

# EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

FIERCE POWERS & CRAWLING SHADOWS  
LIBRO DE ESCENARIOS

## ÍNDICE

Introducción .....	2
Carrera Desenfrenada .....	3
La Bruma de la Nigromancia .....	7
Cacería de Cabezas .....	10
Despertar del Segador de Almas .....	15
Encuentro con el Diablo .....	19
La Ira del Inframundo .....	23
Dimensión Arcana .....	28
Conjuntos de escenarios .....	32
Sendas Aterradoras .....	32
Despertar del Olvido .....	38
Objetivos principales y niveles de victoria	
-Comunidad .....	45



# INTRODUCCIÓN

Este librito contiene las reglas para los distintos escenarios. Cada escenario tiene una **dificultad** (normal, difícil o heroica) y un **tiempo de juego por jugador** que se indican en la presentación del escenario.

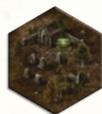
**Ejemplo:** El escenario *Carrera Desenfrenada* tiene una dificultad **difícil** y requiere **75 minutos por jugador**.

En este librito también se pueden encontrar diferentes conjuntos de reglas que se usan en los escenarios.

## CONJUNTOS DE REGLAS: FICHAS DE CEMENTERIO

En algunos escenarios se pondrán en el Mapa fichas de Cementerio.

Siempre que se entre en un hexágono que tenga una ficha de Cementerio, **habrá** que darle la vuelta a la ficha y aplicar los efectos que se indiquen en ella. A continuación, se retira la ficha del Mapa. El Héroe **no** pondrá ninguna de sus fichas en el hexágono.



Ficha de Cementerio

Los Poderes Elementales se resuelven antes de darle la vuelta a la ficha de Cementerio y aplicar sus efectos:

- ♦ **Poder Fuego:** Se sufren 2 Heridas, de la manera habitual. A continuación, se le da la vuelta a la ficha de Cementerio y se aplican sus efectos; esto significa que no se podrá curar al Héroe entre estos dos efectos.
- ♦ **Poder Agua:** Se sanan 2 Heridas, de la manera habitual. Si el Héroe va a usar el efecto del Poder Agua, deberá hacerlo antes de darle la vuelta a la ficha de Cementerio y aplicar sus efectos.

Si el Héroe muere debido al efecto de la ficha de Cementerio, se siguen los pasos de muerte y resurrección fuera del Combate, como de costumbre (ver **Reglamento**, página 25). Si se muere, no se recibe ninguno de los efectos de la ficha Cementerio. En ese caso, se deja la ficha de Cementerio en el hexágono, bocarriba. Si un Héroe vuelve a entrar en el hexágono **deberá** aplicar los efectos que aparecen en la ficha de Cementerio (incluidas las Heridas que corresponda sufrir). Después, la ficha se retira del Mapa.

## CONJUNTOS DE REGLAS: PURIFICACIÓN

En algunos escenarios se podrá usar las cartas de Purificación para quitar Elementales Corruptos del Mapa.

Si se está en un hexágono con un Elemental Corrupto (incluso los que aparecen en las losetas de Mapa Fijas de Corrupción y Fijas ) y se cumplen los requisitos de Purificación indicados en una de las cartas de Purificación reveladas (al descartarse de Objetos y/o mostrar cartas de Plata), se puede usar una Acción Gratuita para purificar la ubicación. Si se hace, se consigue la Recompensa indicada en la carta y se retira del hexágono el standee del Elemental Corrupto. Se dejan las fichas de Interacción que hubiera en el hexágono. Después se descarta la carta de Purificación. Al final del turno se revela una carta de Purificación del mazo de Purificación por cada carta de



Requisitos de Purificación

Recompensa

Purificación que se haya descartado. Si el mazo de Purificación se ha terminado, se baraja la pila de descartes y se crea un mazo nuevo.

**Nota sobre Comunidad:** Las cartas de Purificación se revelan al final de la ronda, no al final del turno del jugador.

Una vez hecho, ya se puede llevar a cabo una Acción Comercio o iniciar una Confrontación contra el Elemental original del hexágono, según indican las reglas normales.

Si se Purifica un Elemental Corrupto en un hexágono con un Monstruo sin derrotar, nada más hacerlo hay llevar a cabo la Acción Combate. Si no quedan Acciones Combate, no se puede Purificar el Elemental Corrupto, aunque sí se puede iniciar una Confrontación de la manera habitual.

Si se Purifica un Elemental Corrupto en un Lugar de Comercio, se quitan todas las **fichas de Interacción** que haya en el hexágono y se colocan en el Tablero de Comercio/Escenario, debajo del Contador de Rondas. Se usarán para la Puntuación Final, de la manera habitual.

Si se Purifica un Elemental Corrupto que está impreso en una de las losetas de Mapa de Corrupción o Fijas de , se siguen los pasos siguientes por orden:

- ♦ Se quitan todas las fichas de Interacción del hexágono y se ponen en el Tablero de Comercio/Escenario, debajo del Contador de Rondas. Se usarán para la Puntuación Final, de la manera habitual.
- ♦ Se coloca una ficha de Vacío en el hexágono, que es una ficha de Páramo con el lado de Vacío hacia arriba.



## CONJUNTOS DE REGLAS: FICHAS DE VACÍO

En algunos escenarios se ponen fichas de Vacío en el Mapa.

Los hexágonos cubiertos por fichas de Vacío pierden sus Poderes Elementales hasta el final de la partida, aunque eso no significa que no se pueda entrar, atravesar o terminar el movimiento en un hexágono con una ficha de Vacío. Los hexágonos con fichas de Vacío cuentan como si estuvieran vacíos.

## CONJUNTOS DE REGLAS: BRÚJULA

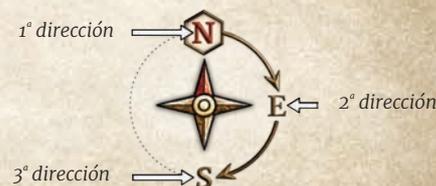
En algunos escenarios hay losetas de Brújula, que se usan para determinar ubicaciones concretas del Mapa.



Loseta de Brújula

Si el escenario lo indica, se roba una loseta de Brújula y se usa el símbolo de la Brújula que hay en la cara de la loseta para determinar una ubicación en concreto.

Se escoge la ubicación que esté más cerca del borde del Mapa que se indique con la 1ª dirección (que se indica en la loseta de Brújula, con un borde de hexágono).



**Ejemplo:** Para esta loseta de Brújula hay que escoger la ubicación que esté más cerca del borde norte del Mapa, la posición que está más al norte.

Si hay un empate, se escoge, de entre las losetas empatadas, la que esté más cerca del borde del Mapa que indique la siguiente dirección (siguiendo la flecha de la loseta de Brújula).

En las losetas de Mapa hay unos símbolos pequeños, en la parte superior e inferior de las losetas, que se corresponden con el Norte y el Sur.



Una vez se ha determinado la ubicación, se descarta la loseta de Brújula.

**Nota:** La loseta de Brújula se usaba en el juego básico, en el escenario Defensa de los Asentamientos. Se puede encontrar un ejemplo bastante completo de cómo determinar ubicaciones en el Libro de escenarios, en la página 11.

## CONJUNTOS DE REGLAS: MINIATURAS QUE BLOQUEAN (NO ELEMENTALES)

Hay varios escenarios en los que se coloca una miniatura o un standee en un hexágono y se indica que hay que colocarla en un hexágono que no contenga «miniaturas que bloquean (no Elementales)».

Una miniatura que bloquea es **cualquier** standee o miniatura a excepción de un Elemental (Corrupto o no).

## CONJUNTOS DE REGLAS: ATAQUE FUERA DE UNA ACCIÓN COMBATE

Cuando un Héroe ataque o impacte a algo con un ataque o similar, pero sin usar una Acción Combate, **no podrá** usar Objetos ni Capacidades que muestren un icono de Dragón Tachado. Dicho de otra manera, si se ataca una Torre o a Adraghor (escenario Despertar del Segador de Almas), o al impactar al Cristal Arcano o a la Barrera Arcana (escenario Dimensión Arcana), etc.



## CONJUNTOS DE REGLAS: COMBATE CON SECUACES

En algunos escenarios se pondrán en el Mapa Secuaces y los Héroes tendrán que luchar contra ellos.

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 la Recompensa que aparece en la carta de Recompensas del Secuaz o en el dorso de la carta de Secuaz.

Requisito de Reputación para conseguir la Recompensa



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.

## CARRERA DESENFRENADA

DIFÍCIL 75' / 3

*¿Lo escucháis? ¿Esos sonidos que vienen del bosque? Tenemos que ayudarlos... antes de que su madre aplaste nuestras casas y arrase nuestros campos.*

**Duración de la partida:** Hasta 12 rondas de juego.

**Objetivo:** Proteger y alimentar a las crías de Behemot en las 4 Colonias.

La partida termina al final de la ronda en la que todas las Colonias se hayan salvado.

**Reglas de preparación:** La loseta de Mapa Inicial es la que muestra una Iglesia y no un Sacerdote. Se crea una pila de losetas de Mapa según indica la tabla (ver página 4). Se usan las losetas de Mapa Fijas del juego básico. Las losetas de Mapa Fijas de la expansión  se dejan en la caja. En este escenario se usan las losetas de Mapa Colonia, una por cada Capítulo, del I al IV.



Losetas de Mapa de Colonia

Se cogen las 4 cartas de Colonia y se ponen bocarriba en un lugar accesible.

Se barajan las cartas de Pisoteo y se crea el mazo de Pisoteo, que se coloca, bocabajo, al lado de las cartas de Colonia.

Las fichas de Pisoteo se dejan en un lugar cercano.

Se barajan las losetas de Brújula para formar una pila que se coloca, bocabajo, al lado de las fichas de Pisoteo.



