

EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

FIERCE POWERS & CRAWLING SHADOWS REGLAMENTO

ÍNDICE

Introducción	2	Elemental Corrupto	21
Componentes	3	Encuentros.....	22
Loseta de Mapa Inicial Cúpula.....	6	Tesoros.....	23
Losetas de Mapa Fijas.....	6	El Modo Cooperativo y Solitario	25
Losetas de Mapa de Corrupción.....	7	Rituales Faer y Pegaso	25
Nuevo Héroe: Eltreá	7	Jugar con Fuego - Modo Solitario	26
Losetas de Héroe.....	13	Comunidad - Modo Cooperativo.....	28
Cartas de Monstruo.....	17	Iconos y símbolos nuevos	34
Cartas de Oro y Plata.....	18	Índice temático	35
Secretos del Mapa	19		



INTRODUCCIÓN

Adéntrate en el mundo de **Fierce Powers & Crawling Shadows**, una expansión para *Euthia: Torment of Resurrection*. En esta expansión encontrarás una gran cantidad de contenido de juego: un Héroe nuevo, escenarios, módulos de juego que afectan tanto a la dificultad como a la variedad de juego y, para terminar, nuevos modos solitario y cooperativo.



ICONO DE EXPANSIÓN

Todos los componentes que son parte de la expansión **Fierce Powers & Crawling Shadows** están marcados con el icono de la **Calavera**. El icono de la Calavera aparecerá en el Libro de escenarios y en el Reglamento de **Fierce Powers & Crawling Shadows** siempre que nos vayamos a referir a esta expansión.



Calavera


Ejemplo: Si se hace referencia a una página del reglamento de **Fierce Powers & Crawling Shadows** o a su Libro de escenarios, aparecerá el icono de la Calavera en lugar del nombre de la expansión:

- ◆ Ver Reglamento , página XX.
- ◆ Ver Libro de escenarios , página XX.

Esto significa que, en lugar de consultar el Reglamento o el Libro de escenarios del juego básico, hay que buscar las reglas en los libros de la expansión indicada.

TIPOS DE CONTENIDOS DE LA EXPANSIÓN.

Todos los contenidos de esta expansión se pueden categorizar como de uno de los tres tipos siguientes, en función del tipo de contenido:

- ◆ **Permanente:** Este contenido se puede añadir al juego de manera permanente.
- ◆ **Alternativo:** Este contenido es una alternativa al contenido equivalente del juego básico. **Ejemplo:** La loseta de Mapa Inicial del juego básico que tiene la Iglesia, pero sin Sacerdote, se puede reemplazar por la loseta de Mapa Inicial Cúpula de la expansión .

- ◆ **Módulo de juego:** Se puede elegir usar este módulo en la partida o no usarlo. Los módulos añaden opciones nuevas para los jugadores y los Héroes.

El tipo de contenido aparece en el título.

Nota: La sección *Elemental Corrupto* se usa como parte de otro contenido, así que no se indica ningún tipo en su título.

DIFICULTAD DEL CONTENIDO DE LA EXPANSIÓN

Parte del contenido de la expansión aumenta o disminuye la dificultad del juego y ese efecto viene indicado por uno o más símbolos + o -, que aparecen en los títulos de la sección:


- ◆ El símbolo + indica que la dificultad del juego se ha incrementado respecto al juego básico.
- ◆ El símbolo - indica que la dificultad del juego se ha reducido respecto al juego básico.

Notas:

Para hacerse una idea de cuál será el cambio en la dificultad del juego básico, se puede sumar el número de símbolos + y restar el número de símbolos -.

Si no hay símbolos + o -, eso significa que el contenido no afecta a la dificultad del juego.

CONJUNTOS DE ESCENARIOS

Además de los escenarios individuales, en esta expansión se pueden encontrar dos conjuntos de escenarios: *Sendas Aterroradoras* y *El Despertar del Olvido*. Tanto los escenarios como los conjuntos de escenarios se describen en el Libro de escenarios .

COMPONENTES

COMPONENTES GENERALES DEL JUEGO



1 miniatura de Eltreas y 5 de Familiares

8 miniaturas de Elemental Corrupto



5 losetas de Mapa del Capítulo I (1 Cúpula, 3 Fijas y 1 de Encuentro)

8 losetas de Mapa del Capítulo II (3 Fijas, 4 de Corrupción y 1 de Encuentro)

7 losetas de Mapa del Capítulo IV (3 Fijas y 4 de Corrupción)

9 losetas de Mapa del Capítulo III (3 Fijas, 4 de Corrupción y 2 de Encuentro)

3 losetas de Mapa del Capítulo V (3 Fijas)



1 Tablero de Héroe de Eltreas



1 Tablero de Familiar



5 cartas de Familiar de doble cara (1 por Familiar)



24 losetas de Héroe de Eltreas



2 dados de Héroe de Eltreas



16 fichas de Daño de Eltreas



6 fichas de Acción de Eltreas (2 conjuntos de 3)



30 fichas de Interacción de doble cara de Eltreas



10 fichas de Comercio de Eltreas



1 ficha de Salud Máxima de Eltreas



25 fichas de Héroe de Eltreas



10 fichas de Acometida de doble cara



1 hoja del Héroe de Eltreas



2 cartas de Control de Eltreas



5 standees de Familiar y 1 de Eltreas (con peanas de plástico)



8 standees de Elemental Corrupto (con peanas de plástico)



36 losetas de Héroe (6 por cada Héroe del juego básico)



24 fichas de Daño (4 por cada Héroe del juego básico)



8 cartas de Plata (1 tipo)



8 cartas de Oro (1 tipo)



28 cartas de Encuentro de 4 tipos (7 de cada tipo)



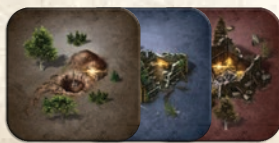
40 cartas de Monstruo (14 de los niveles 1 y 2, y 12 del nivel 3)



3 cartas de Secreto



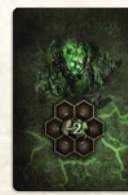
1 Reglamento y 1 Libro de escenarios



30 losetas de Tesoro (10 de cada nivel)



24 losetas de Recompensa (12 del Oculista y 12 del Fabricante de Armaduras)



1 carta de Elemental Corrupto



1 ficha de Efecto Global



60 fichas de Elemento (6 de cada tipo)



20 fichas de Esencia Corrupta

COMPONENTES DE LOS MODOS SOLITARIO Y COOPERATIVO



5 losetas de Mapa de Ritual
(1 por capítulo)



1 ficha de Fantasma de Pecio y 1
de Cabeza de Piedra que Habla



9 fichas de
Ubicación

DESPERTAR DEL RITUAL - Mapa de Escenas															
Escena	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
2	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
3	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
4	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

10 hojas de Entradas



32 cartas de Viaje - 4 historias
(8 por historia)



6 cartas de Jefe
(3 de la Hidra y 1 para el Gólem de Cristal,
el Behemot y el Demonio de Faer)



1 carta de Ritual



4 cartas de Magia
de Torre



1 carta de
Rastro de Jefe



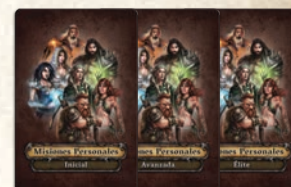
1 carta de
Recompensa de Jefe



1 carta de Encuentro
especial de Sacerdote



20 cartas de Comunidad
(7 para I y II, y 6 para III)



20 cartas de Misión Personal
(8 para misiones Iniciales y
Avanzadas, y 4 para Élite)



40 losetas de
Recompensa de Ritual
(20 por nivel)



15 losetas de
Recompensa de Viaje



4 losetas separadoras
para Descartes



4 losetas separadoras
para Desveladas



4 losetas separadoras
para No Desveladas



1 dado de Combate



3 fichas de Salud
del Monstruo



1 ficha de Herida
del Monstruo



10 fichas de doble
cara de Rastros



1 ficha de Líder



3 fichas de Armadura
Dañada y 3 de
Capacidad Maldita



6 fichas de Sanación
del Monstruo



10 fichas de
Piedra Rúnica

COMPONENTES DE LOS ESCENARIOS



4 losetas de Mapa de Torre
(1 para cada Capítulo: I, II, III y IV)



4 losetas de Mapa Colonia
(1 para cada Capítulo: I, II, III y IV)



15 losetas de Mapa de Dimensión
(6 para los Capítulos I y II, 2 para el Capítulo III
y 1 para el Capítulo IV)



8 cartas de Purificación



12 cartas de Evocación



18 cartas de Secuaz
(6 para Cráneo Volador, Carnicero Putrefacto y Señor Muerto Viviente)



3 cartas de Expulsión



8 cartas de doble cara de Torre



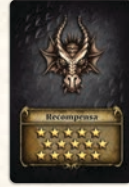
1 carta de doble cara de Recompensa



24 cartas de Hidra
(6 por modo de juego, dependiendo del número de jugadores)



11 cartas de Movimientos de Hidra



1 carta de Brasath



1 carta de Entidad Arcana



1 carta de Cristal Arcano



1 carta de Barrera Arcana



2 cartas de Heraldo



24 cartas de Misión de Torre
(6 por Torre)



4 cartas de Colonia



8 cartas de Pisoteo



3 cartas de Aspecto



2 cartas de doble cara de Generación



1 standee de Heraldo
(con peana de plástico)



12 fichas de Orbe



2 cartas de Compañero



4 cartas de Adragher



1 carta de Ferocidad y 1 carta de Deblitamiento de Hidra



3 cartas de Muerto Viviente



6 fichas de Abismo
(2 por Abismo)



8 losetas de Brújula



4 losetas de Varita Hueca



4 losetas de Frasco de Luz



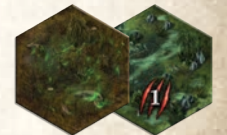
4 losetas de Broche de Vis



20 fichas de Cementerio



4 fichas de doble cara de Protección



14 fichas de doble cara de Páramo



6 fichas de Ácido



16 fichas de Catalejo



15 fichas de doble cara de Pisoteo



1 standee de Adragher y 12 de Secuaz
(4 por Secuaz, con peanas de plástico)



1 standee de Hidra, 1 de Demonio de Faer y 1 de Behemot
(con peanas de plástico)



1 miniatura de Hidra, 1 de Behemot y 1 de Demonio de Faer



1 miniatura de Guarida del Nigromante y 4 de Torre



1 miniatura de Adragher y 12 de Secuaz
(4 por Secuaz)

LOSETA DE MAPA INICIAL CÚPULA

|ALTERNATIVO| -

La Cúpula solo se puede usar en los escenarios que usen como loseta de Mapa Inicial la **Iglesia sin Sacerdote**.

La Cúpula es un nuevo lugar en donde desbloquear espacios del Tablero de Héroe y para desvelar y entrenar losetas de Héroe.

PREPARACIÓN

Cuando se juega con la Cúpula, se coloca la loseta de Mapa Inicial Cúpula en la zona central de la zona de juego, sustituyendo a la loseta de Mapa Inicial Iglesia. Se deja la loseta de Mapa Inicial Iglesia en la caja.

VISITA A LA CÚPULA / EL EXALTADO

La Cúpula está en el centro de la loseta de Mapa Inicial. Como ocurre con la Iglesia, los Héroes comienzan en la Cúpula, que es también donde resucitan si mueren.

El Exaltado está en el hexágono inferior derecho de la loseta de Mapa Inicial.



Si un Héroe está en la Cúpula (el centro de la loseta) o en el hexágono Exaltado (el hexágono inferior derecho) podrá, mediante una Acción Gratuita, realizar las siguientes acciones, tantas veces como desee:

- ♦ Pagar 1 de Oro para sanar 6 Heridas.
- ♦ Pagar 1 de Oro para comprar 1 Poción de Sanación.
- ♦ Desbloquear espacios de Héroe y de Equipo del Tablero de Héroe, igual que si se estuviera en un Lugar de Comercio.
- ♦ Desvelar losetas de Héroe, comprar Equipo de las losetas de Héroe y entrenar Capacidades, igual que si se estuviera en un Lugar de Comercio.


Nota: No se pueden vender Objetos que se hayan quitado de los espacios de Héroe. Estos Objetos deberán colocarse en una de las Bolsas o quitarse del Tablero de Héroe sin recibir a cambio el precio de venta. Los Objetos solo se pueden vender en un Lugar de Comercio.

Si una regla hace referencia a la Iglesia (por ejemplo, uno de los ataques de Farruga, de Mirrezil etc.), en lugar de resolverse en la Iglesia se resuelve en la Cúpula (en el centro de la loseta).




LOSETAS DE MAPA FIJAS

|ALTERNATIVO| -

En la expansión  hay 15 losetas de Mapa Fijas nuevas, 3 para cada capítulo. Estas losetas se pueden usar en cualquier escenario, a excepción de «Carrera Desenfrenada», el conjunto «Sendas Aterradoras» y el conjunto «Despertar del Olvido», y se puede hacer incluso si el escenario no las necesita.

PREPARACIÓN

Cuando se está preparando el escenario, **hay que elegir** qué losetas de Mapa Fijas se van a usar durante la partida: las del juego básico o las de la expansión  (no se pueden mezclar los dos grupos de losetas de Mapa Fijas). Las losetas de Mapa Fijas que no se vayan a usar se dejan en la caja. Después se sigue con la preparación normal de la partida.

En el caso del Modo Solitario, solo se usan dos losetas de Mapa Fijas por capítulo, tal y como se muestra a la derecha. También se las puede reconocer por el icono de Un Jugador que aparece en la parte inferior de la loseta (justo encima del icono de loseta de Mapa Fija)



Icono de Un Jugador



REGLAS ESPECIALES

GEMAS COMO BOTÍN

Si un hexágono con un Monstruo muestra una Gema, esa Gema será parte del Botín conseguido al derrotar al Monstruo.


NUEVO TIPO DE ELEMENTAL

También hay un nuevo tipo de Elemental con el que se puede interactuar, consulta **Elemental Corrupto**, en la página 21.



LOSETAS DE MAPA DE CORRUPCIÓN

[PERMANENTE] +

Las Losetas de Mapa de Corrupción aparecen en la expansión  como 12 losetas de Mapa Otras nuevas, 4 para los Capítulos II, III y IV.

PREPARACIÓN

Cuando se juega con las losetas de Mapa de Corrupción, se barajan junto con las losetas de Mapa Otras de los Capítulos II, III y IV antes de preparar la pila de cada capítulo, según la tabla de Preparación del Mapa del escenario escogido (de esta manera se aumenta el número de losetas entre las que elegir al azar).

Se ordenan las cartas de Secuaz en pilas, en función de su tipo, y se colocan bocarriba en un lugar de fácil acceso. Todas las cartas de Secuaz que muestran el mismo Secuaz son idénticas. Además, se coloca la carta de Recompensa al lado de las cartas de Secuaz, con las Recompensas del Secuaz hacia arriba.



Cartas de Secuaz

Carta de Recompensa

Se siguen las reglas normales de Combate contra un Monstruo. La carta de Secuaz muestra la Salud del Secuaz, así como las Heridas que causa y otros Efectos de Combate Especiales que pueda tener.

Si se derrota al Secuaz y la Reputación está dentro del intervalo de la condición de Recompensa, se consigue, además del Botín que aparezca en el hexágono, la Recompensa que aparece en la carta de Recompensas del Secuaz o en el dorso de la carta de Secuaz.

La carta de Secuaz se puede conservar como Trofeo, de la manera habitual, a menos que sea la última carta de la pila de este tipo de Secuaz. Si es la última carta de la pila, una vez se ha completado el Combate contra el Secuaz, hay que recordar poner la carta de Secuaz con las demás cartas de Secuaz. Para cumplir una Misión que requiera descartarse de un Trofeo se puede usar una carta de Secuaz en lugar de una de Monstruo, con las siguientes equivalencias:

- ◆ Cráneo Volador en lugar de un Monstruo de nivel 1
- ◆ Carnicero Putrefacto en lugar de un Monstruo de nivel 2
- ◆ Señor Muerto Viviente en lugar de un Monstruo de nivel 3

Nota: Si se está jugando como Taesiri, después de derrotar a un Secuaz se puede poner una ficha de Héroe sobre la Capacidad Libro de Poder.

REGLAS ESPECIALES

SECUACES EN LUGAR DE MONSTRUOS

En un hexágono, en lugar de un Monstruo, pueden aparecer los Secuaces Cráneo Volador, Carnicero Putrefacto o Señor Muerto Viviente.



Cráneo Volador

Carnicero Putrefacto

Señor Muerto Viviente

GEMAS COMO BOTÍN

Si un hexágono con un Monstruo o un Secuaz tiene también una Gema, esa Gema se añadirá al Botín por derrotar al Monstruo o al Secuaz.



Esencia Corrupta Icono de Secuaz


ESENCIA CORRUPTA COMO BOTÍN

Si un hexágono con un Monstruo o un Secuaz tiene también una Esencia Corrupta, esa Esencia Corrupta se añadirá al Botín por derrotar al Monstruo o al Secuaz.

NUEVO HÉROE: ELTREA

[PERMANENTE]

Eltrea funciona igual que el resto de los Héroes, pero con las siguientes reglas adicionales.

