguientes acciones tienen un coste variable, incluso pueden ser gratuitas.

- Usar una habilidad o un objeto. A veces cuestan más de 1 PA, o ningún PA. Para más información, ver Habilidades (p13) e Inventario (p15).
- Interactuar con objetivos de la misión etc.

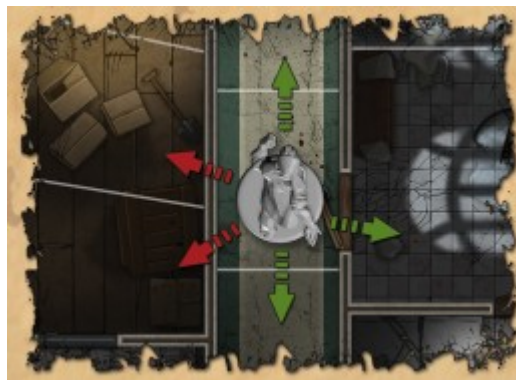
Correr

Al principio del turno un jugador puede declarar que su personaje está corriendo. Si lo hace, gana 2 PA pero cualquier punto de acción utilizado este turno DEBE ser gastado únicamente en movimiento. El personaje podrá no obstante utilizar también habilidades, objetos y ataques que tengan un coste de cero puntos.

Movimiento

El tablero está dividido en casillas y no hay límite en la cantidad de personajes, monstruos o fichas que pueden ocupar uno de esos espacios al mismo tiempo. Con un coste de 1 punto de acción un personaje podrá moverse a una casilla adyacente siempre que no esté bloqueado por paredes, fichas de puerta u otros obstáculos visibles.

Normalmente no podrás moverte desde una casilla en la que haya monstruos. Sin embargo, algunas habilidades u objetos te permitirán escaparte y moverte a través de monstruos (p.ej. sigilo). El movimiento no es bloqueado por otros personajes, fichas, marcadores u objetivos de misión a no ser que una carta o misión diga lo contrario. Algunos Cuadrantes tienen una estructura compleja, pero los pasillos y obstáculos siempre serán altamente visibles (p. ej. Un agujero en la pared, una vaya). Las casillas adyacentes también son claramente visibles al estar separados por una línea continua. Las unidades etéreas son una excepción a estas reglas de movimiento, ya que pueden atravesar paredes, puertas, etc. Los personajes también podrán abandonar y mover a través de casillas ocupadas por enemigos etéreos.



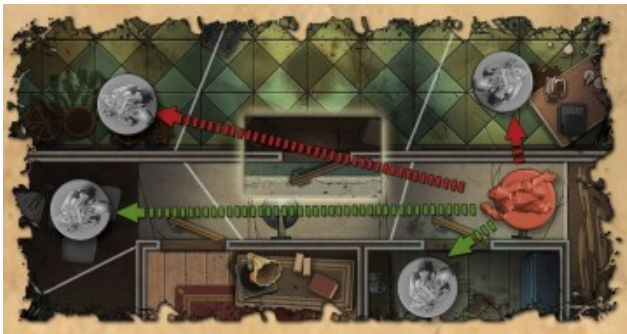
Las flechas verdes indican casillas a las que el personaje podrá moverse por 1 PA. Las flechas rojas indican a las que no puede moverse al estar bloqueados por paredes.

Cómo Jugar

Línea de Vision

La línea de Visión (LdV) determina si dos personajes o un personaje y un monstruo pueden verse uno a otro. Debes comprobar si hay LdV siempre que un personaje quiera utilizar un ataque a distancia o habilidad, y durante el movimiento en el Turno de los Monstruos.

Para comprobar si hay LdV entre dos casillas debes ser capaz de dibujar una línea recta desde cualquier punto de una casilla a cualquier punto de otra casilla. La LdV es bloqueada por paredes, puertas cerradas y otros obstáculos claramente marcados. La LdV no se bloquea por otros personajes o monstruos. Para más sobre puertas y LdV ver la página 25.



Las líneas verdes indican líneas de visión sin obstruir. Las líneas rojas muestran objetivos que el personaje no puede ver.

Prueba de Imaginación

Algunos eventos, monstruos u objetos pueden forzar a un personaje a probar su imaginación. Para hacerlo, lanza 2D6 (dos dados de seis caras) y suma el resultado. Si el resultado final es IGUAL o MENOR que el valor de Imaginación del personaje, la prueba es superada con éxito, de otro modo será un fallo. Algunos Pruebas de Imaginación tienen modificadores adicionales que se aplican al valor de Imaginación para la prueba. Por ejemplo, un personaje con Imaginación 9 que realice una Prueba de Imaginación (-2) necesitaría sacar 7 o menos para superarlo.



Turno de los Monstruos

Después de que el último jugador termine su turno muestra la carta superior del mazo de Movimiento para empezar el Turno de los Monstruos.

A – Descripción del Evento

B – Símbolo de Evento Especial

C – Símbolo de generación de Recuerdo

D – Símbolo de Movimiento de Guardián

E – Nuevos monstruos que aparecerán.



Utiliza la carta de Movimiento mostrada para resolver el Turno de los Monstruos en el orden indicado a continuación. Algunas cartas no tendrán todos los símbolos, en cuyo caso omite los pasos relacionados.

1. Efectos del Evento
2. Evento Especial
3. Generar Fichas de Recuerdo
4. Mover al Guardián
5. Mover a los Monstruos
6. Generar nuevos monstruos
7. Ataque de los Monstruos

Paso 1. Efectos del Evento

Empieza leyendo la descripción del evento, puede tener efectos que ocurran de forma inmediata o que afecten al resto del turno. Por ejemplo un evento puede forzar a todos los miembros del equipo a pasar de inmediato una Prueba, o puede fortalecer a los monstruos, en cuyo caso les afectará más tarde en el turno.

Paso 2. Evento Especial

Comprueba si la carta de Movimiento tiene el símbolo de Evento Especial. Existen tres tipos, según el color:

- Verde (en veinte cartas)
- Azul (una por cada cinco cartas, 8 cartas)
- Rojo (una por cada diez cartas, 4 cartas)

Cómo Jugar

Ahora comprueba todas las cartas de Misión sin superar que estén en juego y sigue las instrucciones que coincidan con el color del símbolo de Evento Especial de la carta mostrada. También hay algunos monstruos u objetos que reaccionarán a eventos especiales (indicado en sus cartas). Los efectos especiales se activan en el siguiente orden: Misiones, luego monstruos, y luego objetos y otros.

El cuadro siguiente el ejemplo de lo que encontrarás en una misión

Eventos Especiales

Oleada verde – "Uno, dos... viene por ti". Pon de forma aleatoria un Slasher en el tablero, se moverá durante este turno de monstruos. Puede haber un máximo de 3 Slashers en el tablero al mismo tiempo. Tras exortizar 2 espacios encantados no generes un Slasher adicional si ya hay 2 o más de ellos en el tablero.

Oleada Azul – "Tres, cuatro... mejor cierra la puerta". Cierra todas las puertas de las habitaciones con personajes en su interior. Coloca fichas de puertas de forma aleatoria en los espacios de puerta.

Oleada Roja – "Cinco, seis... coje un crucifijo." Hasta el final de este turno todos los Slasher tienen movimiento etéreo, ataques etéreos y +1 PA.

Sigue las instrucciones de todas las cartas de misión dependiendo del color.

Paso 3. Genera Fichas de Recuerdo

Si el icono de generar recuerdo está en la carta de movimiento, pon una ficha de recuerdo en el tablero (ver Aleatorización en p6). Si no está el símbolo o ya hay 12 fichas de Recuerdo en el tablero ve al siguiente paso.

Paso 4. Mueve al Guardián

Si la Carta de Movimiento tiene el símbolo de movimiento de guardian, entonces el Guardián avanza un espacio a lo largo del Registro de Insomnio.

Por ejemplo si el guardián está en A1, se mueve a A2. Si está en un espacio 12 entonces se mueve al espacio 1 del siguiente Tablero (p. ej. De A12 a B1)

Puedes encontrar más información al respecto en el Registro de Insomnio(p23)

Paso 5. Mover Monstruos

Todos los monstruos avanzarán hacia los jugadores. Este paso se explica más en detalle en la página siguiente (p11).

Paso 6. Generar monstruos nuevos

Hasta tres monstruos aparecerán en una carta de movimiento. Aleatoriza cada monstruo en el tablero. Si hay tres monstruos en la carta y menos de 5 personajes jugando ignora al tercer monstruo. Ver también Monstruos Especiales y Mini-Jefes (p27)

Paso 7. Ataque de Monstruos

Los monstruos atacan a cualquier jugador que ocupe su mismo espacio. Este paso se explica más en detalle en la página 20.



- | | |
|---------------------------|------------------------|
| A. Nombre | E. Puntos de Vida (PV) |
| B. Tipo de Ataque | F. Ataque |
| C. Habilidades Especiales | G. Defensa (Def) |
| D. Puntos de Acción (PA) | |

Algunos monstruos también tendrán reglas adicionales y Habilidades Especiales que se indican en su Carta de Monstruo, lo que hará que muevan o ataquen de forma únicas.

Por ejemplo uno podría tener una interacción con un símbolo de evento especial de un color en particular

Como Jugar

Movimiento de Monstruo

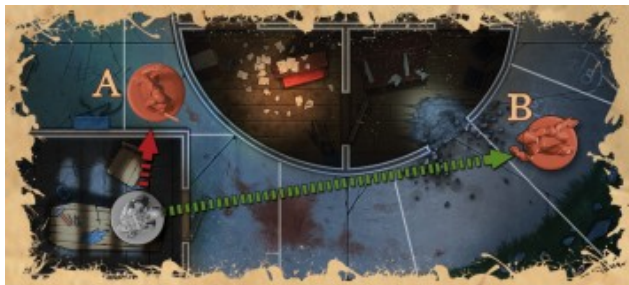
Los monstruos utilizan todos sus puntos de acción en el movimiento – cada espacio que muevan cuesta 1 PA. Cuando llegan a un espacio ocupado por un personaje se quedan en él. Los monstruos podrán atacar (al final del Turno de Monstruos) incluso aunque no les queden PA.

Al mover:

- Si un monstruo puede ver a uno o mas personajes (Tiene Línea de Visión, p9) se moverá hacia el más cercano.
- Si no puede ver a ningún personaje, se moverá hacia el más cercano que no vea.

Si hay un empate en cuanto a la cercanía de los personajes (visibles y no visibles), los jugadores decidirán cuál es el que atrae la atención del monstruo.

Ten en cuenta que los Monstruos con Ataques a Distancia (p21) se mueven de forma distinta.



Aunque el personaje A está más cerca, el monstruo no tiene LdV hacia él y por tanto no le ve. El monstruo mueve hacia el personaje B.