Cartas de Colonia



Mazo de Pisoteo



Fichas de Pisoteo



Losetas de Brújula

Se colocan las fichas de Iniciativa en los espacios 1, 4 y 8 del Contador de Rondas, con el número hacia arriba y en orden ascendente. Las fichas indican el nivel de Monstruo preferido del Behemot (ver más adelante) y las rondas en las que se cambia el nivel de Monstruo preferido.



Se usan Monstruos de Élite de nivel 1 y nivel 2 (ver **Reglamento**, página 30).

Todos los jugadores comienzan la partida con una **Poción de Sanación**.

## REGLAS ESPECIALES

Cuando se revele la primera loseta de Mapa que muestre un hexágono de Montañas con un Monstruo sin derrotar, se coloca sobre el hexágono de Montañas con Monstruo sin derrotar el standee del Behemot y una ficha de Pisoteo, con el lado Media Salud hacia arriba. El Behemot mueve de manera inmediata (ver **Movimiento del Behemot**, a la derecha).



Ficha de Pisoteo con el lado Media Salud hacia arriba

Además, a partir de este momento, el Behemot moverá **antes del turno de cada jugador**.

Un Héroe no puede entrar en un hexágono en el que esté el Behemot.

**Nota:** Siempre que el Behemot mueva, es buena idea coger la carta superior del mazo de Pisoteo y ponerla bocabajo delante del jugador que tendrá el turno siguiente, como recordatorio de que el Behemot mueve antes de que el jugador comience su turno. Si se hace así, se revela y se resuelve esa carta, no la primera carta del mazo de Pisoteo.

### Preparación del Mapa para Carrera Desenfrenada

Capítulo		I	II	III	IV	V
	1J	2*	2*	2*	2*	2*
	2-4J	3	3	3	3	3
	1-2J	-	1	-	1	-
	3-4J	-	2	-	1	-
	1J	1	1	1	1	-
	1J	2	1	2	1	2
	2J	2	2	2	2	2
	3J	3	4	3	3	3
	4J	4	5	4	4	4
	4J	4	5	4	4	4

\* Las losetas de Mapa Fijas específicas para los dos tipos de modos solitarios se pueden encontrar en el **Reglamento**, página 31.

## MOVIMIENTO DEL BEHEMOT

Cuando se ha puesto el standee del Behemot en el Mapa se revela y se resuelve la primera carta del mazo de Pisoteo. Esto se hace de manera inmediata la primera vez y, a partir de entonces, antes de que comience el turno de cada jugador. La carta ayuda a determinar hacia qué Monstruo mueve y pisotea el Behemot.

Si el mazo de Pisoteo se ha terminado, se baraja la pila de descartes y se crea un mazo nuevo.

Para determinar hacia qué Monstruo mueve y pisotea el Behemot, se llevan a cabo los pasos siguientes:

1. El Behemot tiene un nivel de Monstruo preferido, que se corresponde con la ronda de juego en curso de la siguiente manera:
  - ◆ Nivel 1 de Monstruo en las rondas 1, 2 y 3,
  - ◆ Nivel 2 de Monstruo en las rondas 4, 5, 6 y 7,
  - ◆ Nivel 3 de Monstruo en las rondas 8 y posteriores.

El Behemot nunca moverá a un hexágono en el que haya una miniatura que bloquee (no Elemental). Si no quedan en el Mapa Monstruos sin derrotar del nivel adecuado y en un hexágono adecuado, el Behemot irá hacia un Monstruo de un nivel menos (si es posible). Si sigue sin haber Monstruos adecuados en el Mapa, el Behemot irá hacia un Monstruo de un nivel menos (si es posible). En el raro caso de que no haya Monstruos adecuados en el Mapa, el Behemot no ira hacia un Monstruo ni lo pisoteará. El Behemot nunca moverá hacia o pisoteará un Monstruo de nivel superior al nivel preferido para la ronda de juego en curso.

2. Cuando se conoce el nivel de Monstruo preferido, queda determinar el Monstruo concreto. Si solo queda en el Mapa 1 Monstruo sin derrotar del nivel preferido, ese será el Monstruo escogido. Si en el Mapa hay 2 o más Monstruos sin derrotar del nivel preferido, primero se intenta escoger en función de las condiciones de distancia de la carta de Pisoteo.

Las condiciones de Pisoteo se explican a continuación (siempre hay dos diferentes en cada carta de Pisoteo). Si la condición A no se cumple, se usa la condición B.



Se escoge el Monstruo sin derrotar del nivel preferido que esté en el hexágono **más lejano**, medido en línea recta y que **no tenga** una ficha de Pisoteo.



Se escoge el Monstruo sin derrotar del nivel preferido que esté en el hexágono **más cercano**, medido en línea recta y que **no tenga** una ficha de Pisoteo.



Se escoge el Monstruo sin derrotar del nivel preferido que esté en el hexágono **más lejano**, medido en línea recta y que **tenga** una ficha de Pisoteo, con el lado **Media Salud** hacia arriba.



Se escoge el Monstruo sin derrotar del nivel preferido que esté en el hexágono **más cercano**, medido en línea recta y que **tenga** una ficha de Pisoteo, con el lado **Media Salud** hacia arriba.

Si hay un empate entre 2 o más Monstruos, se escoge el que esté en la dirección que tenga el número más bajo en los hexágonos numerados de la carta de Pisoteo.

Si no hay Monstruos del nivel preferido en línea recta desde el Behemot, se revela la primera loseta de Brújula. Para determinar el Monstruo hacia el que moverá y pisoteará el Behemot, se siguen las reglas normales de **Brújula**, de la **página 2**.

3. Se mueve el Behemot hacia el Monstruo escogido.

#### Notas:

Cuando el Behemot entra en un hexágono en el borde del Mapa no se revelan nuevas losetas de Mapa.

El movimiento del Behemot se considera un Teletransporte, así que no puede verse bloqueado y ningún Héroe puede morir por el movimiento del Behemot por el Mapa.

Si el Behemot mueve, al terminar su movimiento:

- Si no hay ninguna ficha de Pisoteo en el hexágono en el que está, se coloca una, con el lado **Media Salud** hacia arriba. Si el hexágono aún no ha sido liberado, hay que consultar **Lucha contra un Monstruo Pisoteado**, justo a la derecha.



Media Salud

- Si ya hay una ficha de Pisoteo en el hexágono en el que está, se le da la vuelta para que muestre el lado **Cadáver**. Se ha derrotado al Monstruo del hexágono y este se considera liberado hasta que termine la partida. Se deja la ficha de Pisoteo en el hexágono, hará falta para alimentar a las crías de Behemot en las Colonias (ver **Proteger y Alimentar a las Crías de Behemot**, justo a la derecha).



Media Salud

Cadáver

**Ejemplo:** Es la ronda 5, así que el Behemot intenta pisotear a un Monstruo de nivel 2. No hay Monstruos de nivel 2 en el Mapa, así que el Behemot intentará pisotear a un Monstruo de nivel 1. No hay Monstruos de nivel 1 en línea recta desde el Behemot y que no tengan una ficha de Pisoteo en su hexágono (condición de distancia A), pero sí que hay Monstruos de nivel 1 en línea recta desde el Behemot y con una ficha de Pisoteo en su hexágono. Los Monstruos de nivel 1 más cercanos (condición de distancia B) son dos y están a la misma distancia, de 2, uno en la dirección 4 y el otro en la dirección 6. Como el 4 es el número más bajo de los dos, el Behemot pisotea el Monstruo de nivel 1 en esa dirección. Se coloca al Behemot en ese hexágono y se le da la vuelta a la ficha de Pisoteo, para que muestre el lado **Cadáver**.



## LUCHA CONTRA UN MONSTRUO PISOTEADO

Si un Héroe entra en un hexágono con una ficha de Pisoteo que está del lado **Media Salud**, se lleva a cabo la Acción Combate normal, pero con la siguiente excepción:

- Nada más sacar la carta de Monstruo, se ponen sobre su carta tantas fichas de Daño del Héroe como la mitad del valor de Salud del Monstruo, redondeado hacia abajo. **Ejemplo:** La Salud del Monstruo es 11. Eso significa que se ponen 5 fichas de Daño del Héroe sobre la carta del Monstruo.
- Si el Monstruo es derrotado se retira del Mapa la ficha de Pisoteo. Se gana **1 menos de Reputación** de lo que diga la Recompensa de la carta del Monstruo. El Botín, el Trofeo (si se quiere recoger) y la colocación de fichas en el Mapa siguen las reglas normales.
- Si el Héroe muere, se deja la ficha de Pisoteo en el hexágono y se siguen los pasos de Muerte y resurrección durante el Combate, de la manera que se explica en el **Reglamento**, página 25.

## PROTEGER Y ALIMENTAR A LAS CRÍAS DE BEHEMOT.

Para proteger y alimentar a una cría de Behemot primero hay que, o derrotar a un Monstruo o Monstruo de Élite no pisoteado que esté al lado de una Colonia, o llevar un Cadáver o un Trofeo a una Colonia.

Si se derrota a un Monstruo o Monstruo de Élite en un hexágono que **no tenga** una ficha de Pisoteo y que esté adyacente a una Colonia, cuando el Combate termina se pone una de las fichas de Héroe en la carta de la Colonia en cuestión. Si el hexágono está adyacente a más de una Colonia, se escoge una y se pone una ficha de Héroe sobre la carta de la Colonia escogida.