Importante: Cuando se juega con Eltrea, el resto de jugadores debe añadir a su pila las losetas de Héroe adicionales de la expansión . Los efectos de esas losetas de Héroe se explican en la página 13.

PREPARACIÓN

Además de realizar la preparación normal del Tablero de Héroe, hay que colocar los componentes de Familiar de la siguiente manera:

1. Se pone el Tablero de Familiar al lado del Tablero de Héroe.
2. Se pone una pila con las 5 cartas de Familiar en el espacio correspondiente del Tablero de Familiar. Para crear la pila, se escoge un Alineamiento de Familiar (Hoja o Luna) con el que jugar (consulta



Hoja



Luna

Familiares, en la página 8) y se giran todas las cartas de Familiar de manera que el lado que corresponda al símbolo del Alineamiento escogido quede hacia arriba. A continuación, se ordenan tal y como se muestra en el Tablero de Familiar, con Fuego Fatuo arriba.

- ◆ Fuego Fatuo,
- ◆ Espíritu Halcón,
- ◆ Lobo Astral/Lobo Terrible,
- ◆ Ent Furioso/Ent Corpulento,
- ◆ Reina Dríada/Dríada Caótica.



Orden y Alineamiento de Familiares

3. El standee del Fuego Fatuo sobre su carta de Familiar.
4. El resto de standees de Familiar al lado del Tablero de Familiar.
5. Las fichas de Acometida del jugador al lado del Tablero de Familiar.

FAMILIARES

Hay 5 Familiares y cada uno de ellos está representado por una carta de Familiar. La elección de Alineamiento de Familiar (Hoja o Luna), que se realiza durante la preparación, determina el lado de la carta de Familiar que se va a usar y, por lo tanto, sus Capacidades.

Durante el turno, un jugador puede mover a su Familiar por el Mapa, Llamarlo o Convocar a un Familiar diferente. También puede usar las Capacidades de Familiar, si usa una de sus Capacidades de Mando. Movimiento, Llamada, Convocación y usar Capacidades de Familiar se pueden llevar a cabo **en cualquier orden** incluso durante una Acción Comercio. También puede llevar a cabo acciones del Héroe intercaladas con las acciones del Familiar.

Para Mover, Llamar o Convocar a un Familiar hay que poner una de las fichas de Héroe en el espacio correspondiente del Tablero de Familiar. Después se escoge una de las opciones (Convocar o Llamar / Mover o Llamar). El espacio no se puede volver a usar hasta que la ficha de Héroe se quite, al principio de la ronda siguiente. Cuando se coloca la ficha de Héroe en el espacio superior, para llevar a cabo el efecto hay que pagar 2 de Oro.



El valor que se muestra dentro de un símbolo de Movimiento es el número de Puntos de Movimiento que puede usar el Familiar durante el turno del jugador. No se puede interrumpir el Movimiento del Familiar con una Acción de Héroe y luego seguir con el Movimiento. Eso quiere decir que una vez que se ha empezado a mover el Familiar, si se usa una Acción de Héroe, se perderán los Puntos de Movimiento no utilizados. Los Familiares no pueden usar los Puntos de Movimiento de Eltre y Eltre no puede usar los Puntos de Movimiento de los Familiares.

El Movimiento del Familiar funciona de una manera similar al del Héroe. Para mover al Familiar de un hexágono a otro adyacente hay que gastar 1 Punto de Movimiento. Las reglas de losetas Especiales se aplican de la manera habitual.

Pero sí hay una diferencia con respecto a cómo se mueve un Héroe: cuando un Familiar entre en un hexágono que esté en el borde del Mapa, no se revelarán losetas de Mapa nuevas.

Además, un Familiar puede atravesar un hexágono que contenga un **Monstruo sin derrotar** o cualquier número de Héroes, y también puede terminar el Movimiento en esos hexágonos.

Nota: Los Familiares no tienen Salud, así que no se ven afectados por los Poderes Elementales de Fuego y Agua, y nunca pueden ser atacados por los Monstruos.

MOVIMIENTO DEL FAMILIAR

Al principio de la partida, y cuando se convoca un Familiar, se coloca su standee sobre su carta de Familiar. Mientras el standee esté sobre la carta de Familiar, se considera que está en el mismo hexágono y ubicación que Eltre, y se mueve con ella. No hace falta gastar Puntos de Movimiento para moverlo. En cualquier momento del movimiento se puede colocar el standee del Familiar en el hexágono en el que está Eltre. Se podrá colocar el standee del Familiar en su carta de Familiar siempre que coincidan en el mismo hexágono el Familiar y Eltre.

LLAMAR A UN FAMILIAR

Siempre que se esté Fuera del Combate, se puede llamar a un Familiar. Se coloca el standee del Familiar sobre su carta o en el mismo hexágono en el que está Eltre. La Llamada a un Familiar no consume Puntos de Movimiento.

Importante: Si para la Llamada se usa el espacio superior del Tablero de Familiar, hay que pagar 2 de Oro.

CONVOCAR A UN FAMILIAR

Siempre que se esté Fuera del Combate se puede Convocar a un Familiar, aunque para ello es necesario que la Reputación sea igual o superior al valor de Reputación que aparece en el Tablero de Familiar, encima del Familiar que se quiere convocar.

Nota: El Familiar Fuego Fatuo se considera convocado al comenzar la partida.

Solo se puede tener un Familiar activo.

Para Convocar a un Familiar hay que seguir los pasos siguientes:

1. Recordar pagar los 2 de Oro por usar el espacio superior del Tablero de Familiar.
2. Colocar una de las fichas de Héroe sobre el espacio superior del Tablero de Familiar.
3. Quitar del Mapa o de la carta de Familiar el standee del Familiar activo, y ponerlo al lado del Tablero de Familiar. El resto de Puntos de Movimiento del Familiar se considerarán consumidos.
4. Buscar la carta de Familiar del Familiar que se está convocando y ponerla en la parte superior del mazo de cartas de Familiar, en el Tablero de Familiar, de manera que muestre el lado del símbolo escogido para el Alineamiento de Familiar.
5. Colocar el standee apropiado de Familiar sobre la carta.

En este momento se considera que el Familiar está activo, así que se puede usar su Movimiento y sus Capacidades.

Nota: Se puede Convocar a un Familiar de menos nivel que el Familiar que está activo. Por ejemplo, si el Familiar activo es Espíritu Halcón, se puede volver a Convocar un Fuego Fatuo.

USAR LAS CAPACIDADES DE FAMILIAR

Para usar una Capacidad de Familiar hay que consumir una de las losetas de Héroe de Mando del Tablero de Héroe y escoger una de las dos Capacidades del Familiar activo.

Las losetas de Héroe de Mando tienen el icono de Capacidad de Familiar en la esquina inferior derecha y solo se pueden poner

en uno de los dos espacios de Héroe del Tablero de Héroe que también tienen ese icono. Eso significa que no se pueden tener entrenadas en el Tablero de Héroe más de dos losetas de Héroe de este tipo.

Si se puede elegir realizar con ellas cualquiera de las Capacidades de Familiar, lo que significa que se puede usar la misma Capacidad de Familiar más de una vez por turno. Las Capacidades de Familiar que se usan Antes de la Tirada de Ataque de Héroe solo se pueden usar una vez en el mismo ataque.

Ejemplo: Eltea tiene las dos losetas de Héroe de Mando (I y II) entrenadas en su Tablero de Héroe. Puede usar su primer Mando para buscar un Tesoro de nivel 1 con su Familiar Fuego Fatuo, mover al Familiar a otro hexágono y luego volver a buscar un Tesoro de nivel 1 con el segundo Mando.



Los efectos de las Capacidades de Familiar se explican en la página 11.

LOSETAS DE HÉROE DE ELTEA



RAMA LUMINISCENTE LOSETA INICIAL

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe

Además, y en función del Valor de Combate final del Héroe, se resta 2 del Valor de Combate del Monstruo o se reduce en 1 el total de Heridas infligidas a Eltea en el siguiente ataque del Monstruo de este Combate.



ENCANTAMIENTO LOSETA INICIAL

Sincronización: Preparación del Combate, antes de que se haya determinado el jugador del Monstruo



Se puede intentar encantar al Monstruo después de realizar una Acción Combate en un hexágono que contenga un Monstruo de nivel 1.

Se hace una Tirada de Héroe:

- ♦ Si el resultado es 5 o menos, se ha fracasado a la hora de evitar el combate contra el Monstruo de nivel 1. Se continúa con los pasos habituales del Combate.
- ♦ Si el resultado está entre 6 y 10, no se combate contra el Monstruo de nivel 1. Se sufren 2 Heridas, se consiguen 2 cartas de Plata y se gana el Botín del hexágono. El hexágono pasa a considerarse liberado hasta el final de la partida. Se pone la ficha apropiada en el hexágono (de Héroe, de Comercio o 2 fichas de Interacción).
- ♦ Si el resultado es 11 o superior, no se combate contra el Monstruo de nivel 1. Se gana el Botín del hexágono y 1 de Reputación. El hexágono pasa a considerarse liberado hasta el final de la partida. Se pone la ficha apropiada en el hexágono (de Héroe, de Comercio o 2 fichas de Interacción).

Atención: En los dos últimos casos no se lucha contra un Monstruo y, por lo tanto, no se recibe la Recompensa que se recibiría al derrotarlo.

Nota sobre Comunidad: Si se ha conseguido encantar a un Monstruo de nivel 1, no se recibe la Recompensa adicional por derrotar a Monstruos de la línea de enemigos que aparece en la carta de Comunidad.

Nota sobre Modo Solitario y Modo Cooperativo: No se añaden cartas de Plata a la provisión de Plata.



MANDO I LOSETA INICIAL

Sincronización: La sincronización de la Capacidad de Familiar que se esté usando

Se usa una Capacidad de Familiar, la que se quiera.



ANILLO DE CENTINELA LOSETA INICIAL, ANILLO

Se coloca la loseta en el espacio correspondiente del Tablero de Héroe. Se siguen las reglas normales de uso de efectos de Equipo.



2 CICLÓN

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque del Monstruo

Se causa 1 de Daño al Monstruo. A continuación, se repite la tirada de uno de los dados del Monstruo, o de los dos.



2 BASTÓN DE DRUIDA

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe

Además, y en función del Valor de Combate final del Héroe, se añade 2 al Valor de Combate del Héroe en el siguiente ataque del Héroe de este Combate o se sana 1.



4 FLECHA ÁCIDA

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe

Además, y en función del Valor de Combate final del Héroe, se reduce en 1 el total de Heridas infligidas a Eltreá en el siguiente ataque del Monstruo de este Combate.



4 LLAMADA

Sincronización: Fuera del Combate

Se escoge una de las siguientes opciones:

- ◆ Teletransporte hasta la Iglesia.
- ◆ Teletransporte a cualquier Portal del Mapa.



6 MANDO II

Sincronización: La sincronización de la Capacidad de Familiar que se esté usando

Se usa una Capacidad de Familiar, la que se quiera. Si la Capacidad requiere una Tirada de Héroe, se añade 1 a la tirada. Además, si la Capacidad incluye otro efecto Trébol, los efectos se combinan.



6 CONOCIMIENTO DEL TERRENO

Sincronización: Fuera del Combate

Teletransporte de hasta 2 hexágonos. Conocimiento del Terreno no se puede usar para teletransportarse hasta Lugares de Comercio y hexágonos de Encuentro.



9 CANALIZACIÓN

Sincronización: Fuera del Combate, en un hexágono que contenga un Elemental

Después de la Confrontación con el Elemental, se sana 3 Heridas.



9 CONVOCACIÓN

Sincronización: Fuera del Combate

Para usar Convocación hay que descartarse de una ficha de Gaar. Se puede iniciar una Confrontación con un Elemental de manera remota, pero siempre que no haya fichas de Interacción en el hexágono. Esto quiere decir que no es necesario que Eltreá esté en ese hexágono. Se coloca la ficha de Interacción en el hexágono, de la manera habitual.



12 MANDO III

Sincronización: La sincronización de la Capacidad de Familiar que se esté usando

Se usa una Capacidad de Familiar, la que se quiera. Si la Capacidad requiere una Tirada de Héroe, se añade 2 a la tirada. Además, si la Capacidad incluye otro efecto Trébol, los efectos se combinan.



12 ESPADA ÉLFICA

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe



15 CONEXIÓN

Sincronización: Fuera del Combate

Teletransporte hasta el hexágono en el que esté el Familiar.



15 ENJAMBRE DE AVISPAS

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe

Además, en función del Valor de Combate final del Héroe, en el siguiente ataque del Monstruo de este Combate se resta el valor correspondiente del Valor de Combate del Monstruo.



18 TERREMOTO

Sincronización: Primer Ataque

Se causa 2 de Daño al Monstruo. En el siguiente ataque del Monstruo en este Combate se resta 4 del Valor de Combate del Monstruo. Además, se resta 4 del Valor de Combate del Héroe en el siguiente ataque del Héroe en este Combate.



18 PROTECCIÓN

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque del Monstruo

Se reduce en 3 el total de Heridas infligidas a Eltrea en esta Ronda de Combate.



Nota: El Monstruo sigue infligiendo menos Heridas incluso si tiene Inmunidad (ver Reglamento, página 31).

21 LAZO ANCESTRAL

Sincronización: Fuera del Combate

Se escoge una de las siguientes opciones:

- Sanación de 5.
- Teletransporte hasta el hexágono en el que esté el Familiar.



21 ACERO LUNAR

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe

Antes de la tirada: Se puede descartar una carta de Oro para ganar 1 ficha de Gaar.



25 MANDO IV

Sincronización: La sincronización de la Capacidad de Familiar que se esté usando



Se usa una Capacidad de Familiar, la que se quiera. Si la Capacidad requiere una Tirada de Héroe, se añade 2 a la tirada. Además, si la Capacidad incluye otro efecto Trébol, los efectos se combinan. Si se causa al menos 1 de Daño al usar esa Capacidad de Familiar, se causa 1 de Daño adicional.

30 FUEGO LUNAR

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe

Antes de la tirada, Eltrea destruye 1 ficha de Gaar o 1 ficha de Caos del Monstruo (se descarta esa ficha).



35 TRANSFORMACIÓN

Sincronización: Fuera del Combate

Teletransporte a cualquier lugar del Mapa, excepto a Lugares de Comercio y hexágonos de Encuentro.



40 BASTÓN DE GUARDIÁN

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe

Antes de la tirada: Se puede descartar una ficha de Gaar para sanarse 3.



CAPACIDADES DE FAMILIAR

La descripción de las Capacidades de Familiar contiene una Ubicación. Para poder usar el efecto de esta Capacidad, el Familiar debe estar en la Ubicación indicada. Mientras el standee esté sobre la carta de Familiar, el Familiar se considera que está en el mismo hexágono y Ubicación que Eltrea.

FUEGO FATUO



Ubicación: Hexágono liberado de Tesoro de nivel 1

Sincronización: Fuera del Combate

Busca un Tesoro de nivel 1 (ver Reglamento, página 24). Esto significa que se pone una ficha de Héroe en el hexágono y se roba la primera loseta de Tesoro de la pila de Tesoro que corresponda.



Ubicación: La misma que Eltrea

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque del Monstruo

Se reduce en 1 las Heridas sufridas por Eltrea.



Ubicación: La misma que Eltrea

Sincronización: Después de cualquier Tirada de Héroe

Se añade 1 a la tirada de Eltrea.

ESPÍRITU HALCÓN



Ubicación: Hexágono liberado de Tesoro

Sincronización: Fuera del Combate

Busca un Tesoro (ver Reglamento, página 24). Esto significa que se pone una ficha de Héroe en el hexágono y se roba la primera loseta de Tesoro de la pila de Tesoro que corresponda.

Nota sobre ficha de Cementerio: Además, se puede usar esta Capacidad de Familiar para conseguir el Botín de una ficha de Cementerio (ver Libro de escenarios, página 2). Si se usa así, también se sufren las Heridas que indique la ficha de Cementerio (si indica alguna).



Ubicación: La misma que Eltrea

Sincronización: Después de cualquier Tirada de Héroe

Se añade 2 a la tirada de Eltrea



Ubicación: En un hexágono que contenga el Elemental que corresponda

Se escoge una de las siguientes opciones:

- **Antes de la Tirada de Ataque del Monstruo:**

El Poder Aire afecta a todas las tiradas del jugador del Monstruo, lo que quiere decir que en todas las tiradas que haga dicho jugador durante su Combate en las que los dados tengan valores diferentes, se dará la vuelta al que tenga el valor más elevado para que muestre el valor de la cara opuesta. El Poder Aire no afecta al jugador del Héroe.

- ♦ **Preparación del Combate:** El Poder Tierra afecta a las tiradas del jugador del Héroe, lo que significa que le suma 2 a todas las Tiradas de Héroe de este Combate. El jugador del Monstruo no se ve afectado por el Poder Tierra.