Aquí el monstruo no ve a ningún personaje, así que mueve hacia el más cercano (A).



Este monstruo ve a ambos personajes, pero están a la misma distancia. En este caso, los jugadores decidirán hacia cual moverá.

Ten en cuenta que al mover, los monstruos y personajes Etereos pueden atravesar paredes y puertas cerradas o barricadas. Sin embargo, ¡no pueden ver o atacar a través de ellas! Hay algunas excepciones a estas reglas que se describen en las cartas correspondientes (Monstruo, Movimiento o Misión). Por ejemplo, Nemesis siempre moverá hacia el mismo personaje.

Monstruos y Puertas:

Los monstruos pueden mover a través de Fichas de Puerta que aún no han sido reveladas (todavía están boca abajo). Cuando un personaje revela una puerta pero no la abre con éxito o la rompe en el mismo turno, la Ficha de Puerta queda boca arriba en el tablero. Solo los monstruos Etereos podrán mover a través de estas puertas, lo que significa que los monstruos no Etereos quedarán atrapados en la habitación o forzados a encontrar otro camino hacia los personajes.. Para más información, ver Puertas (p24).

Consejo para Mover Monstruos más Rápido

Puede haber docenas de monstruos en el tablero al mismo tiempo, y algunos pueden estar bastante lejos de los personajes (10+ espacios). En este caso contar la distancia exacta hacia cada jugador puede ser lento y poco práctico. En su lugar, moved de forma instintiva a los monstruos hacia el pasillo más cercano o hacia el centro del tablero. Cada jugador puede "encargarse" de un Cuadrante y mover a los monstruos que tenga más cerca. Esto reducirá el tiempo que tomará mover a las hordas.

Como Jugar

Ataque de Monstruos

En el último paso del Turno de los Monstruos, cada monstruo que comparta espacio con uno o más personajes (o dentro del alcance y LdV de un monstruo con Ataque a Distancia) atacará. Cada monstruo ataca solo una vez (a no ser que la Carta de Monstruo o Reglas de la Misión digan lo contrario) y no les consumirá ningún PA. Tras resolver todos los ataques empezará una nueva ronda con el Turno de los Jugadores. Para más detalles, ver Ataque de Monstruos (p20)

Buscar

Cuando un personaje comparte espacio con una Ficha de Armario o una Ficha de Cuerpo, puede utilizar 1 punto de acción para registrarlo (acción de buscar). Tras registrarlo, la ficha se descarta.

Registrar Cuerpo

Si un personaje usa su acción en una ficha de cuerpo le da la vuelta y roba la Carta de Inventario que se indique en su parte de atrás (arma, equipo o fármaco).

Algunas Fichas de Cuerpo tendrán símbolos de monstruo en lugar de objetos, lo que generará un monstruo automáticamente en esa casilla – algo realmente inconveniente ya que los personajes no pueden moverse de espacios en los que haya monstruos.



Registrar Armario

Si un personaje usa una acción de buscar en una Ficha de Armario lo revela (da la vuelta a la ficha) y realiza una Prueba de Búsqueda.



De izquierda a derecha, estos símbolos representan armas, equipo y fármacos. Cada objeto tiene un número asignado representando su coste. También se muestra un símbolo de monstruo (que no aparece en todas las Fichas de Armario). Cuando se revele el jugador realizará una Prueba que le permitirá "comprar" cartas de inventario pero se arriesgará a que aparezca un monstruo en sus narices (siempre que haya un dibujo de monstruo en la ficha).

Prueba de Búsqueda

Mira el valor de la Imaginación de tu personaje y tira esa cantidad de dados de seis caras (p. ej. Si tu personaje tiene 8 de Imaginación, lanza 8d6). Cada resultado de 4, 5 o 6 contará como éxito, el resto son fallos. Los éxitos podrán intercambiarse por Cartas de Inventario con el coste representado en la trasera de la ficha. Por ejemplo, arriba, se necesitan 3 éxitos para comprar una carta del Mazo de Fármacos. Con suficientes éxitos podrás "comprar" múltiples cartas en una sola búsqueda, pero puedes coger uno de cada categoría (arma, equipo, fármacos) y deberán ser pagados por separado.

Si no tienes suficientes éxitos para comprar una carta, fallas la Prueba y si hay un símbolo de monstruo en la carta, entonces aparecerá ese monstruo en tu mismo espacio.

Ten en cuenta que a pesar de que las Pruebas de Búsqueda utilizan el valor de imaginación para realizarse no son lo mismo que las Pruebas de Imaginación que se describieron anteriormente (p9).

Habilidades



Un personaje registra una Ficha de Armario y comprueba que una carta de arma tiene un coste de 2 éxitos, carta de equipo 4 y carta de fármaco 3 respectivamente. Como la imaginación del personaje es 7, lanza 7 dados de seis caras. Cinco dados resultan en éxito, al obtener resultados de 4 o más. Con 5 éxitos, podría comprar tanto un arma como un fármaco (2+3) o comprar solo la carta de equipo por 4 éxitos. Como el jugador ha superado la Prueba (sacando suficientes éxitos para al menos comprar 1 objeto) el monstruo mostrado en la ficha no aparecerá.

Recuerdos

Ficha de Recuerdo

Cuando un personaje comparte un espacio con una Ficha de Recuerdo, puede realizar una acción de recuerdo y robar una Carta de Recuerdo de su Mazo de Recuerdo personal bajo el coste de 1 PA. La ficha de Recuerdo se descarta y el jugador lee su Carta de Recuerdo (siguiendo cualquier indicación mostrada en ella).

Mazo de Recuerdo

Caza Mazo de Recuerdo contiene 10 cartas, cinco de las cuales son recuerdos personales de la vida del personaje. Recordarlos proporcionará objetos y habilidades útiles. Las cartas restantes son iguales para todos los personajes y describen recuerdos traumáticos del hospital.

Tras robar una Carta de Recuerdo, léela y sigue sus instrucciones. Coloca cualquier habilidad u objeto ganado junto a tu personaje para que lo pueda utilizar. Ten en cuenta que los objetos personales no pueden ser intercambiados o usados por otros personajes.

Incluso si robas un mal recuerdo, tras seguir sus instrucciones, mantenlo junto a tu personaje.

En cualquier momento, y sin coste de AP, puedes intercambiar 2 Cartas de Recuerdo por 1 de las Habilidades Básicas de tu personaje (colocadas bajo tu Carta de Personaje durante la preparación de la partida). Si lo haces, descarta las Cartas de Recuerdo gastadas (no las pongas de nuevo en el Mazo de Recuerdo). Recuerda que algunas cartas de Recuerdo son de un solo uso, así que tras utilizarlas no podrás cambiarlas por una Habilidad Básica.

Otros objetos personales de tu Mazo de Recuerdo podrán ser usados un número limitado de veces o pueden ser armas (afectados por la durabilidad). Hasta que un objeto quede inutilizado o un arma sea destruida podrán cambiarse por Habilidades Básicas, después no.

Habilidades

Los personajes tienen 4 Habilidades Básicas personales y pueden ganar cualquier número de habilidades adicionales de los Mazos de Trastorno Mental (TOC, Esquizofrenia, etc). Las habilidades se utilizan en su mayoría durante el turno de tu personaje (hay excepciones) y afectan al juego de múltiples maneras.



A. Nombre

B. Tipo

C. Enfriamiento

D. Coste

E. Reglas.

Habilidades

Las habilidades se dividen en tres tipos: Ataque, Utilidad y Defensa.



Las Habilidades de Ataque son ofensivas y se centran en dañar a monstruos. Solo pueden ser usadas en tu turno y tienen un efecto instantáneo. Para más información, ver Combate (P16)



Las Habilidades de Utilidad comprenden una amplia gama de efectos y no son ni ofensivas ni defensivas por naturaleza. Solo pueden ser utilizadas en tu turno, a no ser que la carta indique lo contrario. Algunas tienen efecto de un solo uso; otros pueden ser permanentes o durar hasta el final de la ronda.



Las Habilidades de Defensa fortalecen a tu personaje contra los enemigos, debilitando sus ataques o incluso permitiéndote evadirlos. Sus efectos siempre duran hasta el final de la ronda. Solo las Habilidades Defensivas (y solo las que cuesten 0 PA) podrán utilizarse en el Turno de los Monstruos (antes de que ataquen). Ver Monstruos – Objetivo (p20)

El Registro de Enfriamiento



Cuando se utiliza una habilidad, tendrás que esperar algún tiempo antes de poder usarla de nuevo. Este tiempo se mide utilizando el Registro de Enfriamiento. Se compone de dos partes – la más clara con los primeros números y la oscura con los dos más altos. Tras usar una habilidad pon una ficha en la parte brillante. La parte oscura se explica en Demencia, p22.

Al principio del turno de cada jugador, reduce en 1 todos sus enfriamientos. Si el Registro de Enfriamiento está en

el número 1 cuando te toca bajarlo, retira la ficha y la habilidad podrá usarse de nuevo. También puedes reducir el enfriamiento de una de tus habilidades por cada vez que uno de tus ataques mate a uno o más monstruos.

Una de las decisiones clave en Lobotomy es cómo administrar tus habilidades. ¿Utilizarás las habilidades lo menos posible, porque nunca sabes cuando será realmente necesaria una habilidad o las usarás siempre que puedas?

Como siempre, encontrar un término medio será la mejor solución.

Coste de Habilidades

Para utilizar una habilidad tendrás que utilizar un número determinado de Puntos de Acción. Si un personaje no tiene suficientes PA disponibles, no podrá usar esa habilidad.

Sin embargo, hay muchas habilidades que cuestan 0PA que el personaje siempre podrá usar en su turno. Las habilidades de Defensa con coste cero también podrán ser utilizadas en turnos de otros jugadores y en el de los Monstruos.

Reglas Específicas de Habilidades

Todas las habilidades tienen una descripción que indica cómo y cuando usarla. Las habilidades de ataque tendrán símbolos que están explicados en su mayoría en el capítulo de Combate (p16). Las Habilidades de Utilidad y Defensa requieren que el jugador lea las reglas de la carta y las siga para poderla utilizar. Muchas habilidades te permitirán hacer algo que no se permite en las reglas. En estos casos lo indicado en las cartas tendrá prioridad. Esta excepción se aplica en todas las cartas, siempre que las reglas y efectos descritos en las mismas entren en conflicto con este reglamento.

Capacidad de Habilidades

En cualquier momento, el máximo de habilidades que puede tener un personaje en su poder es de 6. Si consiguiese otra habilidad (las cartas de Recuerdo no cuentan para este límite), deberá descartarse una habilidad (y devolverla a su mazo correspondiente). La habilidad desechada puede ser la nueva obtenida o cualquiera de las que ya tuviese el personaje, incluso las que estén se encuentren en enfriamiento.