Para recoger un Cadáver, se entra en un hexágono que tenga una ficha de Pisoteo con el lado de Cadáver hacia arriba. Se coge una ficha de Pisoteo y se coloca en el hexágono en el que se ha derrotado al Monstruo la ficha (o fichas) que correspondan (1 ficha de Héroe, 1 ficha de Comercio o 2 fichas de Interacción). No se recibe el Botín de ese hexágono. Tampoco se consigue ninguna de las Recompensas normales que se habrían conseguido si se hubiera derrotado al Monstruo. La ficha de Pisoteo es ahora un Cadáver y se considera un Objeto, por lo que hay que llevarlo en una de las Bolsas.

Si se entra en una Colonia con un Cadáver (ficha de Pisoteo), se puede devolver la ficha de Pisoteo a la reserva y ganar la Recompensa de Pisoteo que indique la carta de la Colonia. Después se coloca una de las fichas de Héroe sobre la carta de la Colonia.



Recompensa por un Cadáver

Recompensa por un Trofeo de nivel 1

Si se entra en una Colonia con un Trofeo que aparezca en la carta de esa Colonia, se puede descartar el Trofeo en la pila que corresponda y ganar la Recompensa de Trofeo que indique la carta de la Colonia. Después se coloca una de las fichas de Héroe sobre la carta de la Colonia.

Se puede entrar en el hexágono de Colonia, o atravesarlo o terminar en él el movimiento incluso si no se tiene una ficha de Héroe sobre su carta de Colonia. Solo hay restricciones para el Portal que hay en cada hexágono de Colonia. No se puede usar el Portal a menos que se tenga al menos una de las fichas de Héroe sobre la carta de la Colonia.



Portal de un hexágono de Colonia

Hay un límite al número total de fichas de Héroe que puede haber sobre una carta de Colonia, que es igual al número de jugadores multiplicado por tres. Cuando se llega a ese límite la Colonia se considera salvada y los jugadores ya no podrán poner más fichas de Héroe sobre su carta (ver **Salvar una Colonia**, justo a continuación).

## SALVAR UNA COLONIA

Una Colonia se considera salvada si hay un número de fichas de Héroe igual a tres veces el número de jugadores (las partidas de 1 jugador son una excepción, como se explica en **Excepciones para partidas de 1 jugador**, a la derecha).

Cuando se salva una Colonia, se dejan a un lado las fichas de Héroe de la carta de Colonia y se da la vuelta a dicha carta, para mostrar su otro lado.

Se coloca una ficha de cada Héroe que tuviera fichas de Héroe sobre la carta de Colonia en el espacio apropiado del dorso de la carta, que depende del número de fichas de Héroe que tuviera en la carta: El jugador que tuviera la mayor cantidad de fichas de Héroe sobre la carta de Colonia pone una de sus fichas de Héroe en el espacio 1; el segundo que tuviera más, pone una de sus fichas de Héroe sobre el espacio 2; y así los demás.

Si hay varios jugadores que han puesto el mismo número de fichas de Héroe sobre la carta de Colonia, sus fichas de Héroe se ponen en el mismo espacio, pero entonces el siguiente espacio (o siguientes espacios) se ignora: si hay 2 fichas de Héroe en 1 espacio, se ignora el siguiente; si hay 3 fichas de Héroe en 1 espacio, se ignoran los dos siguientes).

Cuando se han puesto las fichas de Héroe de todos los jugadores que tenían fichas sobre la carta de la Colonia, se devuelven las fichas sobrantes a los jugadores correspondientes.

La partida termina al final de la ronda en la que todas las Colonias se hayan salvado.

**Ejemplo:** En una partida de 3 jugadores se salva una Colonia que tiene 9 fichas de Héroe sobre su carta. Skoldur y Taesiri tienen 4 fichas de Héroe sobre la carta de Colonia, mientras que Dral solo tiene 1 ficha de Héroe sobre la carta. La Colonia ha sido salvada, así que se le da la vuelta a su carta y se pone una de las fichas de Héroe de Skoldur y una de las de Taesiri en el espacio 1 del dorso. Se ignora el espacio 2. A continuación, se pone una de las fichas de Héroe de Dral en el espacio 3 del dorso de la carta.



## EXCEPCIONES PARA PARTIDAS DE 1 JUGADOR

En una partida de 1 jugador se salva una Colonia que tiene 6 fichas de Héroe sobre su carta, lo que es el mismo número que en una de 2 jugadores.

Siempre que se revele una carta de Pisoteo se ponen, sobre la carta de Colonia de número más bajo de una colonia revelada, pero todavía no salvada, una o dos fichas de Héroe (lo que indique la carta de Pisoteo) de un Héroe que no esté en juego. Si ninguna Colonia cumple los requisitos o la carta de Pisoteo no indica fichas de Héroe, entonces no se pone ninguna.

Ficha de Héroe sobre una carta de Pisoteo



Si en una carta de Pisoteo salen 2 fichas de Héroe y una Colonia se salva al poner la primera, se pone la segunda en la siguiente carta de Colonia que toque.

## PUNTUACIÓN FINAL

Además de la puntuación normal, los Héroes reciben Reputación en función del número de Colonias sobre las que tienen una ficha de Héroe y, en cada caso, por el espacio en el que está la ficha de Héroe. Se puede ver mejor en las tablas de la derecha.

Número de Colonias	★	🛡️	★
1	1	1	5
2	3	2	3
3	6	3	1
4	10	4	0

Si hay varios jugadores que tienen su ficha de Héroe en el mismo espacio de la carta de Colonia, se suma la Reputación de ese espacio y de los espacios que se han ignorado por debajo, y se divide, redondeando hacia abajo, el total por el número de jugadores que tienen su ficha de Héroe en ese espacio.

**Ejemplo:** Dos jugadores tienen su ficha de Héroe en el espacio 1 de una carta de Colonia, de manera que cada uno gana 4 de Reputación  $(5 + 3) / 2 = 4$ . El tercer jugador tiene su ficha de Héroe en el espacio 3, así que gana 1 de Reputación.

Una bruma densa y sobrenatural reptando inundando el territorio y haciendo que se os encojan los corazones cuando los atrapa con sus frías y aterradoras garras. ¡Deprisa! ¡No hay tiempo que perder! Hay que encontrar la fuente del poder del nigromante, que estará escondida en alguna parte dentro de este laberinto de corrupción.

**Duración de la partida:** Según el nivel de dificultad, hasta 9 o hasta 11 rondas (hasta 11 o 13 rondas de juego para una partida de 1 jugador).

**Objetivo:** Según el nivel de dificultad, encontrar un camino en la bruma para llegar hasta la Guarida del Nigromante antes de que termine la ronda 9 o 11 (final de la ronda 11 o 13 para una partida de 1 jugador).

La partida termina al final de la ronda en la que se revela la loseta de Mapa de la Guarida del Nigromante.

**Reglas de preparación:** La loseta de Mapa Inicial es la que muestra una Iglesia y no un Sacerdote. Se crea una pila de losetas de Mapa según indica la tabla. Se usan las losetas de Mapa Fijas de la expansión . Las losetas de Mapa Fijas del juego básico se dejan en la caja.

En este escenario se usan las losetas de Mapa de Torre, así como la loseta de Mapa Guarida del Nigromante. Además, siempre se usan las losetas de Mapa de Corrupción, tal y como se describen en el **Reglamento** , página 7.



Ejemplo de una Torre

Guarida del Nigromante

Ejemplo de una Loseta de Mapa de Corrupción

Se devuelven a la caja todas las losetas de Mapa de Encuentro, así como las cartas de Encuentro: no se usarán en este escenario.

**Atención:** Jugar con los Rituales Faer y el Pegaso en una partida de 1 jugador aumenta mucho la dificultad, no lo recomendamos.

Comenzando por el espacio al norte de la loseta de Mapa Iglesia y siguiendo en sentido horario, se revelan y se colocan 6 losetas de Mapa alrededor de la Iglesia, de manera que queden revelados todos los hexágonos que hay alrededor de la loseta de Mapa Iglesia.



## Preparación del Mapa de La Bruma de la Nigromancia

Capítulo		I	II	III	IV	V
	1J	2*	2*	2*	2*	2*
	2-4J	3	3	3	3	3
	1-4J	1	1	1	1	1
	1J	3	2	2	2	1
	2J	2	3	2	2	1
	3J	2	5	4	5	2
	4J	2	7	6	6	3

\* Las losetas de Mapa Fijas específicas para los dos tipos de modos solitarios se pueden encontrar en el **Reglamento** , página 6.

Se separan las cartas de Misión de Torre en función de su color y se colocan en una única pila, que se deja a mano.

Se coloca una ficha de Catalejo en cada Tablero de Héroe y se dejan las demás en un lugar accesible.

Se deja una pila de fichas de Páramo cerca, con el lado Vacío hacia arriba (en este escenario se las llamará fichas de Vacío).



Cartas de Misión de Torre



Fichas de Catalejo



Fichas de Vacío



Losetas de Brújula



Fichas de Cementerio

Se crean pilas separadas y barajadas con las losetas de Brújula y de Cementerio, y se colocan bocabajo en un lugar que quede a mano.

Se escoge una de las dos dificultades del escenario: Dificil o Heroica. La dificultad determina la duración de la partida y las rondas en las que se colocan Elementales Corruptos alrededor de las Torres.

### 1. Dificultad Dificil

- ♦ **Duración de la partida:** Hasta 11 rondas de juego; hasta 13 rondas de juego para partidas de 1 jugador.
- ♦ **Colocación de Elementales Corruptos:** Rondas 4, 7 y 10; rondas 5, 8 y 11 para partidas de 1 jugador.

## 2. Dificultad Heroica

- ♦ **Duración de la partida:** Hasta 9 rondas de juego; hasta 11 rondas de juego para partidas de 1 jugador.
- ♦ **Colocación de Elementales Corruptos:** Rondas 4, 7 y 9; rondas 5, 8 y 10 para partidas de 1 jugador.