LOBO ASTRAL / LOBO TERRIBLE



Ubicación: Hexágono que contenga un Monstruo sin derrotar

Sincronización: Fuera del Combate

Según el Alineamiento del Familiar:

- ♦ Se coloca una ficha de Acometida en hasta dos hexágonos diferentes en los que haya entrado el Lobo, con la Pata de Conejo y el lado de Herida hacia arriba.
- ♦ Se coloca una ficha de Acometida en hasta dos hexágonos diferentes en los que haya entrado el Lobo, con la Pata de Conejo y el lado de Daño hacia arriba.



Notas:

El número de fichas de Acometida es limitado. No se puede usar esta Capacidad de Familiar si ya se han colocado en el Mapa todas las fichas de Acometida.

Solo se puede poner **una** ficha de Acometida en cada hexágono.

Cualquier Héroe puede entrar en un hexágono para luchar contra un Monstruo que tenga una ficha de Acometida, pero solo Eltrea puede activar el efecto de una ficha de Acometida, justo después de la Preparación del Combate:

- ♦ Durante el **primer** ataque del Monstruo de este Combate, el Valor de Combate del Monstruo se reduce en 2 y las Heridas que sufre Eltrea se reducen en 1.
- ♦ Se causa 1 de Daño al Monstruo. Además, el Valor de Combate del Monstruo se reduce en 2 durante el **primer** ataque del Monstruo de este Combate.



Si el Monstruo es derrotado, se retira la ficha de Acometida del Mapa y se coloca al lado del Tablero de Familiar. En el resto de casos las fichas de Acometida permanecen en el Mapa, incluso si se Convoca a otro Familiar.

Si un Héroe **diferente** realiza una Acción Combate en un hexágono que contenga un Monstruo con una ficha de Acometida, se retira la ficha de Acometida del Mapa y se coloca al lado del Tablero de Familiar, pero sin aplicar sus efectos.

Nota sobre Comunidad: El resto de jugadores pueden activar el efecto de la ficha de Acometida incluso si Eltrea no participa en el Combate.



Ubicación: La misma que Eltrea

Sincronización: Primer Ataque

Para llevar a cabo el ataque del Familiar se realiza una Tirada de Héroe de la manera habitual. Además, en función del Valor de

Combate final del Héroe, en el **siguiente** ataque del Monstruo durante este Combate, se resta del Valor de Combate del Monstruo el valor que corresponda.

Nota: No se puede usar la Capacidad de Primer Ataque del Familiar además del Primer Ataque del Héroe.



Ubicación: La misma que Eltrea

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque de Héroe

Según sea el Valor de Combate final del Héroe, se causa Daño adicional de la manera en que se indica.

ENT FURIOSO/ ENT CORPULENTO,



Ubicación: Hexágono de Minería que no tenga una ficha de Interacción de Eltrea

Sincronización: Fuera del Combate

El Ent realiza la Acción Minería normal, excepto en que en lugar del Recurso Natural, se consigue una Gema del tipo que corresponda a la loseta de Recurso Natural revelada. En el caso de Euthio, se puede escoger cualquier Gema a excepción del Diamante y la Piedra Demoníaca. Si no hay ninguna Gema en la loseta de Recurso Natural, la loseta se deja en la pila de descartes sin conseguir ninguna Gema.

Siempre que el Ent lleve a cabo la Acción Minería se coloca una ficha de Interacción en la carta de Familiar del Ent. Las fichas de Interacción de la carta del Ent se retiran siempre que se convoque otro Familiar.



Ubicación: La misma que Eltrea

Sincronización: En cualquier momento

Las fichas de Interacción colocadas sobre un Familiar Ent se pueden gastar para conseguir los efectos siguientes:

- ♦ Para que Eltrea gane 1 Punto de Movimiento y se sane 1, se gasta 1 ficha de Interacción. Si se usa durante el Combate, se recibe una ficha de Movimiento para representar el Punto de Movimiento recibido. Ese Punto de Movimiento se perderá si Eltrea muere durante el Combate.
- ♦ Para infligir 2 da Daño y sanar 4 hay que gastar 3 fichas de Interacción. Si se usa fuera del Combate la parte de infligir Daño se pierde.

Nota: Si se usa una loseta de Héroe de Mando con un efecto Trébol, ese efecto se aplica en la siguiente Tirada de Héroe.



Ubicación: La misma que Eltrea

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque de Héroe

Las fichas de Interacción colocadas sobre un Familiar Ent se pueden gastar para conseguir los efectos siguientes:

- ♦ Para infligir 1 de Daño adicional y sanar 2 se gastan 2 fichas de Interacción.
- ♦ Para infligir 3 de Daño adicional y sanar 2 se gastan 3 fichas de Interacción.

REINA DRÍADA / DRÍADA CAÓTICA



Ubicación: En un hexágono con un Monstruo sin derrotar

Sincronización: Fuera del Combate

Para usar este efecto hay que

consumir 2 losetas de Héroe de Mando.

Se escoge un hexágono no liberado que tenga un Monstruo de cualquier nivel (aunque no un Monstruo de Élite) y se pone la ficha apropiada en el hexágono (de Héroe, de Comercio o 2 fichas de Interacción). Se consigue el Botín del hexágono. El hexágono pasa a considerarse liberado hasta el final de la partida.

Notas:

Si en el hexágono liberado hay Tesoro, se roba la loseta de Tesoro correspondiente.

Si el hexágono liberado se menciona en la carta de Encuentro de Emisario, se pone la ficha de Héroe en la carta de Encuentro de Emisario.

Si el hexágono liberado es un hexágono de Minería, no se roba una loseta de Recurso Natural. Para hacerlo hay que realizar una Acción Minería en el hexágono, como de costumbre.



Ubicación: La misma que Eltreá

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque de Héroe

Según sea el Valor de Combate final del Héroe, se causa Daño adicional de la manera en que se indica.



Ubicación: La misma que Eltreá


Sincronización: Primer Ataque

Para llevar a cabo el ataque del Familiar se realiza una Tirada de Héroe de la manera habitual. Además, en función del Valor de Combate final del Héroe, en el **primer** ataque del Monstruo de este Combate se resta el valor correspondiente del Valor de Combate del Monstruo.


Nota: No se puede usar la Capacidad de Primer Ataque del Familiar además del Primer Ataque del Héroe.

LOSETAS DE HÉROE

[PERMANENTE] --

Siempre que Eltreá esté en juego, el resto de jugadores deberá añadir a sus pilas las losetas de Héroe de la expansión  (6 losetas de Héroe por cada Héroe, incluyendo 2 losetas Iniciales).

Y aunque Eltreá no participe, siempre se puede elegir jugar con estas nuevas losetas de Héroe. Si se hace, la única condición es que **todos** los jugadores deberán añadir a sus pilas las losetas de Héroe adicionales.

Nota: Las losetas Iniciales de Héroe de la expansión  están marcadas por detrás con el icono de la Calavera Coronada.



Calavera Coronada

PREPARACIÓN

Siempre que no se juegue con Taesiri se escoge una de los 2 nuevas losetas Iniciales para el Héroe y se añaden a las losetas Iniciales del juego básico. Estas losetas se ponen en los espacios de Héroe correspondientes del Tablero de Héroe.

DRAL, MAELDUR

Cuando se juega con Dral o Maeldur, si de entre las nuevas losetas Iniciales se escoge un Arma, se coloca una de las Armas del Héroe en el espacio de Héroe apropiado del Tablero de Héroe y la segunda en una de las Bolsas. Y, como siempre, también se puede vender en un Lugar de Comercio o usarla para completar la Misión.

SKOLDUR

Cuando se juega con Skoldur, si de entre las nuevas losetas Iniciales se escoge un Escudo, se coloca uno de los Escudos del Héroe en el espacio de Héroe apropiado del Tablero de Héroe y el segundo en una de las Bolsas. Y, como siempre, también se puede vender en un Lugar de Comercio o usarlo para completar la Misión.

TAESIRI

Cuando se juega con Taesiri siempre se tiene el Arma Filo Oscuro como una de las losetas Iniciales. Luego hay que escoger 2 losetas Iniciales adicionales de entre las del juego básico y las nuevas losetas de Héroe. Las no elegidas se dejan en la caja. Para terminar, se ponen las 3 losetas Iniciales (el Arma Filo Oscuro y las 2 losetas escogidas) en los espacios de Héroe correspondientes del Tablero de Héroe.

LOSETAS DE CAPACIDAD Y ESPACIOS PARA GEMAS

Algunas de las nuevas losetas de **Capacidad** tienen un espacio para Gemas. Estos espacios funcionan de manera similar a los espacios para Gemas del Equipo, pero con unos ligeros cambios:

- ◆ Si la Gema está **activa** (con el lado del efecto hacia arriba) y se está en un Lugar de Comercio, se puede retirar la Gema de la loseta de Capacidad durante el Entrenamiento. Una vez hecho, se puede vender o colocar en los espacios adecuados del Tablero de Héroe, de la manera habitual.
- ◆ Si se elimina una Capacidad (por la razón que sea) del Tablero de Héroe:
 - Si la Gema tiene el lado activo hacia arriba, se retira de la loseta de Capacidad y se coloca en el espacio correspondiente del Tablero de Héroe.
 - Si la Gema tiene hacia arriba el lado inactivo, se retira de la loseta de Capacidad y se devuelve a la reserva.

Nota: Hay espacios que aceptan cualquier tipo de Gema (**página 34**), pero en ellos no se puede poner ni un Diamante ni una Piedra Demoniaca.



ARMADURA Y LOSETAS DE AMULETO

Además de las Armas, Escudos y Capacidades, Dral, Keleia y Maeldur tienen también losetas de Héroe de Armadura y Amuletos. Estas losetas siguen las mismas reglas que el resto de Armaduras y Amuletos del juego.

ÁEL



BENDECIDO LOSETA INICIAL

Sincronización: Efecto Permanente

Mientras esté entrenada, añade 1 a la Salud Máxima (ver Reglamento, página 28).



ORACIÓN LOSETA INICIAL

Se escoge una de las siguientes opciones:

- ◆ Después de cualquier Tirada de Héroe: Se añade 1 a la tirada.
- ◆ En cualquier momento del Combate: Aumenta en 2 el valor del Dado de la Esperanza.



OFRENDA

Sincronización: Fuera del Combate

Se paga 4 de Oro para recibir 2 de Reputación y sanarse 5.



PIEDRA RÚNICA

Se escoge una de las siguientes opciones:

- ◆ Fuera del Combate: Teletransporte a cualquier Lugar de Comercio del Mapa.
- ◆ En cualquier momento: Se coge 1 ficha de Gaar de la reserva.



AMPLIFICADOR

Se puede descartar una Gema para escoger una de las opciones siguientes:

- ◆ Fuera del Combate: Sanarse 8 y recibir 1 Punto de Movimiento.
- ◆ Fase de Sanación del Héroe: Sanarse 3 y recibir 1 Punto de Movimiento.



Nota: Si se usa durante la Fase de Sanación del Héroe hay que coger una ficha de Movimiento como recordatorio del Punto de Movimiento que se ha recibido.



QUIEBRAGEMAS

Sincronización: Primer Ataque

Para usar el efecto de Quiebragemas hay que descartarse de una Gema.

Además, en función del Valor de Combate final del Héroe, en el siguiente ataque del Monstruo durante este Combate, se resta del Valor de Combate del Monstruo el valor que corresponda.



DRAL



CUCHILLO OXIDADO LOSETA INICIAL

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe



PRIMEROS AUXILIOS LOSETA INICIAL

Sincronización: Fuera del Combate

Sana 1.



BOTAS DE MONTARAZ ARMADURA

Se coloca la loseta en el espacio correspondiente del Tablero de Héroe. Se siguen las reglas normales de uso de efectos de Equipo.



Nota: Las Botas de Montaraz no son parte de ningún Conjunto de Armadura.



GUANTELETES DE GLADIADOR ARMADURA

Se coloca la loseta en el espacio correspondiente del Tablero de Héroe. Se siguen las reglas normales de uso de efectos de Equipo.



Nota: Los Guanteletes de Gladiador no son parte de ningún Conjunto de Armadura.



PARADA

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque del Monstruo

Se resta 2 al Valor de Combate del Monstruo. Además, se reduce en 1 las Heridas sufridas.



CONTRABANDISTA

Sincronización: Fuera del Combate

Se escoge una de las siguientes opciones:

- ◆ Se descarta cualquier Recurso Natural para conseguir 5 de Oro.
- ◆ Se descarta cualquier Objeto para conseguir 2 de Oro.



KELEIA



FORTUNA LOSETA INICIAL

Se escoge una de las siguientes opciones:

- ◆ Después de cualquier Tirada de Héroe: Se añade 1 a la tirada.
- ◆ Durante una Acción Minería: Se roban las 3 primeras losetas de la pila del Recurso Natural correspondiente, en lugar de solo la primera. Se escoge la que se quiera de esas tres y se descartan las otras dos en la pila de descartes.





CAZADORA DE MONSTRUOS

LOSETA INICIAL

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque de Héroe

Se descarta el Trofeo que se quiera y se añade 2 al Valor de Combate del Héroe. Además, inflige 1 de Daño adicional.



ACERO DE ORIÓN

Sincronización: Primer Ataque

Además, en función del Valor de Combate final del Héroe, en el primer ataque del Monstruo de este Combate se resta el valor correspondiente del Valor de Combate del Monstruo.



MIEMBRO DEL GREMIO

Sincronización: Efecto Permanente

Siempre que se use Hurto, Ladrón o Ladrón Magistral (y sin importar si el resultado es un éxito o un fracaso), se coloca una ficha de Héroe sobre la loseta de Miembro del Gremio. Estas fichas de Héroe se pueden usar para generar uno de los efectos siguientes:



- ◆ **Fuera del Combate:** Se gastan 2 fichas de Héroe para robar (o, lo que es lo mismo, coger sin tener que pagar) el número que se quiera de Objetos de una Oferta a elección del jugador, de manera que el valor total de compra sea 2 de Oro o menos.
- ◆ **Fuera del Combate:** Se gastan 4 fichas de Héroe para robar (o, lo que es lo mismo, coger sin tener que pagar) el número que se quiera de Objetos de una Oferta a elección del jugador, de manera que el valor total de compra sea 5 de Oro o menos.

Notas:

Si el total del precio de adquisición de los Objetos robados es inferior al precio total que permite el efecto, la cantidad sobrante se pierde.

Solo se puede robar de Ofertas que se correspondan con Lugares de Comercio ya revelados en el Mapa.

Ejemplo: Si en el Mapa no hay Alquimistas revelados (sin importar si el hexágono ha sido liberado o no), no se puede robar nada de la Oferta de Alquimistas.

A la hora de robar Objetos, se pueden combinar los efectos de Miembro del Gremio con cualquiera de los tipos Robo (ver página 24) y con fichas de Emblema (ver Apéndice, página 24).



HERBALISTA

Se escoge una de las siguientes opciones:

- ◆ Después de cualquier Tirada de Héroe: Se añade 2 a la tirada.
- ◆ Fuera del Combate: Sanación de 5.



AMULETO DE SIREO

AMULETO

Se coloca la loseta en el espacio correspondiente del Tablero de Héroe. Se siguen las reglas normales de uso de efectos de Equipo.



MAELDUR



BASTÓN DE CRISTAL

LOSETA INICIAL

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe

Además, durante el siguiente ataque del Héroe de este Combate, y en función del Valor de Combate final del Héroe, se añade al Valor de Combate del Héroe el valor que corresponda.



TELEQUINESIA

LOSETA INICIAL

Se escoge una de las siguientes opciones:

- ◆ **Fuera del Combate:** Se busca Tesoro (ver Reglamento, página 24) en un hexágono de Tesoro adyacente que esté liberado. Se coloca la ficha de Héroe en el hexágono, de la manera habitual.
- ◆ **Después de la Tirada de Ataque del Monstruo:** Se resta 2 al Valor de Combate del Monstruo.



Nota sobre ficha de Cementerio: También se puede usar Telequinesia para conseguir el Botín de una ficha de Cementerio (ver Libro de escenarios, página 2). Si se usa así, también se sufren las Heridas que indique la ficha de Cementerio (si indica alguna).



AMULETO DE ERUDITO

AMULETO

Se coloca la loseta en el espacio correspondiente del Tablero de Héroe. Se siguen las reglas normales de Equipo.

Sincronización: En cualquier momento, fuera del Combate

Se escoge una o más de las siguientes opciones:

- ◆ Se pueden desbloquear el número de espacios de Equipo y Héroe que se quieran, de la manera habitual, incluyendo el pago del coste necesario (que puede ser en Esencia o en Oro).
- ◆ Se pueden desvelar losetas de Héroe siguiendo las reglas habituales.
- ◆ Se puede entrenar una Capacidad de la manera habitual: se paga el precio de Entrenamiento, se coloca en el Tablero de Héroe y, si es necesario, se retira otra loseta de Héroe, igual que si se estuviera en un Lugar de Comercio.



En ninguno de los casos anteriores es necesario usar una Acción Comercio.



TRANSMUTACIÓN

Sincronización: Fuera del Combate

Se puede cambiar una Gema por otra, siempre que se quiera, pero siguiendo las reglas siguientes:

- ◆ De Ónix a Amatista y viceversa
- ◆ De Amatista a Rubí y viceversa
- ◆ De Rubí a Zafiro y viceversa
- ◆ De Zafiro a Ópalo y viceversa
- ◆ De Ópalo a Esmeralda y viceversa
- ◆ De Esmeralda a Ónix y viceversa



Nota: No se puede usar Transmutación para intercambiar Diamante o Piedra Demoníaca por otra Gema.