Si la habilidad que descartas no está en Enfriamiento, puedes utilizarla una última vez antes de descartarla, pagando su coste.

Objetos e Inventario

Las cartas de Inventario se obtienen realizando Acciones de Búsqueda en Fichas de Armario y Fichas de Cuerpo, tal y como se describe en Buscar (p12). También puedes conseguir objetos del Mazo de Recuerdos y de eventos. Cada personaje tienen una capacidad de inventario máxima de 4. La mayoría de los objetos ocupan 1 espacio de inventario, pero algunos objetos funcionan de forma diferente como indican estas palabras clave:

Grande – ocupa 2 espacios de inventario

Pequeño – No ocupa espacio alguno (0 espacios)

Armadura – Solo puedes tener 1 objeto de este tipo.

Puedes descartar una de tus cartas de Inventario en cualquier momento (o dáselas a otro jugador con una acción de intercambio)

Si robas una carta que te haga superar el límite de tu inventario, deberás deshacerte de cartas hasta que no lo superes. Puedes hacerlo descartándote de una o más cartas y devolviéndolas a sus mazos. Puedes descartar la carta nueva o cualquiera que ya tuvieses. También puedes descartar cartas gastando las cargas restantes que queden en las misma, pero no podrás utilizar la nueva carta hasta que hayas hecho espacio para ella en tu inventario.



- A. Nombre
- B. Imagen
- C. Reglas
- D. Durabilidad

Las Armas hacen daño a los monstruos. Casi todas las armas tienen un valor de durabilidad (esquina inferior derecha).

La durabilidad se pierde utilizando el arma en batalla (y abriendo barricadas) y se mide colocando fichas en la carta de arma. Si la cantidad de fichas es igual a su durabilidad, el arma se rompe y es descartada. Un arma sin valor de durabilidad es indestructible. Para saber más sobre las Armas y su durabilidad, ver Combate (p16)

El Equipo puede ser cualquier tipo de objeto, desde tomos mágicos hasta dientes de zombi. Sus reglas siempre se especifican en su Carta de Inventario.

Sólo pueden utilizarse durante tu turno (a menos que indiquen lo contrario). El número en la esquina inferior derecha es el número de cargas/ usos. Cada vez que lo utilices, coloca una ficha en su carta. Cuando se alcanza el número mostrado, se descarta el objeto.



A menos que se especifique lo contrario, cada objeto puede ser usado cualquier número de veces en un turno si tiene suficientes cargas.

En la mayoría de los casos usar una carta de equipo costará 0 PA. Cualquier variación aparecerá reflejado en su Carta de Inventario.

Si una Carta de Equipo tiene la palabra clave Armadura, el número de la esquina inferior derecha reflejará su Durabilidad. Cada vez que un personaje con armadura reciba daño, puede elegir colocar tantas fichas como daño sufrido en la carta de armadura en lugar de perder vida.

Si el número de fichas es igual a la durabilidad, la carta se descarta. Si recibes más daño que la durabilidad restante de la armadura en un solo ataque, solo podrás prevenir la cantidad de daño igual a la durabilidad restante (tu personaje sufrirá el resto del daño).

Recuerda que solo puedes tener equipada una carta de Armadura en tu inventario.

Si robas otra Carta de Armadura podrás dársela a otro personaje en tu espacio gratuitamente (sin acción de intercambio). Si no hay más personajes en tu espacio deberás descartar una de las cartas de Armadura (la nueva o la vieja).



Combate

Los Fármacos se utilizan para reforzar o curar personajes. A pesar de no mostrarse en sus cartas, todos los fármacos se consideran "Pequeños" y por tanto no ocupan espacio en el inventario.

Usar Fármacos siempre cuesta 0PA pero solo pueden utilizarse en tu turno.

El número en la parte inferior derecha muestra el número de veces que pueden utilizarse antes de descartarse. Como cualquier otro objeto, utiliza fichas para marcar el número de veces que cada fármaco ha sido utilizado.



Los efectos de los fármacos son acumulativos, independientemente de si los fármacos utilizados son del mismo tipo o de diferente.

Combate

Ataque de los jugadores

Si un personaje está en el mismo espacio que un monstruo, o dentro del alcance de un arma y con LdV, puede utilizar una acción de ataque. Existen tres formas de pelear: Usar los puños, usar una Carta de Arma y usar una Habilidad de Ataque. El coste de una acción de ataque es 1PA a no ser que se indique de otro modo en la carta de arma o habilidad. Cada personaje puede atacar múltiples veces en un turno suponiendo que tenga suficientes puntos de acción.

Prueba de Ataque

Cada ataque se resuelve con una Prueba de Ataque.

1. Elige un Objetivo

El jugador elige un enemigo a quien atacar. Debe estar en el mismo espacio o dentro del alcance con Línea de Visión para Ataques a Distancia.

2. Elige un Ataque

Los personajes pueden elegir atacar con los puños, con un arma o con una habilidad.

3. Tirada de Ataque

Todos los ataques se realizan con dados de seis caras (D6). El número de D6 que debes lanzar dependerá del ataque elegido. Los ataques con Puños siempre tiran tres dados de seis caras. Las Armas y las Cartas de Habilidad indican cuantos dados deben tirarse.

4. Contar Éxitos

Los dados que muestren un número IGUAL o SUPERIOR que el Ataque del personaje (A) serán considerados éxito. Por ejemplo, si un personaje tiene A 5+ significa que solo los dados con resultados de 5 o 6 serán éxitos. Si un efecto proporciona +1 a las tiradas de ataque, significa que añadirás 1 al resultado de cada dado. p.ej. Si un personaje tiene +2 a Tiradas de Ataque, un dado con un resultado de 3 contará como 5, así que serán éxitos si tenía un A de 5+.

5. Efectos Especiales

Los símbolos en armas y habilidades (p18) fortalecen los ataques o los modifican. Las reglas y resultados de los ataques también pueden modificarse mediante objetos, monstruos, eventos y misiones.

6. Defensa

Reduce el número de éxitos según el valor de Defensa del objetivo.

7. Daño

El número de éxitos restantes serán el daño realizado al objetivo (aunque pueda ser modificado por efectos de objetos u otras cartas).

Si la cantidad de daño infligido es igual o superior a la vida restante del monstruo, entonces se asesta un Golpe Final y el monstruo es destruido y retirado del Tablero. Si la cantidad de daño es inferior a la vida restante del monstruo, coloca fichas que representen la cantidad de daños sufridos junto a la miniatura del monstruo (o en la Carta del Monstruo para los jefes).

Mueve las fichas junto con la miniatura del monstruo cuando lo desplaces por el tablero, para registrar cuanto daño se ha hecho a cada monstruo.

Cuando tu ataque realice un Golpe Final (a uno o más monstruos) podrás reducir el enfriamiento de una de tus habilidades en 1.

Tipos de Ataque

Puños

Cada personaje puede utilizar una Acción de Ataque para atacar con las manos desnudas cuando haya un monstruo en su mismo espacio. No requiere armas ni habilidades y permite tirar 3D6 para la Prueba de Ataque (p16).



Por ejemplo, un personaje sin armas ni habilidades decide hacer una Acción de Ataque con sus puños y lanza 3D6 en una Prueba de Ataque. El personaje tiene un A de 4+ así que si saca 4 o más es un éxito. El personaje obtiene 3,5 y 6, lo que significa 2 éxitos. El monstruo tiene 1 de Defensa, así que el total de éxitos se reduce en uno. Por tanto el personaje hace 1 de daño y coloca 1 ficha junto al monstruo. Antes del ataque, el monstruo tenía 4 de vida así que el puñetazo del personaje le deja con 3 de vida restante.

Atacar con Arma

Si un personaje tiene una carta de arma puede atacar con ella. El jugador realiza una Prueba de Ataque y lanza la cantidad de D6 indicada en la carta. Tras la tirada aplica cualquier regla especial de la carta.

Las armas tienen durabilidad y por tanto pueden romperse por el uso. Si sacas al menos un resultado de "1" (antes de aplicar modificadores) coloca una ficha en la carta. Si el número de fichas de la carta es igual a la durabilidad del arma (en la parte inferior derecha) queda destruida y deberás descartarla tras el ataque. A veces, algunas armas tendrán reglas de durabilidad diferentes explicadas en su carta.



Imagina un personaje realiza una Acción de Ataque con una Cruz de Metal contra un enemigo etéreo. Primero tiene que elegir a qué monstruo atacar, en cuyo caso elige al que ya tiene 1 ficha de daño. El personaje lanza entonces 5D6 como indica la Carta de Arma.

Como el personaje tiene A de 3+, los dados con resultados de 3 o más serán éxitos. El resultado es de 1, 1, 3, 5, 6, y 6, por tanto son cuatro éxitos. Normalmente restaríamos éxitos por la Defensa del monstruo, pero al ser un monstruo etéreo y el arma tener el símbolo de Sagrado (más información en Símbolos de Ataque, p18) su Defensa queda reducida a cero. El monstruo tiene 4 de Vida pero ya había sufrido 1 daño antes. Cuatro éxito significan 4 de daño, que es más que suficiente para darle un Golpe Final al monstruo y retirarlo del tablero. Ten en cuenta que los puntos restantes no se transfieren al segundo monstruo.

Como al menos hay un resultado de "1" en los dados, el jugador coloca una ficha de durabilidad en el arma. Por último, como el personaje ha realizado un Golpe Final, puede reducir el enfriamiento de una de sus habilidades en 1.

Atacar con una Habilidad de Ataque:

Los personajes pueden utilizar Habilidades de Ataque (que no estén en enfriamiento) pagando el coste de PA mostrado en la Carta de Habilidad. Los símbolos especiales de la Carta (ver página siguiente) indicarán el tipo de ataque y los efectos que se aplicaran tras la Tirada de Ataque. Como con cualquier habilidad, tras usar una Habilidad de Ataque recuerda poner una ficha en el Registro de Enfriamiento.

Combate



Un personaje ataca utilizando la habilidad de Aliento de Dragón. Esta habilidad cuesta 1PA (porque no indica lo contrario) y permite al jugador elegir entre dos ataques: un ataque fuerte (7 dados) a un solo objetivo o un Ataque de Área (AdA) que puede golpear a todos los monstruos de un única casilla. Cada ataque es a distancia (con alcance 1) y tiene efecto de fuego.

El jugador elige el AdA así que no precisa objetivo, pues afecta a todos los enemigos de un espacio. La Carta de Habilidad indica que el jugador tirará 4 dados de seis caras por cada monstruo en el espacio, así que como hay 3 monstruos, 12D6.