En función de la dificultad escogida, se colocan en el Contador de Rondas fichas de Iniciativa con el número hacia arriba y en orden ascendente en los espacios 4, 7 y 10 (5, 8 y 11 para partidas de 1 jugador) en Difícil o en los espacios 4, 7 y 9 (5, 8 y 10 para partidas de 1 jugador) en Heroica. Las fichas señalan las rondas en las que se colocarán Elementales Corruptos.

**Ejemplo:** En nivel Difícil se coloca la ficha «1» de Iniciativa en el espacio 4, la ficha «2» de Iniciativa en el espacio 7 y la ficha «3» de Iniciativa en el espacio 10 del Contador de Rondas.



Se crea un mazo con las cartas de Purificación, que se deja a mano y boca abajo. Se revelan las 2 primeras cartas (es buena idea dejar la segunda sobre el mazo, para ahorrar espacio). Las reglas completas de Purificación se pueden encontrar en la **página 2**.



Cartas de Purificación

Se usan Monstruos de Élite de nivel 1 y nivel 2 (ver **Reglamento**, página 30).

Todos los jugadores comienzan la partida con 4 de Oro y una Poción de Sanación.

## REGLAS ESPECIALES

### FICHAS DE CATALEJO

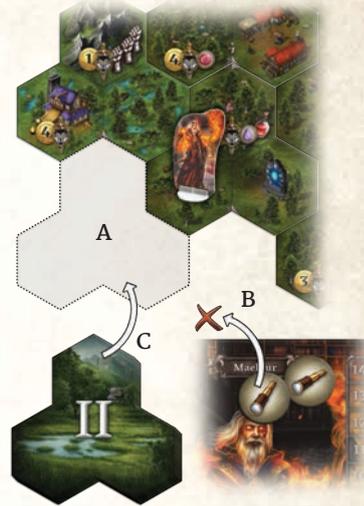
Las fichas de Catalejo no son Objetos, así que no hace falta llevarlas en las Bolsas. En este escenario se usan para revelar losetas de Mapa.

### REVELAR LOSETAS DE MAPA

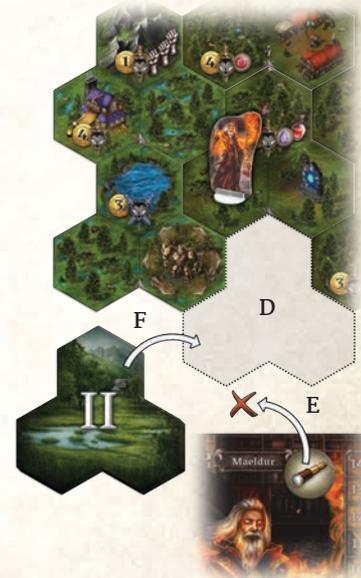
En este escenario las losetas de Mapa no se revelan de la manera habitual. El procedimiento es que siempre que un Héroe entre en un hexágono que esté en el borde del Mapa, si tiene al menos una ficha de Catalejo en el Tablero de Héroe, **tendrá** que gastar la ficha de Catalejo y añadir una loseta de

Mapa al Mapa. Si hay más de un sitio en el que se pueda añadir una loseta de Mapa, se escoge dónde se va a colocar la loseta antes de robarla de la pila. Si hay otro espacio para añadir otra loseta de Mapa y el Héroe sigue teniendo una ficha de Catalejo en su Tablero de Héroe, **tendrá** que gastar otra ficha de Catalejo y añadir otra loseta de Mapa. Por cada loseta de Mapa que se coloca se gana 1 de Reputación y 2 de Oro.

**Ejemplo:** El jugador lleva a Maeldur y tiene 2 fichas de Catalejo. Maeldur llega al borde del Mapa. Hay 2 sitios en los que se puede añadir una loseta de Mapa. El jugador escoge un espacio que está pegado a Maeldur (A) y gasta una ficha de Catalejo (B), así que añade una loseta de Mapa (C).



Aún queda otro lugar para colocar una loseta de Mapa, al lado de Maeldur, (D), así que el jugador tendrá que gastar su última ficha de Catalejo (E) para revelar una loseta de Mapa más (F). El jugador recibe inmediatamente 2 de Reputación y 4 de Oro.



**Nota:** Si no se tiene una ficha de Catalejo en el Tablero de Héroe se sigue **pudiendo** entrar en un hexágono del borde del Mapa.

### A TRAVÉS DE LA BRUMA

Cuando un jugador revela una loseta de Mapa de Torre, se cogen todas las cartas de Misión de Torre del mismo color, se barajan y se escoge al azar un número de ellas igual al número de jugadores +2. Después se colocan boca abajo, formando el mazo

de Misión de Torre para la Torre de ese color. El resto de cartas de Misión de Torre de ese color se dejan en la caja, sin mirarlas antes.

- ◆ 1 jugador: 3 cartas
- ◆ 2 jugadores: 4 cartas
- ◆ 3 jugadores: 5 cartas
- ◆ 4 jugadores: 6 cartas



Se revelan las 2 primeras cartas del mazo y se colocan boca arriba (es buena idea dejar la segunda sobre el mazo, para ahorrar espacio).

Después, se coloca una ficha de Cementerio en cada uno de los hexágonos que rodean a la Torre recién revelada (ver **Fichas de Cementerio**, página 2).

## COMPLETAR CARTAS DE MISIÓN DE TORRE



Si se entra en una Torre (en el centro de la loseta de Mapa de Torre), se puede completar, con una Acción Gratuita, una o las dos cartas de Misión de Torre asociadas, siempre que se cumplan los requisitos de la misión, que aparecen en la carta (descartarse de cartas de Oro y/o Plata, además de Objetos). Si se hace, se recibe la Recompensa que aparece en

la carta (incluyendo fichas de Catalejo) y se descarta la carta de Misión de Torre en la pila de descartes que le corresponda.

**Nota:** Si en los requisitos de la Misión de Torre hay una barra inclinada, significa que se puede descartar lo que hay a la derecha de la barra o lo que hay a la izquierda.

Después de entrar en una Torre y decidir si se va a completar alguna de las cartas de Misión de Torre, el Héroe recibe un Teletransporte hasta a 4 hexágonos de distancia, con una distancia mínima de 1. El Héroe debe llevar a cabo el Teletransporte incluso si no ha completado ninguna carta de Misión de Torre.

Al final del turno se revela una carta de Misión de Torre por cada carta que se haya descartado. Si el mazo de Misión de Torre se ha terminado, eso significa que en esa Torre ya no se pueden completar más Misiones de Torre.

**Nota:** A diferencia de las cartas de Encuentro, las cartas de Misión de Torre no se usan para la Puntuación Final.

## COLOCACIÓN DE ELEMENTALES CORRUPTOS

Cuando llega el comienzo de la ronda 4 (o la 5 en partidas de 1 jugador), los jugadores comprueban si se han revelado todas las losetas de Mapa del Capítulo II, para determinar cuántos Elementales Corruptos se colocan en el Mapa.

- ◆ Si se han revelado todas las losetas de Mapa del Capítulo II, solo se revela 1 Elemental Corrupto.
- ◆ Si queda al menos una loseta de Mapa del Capítulo II en la pila de losetas de Mapa, no se han revelado todas y los Elementales Corruptos se colocan de la siguiente manera:
  - Partida de 1 jugador: 2 Elementales Corruptos
  - Partida de 2 y 3 jugadores: 3 Elementales Corruptos
  - Partida de 4 jugadores: 4 Elementales Corruptos

Los Elementales Corruptos se colocan en los Lugares de Comercio más cercanos y/o en los Elementales no Corruptos más cercanos al centro de la loseta de Mapa de Torre del Capítulo I (la Torre azul). Se colocan los standees de los Elementales Corruptos en los lugares que les correspondan. Se dejan las fichas de Interacción y de Comercio donde están.

No se pueden poner un Elemental Corrupto en un sitio donde haya uno o más Héroes, así que, a la hora de colocarlos, se ignoran esas ubicaciones. No se puede poner un Elemental Corrupto donde haya un Héroe, pero sí se puede poner donde haya un Familiar.

Si hay un empate a la hora de decidir la ubicación más cercana, entre Torres Matadragones y otras ubicaciones, las Torres Matadragones tienen prioridad.

**Importante:** El centro de las Torres Matadragones, una loseta Especial, se considera que está a una distancia de 1 del resto de los hexágonos de esa loseta.

Siempre que haya un empate se usan las reglas de **Brújula** para decidir entre las ubicaciones empatadas, tal y como se describen en la **página 2**.

Se procede de manera similar al comienzo de las rondas 7 y 10, pero ahora se comprueba si se han revelado todas las losetas de Mapa del Capítulo III (ronda 7) o el Capítulo IV (ronda 10), y se colocan los Elementales Corruptos en los Lugares de Comercio más cercanos y/o en los Elementales no Corruptos más cercanos al centro de la Torre amarilla del Capítulo II (ronda 7) o la Torre roja del Capítulo III (ronda 10). Si esa loseta de Mapa de Torre no se ha revelado todavía, se usa como referencia la loseta de Mapa de Torre del Capítulo más cercano.

**Nota:** En el caso de dificultad Heroica y una partida de 1 jugador, se procede en las rondas que correspondan, según se explica en las páginas 7 y 8.

**Ejemplo:** En una partida de 3 jugadores, al principio de la ronda 4 queda en la pila una loseta de Mapa del Capítulo II, así que se coloca un Elemental Corrupto en las tres ubicaciones más cercanas a la Torre azul, de entre los Lugares de Comercio y los Elementales no Corruptos.

Los primeros dos Elementales Corruptos se ponen en los Mercaderes y en el Elemental de Tierra que está más cerca de la Torre azul (las dos ubicaciones están a 2 de distancia).