8 ESTALLIDO

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque de Héroe

Según sea el Valor de Combate final del Héroe, se causa Daño adicional de la manera en que se indica.



8 ORBE DE VACÍO

Sincronización: Fuera del Combate

Se descarta una ficha de Gaar o cualquier Gema para teletransportarse a cualquier hexágono en el que haya un Elemental. También se recibe 1 Punto de Movimiento.



SKOLDUR



ESCUDO DE GUMRAN LOSETA INICIAL

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque del Monstruo

El Valor de Combate del Monstruo se reduce en 3. Además, se resta 1 del Valor de Combate del Héroe en el siguiente ataque del Héroe en este Combate.

Se puede descartar una carta de Plata, justo después de usar el escudo, para añadir 2 al siguiente Valor de Combate del Héroe.



LEGADO LOSETA INICIAL

Sincronización: Después de cualquier Tirada de Héroe

Se añade 1 a la tirada.



3 FORJA DE RAKLOR

Sincronización: Fuera del Combate

Se descarta cualquier Gema para conseguir 2 de Oro, conseguir una ficha de Dwurt y robar una carta de Plata.



Nota sobre Modo Solitario y Modo Cooperativo: No se añade una carta de Plata a la provisión de Plata.

3 ESCUDO CON PINCHOS

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque del Monstruo

Se causa 1 de Daño al Monstruo. El Valor de Combate del Monstruo se reduce en 2. Además, se resta 2 al Valor de Combate del Héroe en el siguiente ataque del Héroe de este Combate.

Se puede descartar una carta de Plata, justo después de usar el escudo, para añadir 2 al siguiente Valor de Combate del Héroe.



8 RESISTENCIA FÉRREA

Sincronización: Fuera del Combate

Se recibe 1 Punto de Movimiento.



8 CONTRABANDISTA

Sincronización: Fuera del Combate

Se escoge una de las siguientes opciones:

- Se descarta cualquier Recurso Natural para conseguir 5 de Oro.
- Se descarta cualquier Objeto para conseguir 2 de Oro.



TAESIRI



ESCUDO GÉLIDO LOSETA INICIAL

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque del Monstruo

Se reducen en 2 las Heridas sufridas por Taesiri. Además, se resta 3 del Valor de Combate del Héroe en el siguiente ataque del Héroe en este Combate.



TUERTO LOSETA INICIAL

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque del Monstruo

Durante esta Ronda de Combate, el jugador del Monstruo solo puede tirar y usar 1 dado.



MAGIA OSCURA

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque de Héroe

Se descarta una ficha de Gaar para añadir 3 al Valor de Combate. Además, se causa 1 de Daño.



GEMAS MALIGNAS

Sincronización: Fuera del Combate / En cualquier momento del Combate

Se descarta cualquier Gema para recibir una ficha de Gaar y sanarse 1 (incluso si no se está en la Fase de Sanación del Héroe). Además, reduce en 1 las Heridas sufridas por Taesiri durante el ataque en curso o durante el siguiente ataque del Monstruo en este Combate.



DEMONOLOGÍA

Sincronización: Primer Ataque

Se descarta una carta de Plata para reducir en 2 las Heridas infligidas a Taesiri durante el primer ataque del Monstruo en este Combate. Además, y según el Valor de Combate de Taesiri, causa Daño al Monstruo.




MAYAL DRACÓNICO

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe

Después de la tirada: Se puede descartar una carta de Plata para añadir 3 al Valor de Combate del Héroe.



En la expansión  hay 40 cartas de Monstruo nuevas (2 para cada uno de los 20 Monstruos), 14 de nivel 1 y 2, y 12 de nivel 3. Se pueden usar estas cartas nuevas en cualquier escenario.

Los 20 Monstruos son nuevas versiones de los del juego básico, de manera que tienen el mismo nombre, pero con Recompensas, Efectos de Combate Especiales, intervalos de ataque, valores en la barra bajo el nombre e ilustraciones diferentes.



Ejemplo de Monstruo nuevo

PREPARACIÓN

Para usar las nuevas cartas de Monstruo primero hay que escoger una de las posibles dificultades.

- ♦ **Difícil (++)**: Se reemplaza una de las dos cartas de cada tipo de Monstruo (para los 3 niveles):
- ♦ **Heroica (+++)**: Se reemplazan los 3 mazos de Monstruo del juego básico por los de la expansión.

Las cartas no usadas se devuelven a la caja.

Nota: La preparación normal de la partida usa los Monstruos del juego básico y es lo que se considera dificultad **Normal**.

REGLAS ESPECIALES

COMPLETAR MISIONES CON LAS CARTAS DE MONSTRUO NUEVAS

Se pueden usar las cartas de Monstruo nuevas para completar Misiones de la manera habitual. Si se pide un Monstruo en concreto, tendrá que coincidir el **nombre** del Monstruo, pero no necesariamente la ilustración.

Ejemplo: Para completar la Misión del Cazador, se descarta uno de los Monstruos que aparecen aquí.



EFFECTOS DE COMBATE ESPECIALES



El Monstruo se sana tantas Heridas como el valor mostrado.

Cualquier efecto de Daño causado durante el paso **Después de la Tirada de Ataque del Monstruo** del Combate se aplica antes de que el Monstruo se sane. Esto quiere decir que se puede matar al Monstruo antes de que pueda sanarse. Por ejemplo, al usar el Contraataque de Dral, la Puñalada Trapera de Keleia o el Escudo con Pinchos de Skoldur.



El Daño causado por el Héroe se reduce en 1 durante el **siguiente** ataque del Héroe en este Combate.



El jugador del Monstruo coge una ficha de Caos.

Magia Argéntea



Solo hace falta descartar una carta de Plata para resolver el efecto de la segunda casilla de una carta de Plata.

Nota sobre Modo Solitario / Modo Cooperativo / Jugar con Fuego / Comunidad: Siempre que un Monstruo revela una carta de Plata, la pila actual se completa de manera inmediata. Hay que respetar los siguientes pasos:

- ♦ Si un Monstruo lleva a cabo 1 Acción de Caos, no se revela otra carta y se aplica el efecto de la segunda casilla de la carta de Plata revelada.
- ♦ Si un Monstruo lleva a cabo 2/3 Acciones de Caos, se empieza a formar una segunda/tercera pila al revelar una carta nueva. Si es una carta de Plata, no se revela otra carta y se aplica el efecto de la segunda casilla de esa carta de Plata.

Hay dos nuevas cartas (de Plata, Mosca Putrefacta; y de Oro, Gusano Putrefacto) que aportan más variación al Combate. Se pueden usar estas cartas nuevas en cualquier escenario.

PREPARACIÓN

Hay que escoger 3 tipos de cartas de Oro y 3 de Plata para utilizar en el escenario, que se eligen de entre las cartas de Oro y Plata del juego básico y de la expansión . Siempre tiene que haber 8 cartas de cada tipo escogido, de manera que al final haya 24 cartas de Plata y 24 cartas de Oro. Se puede escoger jugar con uno de los nuevos tipos de carta y no con el otro. Dicho de otra manera, Mosca Putrefacta puede estar en juego aunque no esté Gusano Putrefacto, o viceversa.

Ejemplo: Están en juego las cartas de Plata Maldición, Mejora y Mosca Putrefacta; y las cartas de Oro Sanación, Gusano Putrefacto y Control de Almas.

REGLAS ESPECIALES

JUGAR CON LAS CARTAS MOSCA PUTREFACTA Y GUSANO PUTREFACTO

Las dos cartas, Mosca Putrefacta y Gusano Putrefacto, tienen un símbolo de Salud en su esquina superior derecha. El número que hay dentro del símbolo representa la Salud de la Criatura.



Cada vez que se juegan las cartas Mosca Putrefacta o Gusano Putrefacto, en lugar de devolver la ficha de Caos a la reserva, se coloca en el espacio que hay a la izquierda de una de las cartas, para señalar que se está jugando su efecto (como de costumbre, según el número de cartas iguales que se juegue). No importa el número de cartas que se juegue, en la zona de juego solo se mantiene la que tiene la ficha de Caos. El resto de cartas se descartan en la pila que les corresponda.

Ejemplo: Como se han jugado dos cartas Gusano Putrefacto, se coloca la ficha de Caos sobre el espacio central de una de las cartas. Se mantiene esa carta en la zona de juego y se descarta la otra carta Gusano Putrefacto.



El efecto marcado se aplica hasta que la Criatura (Mosca o Gusano) sea derrotada o el Combate termine.

Si durante el Combate hay más cartas del mismo tipo en juego:

- Se coloca una de las cartas que se acaba de jugar detrás de la carta igual que está en la zona de juego, de manera que solo se vea la parte superior (la que muestra la Salud de la Criatura). La Salud de la Criatura aumenta tanto como indique el número del símbolo de Salud de la carta que se acaba de jugar.
- Si el número de las cartas que se acaban de jugar es superior al de cualquier grupo de cartas iguales que se estén jugando en este Combate, se mueve la ficha de

Caos de la carta igual que está en la zona de juego hasta el espacio correspondiente (según corresponda al número de cartas nuevas que se acaban de jugar).

- El resto de cartas nuevas se descartan.
- Todas las fichas de Daño que se hayan puesto sobre la carta original permanecen en su sitio.

Ejemplo: El jugador del Monstruo juega 1 carta Gusano Putrefacto en la primera Ronda de Combate. La Salud del Gusano es 2 y se pone la ficha de Caos sobre el primer espacio, para señalar el efecto que se aplica.



El jugador del Héroe lanza un ataque e inflige 1 de Daño al Gusano, por lo que pone una ficha de Daño sobre la carta.



En la segunda Ronda de Combate el jugador del Monstruo decide jugar otro conjunto de 3 cartas Gusano Putrefacto. Pone una de estas cartas detrás de la que ya estaba en la zona de juego, de manera que la Salud del Gusano aumenta en 2 o, lo que es lo mismo, a 3, ya que ha sufrido 1 de Daño. La ficha de Caos se mueve a la tercera casilla, lo que quiere decir que ahora el efecto activo es el tercero. Las otras 2 cartas se descartan en su pila de descartes.



ATACAR A LAS CRIATURAS MOSCA PUTREFACTA Y GUSANO PUTREFACTO

En cada Ronda de Combate se puede escoger atacar a una Criatura Mosca Putrefacta o Gusano Putrefacto en lugar de atacar al Monstruo contra el que se está luchando. Se aplican todas las reglas habituales del Combate, con algunas excepciones:

- No se aplican las penalizaciones a la Tirada de Héroe.
- Cuando muere la Criatura el Daño sobrante se le aplica al Monstruo, por lo que no se pierde.
- La Criatura no se ve afectada por ningún efecto de Sanación que aparezca en las cartas de Monstruo de Élite, de Monstruo o de Sanación.

Ejemplo: Él escoge atacar a la Mosca Putrefacta en lugar de al Asesino. No se aplican ninguna penalización de Tirada de Héroe al Valor de Combate de Él. Su ataque inflige 3 de Daño. La Criatura es derrotada con 1 de los 3 de Daño infligidos, así que se pone una ficha de Daño de valor 2 sobre la carta del Asesino.



Si la Criatura es derrotada, se descarta su carta en la pila de descartes correspondiente y se devuelve la ficha de Caos a la reserva.

EXPLICACIONES DE LAS CARTAS MOSCA PUTREFACTA Y GUSANO PUTREFACTO

MOSCA PUTREFACTA

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque del Monstruo

Primera casilla: Se añade 3 al Valor de Combate del Monstruo hasta que la Mosca sea derrotada o termine el Combate.

Segunda casilla: Se añade 4 al Valor de Combate del Monstruo hasta que la Mosca sea derrotada o termine el Combate. Además, se roba una carta de Plata.



GUSANO PUTREFACTO

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque del Monstruo

Primera casilla: Hasta que el Gusano sea derrotado o termine el Combate, se inflige 1 Herida adicional y todas las Tiradas de Héroe quedan reducidas en 2 durante el paso A de la **siguiente** Fase de Ataque del Monstruo de este Combate.

Segunda casilla: Hasta que el Gusano sea derrotado o termine el Combate, se infligen 2 Heridas adicionales. Todas las Tiradas de Héroe quedan reducidas en 3 durante el paso A de la **siguiente** Fase de Ataque del Monstruo de este Combate.

Tercera casilla: Hasta que el Gusano sea derrotado o termine el Combate, se infligen 3 Heridas adicionales. Todas las Tiradas de Héroe quedan reducidas en 4 durante el paso A de la **siguiente** Fase de Ataque del Monstruo de este Combate.



SECRETOS DEL MAPA

[MÓDULO DE JUEGO]

Los Secretos del Mapa añaden un elemento adicional de diversión a la partida y permiten usar los pequeños Elementos que aparecen en el Mapa y que, hasta ahora, eran puramente decorativos. Pero hay que recordar que lo más importante es el escenario y el objetivo, no llevar a cabo estas Tareas.

PREPARACIÓN

Se escoge (al azar o de manera directa) una de las cartas de Secreto, y se coloca bocarriba en un lugar cercano.

Se colocan las fichas de Elemento que correspondan según la carta de Secreto escogida, con la ilustración hacia arriba y al lado de la carta de Secreto. Si entre estas fichas hay fichas de Pájaro, Lobo, Oso o Ciervo, se baraja cada uno de estos tipos.

Nota: Solo se ponen fichas de Elemento sobre las losetas de Mapa que se acaban de revelar, lo que quiere decir que nunca se pone una ficha de Elemento sobre una loseta de Mapa que ya se hubiera revelado con anterioridad.

Los Elementos se explican con más detalles en la **página 20**.

CUMPLIR LAS TAREAS DE LAS CARTAS DE SECRETO

Si el Héroe está en el mismo hexágono que una ficha de Elemento y ese hexágono no contiene un Monstruo sin derrotar, se puede, como Acción Gratuita, intentar cumplir los requisitos de la Tarea que se muestra en la carta de Secreto. Si se consigue, se recibe la ficha de Elemento. Se considera que la ficha de Elemento es un Objeto y, por lo tanto, debe transportarse en una de las Bolsas.

Nota: Algunas de las Tareas pueden provocar efectos negativos, como Heridas. Antes de intentar una Tarea hay que tener muy en cuenta su naturaleza.

CONSEGUIR RECOMPENSAS DE CARTAS DE SECRETO

Si el Héroe tiene una ficha de Elemento y está en la Ubicación que muestra la carta de Secreto, el Héroe podrá, como Acción Gratuita, recibir la Recompensa que aparece en la carta de Secreto. Se coloca la ficha de Elemento al lado del Tablero de Héroe (para la Puntuación Final).



Ejemplo de una carta de Secreto con las fichas de Elemento correspondientes.

Nota: También se pueden colocar las fichas de Elemento en pilas, en los espacios que indique la carta de Secreto. Hay que recordar barajar las pilas de fichas de Pájaro, Lobo, Oso o Ciervo.

REGLAS ESPECIALES

COLOCAR FICHAS DE ELEMENTO NUEVAS



Siempre que un Héroe entre en un hexágono en el borde del Mapa se coloca una o más losetas de Mapa nuevas y se coloca una ficha de Elemento, con la ilustración hacia arriba, en cada hexágono de las losetas nuevas que muestre ese tipo de Elemento. Es buena idea que el resto de jugadores ayuden a buscarlas, para acelerar el proceso.



PUNTUACIÓN FINAL

Los jugadores ganan Reputación en función de la tabla de Puntuación que se muestra más adelante y que está basada en

el número de Tareas diferentes que se han cumplido durante la partida o, lo que es lo mismo, está basada en el número de fichas de Elemento diferentes que hay al lado del Tablero de Héroe.

Tabla de puntuaciones				
	1	2	3	4
	1	3	5	8

*Número de Tareas diferentes completadas

Ejemplo: Se tienen al lado del Tablero de Héroe 2 fichas de Elemento con un Pájaro, 1 ficha de Elemento con un Lobo y 1 ficha de Elemento con Cráneos Luminiscentes. También se tiene, en la Bolsa, 1 ficha de Elemento con un Fuego Fatuo Rojo. Esto significa que se recibe 5 de Reputación, ya que se han completado 3 Tareas diferentes durante la partida. El Fuego Fatuo Rojo que hay en la Bolsa no cuenta.

DESCRIPCIONES DE LAS FICHAS DE ELEMENTO



PÁJARO (CUALQUIER COLOR)

Requisitos de la Tarea: Cazar el Pájaro.

Se hace una Tirada de Héroe:

- Si el resultado es 10 o superior, se ha tenido éxito. Se coge la ficha de Elemento.
- Si la tirada es 9 o menos, el Pájaro vuela a un hexágono adyacente. El hexágono al que vuela el Pájaro se determina por la dirección indicada por los hexágonos numerados que hay en el dorso de la ficha de Elemento Pájaro. Se escoge la dirección que tenga el número más bajo y apunte a una zona de Mapa revelada. Se coloca la ficha de Elemento Pájaro en el hexágono adyacente que corresponda, con la ilustración hacia arriba.