El jugador tiene un A de 4+ y saca 7 éxitos. En AdA la cantidad del daño realizado es reducido solo por la defensa del monstruo cuyo valor sea el más alto. En este caso es 1, pero el ataque de Aliento de Dragon también tiene el Símbolo de Ataque de Fuego (ver la otra columna), por lo que reduces la defensa enemiga en 1, y significa que terminamos con 7 éxitos y tres monstruos.

En un AdA debes hacer al menos 1 daño a cada monstruo del espacio y después distribuir los daños restantes como quieras. El jugador decide hacer 4 daños al monstruo #1 (matándolo con un Golpe final), 2 daños al monstruo #2 y 1 daño al monstruo #3. El monstruo destuido es retirado y se colocan fichas de daño junto a los monstruos restantes.

Cuando el daño haya sido distribuido, el jugador pone una ficha en el punto claro más alto del Registro de Enfriamiento del Aliento de Dragon.

Por último, como el personaje ha realizado un Golpe Final, puede reducir el enfriamiento de una de sus habilidades en 1 (la Habilidad que acaba de utilizar inclusive).

Símbolos de Ataque

Algunos ataques, tanto de monstruos como de personajes, tienen símbolos que indican efectos especiales cuando se usan.



Fuego (Fire): Se reduce la Defensa del enemigo contra este ataque en 1. No es una reducción permanente.



Sagrado (Holy): Reducen la Defensa de enemigos etéreos a 0 para este ataque.



Fantasmal (Ghostly): Reducen la defensa de enemigos no etéreos a 0 solo para este ataque.



Poderoso (Power): Aturden al enemigo (tumba su miniatura) si al menos hace 1 de daño.



Helado (Frost): Congela al enemigo (pon una Ficha de Escarcha (Frost) junto a él) si hace al menos 1 de daño.



AdA (AoE): Hacen ataques a múltiples enemigos que compartan una casilla.



Ataques a Distancia (Ranged Attack): No requieren que el atacante y objetivo estén en el mismo espacio. En su lugar debe estar dentro del alcance y con LdV.



Ataque de Arma (Weapon Attack): Ataca con una de tus armas con los beneficios del arma y de la Carta de Habilidad.

Las siguientes dos condiciones tienen palabras clave, pero no símbolos:

Preciso (Precision) – Sacar un "6" en una Tirada de Ataque ignora la Defensa del enemigo.

Crítico (Critical) – Cada resultado de "6" en la Tirada de Ataque hace 2 daños (en lugar de 1) si superan su Defensa.

Ataques Sagrado y Fantasmal

Si un enemigo es etéreo aparecerá indicado en su Carta de Monstruo, todos los monstruos sin el símbolo etéreo no lo serán. Ningún personaje es etéreo (aunque algunas habilidades, equipo y misiones pueden modificarlo).

Combate

Ataque Poderoso

Cualquier enemigo (excepto los Jefes) queda aturdido por Ataques Poderosos que le haga al menos 1 punto de daño. Cuando quede aturdido, tumba la miniatura afectada en el tablero. Adicionalmente si un monstruo queda aturdido puede ser alejado 1 espacio en cualquier dirección válida (no a través de paredes, etc)

Un personaje aturdido deberá pagar 1PA para levantarse al principio del turno. Un monstruo aturdido también deberá gastar 1PA para levantarse el siguiente turno (y por tanto mover un espacio menos de lo normal este turno) Hasta que no paguen la acción para levantarse, los personajes y monstruos aturdidos tendrán 0 Defensa y perderán toda su Esquiva (en el caso que tuviesen).

Ataque Helado

Los personajes y monstruos quedan congelados si sufren un Ataque Helado y reciben al menos un punto de daño. Coloca una ficha de Escarcha junto a él.

Los personajes y monstruos congelados deben pagar 1PA para perder la ficha al principio del turno. Los monstruos que ataquen el mismo turno en que se han recuperado (han perdido la ficha) tirarán un Dado menos de Ataque en el primer ataque.

Ataque a Distancia

Los Ataques a Distancia permiten atacar a enemigos que no estén en la misma casilla que el atacante. Cada ataque a distancia tiene un valor que indica la distancia de casillas máxima a la que puede estar el enemigo, aunque pueden utilizarse en enemigos cercanos (e incluso los que estén en tu mismo espacio). Es obligatorio tener Línea de Visión (p9) entre el atacante y el objetivo.

Los Ataques a Distancia pueden tomar como objetivo monstruos que estén en la misma casilla que un aliado. También pueden atravesar casillas con otros monstruos o personajes sin que esto bloquee la visión. La Prueba de Ataque para los Ataques a Distancia se resuelve como cualquier otro ataque.

Ataque de Área (AdA)

Los AdA pueden dañar a múltiples monstruos en un solo espacio. La carta del AdA indicará la cantidad de dados que deberás lanzar por cada enemigo objetivo del ataque.

*Por ejemplo, la habilidad de Aliento de Dragon te indica que tires 4D6 por cada enemigo en el espacio objetivo. Si hay 5 enemigos, te dará $5*4=20D6$ Dados de Ataque. Si solo hay 1 enemigo serán $1*4=4D6$ Dados de Ataque.*

Durante la Prueba de Ataque de un AdA, el número de éxitos obtenidos se reducen solo con la Defensa del monstruo con la puntuación de Defensa más alta tras aplicar modificadores (p.ej. Otros Símbolos de Ataque Especial como Fuego, Fantasmal, o Sagrado).

Tras determinar el número de éxitos, el jugador distribuye el daño entre los monstruos – si hay personajes en la casilla objetivo no sufrirán daño. Primero hay que hacer al menos 1 daño a cada monstruo, después puede asignar el resto del daño como desee. Si la cantidad de éxitos es demasiado baja para asignar 1 daño a cada monstruo, el jugador elegirá a qué monstruos hacer el daño, sin poder asignar varios daños a un mismo monstruo.

Recuerda que matar uno o más monstruos con un AdA solo te permite reducir el enfriamiento de una de tus habilidades en 1 (sin importar a cuantos monstruos diste un Golpe Final).



Combate

Ataque Preciso

Permiten que los resultados naturales (sin modificar) de "6" ignoren la Defensa del Enemigo.

Por ejemplo, imagina un monstruo con Defensa 2. Un personaje (con A 5+) ataca con un arma de 5D6 con el símbolo de ataque preciso. Los resultados son 6,6,5,2 y 1 – Así que 3 éxitos. Normalmente tras reducir el número de éxitos con la defensa del enemigo solo quedaría 1 éxito. Sin embargo, el ataque preciso permite que los dos resultados de "6" ignoren la defensa. El resultado con un "5" si se ve afectado por ella y por tanto absorbido por la Defensa, así que solo quedan 2 éxitos. Como solo las tiradas naturales de "6" consiguen este efecto, si el personaje hubiese tenido +1 a las tiradas de ataque, el "5" se habría transformado en un "6" pero no en un "6" natural, así que habría seguido siendo detenido por la defensa.

Ataque Crítico

El ataque crítico hace que cualquier Dado de Ataque de "6" natural (sin modificadores) haga 2 daños si consiguen superar la defensa del enemigo.

Por ejemplo un monstruo de Defensa 2 es atacado por un personaje de A 5+ que utiliza un arma de 5D6 con el símbolo de ataque crítico. El personaje obtiene 6, 6, 5, 2, y 1- es decir 3 éxitos. Quedan reducidos por la defensa 2 del monstruo, dejando solo 1 éxito, pero dado que uno de los que quedan es un "6" natural (y no por ejemplo un "5" modificado por +1) realiza 2 daños en lugar de 1.

La defensa siempre empezará bloqueando los éxitos más bajos. Así que en este caso anula el "5" y uno de los "6".



Ataque de los Monstruos

Los monstruos atacan al final del Turno de los Monstruos. A menos que tengas un monstruo aliado en tu mesa de juego, todas las Pruebas de Ataque las realizarán los jugadores (preferiblemente los que tengan peor suerte). Los monstruos atacan de la misma manera que los personajes con algunas excepciones.

Monstruos – Objetivo

Si hay más de un personaje en un espacio, o dentro del alcance y LdV de ataques a distancia, los monstruos toman como objetivo el personaje con menor Defensa.

Si hay dos o más objetivos posibles con la misma Defensa, entonces elegiran al que tengan menor vida.

Si aun así hay empate, los jugadores decidirán el objetivo.

Los jugadores pueden utilizar sus Habilidades Defensivas para aumentar su Defensa o Curarse antes de que el monstruo elija un objetivo (para influenciar a quién atacará). Los jugadores también pueden utilizar las Habilidades Defensivas para aumentar su Defensa después de que el monstruo haya elegido un objetivo. Esto no hará que el monstruo cambie de objetivo pero afectará al número de ataques que sufrirá el personaje.

Ejemplo. Dos personajes comparten el mismo espacio que dos monstruos. Personaje #1 tiene Defensa 1 y Vida 3. Personaje #2 tiene Defensa 1 y Vida 6. El primer monstruo va a atacar al Personaje #1 porque ambos personajes tienen la misma defensa pero #1 tiene menos vida. Para evitar ser atacado, #1 utiliza una Carta de Defensa que le da Defensa +1 este turno. Ahora el personaje #2 tiene la Defensa más baja, así que el monstruo le toma como objetivo.

Después de que el monstruo se ha decidido por #2, su personaje utiliza una Habilidad de Defensa para aumentar su Defensa en 1 hasta el final del turno. Aunque los personajes están de nuevo empatados en defensa, el monstruo ya había elegido atacar a #2 antes de que usase la habilidad. El monstruo ataca, realizando 5 puntos de Daño a #2. Ambos personajes tienen ahora Defensa 2, pero #1 tiene 3 puntos de vida y #2 sólo 1. El segundo monstruo tomará como objetivo a #2 ya que tiene menos vida.

Como un ataque del segundo monstruo podría matar a #2, el jugador #1 decide llamar la atención del monstruo para que le ataque teniendo una Rabieta (una habilidad especial que usa Demencia, ver p22).

Monstruos – Tabla de Ataque

Los Monstruos de misión, jefes y minijefes tienen un listado de ataques descritos en sus Cartas de Monstruos. Después de que un monstruo haya elegido un objetivo, lanza un D6 para ver qué ataque realizará.



Monstruos – Prioridad

Cuando hay múltiples monstruos en una casilla, hay un orden establecido de ataque. Un monstruo con la palabra Clave Jefe actúa primero, luego los Elite y por último los Básicos. Los monstruos con la misma palabra clave no tienen un orden en particular (tú eliges).

Cuando un monstruo ataca, el resto debe atacar después de él (en caso que sea posible). Solo después de que todos los ataques de una casilla hayan sido resueltos se puede empezar el mismo proceso en otro espacio.