Después hay dos ubicaciones a la misma distancia de la Torre azul: tanto un Elemental de Aire como los Alquimistas están a 3 de distancia. Según la loseta de Brújula revelada, el tercer Elemental Corrupto debe ponerse en la ubicación que esté más cerca del borde este del Mapa (tal y como indica el borde de hexágono que hay en esa dirección, en la loseta de Brújula). Así que el tercer Elemental Corrupto se pone sobre el Elemental de Aire, ya que está más cerca que los Alquimistas del borde este del Mapa.



## STANDEES DE ELEMENTAL CORRUPTO

Si en una ubicación hay un standee de Elemental Corrupto, no se puede llevar a cabo la Acción Combate o Comercio, ni iniciar una Confrontación con el Elemental original, a menos que la ubicación haya recibido una Purificación (ver **Purificación**, página 2). Además, el Poder Elemental del Elemental original no estará activo hasta que la ubicación reciba una Purificación. En cualquier caso, sí se puede iniciar una Confrontación contra el Elemental Corrupto, siguiendo las reglas habituales, aunque solo se puede hacer si en ese hexágono no se tiene una de las fichas de Interacción, por haber iniciado una Confrontación contra el Elemental de ese hexágono.

## EL BORDE DE LA BRUMA

Cuando se revela la loseta de Mapa con la Guarida del Nigromante, el jugador que la ha revelado recibe 2 de

Reputación y la partida terminará al final de la ronda en curso. Los jugadores siguen pudiendo completar Misiones de Torre.

## RESOLUCIÓN DEL ESCENARIO

- Si se localiza la Guarida del Nigromante, todos los Héroes ganan 10 de Reputación. Además, se gana 1 de Reputación por cada ficha de Catalejo que se tenga en el Tablero de Héroe.
- Si no se localiza la Guarida del Nigromante antes de la ronda 11, los Héroes han fracasado.  
**Nota:** En el caso de dificultad Heroica y una partida de 1 jugador, se procede en las rondas que correspondan, según se explica en las páginas 7 y 8.

Sea cual sea el resultado se procede con la Puntuación Final, de la manera habitual. Cuando se calcula la Puntuación Final de los Héroes, hay que recordar contar las fichas de Interacción colocadas sobre el Tablero de Comercio/Escenario.

## CACERÍA DE CABEZAS

HEROICA / LEGENDARIA 100' /

*Una peligrosa hidra despierta de su letargo con un hambre insaciable. Con tantas bocas que alimentar, se come todo lo que ve y cada comida hace que aumente su poder.*

**Duración de la partida:** Según el nivel de dificultad, hasta 8 o hasta 9 rondas de juego.

**Objetivo:** Según el nivel de dificultad, derrotar a la Hidra antes del final de la ronda 8 o 9.

La partida termina al final de la ronda en la que la Hidra haya sido derrotada.

**Reglas de preparación:** La loseta de Mapa Inicial es la que muestra una Iglesia y no un Sacerdote. Se crea una pila de losetas de Mapa según indica la tabla (ver **página 11**).

Las losetas de Mapa de Encuentro no se escogen al azar, siempre se usan Oculista (Capítulo II) y Armero (Capítulo II) En partidas de 3 o 4 jugadores también se escoge otro Encuentro, al azar, del Capítulo II.

Héroe que no participe en la partida: a esa ficha la llamaremos ficha de Comida.

Se crean pilas separadas y barajadas con las fichas de Cementerio y Ácido, y se colocan bocabajo al lado de la carta de Ferocidad.

Se deja una pila de fichas de Páramo cerca, con el lado Pantano hacia arriba (en este escenario se las llamará fichas de Pantano).



Oculista



Armero

Se cogen todas las cartas de Hidra correspondientes al número de jugadores (tal y como se indica en el dorso de la carta) y se deja el resto en la caja. Se crea un mazo con las cartas de Hidra, de manera que la carta de nivel superior esté abajo del todo y el resto de cartas, encima, de manera que al final el mazo quede ordenado de menor a mayor nivel. Se pone bocarriba.

Se barajan las cartas de Movimientos de Hidra para crear un mazo de Movimientos de Hidra, que se coloca bocabajo al lado del mazo de Hidra.

La carta de Debilitamiento de Hidra y la carta de Ferocidad se ponen en un lugar cercano. Además, se coloca (a la derecha del número 4 de la carta de Ferocidad) una ficha de Héroe de un

Héroe que no participe en la partida: a esa ficha la llamaremos ficha de Comida.

Se crean pilas separadas y barajadas con las fichas de Cementerio y Ácido, y se colocan bocabajo al lado de la carta de Ferocidad.

Se deja una pila de fichas de Páramo cerca, con el lado Pantano hacia arriba (en este escenario se las llamará fichas de Pantano).



Mazo de Hidra



Mazo de Movimientos de Hidra

Ficha de Comida



Carta de Debilitamiento de Hidra



Carta de Ferocidad



Fichas de Ácido



Fichas de Cementerio



Fichas de Pantano

Se escoge una de las dos dificultades del escenario: Heroica o Legendaria. La dificultad determina la duración de la partida y,

por lo tanto, el número de rondas que tienen para derrotar a la Hidra.

1. Dificultad Heroica

- ◆ **Duración de la partida:** Hasta 9 rondas de juego.

2. Dificultad Legendaria

- ◆ **Duración de la partida:** Hasta 8 rondas de juego.

Se usan Monstruos de Élite de nivel 1 y nivel 2 (ver **Reglamento**, página 30).

Todos los jugadores comienzan la partida con una **Poción de Sanación**.



Además, todos los jugadores ponen un **Frasco de Luz** en el espacio de Héroe que muestra la Esencia de Fuego (ese espacio está desbloqueado al comenzar la partida). Mientras dure la partida no se puede quitar el Frasco de Luz del espacio, ya que el Frasco de Luz es necesario para atacar a la Hidra.

Pero sí se puede mejorar, tal y como se describe en la **página 14**.

## REGLAS ESPECIALES

### APARECE LA HIDRA

Cuando se revele la primera loseta de Mapa que tenga Montañas en algún hexágono, se pone inmediatamente una ficha de Pantano sobre el hexágono de Montañas (incluso si hay un Monstruo sin derrotar en el hexágonos) y se coloca encima del Pantano una ficha de Cementerio, bocabajo (ver **fichas de Pantano** más adelante). Si la loseta de Mapa contiene dos hexágonos con Montañas, se pone una ficha de Pantano sobre el hexágono que tenga un Monstruo sin derrotar.

El standee de la Hidra se pone sobre esa ficha de Pantano, al principio de la ronda siguiente. Si hay un Héroe en ese hexágono, el Héroe muere y se siguen los pasos de la sección **Muerte de un Héroe**, en la **página 14**.

### LA HIDRA

Un Héroe no puede entrar en un hexágono en el que esté la Hidra.

Cada vez que un Héroe entre en un hexágono adyacente al hexágono en el que está la Hidra, sufre las Heridas de Ataque de Área que indique la carta de Hidra revelada. Si el Héroe muere a causa de esas Heridas, se siguen los pasos de la sección **Muerte de un Héroe**, en la **página 14**.



Ataque de Área

### FICHA DE PANTANO

Siempre que se pone una ficha de Pantano en un hexágono se pone sobre ella, justo después, la primera ficha de Cementerio, bocabajo, de manera que el símbolo de Herida de la ficha de Pantano siga visible.



La ubicación original de un hexágono con una ficha de Pantano se considera destruida hasta el final de la partida (eso incluye a cualquier Monstruo sin derrotar que pudiera haber): eso significa que no se puede interactuar, de ninguna manera, con la ubicación original.

Pero sí se puede entrar, atravesar o terminar el movimiento en el hexágono con la ficha de Pantano, aunque sí se hace, se sufre 1 Herida nada más entrar en él.

### Preparación del Mapa de Cacería de Cabezas

Capítulo		I	II	III	IV	V
	1J	2*	2*	2*	2*	-
	2-4J	3	3	3	3	-
	1-2J	-	!	-	-	-
	3-4J	-	!	-	-	-
	1J	1	3	3	3	3
	2J	1	4	4	4	3
	3J	1	5	5	5	5
	4J	1	6	6	6	6

\* Las losetas de Mapa Fijas específicas para los dos tipos de modos solitarios se pueden encontrar en el **Reglamento**, página 31/ **Reglamento** , página 6.

**Nota:** Si un hexágono con una ficha de Pantano está en el área de influencia del Poder Agua, la capacidad de sanación del Poder Agua se ve reducida, de manera que los Héroes se curan 1 Herida en lugar de 2.

Si se quiere saber más sobre lo que ocurre cuando se entra en un hexágono con una ficha de Cementerio, aparece en **Fichas de Cementerio**, en la **página 2**. La ficha de Pantano se deja incluso si se retira la ficha de Cementerio.

### MOVIMIENTO DE LA HIDRA

Una vez que se ha puesto en el Mapa el standee de la Hidra, y al comenzar cada ronda y siempre que se cruce al menos un Límite de Ferocidad (ver **Atacar a la Hidra**, en la **página 13**), se revela y se resuelve la primera carta de Movimientos de Hidra. Esta carta ayuda a determinar hacia qué Monstruo moverá la Hidra (que lo devorará).

La Hidra siempre intenta mover, y devorar, hacia un Monstruo sin derrotar que esté en línea recta desde el hexágono en el que está, y que esté dentro del rango de movimiento que tiene. Para determinar hacia qué Monstruo va a mover la Hidra, para devorarlo, se siguen los pasos siguientes.