Ejemplo: El Valor Final de Dral es 7. En la dirección 1 no hay ninguna loseta de Mapa revelada, así que el Pájaro huye a un hexágono adyacente en la dirección 2. Si la ficha de Elemento se mueve a ese hexágono, se coloca la ilustración hacia arriba.



Ubicación: Mercaderes

CIERVO



Requisitos de la Tarea: Cazar el Ciervo.

Se hace una Tirada de Héroe:

- Si el resultado es 8 o superior, se ha tenido éxito. Se coge la ficha de Elemento.
- Si la tirada es 7 o menos, el Ciervo huye a un hexágono adyacente. El hexágono al que huye el Ciervo se determina por la dirección indicada por los hexágonos numerados que hay en el dorso de la ficha de Elemento Ciervo. Se escoge la dirección que tenga el número más bajo y apunte a una zona de Mapa revelada. Se coloca

la ficha de Elemento Ciervo en el hexágono adyacente que corresponda, con la ilustración hacia arriba. Como ejemplo valdría el del Pájaro, que está un poco más atrás.

Ubicación: Mercaderes



LOBO

Requisitos de la Tarea: Matar al Lobo.

Para matar al Lobo no se usa una Acción Combate, sino que se siguen los pasos siguientes:

- Se le da la vuelta a la ficha de Elemento Lobo y se sufre el número de Heridas que se indican. Si el Héroe muere a consecuencia del ataque del Lobo, se siguen los pasos de muerte fuera del Combate (**Reglamento, página 25**). Se coloca la ficha de Elemento Lobo otra vez en el mismo hexágono, con la ilustración hacia arriba. Cualquier Héroe (incluyendo el fallecido) puede intentar volver a cumplir la Tarea.
- Se realiza un Primer Ataque normal, de manera que se ponen fichas de Daño en la carta de Secreto, tantas como el Daño causado.
- Se lleva a cabo una Fase de Ataque del Héroe normal, de manera que se ponen fichas de Daño en la carta de Secreto, tantas como el Daño causado.

Ahí termina el ataque contra el Lobo.

- Si se ha infligido 3 o más de Daño, se cumplen los requisitos de la Tarea y se recibe la ficha de Elemento.
- Si no se ha conseguido causar al menos 3 de Daño, no se cumplen los requisitos de la Tarea. Se coloca la ficha de Elemento Lobo otra vez en el mismo hexágono, con la ilustración hacia arriba. Cualquier Héroe (incluyendo el fallecido) puede intentar volver a cumplir la Tarea.
- En los dos casos se retiran todas las fichas de Daño de la carta de Secreto.

Ubicación: Torres Matadragones



OSO

Requisitos de la Tarea: Matar al Oso.

Para matar al Oso no se usa una Acción Combate, sino que se siguen los pasos siguientes:

- Se le da la vuelta a la ficha de Elemento Oso y se sufre el número de Heridas que se indican. Si el Héroe muere a consecuencia del ataque del Oso, se siguen los pasos de muerte fuera del Combate (**Reglamento, página 25**). Después se coloca la ficha de Elemento Oso otra vez en el mismo hexágono, con la ilustración hacia arriba. Cualquier Héroe (incluyendo el fallecido) puede intentar volver a cumplir la Tarea.
- Se realiza un Primer Ataque normal, de manera que se ponen fichas de Daño en la carta de Secreto, tantas como el Daño causado.
- Se lleva a cabo una Fase de Ataque del Héroe normal, de manera que se ponen fichas de Daño en la carta de Secreto, tantas como el Daño causado.

Ahí termina el ataque contra el Oso.

- Si se ha infligido 4 o más de Daño, se cumplen los requisitos de la Tarea y se recibe la ficha de Elemento.
- Si no se ha conseguido causar al menos 4 de Daño, no se cumplen los requisitos de la Tarea. Se coloca la ficha de Elemento Oso otra vez en el mismo hexágono, con la ilustración hacia arriba. Cualquier Héroe (incluyendo el fallecido) puede intentar volver a cumplir la Tarea.

- ♦ En los dos casos se retiran todas las fichas de Daño de la carta de Secreto.

Ubicación: Torres Matadragones



FUEGO FATUO AZUL

Requisitos de la Tarea: Encontrar al Fuego Fatuo Azul

Se coge la ficha de Elemento, se sufre 1 Herida y se recibe un teletransporte hasta a 2 hexágonos de distancia. Si la Herida provoca la muerte del Héroe, entonces no se recibe la ficha de Elemento.

Ubicación: Alquimistas



FUEGO FATUO ROJO

Requisitos de la Tarea: Encontrar al Fuego Fatuo Rojo

Se coge la ficha de Elemento, se sufren 2 Heridas y se recibe un Teletransporte de hasta 3 hexágonos de distancia. Si las Heridas provocan la muerte del Héroe, entonces no se recibe la ficha de Elemento.

Ubicación: Alquimistas



POZO

Requisitos de la Tarea: Buscar la flor mágica.

Se gasta 1 Punto de Movimiento (sin moverse) y se recibe la ficha de Elemento.

Ubicación: Alquimistas



ESCARCELA

Requisitos de la Tarea: Encontrar la Escarcela.

Se coge la ficha de Elemento.

Ubicación: Mercaderes



CRÁNEOS LUMINISCENTES

Requisitos de la Tarea: Encontrar los Cráneos Luminiscentes.

Se coge la ficha de Elemento.

Ubicación: Iglesia



ROCA SANGRIENTA (DE CUALQUIER FORMA)

Requisitos de la Tarea: Buscar el mapa del tesoro que está bajo la Roca Sangrienta.

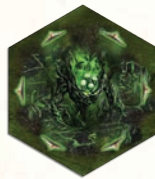
Se coge la ficha de Elemento.

Ubicación: Tesoro de nivel 1

Nota: Las Rocas Sangrientas son siempre de color marrón rojizo. Si las rocas tienen otro color, entonces no son Rocas Sangrientas.

ELEMENTAL CORRUPTO

Es un nuevo tipo de Elemental con el que se puede interactuar y que genera nuevas opciones para los Héroes y los jugadores. Se puede encontrar en las losetas de Mapa Fijas y de Corrupción.



PREPARACIÓN

Cuando se juega con Elementales Corruptos, se deja a mano la carta de Elemental Corrupto, la ficha correspondiente de Efecto Global y las fichas de Esencia Corrupta.



Carta de Elemental Corrupto



Ficha de Efecto Global Corrupto



Ficha de Esencia Corrupta

PODER CORRUPTO



Si se hace una tirada de dados (da igual si se hace durante o fuera del Combate) en un hexágono influido por el Poder Corrupto, se resta 2 al Valor Final.

Si un Combate tiene lugar en un hexágono afectado por un Elemental Corrupto, se colocan la ficha de Efecto Global correspondiente al lado de la carta de Monstruo. Es un recordatorio para no olvidar aplicar el efecto del Elemental Corrupto durante el Combate.



Notas:

Si un hexágono está influido tanto por el Poder Aire como por el Poder Corrupto, primero se aplica el Poder Aire.

Si un hexágono está influido por el Poder Corrupto y el Poder Tierra, los efectos se cancelan.

Si un Monstruo (o Monstruo de Élite) tiene Inmunidad, entonces no se ve afectado por el Poder Corrupto.

CONFRONTACIÓN

Primera casilla: Se sufren 2 Heridas. Si el Héroe no muere, recibe 1 Esencia Corrupta.

Segunda casilla: Se sufren 3 Heridas. Si el Héroe no muere, recibe 2 de Oro y 1 ficha de Gaar.

Tercera casilla: Se sufre 1 Herida. Si el Héroe no muere, se roba un Tesoro de nivel 2, 1 carta de Plata y se recibe 1 Esencia Corrupta.



ESENCIA CORRUPTA


Sincronización: En cualquier momento

Se pueden cambiar 2 Esencias Corruptas por 1 Esencia de otro tipo.

Notas:

Hay escenarios en los que la Esencia Corrupta se puede usar para generar otros efectos.

La Esencia Corrupta se puede vender por 2 de Oro, de la manera habitual.

En la expansión  hay 4 Encuentros nuevos, 1 para los Capítulos I y II, y 2 para el Capítulo III. Estos Encuentros se pueden añadir a cualquier escenario, incluso si la preparación del escenario no los requiere. Al usarlos aumenta la variedad del juego.

PREPARACIÓN

Cuando se juega con los nuevos Encuentros, se barajan junto con las losetas de Mapa de Encuentro de los Capítulos I, II y III antes de preparar la pila de cada capítulo según la tabla de Preparación del Mapa del escenario escogido (de esta manera se aumenta el número de losetas entre las que elegir al azar).

Además, se añaden las cartas de Encuentro correspondientes a la pila de Encuentro, ordenadas por su tipo.

FABRICANTE DE ARMADURAS - CAPÍTULO I



Aclaración sobre la Recompensa: Se roban 2 losetas de Recompensa de Fabricante de Armaduras. Se escoge una de ellas y se descarta la otra. Además, se gana la Reputación, el Oro y 1 Gema cualquiera (excepto Diamante y Piedra Demoníaca), según indique la carta.

Para completarlo: Se descarta un Trofeo de Monstruo de nivel 1

Nota: También se puede descartar una carta de Monstruo de Élite de nivel 1 en lugar de la carta de Monstruo de nivel 1. Si se hace, la Recompensa aumenta en 1 de Reputación y 1 de Oro.



Para completarlo: Se descarta el Objeto mostrado (cualquier loseta de Recurso de Montaña o Esencia) y cualquier Trofeo.



Para completarlo: Se descarta cualquier número de Trofeos, de cualquier nivel, de manera que combinen un valor total de, al menos la Salud del Monstruo (5 o 6).

OCULTISTA - CAPÍTULO II



Aclaración sobre la Recompensa: Se roban 2 losetas de Recompensa de Ocultista. Se escoge una de ellas y se descarta la otra. Además, se gana el Oro que indique la carta.

Para completarlo: Se descarta la Gema indicada o la Esencia indicada.



Para completarlo: Se descarta la Gema indicada o 2 fichas de Gaar.

LOSETAS DE RECOMPENSA DE OCULTISTA - OBJETOS ENCANTADOS



Los Objetos Encantados siguen las mismas reglas que el resto de Objetos del juego.



PERGAMINO DE MEJORA ENCANTADO

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque de Héroe

Se siguen las reglas que aparecen en el Apéndice, página 15.



PERGAMINO DE TELETRANSPORTE ENCANTADO

Sincronización: Fuera del Combate

Además del efecto de Teletransporte (Reglamento, página 13), se recibe 1 Poción de Sanación o 1 ficha de Gaar de la reserva.

POCIÓN DE PODER ENCANTADA

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque de Héroe



Se añade 2 al Valor de Combate del Héroe y se inflige 1 de Daño adicional.



Se resta el valor indicado del Valor de Combate del Héroe y se inflige el Daño adicional indicado.

MINERAL ENCANTADO

Sincronización: Fuera del Combate / Fase de Sanación del Héroe



El Héroe se sana la cantidad indicada.



Sanación de 4 y se añade 3 a la siguiente Tirada de Héroe.

CHAMÁN - CAPÍTULO III



Aclaración sobre la Recompensa: Se reciben 1, 2 o 3 Gemas diferentes de cualquier tipo, excepto Diamante y Piedra Demoníaca. Además, se recibe Sanación, Reputación y Oro por los valores indicados.

Para completarlo: Se descarta un Trofeo de Monstruo de nivel 1 y otro de nivel 2.



Para completarlo: Se descarta cualquier loseta de Recurso de Lago y el Objeto indicado (cualquier loseta de Recurso Natural, un Trofeo de Monstruo de nivel 1 o un Trofeo de Monstruo de nivel 2).



Para completarlo: Se descarta cualquier loseta de Recurso Natural y el Objeto indicado (un Trofeo de Monstruo de nivel 1; uno de nivel 2; o de Monstruo de Élite o de nivel 2).

VACÍO ELEMENTAL - CAPÍTULO III



Para completarlo: Se descarta un Trofeo de Monstruo de nivel 2 o cualquier Trofeo de Monstruo de Élite.



Para completarlo: Se descarta cualquier número de Trofeos, de cualquier nivel, de manera que combinen un valor total de, al menos 8, 9 o 10 Salud del Monstruo.



Para completarlo: Se descarta el Objeto mostrado (cualquier Anillo o Amuleto).



TESOROS

[PERMANENTE]

En la expansión hay 30 losetas de Tesoro nuevas, 10 para cada uno de los niveles: 1, 2 y 3. Los Tesoros nuevos se pueden usar en cualquier escenario para aumentar la variedad de juego y añadir opciones nuevas para los Héroes y los jugadores.

PREPARACIÓN

Se barajan las losetas de Tesoro para crear los mazos de Tesoro correspondientes (aumentando el número de losetas de cada pila).

ACLARACIONES SOBRE LOSETAS DE TESORO

Además de los efectos y reglas normales, las nuevas losetas de Tesoro tienen Objetos nuevos que se describen a continuación.

PERGAMINO DE BENDICIÓN

Sincronización: En cualquier momento del Combate

El valor del Dado de la Esperanza aumenta en el valor mostrado.



PERGAMINO DE DEBILIDAD

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque del Monstruo

El Valor de Combate del Monstruo se reduce



en el valor mostrado. Además, también se reducen las Heridas sufridas en el valor mostrado.

PERGAMINO DE DESEQUILIBRIO

Se escoge una de las siguientes opciones:



- ◆ **Después de cualquier Tirada de Héroe:** Se añade a la tirada el valor mostrado. Además, en el **siguiente** ataque del Monstruo durante este Combate, se resta del Valor de Combate del Monstruo el valor que corresponda.
Nota: También se puede usar el efecto Trébol fuera del Combate. En este caso se ignora el efecto Pata de Conejo.
- ◆ **Después de la Tirada de Ataque del Monstruo:** Se resta el valor mostrado del Valor de Combate del Monstruo. Además, durante el **siguiente** ataque del Héroe de este Combate, se suma el valor correspondiente al Valor de Combate del Héroe.

PERGAMINO DE MINERÍA

Sincronización: Fuera del Combate, en un hexágono de Minería

Acción: Minería

Además, si así se indica, se recibe 1 Punto de Movimiento.



Notas:

Se puede gastar el Punto de Movimiento en cualquier momento hasta el final del turno, no es necesario usarlo inmediatamente después de llevar a cabo la Acción Minería. Hay que coger una ficha de Movimiento como recordatorio del Punto de Movimiento que se ha recibido.

Es perfectamente válido usar el Pergamino de Minería únicamente para usar su Punto de Movimiento.

PERGAMINO DE CONJURACIÓN

Sincronización: Fuera del Combate

Se recibe 1 Gema de cualquier tipo, excepto Diamante y Piedra Demoníaca.



ROBO

Sincronización: Fuera del Combate

Se puede robar (recibir sin pagar) el número de Objetos de una Oferta que se quiera, de manera que tengan un valor de compra total combinado igual o inferior al valor mostrado.

Se puede usar más de un Robo al mismo tiempo. En ese caso, se pueden robar Objetos de la Oferta deseada, de manera que tengan un valor de compra total combinado igual o inferior al valor total de todos los Robos usados.

Ejemplo: Si se gastan 2 Robos con un valor combinado de 4, se puede robar el número de Objetos de una Oferta que se quiera, siempre que su valor total de compra sea 4 de Oro o menos.

Los espacios vacíos no se reponen con losetas nuevas hasta que se decida dejar de usar Robo (y sus efectos) por este turno.

Notas:

Un Robo sigue las reglas de Pergaminos y Pociones (ver Apéndice, página 15).

Si el total del precio de adquisición de los Objetos robados es inferior al precio total que permite el efecto, la cantidad sobrante se pierde.

Solo se puede robar de Ofertas que se correspondan con Lugares de Comercio ya revelados en el Mapa.

Ejemplo: Si en el Mapa no hay Alquimistas revelados (sin importar si el hexágono ha sido liberado o no), no se puede robar nada de la Oferta de Alquimistas.

A la hora de robar Objetos, se pueden combinar los efectos de Robo con fichas de Emblema (ver Apéndice, página 24) y, si se desea, con la Capacidad Miembro del Gremio de Keleia (ver página 15).

LÁMPARA DE GENIO

Sincronización: Fuera del Combate

Se hace una Tirada de Héroe: En función del Valor Final, se recibe 3 de Oro, 1 de Reputación o se sana 15.



AMULETO DE RENUNCIA

Sincronización: Fuera del Combate

Se sufre el Daño indicado para recibir 1 Punto de Movimiento o Teletransporte hasta a 4 hexágonos de distancia.