Overwhelm (Abrumar)

Los monstruos son más fuertes al coordinarse para atacar a objetivos en su misma casilla. El primer monstruo que ataca una casilla lo hace con normalidad, pero los siguientes monstruos que ataquen recibirán un dado extra de ataque por cada monstruo que atacó con anterioridad. Así el segundo monstruo que ataque la misma zona consigue 1 dado adicional de ataque, el tercero 2 dados adicionales, etc.

Si los monstruos cambian de objetivo pero la casilla sigue siendo la misma la bonificación no se cancela. Esta bonificación empieza desde cero en cada ronda.

Ejemplo de Prioridad y Abrumar: La casilla A tiene un personaje y dos monstruos, uno tipo Élite y uno tipo Básico. La casilla B tiene un personaje con un Jefe y dos monstruos Básicos. La casilla C tiene un único monstruo con ataque a distancia que puede atacar B.

Los jugadores deciden resolver la casilla A primero. En esa casilla el Élite ataca primero y luego el monstruo básico con +1 Dado de Ataque por Abrumar (p. ej. Si normalmente atacase con 4D6 ahora lo haría con 5D6). Después de que todos los monstruos de la casilla A hayan atacado, los jugadores deciden resolver la casilla B.

En la casilla B, el Jefe ataca primero, luego los dos monstruos Básicos con +1 y +2 Dados de Ataque por Abrumar.

Por último, el monstruo de Ataque a Distancia ataca al personaje de la casilla B, con una bonificación por Abrumar de +3 (ya que 3 monstruos han atacado antes que él a la casilla B)

Monstruos – AdA

Los Ataques de Área de los monstruos afectan a todos los personajes que compartan casilla con su objetivo. Cuando un monstruo ataca con un AdA tira la cantidad de Dados de Ataque indicada en su Carta de Monstruo y determina cuantos éxitos hay. El resultado no se ve afectado por modificaciones a las Tiradas de Ataque de tus personajes.

El número de éxitos se aplica a cada personaje, que de forma individual reducen el daño por su propia Defensa. La cantidad restante es el daño que reciben. De este modo, cada personaje recibirá una cantidad de daño diferente de un único AdA.

Ejemplo: Un monstruo con un AdA de 5D6 está en una casilla con 2 personajes. Tiene A 2+ y obtiene 2, 2, 3, 4 y 5 – 5 éxitos. El Personaje #1 tiene un objeto que dice que los monstruos que le ataquen tienen -1 a las tiradas de ataque. Normalmente esto cambiaría los "2" en "1" haciéndolos fallos. Sin embargo, como un AdA no se ve afectado por modificadores a Tiradas de Ataque se mantienen los 5 éxitos.

El personaje #1 tiene Defensa 1, así que recibe 4 daños. El Personaje #2 tiene Defensa 2 y utiliza una Habilidad Defensiva de Defensa +1 antes del ataque. Aumentando su Defensa, el Personaje #2 bloquea 3 de los 5 éxitos recibiendo solo 2 daños.

Monstruos con Ataque a Distancia

Si un monstruo tiene el símbolo de Ataque a Distancia en su carta significa que puede atacar desde lejos. Los Ataques a Distancia se resuelven como cualquier otro ataque, pero requiere que el monstruo y el objetivo estén dentro del alcance y tener LdV.

Durante el Movimiento de Monstruos, un monstruo con ataque a distancia no se moverá hacia el espacio del personaje; en su lugar se parará cuando esté lo suficientemente cerca como para hacer un ataque. Si un monstruo está más cerca de un personaje que su alcance máximo, se alejará del personaje, a fin de estar lo más lejos de todos los personajes posible y aun así ser capaz de atacar.

Al contrario que los personajes, los monstruos sí pueden abandonar una casilla con enemigos en ella.

Demencia

Demencia

La Demencia representa el estado mental de un personaje y le permite distorsionar la realidad. Puede utilizarse tanto de forma ofensiva como defensiva.

El Registro de Demencia de la Carta de Personaje se utiliza para medir tu Demencia actual. Todos los jugadores empiezan la partida sin ninguna ficha en el registro y solo colocan una ficha la primera vez que usen o pierdan Demencia, en el número 1. La ficha avanzará progresivamente cuando utilicen o pierdan Demencia de nuevo.

La Demencia puede utilizarse en las siguientes Habilidades de Demencia que se indican a continuación y puede perderse mediante eventos, malos recuerdos o al enfrentarse a determinados monstruos. Si se recupera Demencia mueve la ficha hacia abajo en el registro a un número inferior.

Habilidades de Demencia

Dado del Caos – Consume 1 Demencia durante tu turno y añade el Dado del Caos a tu siguiente Tirada de Ataque. El Dado del Caos se lanza al mismo tiempo que los otros Dados de Ataque y el número de calaveras obtenidas es el número de éxitos que se añadirán a tu Tirada de Ataque. Uno de los resultados del dado es "+1". Esto fortalecerá tus otros dados de ataque incrementando su valor en 1. Puedes utilizar la Demencia varias veces por turno y añadir el Dado del Caos a cualquier número de ataques pero no dos veces en el mismo ataque (aunque algunas armas y habilidades harán posible tener más de un Dado del Caos para un único ataque). Si un arma o habilidad ataca dos veces, el Dado del Caos solo se aplicará a la primera tirada.

Las calaveras del Dado del Caos son éxitos de ataque automáticos, pero no cuentan como "6" a efectos de reglas especiales como Ataque Preciso o Ataque Crítico.

Armario Imaginario – Utiliza 1 Demencia y 1 PA durante tu turno para colocar una Ficha de Armario aleatoria (que no esté ya en el Tablero) en tu espacio. Esta habilidad solo puede usarse después de que el Guardián haya alcanzado el espacio B1 del Registro de Insomnio (p23). Solo el personaje que invoque el Armario Imaginario podrá registrarlo (con el coste de otro PA)

Dado de Defensa – En el Turno de los Monstruos, después de que un monstruo te tome como objetivo (o el espacio en el que estés si usa un AdA), pero antes de que realice su Tirada de Ataque, puedes utilizar 1 de Demencia para tirar un Dado de Defensa. El número de escudos mostrados se añadirá a tu Defensa contra este único ataque.



Rabieta - En cualquier momento durante el Turno de un Monstruo puedes utilizar 1 de Demencia para sufrir una Rabieta, llamando así la atención del monstruo y protegiendo a personajes aliados de esa misma casilla. Para el resto del turno, mientras aún estes vivo, cualquier monstruo que ataque ese espacio te tomará como objetivo, sin importar cuanta defensa o Vida te quede. Ten en cuenta que personajes de tu mismo espacio aún serán dañados por AdA de forma normal.

El personaje que use esta habilidad está obligado a gritar "¡Rabieta!"

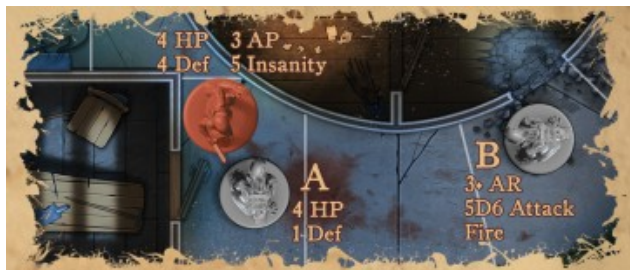
Penalizaciones de Demencia

Los dos valores más altos del Registro de Demencia tienen símbolos de +1CD y +2CD junto a ellos. Si alcanzas este nivel de Demencia la realidad empieza a ponerse borrosa y el enfriamiento de tus habilidades necesitará más tiempo.

Normalmente, cuando usas una habilidad colocas una ficha en el campo claro más alto del Registro de Enfriamiento (p14) de la Carta de Habilidad. Cuando tu Demencia esté en un valor con +1CD o +2CD colocarás en su lugar la ficha en el primer (+1CD) o segundo (+2CD) campo oscuro del registro de enfriamiento.

Cuando tu Demencia alcance el máximo, no podrás utilizar Habilidades de Demencia hasta que recuperes un poco. Si estás en el valor máximo y algo te fuerza a perder Demencia de nuevo entonces serás llevado al Confinamiento Aislado. Ver Muerte (p24)

Ejemplo: Al personaje mostrado le queda 1 PV, tres puntos de acción y está en una casilla con el Monstruo A (4 PV y Defensa). El Monstruo B se está acercando así que quiere alejarse este turno, pero un personaje no puede abandonar un espacio con un monstruo. El personaje quiere matar al monstruo A con su primera acción y usar sus PA restantes para alejarse del B.



Para tener mayor probabilidad de matar al Monstruo A, utiliza 1 Demencia para añadir el Dado del Caos a su ataque, llevando a su personaje a 6 de Demencia. Ahora gasta 1PA para atacar con un arma de 5D6.

Tiene A 5+ y obtiene 6, 5, 2, 1, 1 en el D6 y 2 calaveras en el Dado del Caos, obteniendo 4 éxitos. Sin embargo, la Defensa del Monstruo de 1 reduce sus éxitos a 3 – no siendo suficiente para matarlo. El jugador pone 3 fichas de daño junto al monstruo y reduce la durabilidad de su arma en uno (porque ha sacado al menos un "1").

Como todavía comparte espacio con un monstruo, el jugador decide atacar con una habilidad usando su segundo PA. Como al monstruo le quedaba 1 PV lo mata fácilmente. Sin embargo, tiene 6 de Demencia, y su Registro de Demencia muestra un símbolo de +1 CD, así que deberá marcar el Registro de Enfriamiento (de la habilidad que acaba de utilizar) en el primer campo oscuro (el segundo más alto). Adicionalmente, como ha asestado el Golpe Final al monstruo, puede reducir el enfriamiento de una habilidad en 1.

Habiendo matado al Monstruo A, utiliza su último PA en alejarse 1 espacio del monstruo B. El Turno del Jugador Termina. Empieza el Turno de los Monstruos y el monstruo B alcanza al jugador y le ataca.

Al jugador le quedaba 1PV y tiene Defensa 1 así que usa una Habilidad Defensiva de coste cero para ganar Defensa +1 (su enfriamiento aumenta en uno por su Demencia). Entonces utiliza su último punto de Demencia para tirar un Dado de Defensa. Su Demencia es ahora 7 con un símbolo de +2 CD. Si hubiese utilizado la Demencia primero, y la Habilidad Defensiva después, su enfriamiento se habría visto incrementado en 2. El personaje tiene ahora Defensa 1, Defensa +1 por la habilidad y obtiene 3 escudos en el Dado de Defensa haciendo un total de 5. El monstruo ataca con un ataque de fuego (reduce la Defensa en 1) y obtiene 4 éxitos, lo que queda reducido a cero daños y ¡el personaje vive para luchar de nuevo!