1. Se buscan todos los Monstruos sin derrotar que hay en hexágonos en línea recta desde la Hidra, y dentro del alcance de su Movimiento. El Movimiento de la Hidra se determina mediante los Puntos de Movimiento del símbolo de Movimiento que hay en la carta de Hidra, más los posibles Puntos de Movimiento que haya en la carta de Movimientos de Hidra que esté revelada.
2. De entre estos Monstruos sin derrotar, escogemos los que sean del nivel preferido por la Hidra. Este nivel depende del nivel de Ferocidad de la Hidra, que se indica mediante la ficha de Comida que hay sobre la carta de Hidra:



- ◆ Nivel 1 de Monstruo si el nivel de Ferocidad es I.
- ◆ Nivel 2 de Monstruo si el nivel de Ferocidad es II.
- ◆ Nivel 3 de Monstruo si el nivel de Ferocidad es III.

Nivel de Ferocidad

Espacios para controlar el Daño y la Comida

En la carta de Ferocidad, los niveles de Ferocidad están divididos en 2 (niveles II y III) o 3 (nivel I) espacios. Al principio del escenario la ficha de Comida se pone en el espacio que tiene un 4, lo que indica que el nivel de Ferocidad de la Hidra es I y que el nivel de Monstruo preferido por la Hidra es 1.

Si en el paso 1 no se encuentran Monstruos sin derrotar del nivel preferido, la Hidra intentará devorar a un Monstruo de un nivel menos (si es posible). Si en el paso 1 sigue sin haber Monstruos sin derrotar del nuevo nivel, la Hidra intentará devorar a un Monstruo de un nivel menos (si es posible). Si ninguno de los Monstruos sin derrotar localizados en el paso 1 son del nivel apropiado, la Hidra moverá hasta el hexágono más lejano posible en el que no haya un Monstruo. Se repite el paso 1 para localizar Monstruos en línea recta desde la Hidra, pero sin colocar un Pantano y una ficha de Cementerio sobre el hexágono; y después se continúa con los pasos 2 y posteriores. Si, de nuevo, ninguno de los Monstruos sin derrotar localizados en el paso 1 son del nivel apropiado, la Hidra moverá hasta el hexágono más lejano posible en el que no haya un Monstruo y se queda ahí (sin poner una ficha de Pantano ni de Cementerio en el hexágono). La Hidra nunca moverá hacia o devorará un Monstruo de nivel superior al nivel preferido por su nivel de Ferocidad.

3. Si hay dos o más Monstruos hacia los que mover y devorar, se escoge el que esté más lejos de la Hidra. En caso de empate a distancia, se escoge el que esté en la dirección del número más bajo, tal y como salen en los hexágonos numerados de la carta de Movimientos de Hidra.



4. Se mueve la Hidra hasta el Monstruo escogido.

#### Notas:

Cuando la Hidra entra en un hexágono en el borde del Mapa no se revelan nuevas losetas de Mapa.

Si se está jugando con losetas de Mapa de Corrupción, los Secuaces que aparecen en sus hexágonos se consideran Monstruos normales, con las siguientes equivalencias:

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

**Ejemplo:** El nivel de Ferocidad de la Hidra es III y tiene, en total, 4 Puntos de Movimiento (3 de la carta de Hidra más 1 adicional de la carta revelada de Movimientos de Hidra). En el Mapa no hay Monstruos de nivel 3, pero hay dos Monstruos de nivel 2 en línea recta desde la Hidra y dentro del alcance de esta. Los dos están a 3 hexágonos de distancia de la Hidra, uno en la dirección 2 y el otro en la dirección 4, usando como referencia la carta revelada de Movimientos de Hidra. Eso significa que la Hidra moverá 3 hexágonos en la dirección 2, porque es el número más bajo. El Monstruo de ese hexágono será devorado.



Si la Hidra entra en un hexágono en el que haya un Héroe, el Héroe muere.

Cada vez que la Hidra entre en un hexágono adyacente a uno en el que haya un Héroe, este sufre las Heridas de Ataque de Área que indique la carta de Hidra revelada, así como las Heridas de Ataque de Área que indique la carta de Movimientos de Hidra revelada.



Si un Héroe muere a causa del movimiento de la Hidra (por su Ataque de Área o porque la Hidra entre en el hexágono en el que está el Héroe), se siguen los pasos de la sección **Muerte de un Héroe**, en la página 14.

Cuando termina el movimiento de la Hidra se siguen los pasos siguientes, en orden:

1. Se coloca una ficha de Pantano sobre el hexágono en el que haya terminado el movimiento de la Hidra.
2. Se mueve la ficha de Comida de la carta de Ferocidad, en función del nivel del Monstruo que haya en ese hexágono, de la siguiente manera:
  - ◆ **Monstruo de nivel 1:** Se mueve la ficha de Comida 1 espacio hacia arriba (indica 1 de Comida).
  - ◆ **Monstruo de nivel 2:** Se mueve la ficha de Comida 2 espacios hacia arriba (indica 2 de Comida).

- ♦ **Monstruo de nivel 3:** Se mueve la ficha de Comida 3 espacios hacia arriba (indica 3 de Comida).

- Se añade la Comida adicional que muestre la carta de Movimientos de Hidra (el número sobre el icono de Comida) y se desplaza la ficha de Comida, tantos espacios como el valor del icono Comida.



Comida adicional

- Si la ficha de Comida llega al espacio en el que sale una ficha de Ácido (o lo superaría), se coge una ficha de Ácido de la pila y se coloca, bocabajo, sobre el Contador de Rondas, en el espacio correspondiente a la ronda siguiente. El efecto de la ficha de Ácido se resolverá al principio de esa ronda (ver fichas de Ácido, a continuación). Después se mueve la ficha de Comida de vuelta al espacio que muestra un 4. Se ignora el resto de movimiento de la ficha de Comida.

**Nota:** Es posible que haya más de una ficha de Ácido en el mismo espacio del Contador de Rondas. Eso significa que todos los efectos de todas las fichas de Ácido se resolverán al comienzo de la siguiente ronda.

**Ejemplo:** La ficha de Comida marca el espacio 4 (A). La Hidra consigue un total de 3 de Comida (1 de un Monstruo de nivel 1 que ha devorado y 2 más de la carta de Movimientos de Hidra) (B). La ficha de Comida se moverá 3 espacios hacia arriba, pero después de moverla 2 espacios, la ficha de Comida llega hasta el espacio que muestra una ficha de Ácido (C). Estamos en la ronda 3, así que se coge la primera ficha de Ácido de la pila y se coloca, bocabajo, en el espacio 4 del Contador de Rondas. Después se mueve la ficha de Comida atrás, hasta el espacio 4 (D). Al comenzar la ronda 4 se da la vuelta a la ficha de Ácido que está en el Contador de Rondas y se resuelven sus efectos (E). En este caso, todos los Héroes sufren 2 Heridas.



- Se descarta la carta de Movimientos de Hidra en su pila de descartes. Si la carta tenía algún otro Ataque de Área, ya no se aplica.

## FICHAS DE ÁCIDO

Cuando comienza una ronda, se resuelven las fichas de Ácido que haya en el espacio del Contador de Rondas correspondiente a la ronda que empieza.

Las fichas de Ácido pueden tener los efectos siguientes:

- ♦ **Heridas:** Todos los Héroes sufren las heridas indicadas. Si un Héroe muere a causa de este efecto, se siguen los pasos de la sección **Muerte de un Héroe**, en la página 14.
- ♦ **Consumir Capacidad General:** Todos los Héroes deben consumir una Capacidad de Primer Ataque / Capacidad entrenada que esté en el Tablero de Héroe, la que prefiera el jugador. Si no se tiene en el Tablero de



Héroe ninguna Capacidad de Primer Ataque / Capacidad sin consumir, se ignora esta parte del efecto de la ficha de Ácido. Si una Capacidad tiene el icono de Sincronización «Efecto Permanente», no se puede consumir mediante este efecto.

## ATACAR A LA HIDRA

Cuando un Héroe tiene el turno, está fuera del Combate y en un hexágono adyacente al de la Hidra, puede elegir atacarla. Para ello deberá usar (consumir) el Frasco de Luz que tiene en el Tablero de Héroe. Hay que respetar los siguientes pasos:

- Se lleva a cabo un Primer Ataque normal y una Fase de Ataque del Héroe también normal, de manera que la ficha de Comida de la carta de Ferocidad se mueve hacia abajo tantos espacios como Daño se haya causado. Por cada Límite de Ferocidad (que se marca en la carta de Ferocidad con una línea roja doble) que cruce la ficha de Comida, se coloca 1 ficha de Daño al lado de la carta de Debilitamiento de Hidra. Si la ficha de Comida llega al espacio rojo en blanco que hay en la parte inferior del contador, también se pone 1 ficha de Daño al lado de la carta de Debilitamiento de Hidra. Si hay Daño sobrante se pone en forma de fichas de Daño al lado de la carta de Debilitamiento de Hidra.



Límites de Ferocidad

Espacio rojo en blanco

- Si el valor total de las fichas de Daño que hay al lado de la carta de Debilitamiento de Hidra es superior a la Salud que le queda a la Hidra, el Daño sobrante se descarta. La Salud restante de la Hidra es igual al valor de Salud que aparece en la carta de Hidra revelada menos el valor total de las fichas de Daño que están sobre la carta de Debilitamiento de Hidra.



Salud de la Hidra

Espacio para fichas de Daño

- Las fichas de Daño que quedan se ponen en el espacio para fichas de Daño de la carta de Debilitamiento de Hidra.

**Ejemplo:** La ficha de Comida marca el espacio 4. Dral ataca a la Hidra y le causa 6 de Daño con su Primer Ataque y la Fase de Ataque del Héroe. Así que Dral le causa 4 de Daño a la Hidra (2 por cruzar los dos Límites de Ferocidad, 1 por llegar al espacio rojo en blanco y 1 más, que sobra y es Daño directo). Como la Hidra no había sufrido ningún Daño, esta cantidad está muy

lejos de la Salud restante de la Hidra, así que se pone 4 de Daño sobre la carta de Debilitamiento de Hidra.