AMULETO DE INFLUENCIA

El Amuleto de Influencia ofrece dos efectos diferentes que pueden usarse de manera independiente: un efecto de Trébol o Sanación y Cambiar la Oferta. Se pueden usar los dos efectos durante el turno, una sola vez, de la manera siguiente:



- ◆ Cuando se usa el Amuleto para Cambiar la Oferta, se coloca una de las fichas de Héroe sobre el icono de Cambiar la Oferta. Se podrá usar el otro efecto del Amuleto en otro momento del turno y, al hacerlo, se consumirá la loseta.
- ◆ Si la loseta ya ha sido consumida, pero no se tiene una ficha de Héroe sobre ella, se seguirá pudiendo usar el Amuleto para Cambiar la Oferta, de manera que después habrá que poner sobre la loseta una ficha de Héroe.

Cuando la loseta se prepara, se quita la ficha de Héroe.

CAMBIAR LA OFERTA

Sincronización: Durante una Acción Comercio

Cambia la Oferta del Lugar de Comercio que se está visitando, completamente y sin tener que pagar nada para hacerlo.



EL MODO COOPERATIVO Y SOLITARIO

En esta sección se explicarán las reglas para los nuevos modos de juego Cooperativo y Solitario, y los módulos que se han añadido a la expansión . Los conjuntos de escenarios especiales para Solitario y Cooperativo (Sendas Aterradoras y Despertar del Olvido), y los niveles de victoria y objetivos principales de Comunidad se pueden encontrar en el **Libro de escenarios** .



RITUALES FAER Y PEGASO

|MÓDULO DE JUEGO| -

Los Rituales Faer y Pegaso aportan un elemento adicional de diversión a las partidas, ofreciendo un nuevo lugar donde **sanarse** y **conseguir recompensas** a cambio de un pequeño sacrificio (Rituales Faer), y una nueva manera de **desplazarse por el Mapa** (Pegaso).



Ejemplo de un Ritual

- ◆ Descartarse de una Carta de Plata sana 3.
- ◆ Descartarse de una carta de Oro sana 10.
- ◆ Descartarse de 2 cartas de Plata permite coger la loseta de arriba de la pila violeta de Recompensa de Ritual.
- ◆ Descartarse de una carta de Oro permite coger la loseta de arriba de la pila magenta de Recompensa de Ritual.



PREPARACIÓN

1. Cuando se juega con este módulo, se preparan las losetas de Mapa de acuerdo con la tabla de Preparación del Mapa. A continuación, se barajan las losetas de Mapa de Ritual (una por capítulo) junto con las losetas de Mapa escogidas para los capítulos que correspondan (lo que aumenta el número de losetas de esos capítulos).

Si en el escenario escogido no se usa un capítulo, entonces tampoco se usa la loseta de Mapa de Ritual correspondiente a ese capítulo.

Ejemplo: En el escenario *Expulsión Elemental II* no se usan las losetas de Mapa de los Capítulos I y V, así que tampoco se usan las losetas de Mapa de Ritual de los Capítulos I y V.

2. Se ordenan las losetas de Recompensa de Ritual en pilas, según el color de su dorso. Cada loseta se baraja por separado y pone, bocabajo, en un lugar accesible.
3. Se coloca la carta de Ritual, bocarriba, en un lugar cercano.



Losetas de Recompensa de Ritual de nivel 1 (violeta)



Losetas de Recompensa de Ritual de nivel 2 (magenta)



Carta de Ritual

PEGASO

Siempre que se entra en un hexágono que tenga el Pegaso, se puede usar una Acción Gratuita para pagar 1 de Oro y que Pegaso transporte al Héroe hasta un hexágono que esté a una distancia máxima de 4 hexágonos. El Héroe se pone directamente en el hexágono destino. A efectos prácticos es como si se produjera un Teletransporte hasta el hexágono y se aplican todas las reglas de Teletransporte.



Nota: A diferencia del Grifo, solo se puede interactuar con un Pegaso mientras se está en el hexágono de Pegaso: cuando lleva a un Héroe hasta un hexágono no que queda en el hexágono destino.

REGLAS ESPECIALES

RITUALES FAER

Siempre que se entra a un hexágono con el Ritual Faer se puede usar una Acción Gratuita para sacrificar (descartar) tantas cartas de Oro y Plata como se quiera para sanarse y conseguir Recompensas de Ritual:

Si se busca un comportamiento más realista del jugador del Monstruo en Combate, recomendamos usar las reglas de Jugar con Fuego. Pero hay que ser conscientes de que estas reglas hacen que el Modo Solitario sea un desafío más complicado.

El modo Jugar con Fuego respeta las reglas de cartas de Oro, Plata y Encuentro del Modo Solitario que se describe en el **Reglamento**, a partir de la **página 31**. Pero las reglas de Combate y Preparación del modo Solitario cambian respecto a las del juego básico, de manera que hay que respetar las que se explican a continuación.

PREPARACIÓN

Se usan las reglas de Preparación normales del juego (ver **Reglamento**, **página 5**), pero con los cambios siguientes.

- Se usan solo dos losetas de Mapa Fijas por capítulo. Se las puede reconocer por el icono de Un Jugador que aparece en la parte inferior de la loseta (justo encima del icono de loseta de Mapa Fija).*



Icono de Un Jugador

* O que aparecen en el **Reglamento**, **página 31**, en el caso de la primera edición.

- Se colocan a un lado el dado de Combate y dos dados de otro Héroe (que a partir de ahora denominaremos «dados del Monstruo»). Estos dados se usarán para controlar al Monstruo durante el Combate.
- Las cartas de Control se dejan en la caja: no se usarán en el modo Jugar con Fuego.
- Las cartas de Control de Almas (de las cartas de Oro) se reemplazan por las que muestran el icono de Un Jugador.
- Las fichas de Sanación del Monstruo se dejan en un lugar accesible.



Dado de Combate



Fichas de Sanación del Monstruo

REGLAS ESPECIALES

COMBATE

Se siguen las reglas de combate normal del **Reglamento**, que comienzan en la **página 16**, pero con los cambios que se explican aquí a la hora de sacar cartas de Oro y Plata, y para los pasos B y C de la Fase de Ataque del Monstruo.

El jugador del Monstruo (que a partir de ahora llamaremos, simplemente, «Monstruo») se controla mediante el dado de Combate y los dados de Monstruo.

AÑADIR CARTAS DE ORO Y PLATA

Cuando se revela una carta de Monstruo, las cartas de Oro y Plata que salgan en ella se añaden a sus respectivas provisiones. Si hay 4 o más cartas de Plata en la provisión de Plata, se descartan las 4 cartas de Plata y se añade 1 carta de Oro a la provisión de Oro.

FASE DE ATAQUE DEL MONSTRUO

B) TIRADA DE ATAQUE DEL MONSTRUO

Las reglas que se pueden leer a continuación sustituyen completamente al paso B de la Fase de Ataque del Monstruo.

Se tiran los dados de Monstruo y de Combate, todos a la vez.

Si el jugador del Héroe ha usado Esencia de Aire, solo se tira un dado de Monstruo además del dado de Combate.

A continuación, se tiran los siguientes efectos, en el orden en que aparecen a continuación:

- Intervención de Shii:** Si la suma de los valores de los dados de Monstruo es 10 o más, se añade 1 punto al Dado de la Esperanza.
- Poder Elemental de Aire:** Si el Combate se desarrolla en un hexágono influido por el Poder Aire y los dados del Monstruo tienen valores diferentes, se gira el que tenga el valor más alto para mostrar la cara opuesta.
- Poder Elemental de Tierra:** Si el Combate ocurre en un hexágono influido por el Poder Tierra, se añade 2 al Valor de Combate.
- Poder Elemental Corrupto:** Si el Combate ocurre en un hexágono influido por el Poder Corrupto, se resta 2 al Valor de Combate.

C) DESPUÉS DE LA TIRADA DE ATAQUE DEL MONSTRUO

Las reglas que se pueden leer a continuación sustituyen completamente al paso C de la Fase de Ataque del Monstruo.

El paso C de la Fase de Ataque del Monstruo se desarrolla resolviendo los 5 pasos siguientes, por orden:

- Símbolo de Gaar:** Si el dado de Combate muestra un símbolo de Gaar, se coloca una ficha de Gaar adicional al lado de la carta de Monstruo.
- Carta de Plata:** Si el dado de Combate muestra una carta de Plata, se coloca 1 carta de Plata al lado de la provisión de Plata. Es buena idea rotar la carta 90 grados, como recordatorio de que todavía no es parte de la provisión de Plata. Esta carta se añade a la Provisión de Plata después de que se haya resuelto la Fase de Ataque del Monstruo. Se podrá usar durante el **siguiente** ataque del Monstruo.
- Acciones de Caos:** El Monstruo intenta realizar 1 Acción de Caos por cada Acción de Caos que salga en el dado de Combate. Por cada Acción de Caos debe haber al menos 1 carta en las provisiones de Oro o Plata, y el Monstruo debe tener al menos 1 ficha de Caos. Más adelante se explica cómo resolver las Acciones de Caos.
Ejemplo 1: En el dado de Combate salen 2 símbolos de Caos, pero el Monstruo solo tiene 1 ficha de Caos. Solo puede realizar 1 Acción de Caos.
Ejemplo 2: En el dado de Combate salen 2 símbolos de Caos, y el Monstruo tiene 2 fichas de Caos, pero solo tiene 1 carta de Oro en la provisión, y ninguna de Plata. Solo puede realizar 1 Acción de Caos.
- Fichas de Gaar del Monstruo:** Los Monstruos siempre intentarán llevar a cabo el ataque de más intervalo que aparezca en su carta de Monstruo (el que está más a la derecha). Si la tirada de los dados de Monstruo no es suficiente para este ataque, al menos uno de los dados de Monstruo ha sacado 1, 2 o 3 y el Monstruo aún tiene una o más fichas de Gaar, se coloca una de las fichas de Gaar de manera que quede su lado azul hacia arriba, al lado de los dados, y se repite la tirada del dado que haya sacado menos (si hay un empate, la de uno de ellos). Si es necesario se repite este proceso hasta que el Monstruo pueda llevar a cabo el ataque de más intervalo o se quede sin fichas de Gaar.

Ejemplo: La Bestia Sombria tiene 2 fichas de Gaar. El Monstruo saca 1 y 6. Esto no es suficiente para el ataque de más intervalo del Monstruo. El Monstruo gasta una ficha de Gaar, que se pone al lado de los dados con la cara azul hacia arriba. Después vuelve a tirar el 1 y saca un 3.



El Valor de Combate ahora es 11 (3+6 de los dados del Monstruo +2 por la ficha de Gaar con el lado azul hacia arriba), lo que entra en el intervalo más elevado. El Monstruo no usa la ficha de Gaar que le queda, sin importar que uno de los dados haya sacado un 3.

5. **El Héroe responde:** El Héroe puede usar fichas de Gaar, Capacidades y Objetos de la manera habitual. Si uno de los dados de Monstruo ha sacado 1, 2 o 3 después de usar una ficha de Gaar del Héroe o **cualquier** efecto de loseta de Héroe, y al Monstruo le queda una ficha de Gaar, se repite inmediatamente el paso 4 que está descrito anteriormente. Después se continúa con la respuesta del Héroe.

REALIZAR 1 ACCIÓN DE CAOS

1. Si hay al menos 1 carta en la provisión de Oro, se revela la primera carta de la provisión de Oro y se continúan revelando cartas hasta sacar 3 cartas del mismo tipo o revelar una de un tipo diferente; o hasta que las cartas se acaben. Si se revela una carta de un tipo diferente, la última carta revelada se pone en la parte de abajo de la provisión de Oro.



2. Si la provisión de Oro ya estaba vacía, se sigue el mismo proceso con la provisión de Plata, pero con la diferencia de que se sigue hasta revelar 2 cartas del mismo tipo o una de un tipo diferente, o hasta quedarse sin cartas.
3. Se descarta una ficha de Chaos y se aplican los efectos de las cartas de Plata / Oro reveladas, como si se hubieran jugado en los pasos de Combate habituales.

REALIZAR 2 ACCIONES DE CAOS

Se lleva a cabo 1 Acción de Chaos, tal y como se acaba de describir en el apartado anterior. Pero cuando se revela una carta de un tipo diferente, se comienza una nueva pila con esta carta. Si no es el caso (si se completa una pila o se terminan las cartas), se lleva a cabo otra Acción de Chaos, tal y como se describe arriba, para crear otra pila.

Una pila completa consiste en 2 cartas de Plata o 3 de Oro del mismo tipo.

Ejemplo: Se van a realizar 2 Acciones de Chaos. Se revelan las cartas de la provisión de Oro y se roban 3 cartas Golpe Poderoso. Con eso se completa la primera pila. A continuación, se revela otra carta para iniciar la segunda pila. Vuelve a ser Golpe Poderoso. La siguiente carta que se revela es Sanación, que se pone en la parte de abajo de la provisión de Oro.



Nota sobre Comunidad: Hay casos en que el Monstruo podrá realizar 3 Acciones de Chaos. Esto funciona de manera similar a realizar 2 Acciones de Chaos, que está explicado en el apartado anterior, pero se crean 3 pilas en lugar de 2.

Por cada pila creada hay que descartar 1 ficha de Chaos y aplicar los efectos de las pilas de cartas reveladas.

ACLARACIONES SOBRE EFECTOS DE CARTAS

SANACIÓN

Cuando se revela una carta de Sanación:

- ◆ Si el Monstruo ha sufrido Daño igual o superior al valor de la carta de Sanación, el Monstruo se sana de la manera habitual.
- ◆ Si el Daño sufrido por el Monstruo es inferior al valor de la carta de Sanación, se sana todo el daño que haya sufrido el Monstruo y se pone sobre la carta de Monstruo una ficha de Sanación del Monstruo, del valor que corresponda. El valor de la ficha de Sanación del Monstruo es la diferencia entre el valor del efecto de Sanación y el Daño que ha sufrido el Monstruo: es la cantidad de Sanación que no se ha usado.
- ◆ Si el Monstruo no ha sufrido ningún Daño, se pone una ficha de Sanación del Monstruo sobre la carta del Monstruo, bocarriba y con un valor igual al efecto de la carta de Sanación. Para simplificar la partida, si ya había una ficha de Sanación del Monstruo en la carta del Monstruo, se pueden cambiar las dos fichas por otra con un valor igual a la suma de las dos fichas retiradas.



Si un Monstruo sufre Daño que no es suficiente para matarlo y tiene una o más fichas de Sanación del Monstruo sobre su carta, se sana todo el Daño sufrido o la suma de todas sus fichas de Sanación del Monstruo, la cantidad que sea menor. Después habrá que quitar o cambiar las fichas de Sanación del Monstruo para que el valor total de todas las fichas de Sanación del Monstruo que haya sobre su carta sea igual a la cantidad de Sanación que no se ha usado (suponiendo que haya sobrado algo).

Ejemplo: El Arquero Goblin ya ha sufrido 2 de Daño. Durante la Fase de Ataque del Monstruo se revelan dos cartas de Sanación, que sanan 3 de Daño. Eso significa que el Arquero Goblin queda completamente sanado, se retira todo el Daño que había en su carta, y se pone en ella una ficha de Sanación del Monstruo con un valor de Sanación de 1.



A continuación, el Héroe inflige 2 de Daño al Arquero Goblin. Como ese Daño no basta para matar al Arquero Goblin, este se sana 1 y la ficha de Sanación del Monstruo se retira de su carta.

CONTROL MENTAL

Si se roba una ficha de Gaar al Héroe mediante una carta de Control Mental, la ficha se podrá usar inmediatamente después de haberse robado.



COMUNIDAD - MODO COOPERATIVO

[ALTERNATIVO]

El nuevo Modo Cooperativo se llama Comunidad y ofrece la experiencia de una auténtica aventura en grupo en Euthia. Pero si esta es la primera partida que se va a jugar en Euthia, recomendamos hacerlo con la versión competitiva del escenario La Cacería antes de hacerlo con las reglas de Comunidad. Así los jugadores se acostumbrarán a las reglas básicas del juego.

Comunidad usa las reglas básicas normales, pero con los siguientes cambios:

GANAR LA PARTIDA

La partida se gana y se pierde como grupo. Para ganar la partida primero hay que completar el Objetivo principal del escenario escogido o, lo que es lo mismo, llegar al menos al nivel de victoria Plata del escenario. Todos los escenarios tienen tres niveles de victoria: Plata, Oro y Diamante. Cuando se juega al modo Comunidad no hay una Puntuación Final. Para más detalles sobre objetivos principales y niveles de victoria, se puede consultar el Libro de escenarios , página 45.

PREPARACIÓN

Se usan las reglas de Preparación normales del juego, en función del número de jugadores (ver Reglamento, página 5), pero con los cambios siguientes:

- Se colocan a un lado el dado de Combate y dos dados de otro Héroe (que a partir de ahora denominaremos «dados del Monstruo»). Estos 3 dados se usarán para controlar al Monstruo durante el Combate.
- Las cartas de Control se dejan en la caja: no se usarán en el modo Comunidad.
- Las cartas de Control de Almas (de las cartas de Oro) se reemplazan por las que muestran el icono de Un Jugador.
- En la primera ronda se escoge un Líder, al azar, y se pone la ficha de Líder delante de él.
- Se ordenan las cartas de Misión Personal en mazos de Misión Personal diferentes en



Dado de Combate



Icono de Un Jugador



Ficha de Líder

función del nivel de las misiones: Iniciales, Avanzadas y Élite. Se baraja cada mazo de manera independiente y se dejan, bocabajo, en un lugar accesible. Se roba un número de Misiones Personales Iniciales igual al número de jugadores + 1, y se colocan bocabajo a un lado del mazo. Los jugadores deberán escoger una de ellas (en el orden que decidan) para que se convierta en su Misión Personal. Las cartas de Misión Personal Inicial sin usar, así como el resto del mazo de Misión Personal Inicial, se devuelven a la caja.