Ruta de Insomnio

la Ruta de Insomnio es el camino que sigue el Guardián que sirve como un límite variable del tiempo de partida.

El Guardián empieza la partida en el espacio A1 y avanza un espacio (p.ej. De A1 a A2) cada vez que se roba una Carta de movimiento con el símbolo de Movimiento de Guardián. El movimiento del Guardián también puede verse afectado por recuerdos, eventos, habilidades o el uso de Cambios de Insomnio (ver más abajo).

Cuando el Guardián deba moverse y ya esté en un espacio marcado con un 12, se moverá al espacio 1 del siguiente Cuadrante (p.ej. De A12 a B1)

La longitud de la Ruta de Insomnio dependerá de la dificultad de la partida. El camino termina en:

- A12 en Principiante Paranoico (1 misión)
- B12 en Aparentemente Normal (2 misiones)
- C12 en Demente Difícil (3 misiones)
- D12 en Insanamente Imposible (4 misiones)

Si el Guardián debe moverse más allá del final del Registro de Insomnio, en su lugar moverá al pentagrama del Tablero Central para el Enfrentamiento Final (p27)

Cambios de Insomnio

Los Cambios de Insomnio son habilidades especiales que los personajes pueden usar. Utilizar Cambios de Insomnio hace avanzar al Guardián en el Registro de Insomnio, así que deberían ser usados con precaución o como último recurso.

Cambio de Insomnio – Desafiar al Tiempo

Avanza al Guardián 1 espacio y gana +1 PA. Cada jugador puede usarlo solo una vez por turno.

Cambio de Insomnio – Desafiar Gravedad

Avanza al Guardián 1 espacio en la Ruta de Insomnio para cambiar el resultado de un dado en 1 (sumar o restar). Solo puede ser usado una vez por tirada y no afecta al Dado del Caos ni al Dado de Defensa.

Ejemplo: Un personaje con el máximo de Demencia es forzado, por un evento, a superar una Prueba de Imaginación (p9) o perderá 1 punto de Demencia. El personaje tiene imaginación 7 y por tanto necesita sacar 7 o menos en 2D6.

El jugador obtiene "2" y "6" – Un fallo!! Normalmente le haría perder un punto de Demencia y morir, pero en su lugar utiliza Cambio de Turno – Desafiar Gravedad para cambiar el "6" por un "5", supera la prueba y sobrevive (con el coste de hacer avanzar al Guardián)

Muerte

¡Pisoteo!

Debes ser extremadamente cuidadoso cuando el Guardián esté cerca. Cuando el Guardián se encuentre en el mismo espacio que un personaje, lo pisoteará sin piedad. Puede suceder en cualquier momento de la partida y puede ser activado por cualquier personaje sin sigilo.

Cuando pisotea, tira dos veces el Dado del Caos y haz un daño igual a las calaveras obtenidas. Este daño no puede evitarse de ninguna manera (ni habilidades, ni armadura, ni Dado de Defensa). El personaje también queda Aturdido (tiene que gastar 1 PA al principio de su siguiente turno para levantarse). Después del pisoteo, el Guardián se moverá automáticamente al siguiente espacio de la Ruta de Insomnio.

¿Y ya sabes qué pasará si en ese espacio se encuentra con otro personaje!



Muerte

Un personaje muere cuando pierde toda su vida (la cantidad de fichas de daño en su hoja de personaje es igual a su valor de vida) o cuando son forzados a perder Demencia cuando ya la tienen al máximo. Cuando un personaje muere sigue los siguientes pasos:

1. Mueve la miniatura del personaje a una de las celdas de confinamiento Aislado (posición de inicio) en el Tablero Central.
2. Restaura la Vida por completo y 2 puntos de Demencia, p.ej. Si tenías 5 puntos de Demencia, ahora tendrás 3.
3. Todos los objetos de tu inventario pierden 1 de Durabilidad o una carga. El enfriamiento de habilidades queda intacto.
4. Avanza tres espacios al Guardián en la Ruta de Insomnio.
5. En el Enfrentamiento Final la muerte es permanente – retira al personaje muerto del tablero.

Puertas

Durante la preparación, coloca Fichas de Puerta en los espacios resaltados con puertas. Los jugadores no pueden moverse entre espacios con Puertas hasta que no las abran. Las puertas abiertas se retiran del tablero.



Cuando un personaje está en un espacio con una ficha de puerta puede voltearla por 1 PA. Después dependiendo de lo que haya en esa cara sucederán varias cosas. Si no tiene ningún símbolo, puedes retirarlo del tablero. Si fracasas al abrir una puerta, deja la ficha revelada en su sitio.

Tipos de Puerta

Las Puertas Abiertas no tienen símbolos en el reverso de la ficha. Retírala del tablero tras descubrirla.

Las Barricadas tienen un símbolo de valla y un valor numérico, que representa su fuerza. Tendrás que destruirla mediante la fuerza. Puedes colocar 1 ficha de daño en la barricada gastando 1 PA o poniendo una ficha en cualquiera de tus cartas de arma (gastando su Durabilidad)

Cuando el número de fichas de daño iguala el valor numérico de la barricada, la puerta se abre y puedes retirar su ficha del tablero.

Gastar la Durabilidad del arma no supone el gasto de puntos de acción adicionales y puedes gastar toda la durabilidad o solo algunos puntos de cualquier número de armas (recuerda destruir y descartar cualquier arma que alcance su durabilidad máxima). Las armas Indestructibles que no tienen Durabilidad no pueden usarse para abrir las Barricadas.

Ejemplo: Un personaje utiliza 1 PA para revelar una puerta en su espacio. Resulta ser una Barricada con una fuerza de 6. El personaje no tiene armas así que usa sus 2 PA restantes para poner 2 fichas de daño en la barricada.

El siguiente personaje decide invertir todas sus acciones en mover este turno, así que declara que está Corriendo (p8) ganando 2 PA extras y se mueve al espacio con la Barricada. Tiene dos armas nuevas sin fichas de Durabilidad en ellas así que coloca 2 sobre cada arma, ya que es una acción gratuita (0PA). Puede colocar 4 fichas de daño en la barricada que, con los 2 anteriores del primer jugador, dan el total de 6.

Como el valor de fuerza de la Barricada era también 6, la puerta se abre y se retira del tablero. El segundo personaje todavía dispone de acciones que realizar, pero como indicó que estaba Corriendo, solo puede usarlas en mover. Elige entrar en la habitación que antes estaba bloqueada por la Barricada.

Las Puertas Cerradas tienen un símbolo de cerradura y un valor de fuerza en el reverso. Al mostrar una Ficha de Puerta (1 PA) y descubrir que es una Puerta Cerrada, ganas un intento gratuito de abrirla (utilizando una Prueba de Abrir, más abajo). El jugador no tiene por qué utilizar el intento gratuito – puede que quieran dejarla cerrada si un monstruo se encuentra al otro lado.

Si intentas abrir una Puerta Cerrada y fallas, la ficha permanecerá en el tablero. Tu (u otro personaje) en un espacio con una ficha de Puerta Cerrada podeis pagar 1 PA para intentar abrirla (pasando otra Prueba de Abrir).

Prueba de Abrir

Es una prueba que utiliza el atributo de Imaginación de tu personaje. Lanzas tantos dados de 6 caras como puntos de Imaginación tengas (p.ej. Si tienes 7 de Imaginación, lanzas 7D6) y cada dado que muestre un 4, 5 o 6 se considera éxito, el resto son fallos.

Si el número de Éxitos obtenidos es IGUAL o MAYOR que el valor de fuerza de la cerradura, la puerta se abre y la Ficha de Puerta se quita del tablero.

Si un personaje falla al abrir la puerta puede hacer otro intento en el mismo turno por 1 PA pero la prueba es más difícil. Añade +1 a la fuerza de la cerradura por cada intento anterior de este personaje este turno. La dificultad extra desaparece al final del turno del personaje.

Ejemplo: Un personaje revela una ficha de puerta por 1 punto de acción. Resulta que es una Puerta Cerrada con dificultad de 5. El personaje tiene un intento gratuito para intentar abrirla. Tiene 7 de Imaginación así que lanza 7D6 y obtiene 3 éxitos – que no es suficiente para abrirla. Como al personaje le queda una acción, la gasta en un nuevo intento. Como es su segundo intento en este turno, la dificultad aumenta en 1 y la puerta por tanto tiene fuerza de 6. Lanza 7D6 y obtiene un éxito – ¡bastante menos que los 6 necesarios!

La puerta permanece en el tablero y otro personaje llega a su espacio. El segundo personaje tiene 6 de Imaginación y la dificultad ha vuelto a ser 5. Consigue los 5 éxitos en su tirada y retira la ficha del tablero.

Monstruos y Puertas:

Los monstruos pueden atravesar Fichas de Puertas sin revelar y puertas abiertas (cuando la ficha se ha retirado del tablero)

Sin embargo, a veces una Ficha de Puerta es revelado pero los personajes son incapaces (o no tienen intención) de abrir la puerta en su turno, dejándola por tanto como barricada o cerrada. Los monstruos no pueden atravesar estas Fichas de Puerta reveladas. Cuando los monstruos muevan, intentarán encontrar otro camino hacia los personajes o incluso quedarán atrapados en una habitación (en este caso moverán hacia el personaje más cercano)

Línea de Visión y Puertas

Las Fichas de Puerta bloquean la Línea de Visión (p9), sin embargo, una vez retirada la ficha, la puerta abierta modifica las reglas de línea de visión

Cuando un personaje permanece en un espacio con una puerta abierta, verá todo lo que haya dentro y fuera de la habitación como es habitual. Sin embargo, cuando un personaje esté a uno o más espacios de distancia de la puerta abierta, solo verá el primer espacio de la habitación a través de la puerta.

Estas reglas se aplican también a los monstruos cuando determines si pueden o no ver a un personaje durante el Movimiento de Monstruos (p11)

Encontrarás ejemplos sobre la LdV a través de puertas en la página siguiente.

Misiones



Las líneas en la imagen representan la línea de visión. El personaje puede ver a los monstruos que se indican con líneas verdes y no puede ver a los indicados por la línea roja. Como el personaje se encuentra en una casilla con puerta, puede ver a todos los monstruos en el interior de la habitación de la izquierda. Sin embargo, el personaje está a un espacio de la puerta de la derecha, por lo que solo puede ver en el primer espacio tras la puerta y por tanto no puede ver al monstruo que se encuentra más en el interior.

Misiones

Cartas de Misión

Las cartas de Misión describen distintas misiones que los jugadores deben completar para ganar la partida (1,2,3 o 4 misiones). Una Carta de Misión es solo un resumen de la misión. Podrás encontrar una descripción completa de la misión en la Guía de Escenarios.