- Si la Hidra es derrotada por el ataque o, lo que es lo mismo, si el total de Daño en la carta de Debilitamiento es igual al valor de Salud de la Hidra, hay que consultar **Golpe de Gracia: Hidra** y omitir el resto de los pasos.
- Se sufren las Heridas de Contraataque que aparezcan en la carta de Hidra revelada. Además, o se descartan cartas de Plata, o se descartan cartas de Oro o se sufren Heridas adicionales, según se indique.



Si un Héroe muere por el Contraataque de la Hidra, se siguen los pasos de la sección **Muerte de un Héroe**, en la siguiente sección.

Da igual si el Héroe muere o no, se sigue con los pasos que hay a continuación.

- Si durante el ataque se ha cruzado al menos un Límite de Ferocidad, se revela la primera carta de Movimientos de Hidra y se llevan a cabo todos los pasos del movimiento de la Hidra, tal y como se describe en la sección **Movimiento de la Hidra** en la página 11.

- Si la Hidra no ha sido derrotada, pero el valor total de todas las fichas de Daño (de todos los Héroes) que hay sobre la carta de Debilitamiento de Hidra es igual o superior al Hito de Salud de la Hidra, se pone la carta de Hidra revelada en la parte inferior del mazo y se revela la siguiente. Todas las fichas de Daño que hubiera sobre la carta de Debilitamiento de Hidra se mantienen donde están. Este paso se repite las veces que sean necesarias, hasta que la carta de Hidra que se revele tenga un valor de Hito de Salud superior al total de fichas de Daño que haya sobre la carta de Debilitamiento de Hidra.

Hito de Salud



**Ejemplo:** Con el último ataque de Héroe, el valor total de todas las fichas de Daño que hay sobre la carta de Debilitamiento de Hidra ha llegado a 19. Se ha alcanzado el Hito de Salud que tiene la carta revelada de Hidra (de nivel 2): 18, así que se pone la carta de Hidra en la parte inferior del mazo de Hidra y se revela una carta de Hidra de nivel 3. La carta de Hidra de nivel 3 tiene un Hito de Salud de 28, que es superior al total de fichas de Daño, así que esa es la carta que se queda activa.



## Frasco de Luz

El Frasco de Luz es lo que se usa para atacar a la Hidra y hay que consumir la loseta para poder hacerlo. Si la loseta ya está consumida, se puede descartar una Gema cualquiera (a excepción de Diamante y Piedra Demoníaca) para volver a tenerla preparada. Si no se hace eso, la loseta se prepara al principio de cada ronda, de la manera habitual.



También se puede mejorar el Frasco de Luz. Para ello se descarta una Esencia de Agua y una ficha de Gaar, y se da la vuelta a la loseta en el Tablero de Héroe. A partir de ese momento se añade 1 al Valor de Combate del Héroe y se causa 1 de Daño adicional al atacar a la Hidra (Durante el Primer Ataque, si se lleva a cabo uno, o, si no, durante la Fase de Ataque del Héroe).



## RECOMPENSAS DE DEBILITAMIENTO DE HIDRA

Siempre que las fichas de Daño de un Héroe lleguen al valor que corresponda, indicado en la carta de Debilitamiento de Hidra, se puede decidir recibir la Recompensa correspondiente en cualquier Lugar de Comercio liberado que se visite. Para recibir la Recompensa no es necesario llevar a cabo una Acción Comercio en el Lugar de Comercio, solo hace falta poner una de las fichas de Héroe en el espacio correspondiente de la carta de Debilitamiento de Hidra. Tampoco se retiran fichas de Daño de la carta de Debilitamiento de Hidra. Solo se puede tener una ficha del mismo Héroe en un espacio, aunque sí se pueden recibir varias Recompensas al mismo tiempo, si se pone una ficha de Héroe en diferentes espacios.



### GOLPE DE GRACIA: HIDRA

El ataque que ponga fichas de Daño sobre la carta de Debilitamiento de Hidra, de manera que el Daño total acumulado iguale a la Salud de la Hidra se denomina Golpe de Gracia.

Salud de la Hidra



El Héroe que lance el Golpe de Gracia:

- ◆ Recibe 2 de Reputación.

**Nota:** En el Modo Solitario no se recibe 2 de Reputación por lanzar el Golpe de Gracia.

La Hidra ha sido derrotada y la partida terminará al final de la ronda en curso. Los jugadores aún pueden recibir Recompensas por las fichas en la carta de Debilitamiento de Hidra.

## MUERTE DE UN HÉROE

Siempre que la Hidra mate a un Héroe gracias a su Movimiento, Ataque de Área, Contraataque, ubicación inicial o ficha de Ácido, se siguen los pasos siguientes.

- Se coloca al Héroe en la Iglesia.
- El Héroe recupera Salud, hasta llegar a su Salud Máxima.
- Se pierde 1 de Reputación (pudiendo quedar por debajo de cero).
- Se recibe una loseta de Poción de Sanación.
- La partida continúa de la manera habitual.

## RESOLUCIÓN DEL ESCENARIO

- Si la Hidra es derrotada, Euthia se ha visto liberada de su ferocidad. Todos los Héroes ganan 10 de Reputación.
- Si la Hidra no ha sido derrotada al final de la ronda 9 (dificultad Heroica) o la ronda 8 (dificultad Legendaria), los Héroes han fracasado.

Sea cual sea el resultado se procede con la Puntuación Final, de la manera habitual. Además de la puntuación normal, se recibe la Reputación que se ganaría en un Lugar de Comercio por el Daño causado en la carta de Debilitamiento de Hidra y por el que aún no se haya puesto una ficha de Héroe en el espacio correspondiente. El resto de la Recompensa se pierde.

**Ejemplo:** Keleia ha causado 27 de Daño a la Hidra a lo largo de la partida, pero solo tiene fichas de Héroe en los tres primeros espacios (4+, 9+ y 15+ de Daño causado). Como Keleia ha infligido a la Hidra más de 22 de Daño, recibe 5 más de Reputación, tal y como se indica a la derecha del espacio correspondiente de la carta de Debilitamiento de Hidra. Las 8 de Oro y el efecto de Sanación se pierden.



## DESPERTAR DEL SEGADOR DE ALMAS HEROICA / LEGENDARIA 120' /

Un retorcido nigromante está sediento de poder. Su magia impía se abre camino, centímetro a centímetro, por la hierba, por los árboles y por la piedra, dejando detrás de ella nada más que corrupción. Si nadie hace algo, lo consumirá todo...

**Duración de la partida:** Según el nivel de dificultad, hasta 9 o hasta 10 rondas de juego.

**Objetivo:** Según el nivel de dificultad, destruir la Barrera Corrupta y a Adraghor el Segador de Almas antes del final de la ronda 9 o 10.

La partida termina al final de la ronda en la que Adraghor haya sido derrotado.

**Reglas de preparación:** La loseta de Mapa Inicial es la que muestra una Iglesia y no un Sacerdote. Se crea una pila de losetas de Mapa según indica la tabla. Se usan las losetas de Mapa Fijas de la expansión . Las losetas de Mapa Fijas del juego básico se dejan en la caja. En este escenario se usan las losetas de Mapa de Torre, así como la loseta de Mapa Guarida del Nigromante.

Preparación del Mapa para Despertar del Segador de Almas

Capítulo	I	II	III	IV	V
	1J	2*	2*	2*	2*
	2-4J	3	3	3	3
	1-4J	1	1	1	1
	1-2J	2	3	3	2
	3J	3	3	4	3
	4J	4	4	4	3

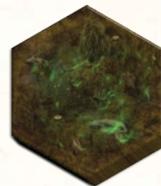
\* Las losetas de Mapa Fijas específicas para los dos tipos de modos solitarios se pueden encontrar en el **Reglamento** , página 6.



Ejemplo de una Torre



Guarida del Nigromante



Fichas de Vacío



Se devuelven a la caja todas las losetas de Mapa de Encuentro, así como las cartas de Encuentro: no se usarán en este escenario.



Esencia Corrupta

Se coge la carta de Adraghor que se corresponda con el número de jugadores (aparece en la parte superior derecha de la carta) y se coloca, en lugar cercano, con el lado de Barrera Corrupta hacia arriba. Se pone, en el espacio de la parte inferior de la carta, el número de Esencias Corruptas que corresponda. El resto de cartas de Adraghor se devuelven a la caja.

Espacio para Esencias Corruptas



Carta de Adraghor para una partida de 2 jugadores

Se cogen las cartas de Torre (una Torre de cada color: azul, amarillo, rojo y verde) que correspondan al número de jugadores (tal y como se muestra en la parte superior derecha de las cartas de Torre) y se devuelven las demás a la caja. Las cartas de Torre se colocan, bocarriba, cerca de la carta de Adraghor.

Se deja una pila de fichas de Páramo cerca de las cartas de Torre, con el lado Vacío hacia arriba (en este escenario se las llamará fichas de Vacío).

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. Se colocan las cartas de Expulsión cerca de ellas, bocarriba. Además, se coloca la carta de Recompensa al lado de las cartas de Secuaz, con las Recompensas de Secuaz hacia arriba.



Cartas de Secuaz

Carta de Recompensa



Cartas de Expulsión

Se crea el mazo de Evocación de la siguiente manera:

- ◆ Las cartas de Evocación se separan en función de su nivel (1 y 2).
- ◆ Se barajan las cartas de nivel 2 y se colocan, bocabajo, en una pila (sin mirarlas).
- ◆ Se usan todas las cartas de nivel 1 que muestren un icono igual o menor que el número de jugadores.



Icono de número de jugadores

**Ejemplo:** En una partida de 2 jugadores se usan todas las cartas que muestran los iconos de un jugador y de dos jugadores.