Mazo de Misión Personal

- Se crea el mazo de Comunidad de la siguiente manera:
 - Se separan las cartas de Comunidad en función de su intervalo de rondas, que aparece en el dorso (I - ronda 1-7, II - ronda 8-14, III - ronda 15-20).
 - Se barajan las cartas Comunidad III y se colocan, bocabajo, en una pila (sin mirarlas).
 - Se barajan las cartas Comunidad II y se colocan, bocabajo, sobre las cartas de Comunidad III.
 - Se barajan las cartas Comunidad I y se colocan, bocabajo, sobre las cartas de Comunidad II y III.
- Se deja espacio para 2 pilas de cartas: la provisión de Plata y la provisión de Oro. Se puede leer más sobre esto en la sección Cartas de Oro y Plata en la página 31.



Provisión de Plata



Provisión de Oro

- ◆ Se colocan las fichas de Sanación del Monstruo, Herida del Monstruo y Salud del Monstruo en un lugar accesible.



Fichas de Salud del Monstruo



Ficha de Herida del Monstruo



Fichas de Sanación del Monstruo

REGLAS ESPECIALES

LÍDER

Si hay que decidir algo y el grupo no llega a un acuerdo, la decisión la toma el Líder. A partir de la segunda ronda, y al principio de cada ronda posterior, la ficha de Líder se irá moviendo al siguiente jugador (en el sentido de las agujas del reloj).

ORDEN DE JUEGO

Los jugadores pueden llevar a cabo sus turnos en el orden que quieran, incluso de manera simultánea, pero hay algunas limitaciones:

- ◆ No puede haber más de un Combate a la vez.
- ◆ No se puede llevar a cabo más de una Acción Comercio en el mismo Lugar de Comercio a la vez.
- ◆ No se puede llevar a cabo más de una Acción Minería en el mismo hexágono de Minería a la vez.
- ◆ No puede iniciar una Confrontación con el mismo Elemental a la vez.

CARTAS DE COMUNIDAD

Al principio de cada ronda se revela una carta de Comunidad. Los efectos de esa carta se aplican hasta que termine la ronda.

Una carta de Comunidad tiene tres secciones:

La barra que hay en la parte superior de la carta muestra los recursos adicionales (fichas de Gaar y Caos, cartas de Oro y Plata) que reciben los Enemigos (un grupo de uno o más Monstruos y Monstruos de Élite) al inicio de cada Combate de esta ronda.

El cuadro que tiene 4 o 5 casillas, que está en mitad de la carta, describe ajustes adicionales de Combate, de la manera siguiente:

- ◆ La primera casilla de arriba determina la cantidad de Salud adicional que tendrá cada Monstruo al inicio de cada ronda de Combate. Se coloca una ficha de Salud del Monstruo encima de la carta de Monstruo usada (o cartas) en este Combate, con el valor que corresponda hacia arriba, para recordar la Salud adicional.
- ◆ En la segunda casilla de arriba se indican las Heridas adicionales (si hubiera alguna) que infligen los Monstruos a los Héroes durante cada ataque de esta Ronda. Se coloca la ficha de Salud del Monstruo encima de la carta (o cartas) de Monstruo usada en este Combate, con el valor que corresponda hacia arriba, para recordar las Heridas adicionales que se infligen.



Importante: Para poder infligir Heridas adicionales el Monstruo tiene que infligir al menos 1 Herida durante la Fase de Ataque del Monstruo.

- ◆ A veces hay una tercera casilla en la parte superior, que muestra un símbolo de Caos. Si está presente, significa que los Monstruos pueden llevar a cabo una Acción de Caos adicional siempre que sea posible.
- ◆ La primera casilla de abajo muestra una de las dos opciones siguientes:



- Si la casilla está vacía es que no hay enemigo adicional.

- Se añade a los enemigos un Monstruo del nivel mostrado.



- Los enemigos atacan con un Ataque de Área. En Combate, más adelante, se explica más en profundidad el Ataque de Área (página 33).

Ataque de Área

- ◆ La segunda casilla de la parte de abajo determina una Recompensa adicional que se gana cada vez que se derrotan a todos los enemigos de un Combate de esta ronda.



En la parte inferior de la carta aparecen 2 espacios y un símbolo de Oro.

Los dos espacios muestran las Acciones y Puntos de Movimiento adicionales (si hay alguno) que podrán usar los jugadores durante esta ronda.



Cada Acción solo la puede usar un único Héroe:

hay que repartirlas. De igual manera, cada espacio de Puntos de Movimiento solo lo puede usar un único Héroe, también hay que repartirlos. Se pone una de las fichas de Héroe en ese espacio siempre que uno de los Héroes lleve a cabo la Acción o gaste los Puntos de Movimiento mostrados. Ese efecto no podrá volver a usarse otra vez en esta ronda.

En una partida de 3 o 4 jugadores, siempre que se revele una carta de Comunidad se pondrán fichas de Movimiento en esos dos espacios, de la manera siguiente:

- ◆ **Partida de 3 jugadores:** Se pone una ficha de Movimiento con la cara de 2 Puntos de Movimiento hacia arriba.
- ◆ **Partida de 4 jugadores:** Se ponen dos fichas de Movimiento con la cara de 2 Puntos de Movimiento hacia arriba.

De igual manera que ocurre con los dos espacios de la carta, cada ficha de Movimiento solo puede ser usada por un Héroe. Cuando se elige coger la ficha de Movimiento, se coloca sobre el Tablero de Héroe. Los Puntos de Movimiento indicados en la ficha se podrán usar **durante este turno** de la manera habitual. Una vez usados, la ficha se devuelve a la reserva.

El símbolo de Oro que tiene flechas verdes encima determina el valor de Intercambio de la ronda. El valor de Intercambio es el precio de venta total máximo de los Objetos que un jugador puede intercambiar con los demás jugadores (siempre que sus Héroes estén en el mismo hexágono).



Ver **Intercambio de Objetos** en la página 31.



MISIONES PERSONALES

Para completar una Misión Personal Inicial hay que cumplir los requisitos de la Misión, que aparecen en la carta. Si se hace, se gana la Recompensa indicada en la carta y se mantiene la carta de Misión Personal, bocabajo, cerca del Tablero de Héroe (contará para el objetivo principal). A continuación, se roban 2 Misiones Personales Avanzadas, se escoge la que se prefiera y se pone la otra en la pila de descartes que corresponda.



Cuando se completa una Misión Personal Avanzada se roba 1 carta del mazo de Misiones Personales de Élite.

Si la Misión tiene dos partes se puede escoger cuál completar primero. Para recordar qué parte se ha completado ya, se coloca sobre ella una de las fichas de Héroe.

Nota: Recomendamos cooperar y ayudarse para completar las Misiones Personales.

ACLARACIONES SOBRE LAS MISIONES PERSONALES



Para completarla: Tener un Conjunto de Armadura del tipo de Armadura y número de piezas indicados.



Para completarla: Descartar, en función de la carta, 2 cartas de Oro, o un Trofeo de Monstruo de nivel 2, o 3 Trofeos de Monstruo de nivel 3 en el Lugar de Comercio indicado (no es necesario descartarlos todos a la vez). Además, para la Misión Avanzada, hay que liberar al menos dos hexágonos de Minería que tengan Lagos o Cuevas, así que hay que derrotar a Monstruos en esas ubicaciones.



Para completarla: Llegar a la Reputación indicada. Además, en el caso de la Misión Avanzada e Inicial, hay que entrar en la Iglesia (el centro de la loseta Especial).



Para completarla: Luchar contra 2 Monstruos de nivel 2 / 2 Monstruos de nivel 3 al mismo tiempo en la ubicación indicada (siguiendo las reglas

de Comunidad). Además, para la Misión Avanzada hay que descartar 2 Pociones de Sanación en los Mercaderes.



Para completarla: El Héroe debe estar en las Torres Matadragones (en el centro de la loseta Especial) y debe tener al menos la Salud indicada.



Para completarla: Descartar 10 de Oro en la Iglesia.



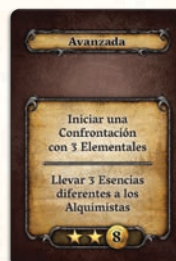
Para completarla: Tener 5 Gemas o más en las losetas de Equipo.



Para completarla: Estar equipado con 4 tipos de Armadura diferentes. La Armadura de las losetas de Héroe no cuenta.



Para completarla: Desbloquear 3 espacios de Héroe y todos los espacios de Equipo del Tablero de Héroe.



Para completarla: Iniciar una Confrontación con 3 Elementales diferentes. Además hay que descartar, en los Alquimistas, 3 Esencias diferentes.



Para completarla: Entrar en la Iglesia para recoger 10 de Oro. Además, hay que descartar en la Iglesia 2 piezas de la Armadura Arcoiris, Krak y/o Dragón.



Para completarla: Derrotar a cualquier Monstruo de Élite o nivel 2. Además hay que descartar 2 Diamantes en las Torres Matadragones.

ACCIÓN COMERCIO

Si en el hexágono hay una ficha de Comercio de otro jugador no hay que pagar 1 de Oro a ese jugador.

ACCIÓN MINERÍA

Si en el hexágono hay una o más fichas de Interacción de otros jugadores no hay que pagar Oro a esos jugadores. Lo que hay que hacer es descartarse de 2 cartas de Plata o 1 carta de Oro (sin importar cuántas fichas de Interacción de otros jugadores haya en el hexágono). Si ya se tienen 2 fichas de Interacción propias en el hexágono, entonces no hay que descartarse de esas cartas. Si no se dispone de cartas suficientes para el descarte no se puede llevar a cabo la Acción Minería en el hexágono.

CONFRONTACIÓN CON UN ELEMENTAL

Si en el hexágono hay una o más fichas de Interacción de otros jugadores no hay que pagar Oro a esos jugadores. Lo que hay que hacer es descartarse de 2 cartas de Plata o 1 carta de Oro (sin importar cuántas fichas de Interacción de otros jugadores haya en el hexágono). Si no se dispone de cartas suficientes para el descarte no se puede iniciar la Confrontación con el Elemental.

SANACIÓN DE OTRO HÉROE

En cualquier momento de la Fase de Sanación del Héroe o fuera del Combate, si hay 2 o más Héroes en el mismo hexágono, se podrán curar mediante efectos de Sanación específicos. Esto significa que no se puede sanar a otro Héroe mediante efectos de Sanación adicionales de un Arma o de una Capacidad de Combate, como Bastón de Luz Estelar o Rito de Luz Estelar de Áel, Daga Ritual de Taesiri.

INTERCAMBIO DE OBJETOS

Si se está en el mismo hexágono que otro Héroe, y no se está en mitad de una Acción o una Acción Gratuita, se pueden dar Objetos con valor de venta a los Héroes con los que se está en el hexágono: no se puede intercambiar fichas de Gaar, fichas de Dwurt, cartas de Oro y Plata, Trofeos, Recursos Naturales o fichas de Elemento (si se juega con el módulo de Secretos del Mapa). Esto se puede hacer una sola vez por ronda. Tampoco se pueden intercambiar loquetas de Héroe, sin importar si tienen o no precio de venta. No se puede hacer **nunca**.

Cuando se dan Objetos a otros Héroes, se pone una de las fichas del Héroe que los da al lado de la carta de Comunidad, como recordatorio de que se han dado Objetos en la ronda en curso. Si se ha hecho y se ha puesto la ficha, ya no se puede volver a dar Objetos a otros Héroes durante esta ronda. La ficha de Héroe se recupera al principio de la ronda siguiente, cuando se revela una nueva carta de Comunidad.

Solo se pueden dar Objetos que tengan un precio sumado de venta que sea igual o menor al valor de Intercambio que aparezca en la carta de Comunidad de la ronda en curso.

Nota: Un mismo Héroe puede recibir Objetos de otros Héroes varias veces en la misma ronda (de un Héroe diferente en cada ocasión), pero nunca podrá dar Objetos más de una vez en la misma ronda.

Ejemplo: Hay tres Héroes en el mismo hexágono: Áel, Dral y Maeldur. El valor de Intercambio que indica la carta de Comunidad de esta ronda es 6. Dral no está en mitad de una Acción o Acción Gratuita, y da Objetos a Maeldur que tienen un valor total de venta de 4, y Objetos por un valor total de venta de 2 a Áel, así que en total ha dado Objetos por un valor total de 6. El jugador que lleva a Dral coloca una de sus fichas de Héroe al lado de la carta de Comunidad. Dral ya no puede volver a dar Objetos a otros Héroes durante esta ronda, pero Áel y Maeldur sí que pueden hacerlo, porque ellos solo han recibido Objetos, no los han dado.

CARTAS DE ENCUENTRO

Las cartas de Encuentro solo se reemplazan **al final de la ronda**.

Una vez que se ha completado la Misión de una carta de Encuentro, en lugar de dejar la carta al lado del Tablero de Héroe, como no hay Puntuación Final, esta se descarta en la pila que corresponda.

ENCUENTRO DE BRUJA

Cuando se revela un Encuentro de Bruja, se usan las cartas de Modo Solitario (indicadas por el icono de Un Jugador). Las loquetas de Recompensa de Bruja (Amuletos Oscuros) no se usan en el modo de juego Comunidad.

CARTAS DE SAQUEO

Como no hay Puntuación Final, la carta de Saqueo que se consigue después de derrotar a un Monstruo de Élite no se deja al lado del Tablero de Héroe, sino que se descarta.

Nota: Sí que se puede conservar la carta del Monstruo de Élite en una de las Bolsas, para usarla como Trofeo.

CARTAS DE ORO Y PLATA

El jugador del Monstruo (que a partir de ahora llamaremos, simplemente, «Monstruo») se controla mediante el dado de Combate y los dados de Monstruo. También se usan cartas de Oro y Plata, así que hay que dejar espacio para 2 pilas de cartas: la provisión de Plata y la provisión de Oro.

- ◆ Siempre que se roba una carta de Oro o de Plata, también se añade 1 carta del tipo correspondiente a la provisión correspondiente. **Excepción:** Cuando un jugador se descarta de 4 cartas de Plata para conseguir 1 carta de Oro, no se añade una carta de Oro a la provisión de Oro.
- ◆ Siempre que haya 4 o más cartas de Plata en la provisión de Plata, se descartan 4 cartas de Plata y se añade 1 carta de Oro a la provisión de Oro.
- ◆ No hay límite a la cantidad de cartas que puede haber en la provisión de Oro.

El jugador sigue ganando cartas de Oro y de Plata como Recompensa, pero no puede controlar Monstruos. Por lo tanto, siempre que quiera podrá:

- ◆ Descartar 4 cartas de Plata para ganar 1 de Oro.
- ◆ Descartar 1 carta de Oro para ganar 1 de Oro.

Las cartas de Oro y Plata también se usan en una Confrontación contra un Elemental o al usar Minería en un hexágono que tenga una o más fichas de Interacción de otros Héroes, así como para determinadas reglas especiales de algunos escenarios.

El jugador sigue teniendo un límite de 5 cartas en la mano (ver Reglamento, página 22).


COMBATE

COMBATE CONJUNTO

Hay ocasiones en las que dos jugadores (y nunca más de dos) podrán participar en el mismo combate:

- ◆ En un Combate contra un icono de Monstruo que aparece en el hexágono,
- ◆ En un Combate contra un icono de Secuaz que aparece en el hexágono,
- ◆ En un Combate contra un Monstruo de Élite en una ubicación determinada por una carta de Saqueo.

Cualquier otro Combate debe ser disputado por un Héroe y no se ve afectado por la carta de Comunidad revelada.

Se pueden usar Trofeos conseguidos en un Combate conjunto para completar una Misión. Las excepciones a estas reglas aparecen en el Libro de escenarios .

Para comenzar un Combate conjunto: Un Héroe entra en un hexágono en el que hay un Monstruo sin derrotar y se queda en el hexágono hasta que entre un segundo Héroe para unirse al Combate. Hasta que comience el Combate, el primer Héroe no puede realizar ninguna otra Acción, Acción Gratuita o Movimiento en el hexágono. El Combate comienza en cuanto entra en el hexágono el segundo Héroe.

El primer Héroe deberá llevar a cabo una Acción Combate en el hexágono antes de que termine la ronda, incluso si al final no hay un segundo Héroe que entre en el hexágono.

Para llevar a cabo un Combate conjunto los dos jugadores deberán gastar su ficha de Acción Combate.