Salto de Misión

Independientemente de la dificultad, el juego siempre empieza con una única misión. Solo cuando los requisitos del salto de Misión se cumplan empezará la siguiente Misión automáticamente.

Los Saltos de Misión solo sucederán en partidas con más de 1 escenario (dificultad "Aparentemente Normal" o superior) y únicamente si todavía quedan más misiones que completar en el nivel de dificultad escogido.

Cuando el Salto de Misión suceda, empieza una nueva misión revelando una Carta de Misión aleatoria (si requiere un Cuadrante que no se usa en esta partida, descártalo y revela una nueva Carta de Misión). Entonces, lee la Carta de Misión y sigue las reglas que se indiquen en la preparación.

El Salto de Misión siempre sucede antes de que la misión haya terminado, así que en cualquier momento puede haber varias misiones activas – lo que significa más monstruos, eventos especiales y reglas adicionales.



A. Objetivo – Las condiciones que deben completarse para superar la misión.

B. Eventos Especiales - Muestra los colores que activarán eventos especiales de la misión cuando una Carta de Movimiento revelada (p9) muestre el color de uno ellos.

C. Salto de Misión – Las condiciones de la misión actual que harán que empiece una nueva misión.

Terminar una Misión

Cuando los jugadores completen el Objetivo de una misión, retira todas las fichas relacionadas de la misión del tablero (los monstruos permanecen en el tablero hasta ser derrotados, a no ser que la Carta de Misión indique lo contrario).

Cada personaje recibe las siguientes recompensas:

1. Recuperar 1 Demencia.
2. Roba una carta de cada Mazo de Desorden Mental listado en tu Carta de Personaje, guarda una de esas cartas, y descarta el resto (devuélvelas a sus mazos correspondientes).

Los jugadores solo reciben recompensas por completar misiones solo si el Enfrentamiento Final (p27) no ha empezado todavía.

Enfrentamiento Final

Enfrentamiento Final

El Guardián se mueve a través de la Ruta de Insomnio (p23) hasta que llega al espacio final (A12 en dificultad Principiante Paranoico, B12 en dificultad Aparentemente Normal y así)

Cuando el Guardian está en la última casilla y avanza de nuevo, se moverá al espacio con el Pentagrama de la pieza Central del Tablero y empieza el Enfrentamiento Final.

Si los jugadores consiguen terminar todas las misiones antes de que el Enfrentamiento Final haya empezado, ganan la partida, escapan del hospital y el Guardián esperará impacientemente a nuevos pacientes que maltratar.

Si los jugadores no han conseguido completar todas las misiones a tiempo, tendrán todavía una última oportunidad para ganar: deben vencer al Guardián (el Administrador Jefe del Hospital) en batalla. Las reglas del Guardián y sus ataques están descritos en su Carta de Monstruo.

Después de que el Guardián ha sido colocado en el pentagrama, el turno avanza con normalidad, y el guardián mueve y ataca como cualquier otro monstruo durante el Turno de los Monstruos.

Los jugadores aun pueden terminar las misiones durante el Enfrentamiento Final, pero no recibirán ninguna de las recompensas por hacerlo. Sin embargo, terminar todas las misiones previene robar más Cartas de Movimiento durante el Turno de los Monstruos. Esto puede hacer que vencer al Guardián sea un poco más fácil, ya que no se activarán más Eventos Especiales y tampoco aparecerán nuevos monstruos.



Importante: Durante el Enfrentamiento Final, las muertes de los personajes son permanentes (no aparecerán en su Confinamiento Aislado)

Victoria y Derrota

Si al menos uno de los jugadores aún está vivo cuando el Guardián haya sido derrotado, o si habeis completado todas las misiones antes del Enfrentamiento Final, ganarás, dejas el hospital y tu destino por ahora es incierto.

Perderás si todos los jugadores mueren durante el Enfrentamiento Final, y tu lastimera historia llegará a su fina medida que eres arrastrado al sótano del hospital para un procedimiento de lobotomía que te robe los recuerdos, personalidad y alma.

Monstruos especiales y minijefes

Los monstruos especiales tienen una estrella azul y los mini jefes una estrella roja junto a sus nombres en la carta de monstruo. Cuando prepares la partida puedes decidir incluir estos monstruos extraordinarios para darle vida al juego. En la versión básica del juego solo hay un minijefe, Nemesis. Algunos monstruos adicionales estarán disponibles como exclusivos del Kickstarter, otros podrán ser comprados a través de nuestra web; www.titan-forge.com o comprados en nuestro puesto de la feria internacional anual de juegos de mesa de Essen, Alemania.

Durante la preparación puedes elegir a los Monstruos Especiales y Minijefes que quieras utilizar o escogerlos aleatoriamente. Puedes escoger más de uno, pero ten en cuenta que demasiados podrían ralentizar el juego. Coloca las miniaturas de los monstruos que vayas a utilizar junto al tablero.

Durante la partida, si la Carta de Movimiento que reveles tiene una estrella roja o azul, no generes los monstruos que aparecen indicado en la carta como es habitual. En su lugar, coloca un monstruo aleatorio del mismo tipo que la estrella de la carta mostrada en el tablero (lanza un D6 por cada uno de los que escogiste al principio y haz aparecer al de mayor resultado)

Puede haber cualquier número de monstruos especiales en el tablero pero solo un minijefe, así que si aparece otra estrella roja y el minijefe anterior aún no ha sido derrotado, genera a los monstruos normales de la carta. Lo mismo sucede si aparece una estrella y ya no quedan más monstruos especiales o minijefes. Lee y sigue las reglas del monstruo, ya que traen desafíos extra y fuerzan a los jugadores a adaptar sus tácticas. Algunos monstruos tienen incluso recompensas especiales por vencerlos.

Te recomendamos utilizar monstruos especiales y minijefes siempre que los tengas a mano.

Glosario

Nemesis

Después de que Nemesis aparezca en el tablero, todos los jugadores lanzan un dado. Aquel con el resultado más bajo será el objetivo de Nemesis.

Nemesis solo moverá y dirigirá sus ataques hacia este pobre, desafortunado y embrujado jugador. Otros personajes no sentirán la presencia de Nemesis. Al contrario que el jugador desafortunado, pueden abandonar el espacio en que se encuentre Nemesis y no pueden tomarlo como objetivo o afectarlo de modo alguno. Las características de Nemesis son las mismas que las que tiene el jugador Embrujado en su carta pero mejoradas en 1 (p.ej. si el personaje tiene Ataque 5+, Nemesis tendrá 4+). Sin embargo Nemesis tendrá siempre 1 PA.

Cuando Nemesis esté en el mismo espacio que su objetivo, lo atacará, escogiendo uno de sus dos posibles ataques (mostrados en la Carta de Monstruo).

El primer tipo de ataque se realiza utilizando un arma aleatoria del inventario del personaje (puños desnudos en caso de que no tenga armas) con +3 Dados de Ataque añadidos.

El segundo tipo de ataque se realiza utilizando una Habilidad de Ataque seleccionada aleatoriamente del personaje (si tuviese alguna). Si el personaje no tiene Habilidades de Ataque, el Nemesis usará el primer tipo de ataque.

Estos ataques no utilizarán la durabilidad o enfriamiento de las cartas y pueden ser distintos cada turno dependiendo del inventario del personaje y los dados lanzados para determinar qué armas o habilidades serán usadas.



Glosario

Casilla (Space) – Un campo separado del tablero. No hay límite en cuanto a número de jugadores, objetivos, fichas o monstruos pueden compartir un espacio.

Ficha (Token) – Una pequeña ficha utilizado para contabilizar daño, durabilidad, enfriamientos y más.

Cuadrante (Quarter) – Pieza del tablero en forma de "L".

Ronda (Round) – Un Turno de Jugador seguido por el Turno de los Monstruos.

Turno de los Jugadores (Players' Turn) – La fase en que los personajes usan sus acciones.

Turno de los Monstruos (Monsters' Turn) – La fase en que se muestra una Carta de Movimiento y los Monstruos mueven y atacan.

Línea de Visión (LoV) – La línea que determina si los personajes y monstruos pueden verse entre ellos.

Bonificación al Correr (Running Bonus) – Dos acciones extras que recibes si usas tus acciones sólo para mover.

Registro de Enfriamiento (Cooldown Counter) – Parte de una carta de habilidad utilizada para contabilizar el enfriamiento de la misma.

Registro de Demencia (Insanity Counter) – Parte de la Carta de Personaje que muestra el cerebro del personaje y se usa para contabilizar su Demencia.

Habilidad (Skill) – La habilidad personal de un personaje, de una Carta de Trastorno Mental, de Memoria, de Habilidad, de Demencia o de Cambio de Insomnio.

Habilidad Básica (Basic Skill) – una de las 4 cartas de habilidad con el nombre del personaje al que se asignan.

Habilidad de Demencia (Insomnia Skill) – Una habilidad utilizada por un personaje a cambio de Demencia.

Cambio de Insomnio (Insomnia Shift) – habilidad utilizada por un personaje a cambio de hacer avanzar al Guardián.

Registro de Insomnio (Insomnia Track) – El camino por el que avanza el Guardián.

Tirada Natural (Natural Roll) – Resultado de una tirada de dado antes de aplicar modificadores.

Alatorización (Randomization) – Una tirada de D4 y D12 que señalan una casilla del tablero, el D4 indica el Cuadrante y el D12 el espacio numerado.

D6 – Dado de seis caras. Un número antes de la "D" indica cuántos dados lanzar, p.ej, 4D6 significa cuatro dados de seis caras.

D3 – Un dado de tres caras. No existen en Lobotomy así que para obtener ese resultado lanza un D6 y usa la tabla siguiente (1 y 2 – 1; 3 y 4 – 2; 5 y 6 – 3).

Personaje Aliado – Todos los otros personajes, un monstruo bajo el control de un personaje o cualquier otra cosa especificada como 'Aliado' en una misión

Enemigo (Enemy) – Todo lo que no es aliado, principalmente monstruos.

Sigilo (Stealth) – Un personaje con sigilo puede dejar un espacio incluso si hay personajes en ella.

Esquiva (Avoidance(x)) – Un personaje o monstruo con Esquiva puede evitar daño de los ataques. Por cada daño obtenido en la tirada de ataque lanza 1D6; si el resultado es igual o superior al valor de Esquiva, X, entonces evita ese punto de daño. Ten en cuenta que en caso de recibir un Ataque Crítico haga daño doble, deberás tirar por Esquiva contra cada punto por separado.

Glosario de Palabras Clave de Monstruos

Monstruo Básico (Basic Monster) – El tipo de monstruo mas común – normalmente enfermeras, pacientes o carroñeros. Los Monstruos Básicos normalmente tienen un ataque débil sin reglas adicionales.

Monstruo de Élite (Monster Elite) – sin reglas especiales pero tienen una tabla de ataque que hace que utilicen un ataque de forma aleatoria cada turno. Algunas reglas o cartas afectarán solo a monstruos de élite o serán incapaces de tomarlo como objetivo.

Monstruo Jefe (Boss Monster) – No puede ser aturdido ni controlado por ningún medio.

Etéreo (Ethereal) – Monstruos que pueden atravesar paredes y otros obstáculos. Los personajes podrán dejar espacios con monstruos Etéreos a no ser que el personaje también se vuelva etéreo. Los personajes Etéreos pueden atravesar paredes y abandonar espacios con monstruos no etéreos.

Memorable – Tras matar a un monstruo memorable cada jugador que hiciese al menos un punto de daño o estuviese en su mismo espacio durante el Enfrentamiento Final robará una Carta de Memoria

Corredor (Runner) – Durante el Movimiento De Monstruos si hay un personaje dentro de su vision, el corredor moverá instantaneamente al lugar donde se encuentre. Si puede ver a varios personajes, los jugadores pueden decidir hacia cual de ellos moverá.

Resentimiento Eterno (Eternal Grudge) – Un Monstruo con Resentimiento Eterno reaparece siempre que es vencido (al igual que en la preparación de la misión a no ser que se indique lo contrario). Las recompensas de Golpe Final y Memorable solo se darán si el monstruo es vencido tras haber anulado o retirado su Resentimiento Eterno.

Impío (Unholy) – Tras desingar como objetivo a un monstruo impío y antes de atacarle deberá pasar una Prueba de Imaginación. Si falla la prueba, no atacará y pero habrá gastado su punto de acción. Si la supera, el personaje atacará normalmente y no necesitará pasar la Prueba de nuevo durante el resto del turno para atacar. De nuevo

Inmunidad (Immunity (x)) – Indica inmunidad al ataque indicado (p.ej. Inmunidad al fuego). Totos los ataques perderán el tipo de símbolo del tipo de ataque indicado.

Ataque Doble (Double Attack) – El monstruo ataca dos veces durante la fase de ataque. Si el monstruo tiene una tabla de ataque, se eligen por separado, pudiendo por tanto ser diferentes.

Aura de Desesperación (Aura of Despair) – Los jugadores tienen 1 PA menos mientras el aura siga activa.

Aura de Realidad (Aura of Reality) – Mientras el aura esté activa, cada jugador pierde 1 PV al principio de su turno.

Convertir (Convert) - Toma el control de un monstruo Básico o de Élite. El monstruo no podrá ser curado de ninguna manera y pierde 1PV al principio de tu turno. Se consideta como un jugador (así que es atacado por monstruos) pero solo puede atacar una vez por ronda.

Excavar (Burrow) – Si el monstruo recibe daño durante la Ronda, al final del Turno de Monstruos se entierra en el suelo antes de aparecer en cualquier parte del hospital. Aleatoriza al monstruo.

Aplastar (Smash(x)) – El monstruo ataca a cada jugador en su espacio con una X dados antes de realizar sus ataques normales (o mover). Lanza para este ataque sólo una vez, cada jugador se defenderá de ese resultado.

Armado hasta los dientes (Armed to the Theeth) - Cuando este monstruo entre en la partida roba una carta de arma y entrégasela. Cuando ataque, añade lo dados que tengas en la carta de arma para este ataque. Si el arma tiene alguna habilidad adicional, también la usa. No usa ninguna habilidad opcional (como perder durabilidad para ganar dados adicionales). El arma pierde durabilidad de manera normal.

Si el monstruo es eliminado por un personaje en su mismo espacio, ese jugador puede coger sus armas (con las fichas de durabilidad que tenga)

Drenar alma (Leech Soul) – Al atacar, este monstruo recupera vida igual al daño hecho.

Enlace Sangriento (Blood Bond) – Al estar a una distancia de hasta 4 espacios de otro monstruo del mismo tipo, gana +1 a las tiradas de ataque y una acción de ataque adicional.

Fichas



Escarcha
Frost



Altar de Sangre
Altar of Blood



Arañas
Spiders



Cinta
Cassette



Altar de
Demencia
Altar of Madness



Llave
Key



Diario
Diary



Altar de Horror
Altar of Horror



Objetivo
Objective



Incienso
Incense



Caja de Seguridad
Safe



Burla
Taunt



Globo
Balloon



Mundo de Sueños
Dream World



Memoria
Memory



Esclavitud
Thrall



Debilidad
Weakness



Raices
Roots



Vampiro
Vampire



Niebla
Mist



Embrujo
Haunting



Sagrado
Holy

"La raza humana desaparecerá. Otras razas aparecerán y desaparecerán a su vez. El cielo se volverá helado y vacío, atravesado por la débil luz de estrellas medio muertas. También desaparecerán. Todo desaparecerá. Y lo que los seres humanos hacen carece tanto de sentido como el movimiento libre de las partículas elementales"
- H. P. Lovecraft

Guía de Misiones

En Lobotomy, las misiones están representadas por Cartas de Misión. Esta guía contiene las instrucciones y reglas para cada una de ellas de forma detallada.

Nivel de Dificultad

Antes de empezar la partida, los jugadores decidirán la dificultad. El nivel de dificultad decidirá el número de misiones que deberán ser completadas para ganar, el último espacio del Registro de Insomnio del Guardian y la duración de la partida.

- 1 misión – Principiante Paranoico – A12 - 30-45 minutos
- 2 misiones – Aparentemente Normal – B12 - 60-100 minutos
- 3 misiones – Demente Difícil – C12 - 120-150 minutos
- 4 misiones - Insanamente Imposible – D12 - 150+ minutos

Objetivo de la Partida

Los jugadores ganarán si completan los objetivos de todas las misiones (p. ej. 2 misiones en la dificultad Aparentemente Normal). Sin embargo, el momento de hacerlo es limitado y está representado por el Guardián (Jefe) patrullando por su Registro de Insomnio.

El Guardián empieza en el espacio marcado como A1 y su viaje termina cuando alcance el último espacio determinado por la dificultad, p.ej. C12 en el modo Demente Difícil (3 misiones).

Si el Guardián se mueve otra vez tras alcanzar el espacio final, se moverá al pentagrama del Tablero Central y el Enfrentamiento Final comienza – los jugadores ya no podrán ganar la partida sin derrotarlo en una batalla casi imposible de vencer.

Terminar una Misión

Después de que los jugadores completen el objetivo de una misión, retira todas las fichas de misión del tablero (los monstruos restantes permanecen en el tablero hasta ser derrotados a no ser que la carta de misión indique lo contrario). Todos los jugadores recibirán las siguientes recompensas:

1. Recuperar 1 Demencia.
2. Roba una carta de cada Mazo de Desorden Mental listado en tu Carta de Personaje, guarda una de esas cartas, y devuelve el resto a sus mazos correspondientes.

Los jugadores solo reciben recompensas por completar misiones solo si el Enfrentamiento Final (p27) no ha empezado todavía.

Especificaciones de Misión

Objetivo

Requisitos que deben completarse para terminar una misión.

Preparación

Información para preparar la misión. Se utiliza al principio de la partida y cada vez que una misión nueva es revelada.

Reglas

Información específica sobre cómo aplicar e interactuar en una misión con las estadísticas de los monstruos, costes requeridos, valores y aclaraciones sobre la jugabilidad.

Salto de Escenario

A pesar de la dificultad, la partida siempre empieza con una única Misión. Solo cuando los requisitos para el Salto de Misión se cumplan empezará otra de las misiones.

Los Saltos de Misión suceden en partidas que contengan más de 1 Misión (dificultades "Aparentemente Normal" y superiores) y solo si aún quedan misiones que completar para la dificultad escogida.

Cuando el Salto de Misión suceda, empieza una nueva misión mostrando de forma aleatoria una Carta de Misión (Si requiere un Cuadrante que no está en la partida, descarta la carta y revela una nueva). Entonces, lee la Carta de Misión y sigue las reglas especificadas en su preparación.

El salto de Escenario siempre se producirá antes de que la misión termine, así que múltiples misiones estarán activas en el mismo momento.

Misiones

Monstruos

Las características de los monstruos y explicaciones de sus habilidades especiales

Eventos Especiales

Explica los eventos especiales adicionales que se activarán cuando sus símbolos (azul, rojo o verde) aparezcan en la carta de movimiento.

Ventaja

Si el número de personajes es menor de cinco aquí se mostrarán las variaciones que se aplicarán. Se escala la dificultad de las misiones. Cuando juguéis con 3 personajes, se aplicarán las ventajas para 3 y 4 personajes.

Lista de Misiones

La lista siguiente muestra las misiones que se explicarán a continuación. Han sido reunidas y ordenadas por orden alfabético.

The 13 day of Christmas El decimotercer día de Navidad
The Antichrist El Anticristo
Asylum Field Day Día de Campo del Manicomio
Ballon Frenzy Frenesí de Globos
Big Bad Wolf Gran Lobo Malo
Blood Bond Vínculo de Sangre
The Bloog God's Offering Ofrenda al Dios de Sangre
The Body Snatchers Los Ladrones de Cuerpos
The Book of Revelation El libro de las Revelaciones
Dream World Mundo de los Sueños
Frankenstein's Tower La torre de Frankenstein
The Lesbian Vampire Diaries Diario de Vampiras
 Lesbianas
Memories Recuerdos
The Mist La niebla
Momma's Home Cooked Dinner La Cocina Casera de
 Momma
Monster Control Control de Monstruos
Moonlight Shadow Ritual El Ritual de la Sombra de la
 Luz de Luna
One Day at the Circus Un día en el Circo
Rescue Mission Misión de Rescate
Twin Defense Defensa de Gemelos
Vampire's Desires Los Deseos de los Vampiros

Misiones en Formato de Archivos de Paciente

Los detalles de las misiones en las páginas siguientes están presentados en formato de archivos de pacientes del Hospital Psiquiátrico de la Ciudad de Meville.

Con alguna excepcion, cada archivo será similar al siguiente:

[illegible]

A – Nombre de la Misión.

B – Las imágenes y notas de cada Cuadrante y fichas que se usan en esta Misión. Si sólo se muestra una ficha de un determinado tipo, entonces solo se utilizará una de esas fichas. Si se muestran 2 o mas, entonces se utilizarán varias de ellas.

C – Síntomas Permanentes - Reglas de la Misión.

D – Texto de Ambientación.

E – Reacciones Adversas – Eventos Especiales de la Misión.

F – Tratamiento Preventivo – Ventajas de la Misión.

G – Complicaciones – Salto de Misión.

H – Tratamiento Recomendado – Obejtivo de la Misión.