PREPARACIÓN DEL COMBATE

Antes de que comience el combate, hay que respetar los pasos siguientes:

1. Se roba una carta de Monstruo en función de la dificultad del Monstruo (la que se indica en el hexágono) y se coloca, boca abajo, delante de los jugadores. Si la carta de Comunidad de esta ronda muestra un Monstruo adicional, se roba una carta de Monstruo del mazo de Monstruo que corresponda, y se coloca a la derecha de la carta de Monstruo que ya se había revelado. El orden de las cartas, de izquierda a derecha, es el orden en el que atacarán los enemigos.
2. Las cartas de Oro y Plata que aparecen en las cartas de Monstruo de Élite y de Monstruo de la línea de enemigos se añaden a las provisiones que correspondan. Se añaden cartas de Oro y Plata a las provisiones, según indique la barra de la carta de Comunidad.
3. Se genera una reserva de Combate (es una reserva común para todos los Monstruos) con las fichas de Gaar y Caos que aparecen en las cartas de Monstruo de Élite y de Monstruo de la línea de enemigos. Se añaden la reserva de Combate fichas de Gaar y Caos adicionales, según indique la barra de la carta de Comunidad.

Nota: Si un Monstruo recibe una ficha de Caos como efecto adicional de Combate (ver página 17), se añade a la reserva de Combate.

4. Las reglas de Dado de la Esperanza se aplican de la manera habitual. Si dos jugadores participan en el Combate, los dos pueden usar el Dado de la Esperanza, pero los beneficios obtenidos al gastar puntos del Dado de la Esperanza solo se aplican al Héroe que haya gastado esos puntos.

COMIENZA LA LUCHA

El modo Comunidad usa las mismas reglas de Combate que el modo **Jugar con Fuego**, además de los mismos ajustes de los efectos de las cartas de Control Mental y la Sanación. Se puede leer más sobre las reglas de Combate en la página 26; y sobre las **Aclaraciones sobre efectos de cartas** en la página 27.

Al principio de la lucha, cada Héroe puede realizar un Primer Ataque, para atacar a cualquier enemigo (Monstruo o Monstruo de Élite), con los Objetos o Capacidades que lo permitan. Los jugadores deciden en qué orden van a atacar. Un enemigo puede recibir ataques de más de un Héroe.

RONDAS DE COMBATE

El Combate tiene lugar en una serie de Rondas de Combate, que consisten a su vez en 4 fases. Se continúa así hasta que todos los enemigos son derrotados o todos los Héroes caen intentándolo.

1. Fase de Sanación del Héroe
2. Fase de Ataque del Enemigo (ver más adelante)

Se repiten las fases 1 y 2 hasta que todos los enemigos hayan atacado.

3. Fase de Sanación del Héroe
4. Fase de Ataque del Héroe (ver más adelante)

Se repiten las fases 3 y 4 hasta que todos los Héroes hayan atacado.

El orden de ataque de los enemigos durante la fase 2 es el indicado por el orden de las cartas de Monstruo, de izquierda a derecha. Si hay 2 o más Monstruos / Monstruo de Élite en la línea de enemigos, el mismo Héroe puede recibir más de un ataque. En el caso de un Combate conjunto, los jugadores deciden a qué Héroe ataca cada enemigo.

En el caso de un Combate conjunto, los jugadores deciden qué Héroe resuelve primero la fase 4. Cada uno de los Héroes ataca a un enemigo con un Arma o Capacidad de Combate que no sea de Primer Ataque, usando cualquier otro Objeto o Capacidad, como en una Fase de Ataque del Héroe normal. En el caso de un Combate conjunto, los dos Héroes pueden atacar al mismo Monstruo.

También se aplican las reglas siguientes:

- ◆ Cualquier efecto En Curso se aplica a todos los enemigos que participan en el Combate.
- ◆ Los efectos de las cartas de Oro y Plata, así como los Efectos de Combate Especiales (ver Reglamento, página 31 y Cartas de Monstruo, página 17) se aplican únicamente al Héroe que haya sido atacado por ese enemigo en concreto.



- ◆ Los efectos de la carta de Oro Gusano Putrefacto se aplican a todas las Tiradas de Héroe de todos los Héroes que participan en el Combate.
- ◆ Si la carta de Comunidad muestra **Ataque de Área**, las Heridas infligidas, todos los Efectos de Combate Especiales y todos los efectos de cartas de Oro y Plata se aplican a todos los Héroes que participan en el Combate. **Ejemplo:** Dos Héroes participan en un Combate contra Gecko. El Valor de Combate final de Gecko es 7. Además, durante el ataque del Monstruo se ha jugado una carta de Mejora. Como en esta ronda está en juego una carta de Comunidad con Ataque de Área, los dos Héroes sufren 3 Heridas (2 de la carta del Monstruo y 1 adicional por la carta de Mejora). Además, el Monstruo recibe 2 cartas de Plata, que se ponen en la provisión de Plata.



RECOMPENSAS DEL COMBATE CONJUNTO

Al final de un Combate conjunto cada jugador recibe la mitad de las Recompensas, del Botín del hexágono y de los Trofeos. Esto significa que cada jugador recibe la mitad del total de Oro, Reputación, número de cartas de Plata, número de cartas de Oro, número de Pociones de Sanación y número de Gemas y Esencias que se han recibido. Si uno de estos valores es un número impar, los jugadores deciden qué Héroe se queda la Recompensa que sobra después de dividir.

Además, los jugadores también tienen que decidir cuál de los dos Héroes coloca su ficha (o fichas) de Héroe / Interacción / Comercio en el hexágono liberado.

En el caso de que un Héroe muera durante un Combate conjunto:

- ◆ Si solo muere un Héroe, lo que significa que el otro ha derrotado a los Monstruos, lo único que se divide entre los Héroes es la Reputación recibida. El resto de Recompensas, Botín y Trofeos se los queda el Héroe que ha sobrevivido.
- ◆ Si los dos Héroes mueren, pero derrotaron al menos a un Monstruo o Monstruo de Élite, lo único que se reparten es la Recompensa del Monstruo derrotado (se pierde el Botín y los Trofeos). El hexágono solo se considera liberado si **todos** los Monstruos que han participado en el Combate son derrotados. Si se consigue, se pone en el hexágono la ficha que corresponde, como siempre.

MUERTE DE UN HÉROE

Si un Héroe muere fuera del Combate, se llevan a cabo todos los pasos normales excepto en que solo se pierde 1 de Reputación (en lugar de 2).

Si el Héroe muere en Combate contra un Monstruo, se siguen las reglas normales de resurrección, excepto en que en lugar de que el jugador del Monstruo se quede con una ficha de Héroe del Héroe muerto, el muerto simplemente pierde 1 de Reputación.

Cuando se roba una carta de Oro después de resucitar hay que **recordar** añadir 1 carta de Oro a la provisión.

ACLARACIONES SOBRE EFECTOS DE LOSETAS DE HÉROE

CARGA FURIOSA (DRAL)

El primer ataque del primer Monstruo debe ser lanzado contra Dral. Se resta 2 del Valor de Combate del Monstruo, de la manera habitual.

LIBRO DE PODER (TAESIRI)

Cuando se está en Combate contra varios enemigos (debido a que se haya añadido un Monstruo por indicación de la carta de Comunidad activa), si Taesiri sobrevive, se pone **una** sola ficha de Héroe sobre la loseta de Libro de Poder.

ACLARACIONES SOBRE ENCUENTROS

PRISIONERO (SEÑOR)

Si se interactúa con el Prisionero después de haber participado en un Combate conjunto en el hexágono indicado y los dos Héroes sobreviven, solo se pone **una** ficha, de uno de los Héroes, sobre la carta de Encuentro.

ICONOS Y SÍMBOLOS NUEVOS



Calavera: Es el símbolo que aparece en todos los componentes que vienen en la expansión Fierce Powers & Crawling Shadows.



Cualquier tipo de Gema: Se coloca o se descarta una Gema cualquiera, excepto Diamante y Piedra Demoníaca.



Cualquier tipo de Esencia: Se coge o se descarta una Esencia cualquiera, excepto Corrupta.



Cualquier tipo de Recurso Natural: Se descarta una loseta cualquiera de Recurso Natural.



Cualquier tipo de Pergamino: Se descarta un Pergamino, de cualquier tipo.



Cualquier tipo de Trofeo: Se descarta una carta de Monstruo, de cualquier tipo, incluidas cartas de Monstruo de Élite.



Cualquier tipo de Trofeo de Monstruo de Élite: Se descarta un Trofeo cualquiera de Monstruo de Élite.



Trofeo con Salud del Monstruo: Se descarta cualquier número de Trofeos, de cualquier nivel, de manera que combinen un valor total de, al menos la Salud del Monstruo indicada.



Salud del Monstruo con un «+» antes del número: Es Salud adicional que tiene el Monstruo durante el Combate, se ponen fichas de Salud del Monstruo para recordar el valor.



Libro pequeño: Señala una ubicación / un efecto en el que se escoge una o más de las siguientes opciones (si no se indica otra cosa):

- ◆ Desbloquear espacios de Héroe y de Equipo del Tablero de Héroe, igual que si se estuviera en un Lugar de Comercio.
- ◆ Desvelar losetas de Héroe, comprar Equipo de las losetas de Héroe y entrenar Capacidades, igual que si se estuviera en un Lugar de Comercio.

Nota: No se pueden vender Objetos que se hayan quitado de los espacios de Héroe. Estos Objetos deberán colocarse en una de las Bolsas o quitarse del Tablero de Héroe sin recibir a cambio el precio de venta. Los Objetos solo se pueden vender en un Lugar de Comercio.



Ganancia de Gemas: Se recibe el número indicado de las Gemas mostradas, de cualquier tipo excepto Diamante y Piedra Demoníaca.



Magia Argétea: Solo hace falta descartar una carta de Plata para resolver el efecto de la segunda casilla de una carta de Plata.



Secuaz: Cráneo Volador

Secuaz: Carnicero Putrefacto

Secuaz: Señor Muerto Viviente



Líder: Es la persona que toma las decisiones si el grupo no consigue ponerse de acuerdo.



Valor de Intercambio: Es el precio de venta total máximo de los Objetos que un jugador puede intercambiar con los demás jugadores (siempre que sus Héroes estén en el mismo hexágono).

HÉROES



Eltree (verde)



Capacidad de Familiar



Alineamiento Hoja de Familiar



Alineamiento Luna de Familiar



Calavera Coronada / Loseta Inicial de Héroe de la Expansión

ESCENARIOS Y CONJUNTOS DE ESCENARIOS



Nigromante



Torre



Jefe Hidra



Comida adicional: Se desplaza la ficha de Comida sobre la carta de Ferocidad, tantos espacios como el valor del icono Comida.



Consumir Capacidad General: Consume una Capacidad de Primer Ataque / Capacidad entrenada, que esté en el Tablero de Héroe, a elección del jugador.



1 Punto Arcano: Cada ficha de Orbe representa 1 Punto Arcano y se usa para desplazarse por el Mapa de Dimensión e interactuar con las ubicaciones Cristal Arcano y Barrera Arcana.



Media Salud: La Salud del Monstruo se divide por dos, redondeando hacia arriba.



Cadáver: Se ha derrotado al Monstruo del hexágono y este ha sido liberado.



Condición de distancia: hexágono más lejano



Condición de distancia: hexágono más cercano



Jefe Demonio de Faer



Ubicación de Cabeza de Piedra que Habla



Ubicación Fantasma de Pecio



Rastros: Por cada ficha de Rastros que haya en el Mapa se añade 2 a la tirada de «Encontrar Rastro».



Capacidad Maldita: Se resta de todas las Tiradas de Héroe la suma de los valores del efecto Trébol de todas las fichas Capacidad Maldita que haya en las losetas de Héroe.



Armadura Dañada: Se resta 1 de los modificadores de Bolsa por cada ficha de Armadura Dañada que se haya puesto sobre la Armadura con la que se esté equipado. Los efectos de las Armaduras afectadas, y las Gemas que puedan tener, dejan de aplicarse.



Separadora para Descartes



Separadora para No Desveladas



Separadora para Desveladas



Jefe Behemot



ÍNDICE TEMÁTICO

- A**
Alineamiento de Familiar 7, 8, 9
Alineamiento Hoja de Familiar 7, 8
Alineamiento Luna de Familiar 7, 8
Alternativo 2
Ataque de Área 29, 33
- C**
Calavera 2
Calavera Coronada 13
Capacidad de Familiar 9, 11
Carta de Comunidad 28, 29, 32, 33
Carta de Recompensa 7
Carta de Secreto 19
Carta de Secuaz 7
Chamán 22
Ciervo 19, 20
Comunidad 28, 31, 32
Convocar a un Familiar 9
Cráneos Luminiscentes 21
Criatura 18
Cúpula 6
- D**
Dado de Combate 26-27, 28, 31
Dríada 7, 12
- E**
Elemental Corrupto 6, 21
Elemento 19, 20
Eltrea 7, 8, 9
Enemigo 29, 32
Ent 7, 12
Escarcela 21
- Esencia Corrupta 7, 21
Espíritu Halcón 7, 12
Exaltado 6
- F**
Fabricante de Armaduras 22
Familiar 7, 8, 9, 11
Ficha de Acometida 8, 12
Ficha de Elemento 19, 20
Fuego Fatuo 7, 11, 21
Fuego Fatuo Azul 21
Fuego Fatuo Rojo 21
- G**
Gusano Putrefacto 18, 19
- J**
Jugar con Fuego 26, 32
- L**
Libro pequeño 34
Líder 28, 29
Llamar a un Familiar 8
Lobo 7, 12, 19, 20
Loseta de Héroe de Mando 9
Loseta de Mapa de Corrupción 7
Loseta de Mapa de Ritual 25
Loseta de Mapa Inicial Cúpula 6
- M**
Magia Argéntea 17
Misión Personal 28, 30
Misión Personal Avanzada 30
Misión Personal de Élite 30
Misión Personal Inicial 28, 30
Módulo de juego 2
Mosca Putrefacta 18, 19
Movimiento del Familiar 8
- N**
Nivel de victoria 25, 28
- O**
Objetivo principal 25, 28
Ocultista 22
Oso 19, 20
- P**
Pájaro 19, 20
Pegaso 25
Permanente 2
Poder Corrupto 21, 26
Pozo 21
- R**
Recompensa de Ritual 25
- Ritual Faer 25
Roca Sangrienta 21
- S**
Salud de la Criatura 18
Secuaz 7, 32
- T**
Tablero de Familiar 7, 8, 9
Tarea 19, 20
- U**
Ubicación 11, 19
- V**
Vacío Elemental 23
Valor de Intercambio 29, 31

CRÉDITOS Y AGRADECIMIENTOS

FIERCE POWERS & CRAWLING SHADOWS

Equipo de Diea Games

TADEÁŠ SPOUSTA, MARKÉTA BLÁHOVÁ,
TOMÁŠ HOLEK, ALLADJEX

Arte

IVETA DOLEŽALOVÁ, PETR ŠTICH, JIŘÍ DVORSKÝ

Diseño Gráfico

IVETA DOLEŽALOVÁ, MARKÉTA BLÁHOVÁ

Escultura

VLADIMÍR TUREK

Equipo de mecenazgo

CHYNNA-BLUE SCOTT, BEN CLAPPERTON

Producción

CARL MATTHEWS

Reglamento

MARKÉTA BLÁHOVÁ, PHILIP PETTIFER, ALLADJEX

Traducción al español

JAVIER SEVILLA

Agradecemos de corazón toda la ayuda, sugerencias y apoyo financiero que hemos recibido en Kickstarter. Sin vosotros, esta expansión no se habría convertido en una realidad. Gracias a:

- ♦ TODOS NUESTROS AMIGOS Y PROBADORES
- ♦ TODOS NUESTROS APRECIADOS MECENAS

Si se necesita atención al cliente, contactar con steamforged-games.gorgias.help.

Es conveniente apuntar esta información como referencia.

DIEAGAMES.COM

STEAMFORGED.COM

Los componentes finales pueden variar respecto a los mostrados en imágenes.

¡AVISO! NO APROPIADO PARA NIÑOS DE MENOS DE 3 AÑOS. NO ES UN JUGUETE. NO SE HA DISEÑADO PARA QUE LO JUEGUEN MENORES DE 14 AÑOS.



EQUIPO DE STEAMFORGED GAMES

Fundadores

Mat Hart (CCO)
Rich Loxam (CEO)

Presidente ejecutivo

Simon Spalding

Representante no ejecutivo

Ron Ashitiani

Director de inversiones

Rob Jones

Diseño y desarrollo

Richard August
Jordan Connolly
Alex Hall
Ginny Loveday
Fraser McPetridge
Steve Margetson

Sherwin Matthews

Nick Niotis
Jamie Perkins

Arte y escultura

Ben Charles
Russ Charles
Holly Woolford

Maquetación y diseño gráfico

Elliott Smith
Jessica Santoso
Abigail Thornton
Joe Thornton
Kelly Vizma

Producción

Ben Clapperton
Candy Chan

Matthew Elliott

Carl Matthews
Lu Mingjing
Tom Rochford

Finanzas e informática

John Higham
Vanessa O'Brien
Amy Rapaport

Marketing y Community Management

Tom Hart
Steve Hough
Krystal Kennedy
Chynna-Blue Scott
Ben Taylor

Licencias y departamento comercial

Toby Davies
Firoz Rana
Jo Turner

Operaciones y entregas

Judy Guan
Richard Jennings