- ◆ Se barajan las escogidas de nivel 1 y se colocan, bocabajo, sobre las cartas de nivel 2.
- ◆ Las cartas de nivel 1 que no se hayan usado se devuelven a la caja.

**Nota:** Si hay que robar otra carta de Evocación y el mazo se ha terminado, se barajan todas las cartas de Evocación de nivel 2 para crear un nuevo mazo de Evocación. Las cartas de Evocación de nivel 1 no se vuelven a usar.

Se barajan las losetas de Brújula y las fichas de Cementerio para crear dos pilas diferentes que se ponen cerca del mazo de Evocación, bocabajo.



Mazo de Evocación

Loquetas de Brújula

Fichas de Cementerio

Se escoge una de las dos dificultades del escenario: Heroica o Legendaria. La dificultad determina la duración de la partida y, por lo tanto, el número de rondas que tienen los jugadores para derrotar a Adraghor, el Segador de Almas.

### 1. Dificultad Heroica

- ◆ **Duración de la partida:** Hasta 10 rondas de juego.

### 2. Dificultad Legendaria

- ◆ **Duración de la partida:** Hasta 9 rondas de juego.

Se crea un mazo con las cartas de Purificación, que se deja a mano y bocabajo. Se revelan las 2 primeras cartas (es buena idea dejar la segunda sobre el mazo, para ahorrar espacio). Las reglas completas de Purificación se pueden encontrar en la página 2.



Cartas de Purificación

Todos los jugadores comienzan la partida con una **Poción de Sanación**, 5 de Oro y 2 de Reputación. Hay que tener en cuenta que los Héroes no comienzan con losetas de Héroe desveladas, así que tendrán que usar una Acción Comercio para desvelarlas, de la manera habitual.



Varita Hueca

Además, todos los jugadores ponen una **Varita Hueca** en el espacio de Héroe que muestra la Esencia de Fuego (ese espacio está desbloqueado al comenzar la partida). No se puede quitar la Varita Hueca del espacio durante la partida ya que la Varita Hueca es necesaria para expulsar a los Secuaces.

## REGLAS ESPECIALES

En este escenario no se puede entrar en el centro de las losetas de Mapa de Torre.

### LOS SECUACES EMERGEN

Siempre que se revele una loseta de Mapa de Torre (incluyendo la primera, la que tiene la Torre azul en el Capítulo I), se llevan a cabo los siguientes pasos, por orden:

1. Se coloca en la Torre el standee de Adraghor (se pone en el centro de la loseta de Mapa).
2. Se revela la primera carta de Evocación, que indica dónde se colocan los Secuaces y el Cementerio (si lo hay) sobre la loseta de Mapa de Torre. Se colocan sobre los hexágonos correspondientes los standees correspondientes, así como la primera ficha de Cementerio, bocabajo.

**Ejemplo:** Se coloca el Carnicero Putrefacto sobre el hexágono de arriba de la loseta de Mapa de Torre, el Cráneo Volador sobre el de la derecha y la ficha de Cementerio sobre el de la izquierda.



3. Según indique la carta de Evocación revelada, se coloca un standee de Elemental Corrupto en los 2 Lugares de Comercio más cercanos o en los 2 Elementales no Corruptos más cercanos al centro de la loseta de Mapa de Torre que corresponde (al standee de Adraghor). Se dejan todas las fichas de Interacción y de Comercio sobre los hexágonos.



No se puede poner un Elemental Corrupto en un sitio donde haya algún Héroe, así que, a la hora de colocarlos, se ignoran esas ubicaciones. No se puede poner un Elemental Corrupto donde haya un Héroe, pero sí se puede poner donde haya un Familiar.

Siempre que haya un empate a la hora de decidir entre Torres Matadragones y otros Lugares de Comercio, las Torres Matadragones tienen la prioridad.

**Importante:** El centro de las Torres Matadragones, una loseta Especial, se considera que está a una distancia de 1 del resto de los hexágonos de esa loseta.

Siempre que haya un empate se usan las reglas de **Brújula** para decidir entre las ubicaciones empatadas, tal y como se describen en la **página 2**.

**Ejemplo:** La carta de Evocación determina que los Elementales Corruptos se coloquen en Lugares de Comercio.

El primer Elemental Corrupto se coloca en los Mercaderes que están más cerca de la Torre amarilla (a una distancia de 2).

Después hay dos ubicaciones a la misma distancia de la Torre amarilla: tanto una Torre Matadragones como los Alquimistas están a 3 de distancia. Las Torres Matadragones tienen prioridad, así que el segundo Elemental Corrupto se coloca en el centro de la loseta Especial.



Si se quiere saber más sobre lo que ocurre cuando se entra en un hexágono con una ficha de Cementerio, aparece en **Fichas de Cementerio**, en la **página 2**.

También se puede entrar en el hexágono de la loseta de Mapa de Torre con un Secuaz, para luchar contra él o expulsarlo, como se describe en **Encuentro con un Secuaz** a la derecha.

## STANDEES DE ELEMENTAL CORRUPTO

Si en una ubicación hay un standee de Elemental Corrupto, no se puede llevar a cabo la Acción Combate o Comercio, ni iniciar

una Confrontación con el Elemental original, a menos que la ubicación haya recibido una Purificación (ver **Purificación**, **página 2**). Además, el Poder Elemental del Elemental original no estará activo hasta que la ubicación reciba una Purificación. En cualquier caso, sí se puede iniciar una Confrontación contra el Elemental Corrupto, siguiendo las reglas habituales, aunque solo se puede hacer si en ese hexágono no se tiene una de las fichas de Interacción, por haber iniciado una Confrontación contra el Elemental de ese hexágono.

## ACABAR CON LOS SECUACES DE UNA LOSETA DE MAPA DE TORRE

Si se derrota o expulsa a todos los Secuaces de una loseta de Mapa de Torre, y la Torre aún no ha sido destruida, se quita la ficha de Cementerio de esa loseta de Mapa de Torre y se siguen los mismos pasos (colocar a Adraghor, revelar una carta de Evocación y colocar Secuaces, una ficha de Cementerio y Elementales Corruptos) que si se revelara una nueva loseta de Mapa de Torre (ver **Los Secuaces emergen**, en la **página 16**).

## ENCUENTRO CON UN SECUAZ

Si se entra en un hexágono en el que hay un Secuaz, se escoge una de las siguientes opciones:

- ◆ Combate
- ◆ Expulsión

### COMBATE

Se siguen las reglas de **Combate con Secuaces**, tal y como se describen en la **página 3**.

No se colocan fichas en el hexágono en el que se produjo el Combate. Además, después de derrotar al Secuaz, no hay Botín en el hexágono.

Se retira del hexágono el standee del Secuaz.

### EXPULSIÓN

Si se entra en un hexágono de una loseta de Mapa de Torre en el que hay un Secuaz, se puede intentar su Expulsión en lugar de combatir. Para ello hay que usar (y consumir) la Varita Hueca que se tiene en el Tablero de Héroe. Hay que respetar los siguientes pasos:

1. Se usa el efecto de la Varita Hueca y se consume la loseta, de la manera habitual. La Varita Hueca no podrá volverse a usar hasta que vuelva a estar preparada (lo que ocurre al principio de cada ronda de juego).
2. Se hace una Tirada de Héroe, modificada de la manera normal.
3. Se resuelven los efectos en función del Valor Final de la Tirada de Héroe, tal y como se muestran en los intervalos de resultados de la carta de Expulsión.
4. Se retira del hexágono el standee del Secuaz.



Ejemplo de una carta de Expulsión

Si el Héroe muere durante la Expulsión de un Secuaz, se siguen los pasos de muerte fuera del Combate (**Reglamento**, **página 25**).

**No se puede** expulsar a un Secuaz que esté en la misma loseta de Mapa que el standee de Adraghor.

## ATACAR LA TORRE

Justo después de derrotar o expulsar a un Secuaz que esté en una loseta de Mapa de Torre, y como Acción Gratuita, se puede atacar la Torre mediante un Primer Ataque y una Fase de Ataque del Héroe. Se llevan a cabo los pasos siguientes:

1. Se realiza un Primer Ataque normal, de manera que se ponen fichas de Daño al lado de la carta de Torre atacada, tantas como el Daño causado.
2. Se realiza una Fase de Ataque del Héroe normal, de manera que se ponen fichas de Daño al lado de la carta de Torre atacada, tantas como el Daño causado.
3. Si el valor total de las fichas de Daño que hay al lado de la carta de Torre es superior a la Salud que le queda a la Torre, el Daño sobrante se descarta. La Salud restante de la Torre es igual al valor de Salud que aparece en la esquina superior izquierda de la carta de Torre menos el valor total de las fichas de Daño que están sobre la carta.

4. Se coloca el resto de fichas de Daño sobre la carta de Torre y se recibe la Recompensa indicada en la carta para el valor de las fichas de Daño que se acaban de colocar. A continuación, se sufren las Heridas indicadas (si las hay). Si en la Recompensa aparece una Esencia Corrupta, se coge de la carta de Adraghor y se coloca una de las fichas de Héroe sobre la carta de Adraghor.



**Nota:** Esta es la única manera que hay de quitar Esencias Corruptas de la carta de Adraghor.

5. Si el total de Daño sobre la Torre es igual a su Salud, ver **Golpe de Gracia: Torre**, a continuación. Tanto si lo es, como si no, el Héroe y cualquier otro Héroe en la loseta de Mapa de Torre se ven teletransportados al Portal que hay en la loseta de Mapa Inicial.

**Nota sobre el Familiar de Eltreá:** Si hay un Familiar en la loseta de Mapa de Torre, también se ve teletransportado hasta el Portal de la loseta de Mapa Inicial.

En una partida de 1 jugador se siguen las reglas adicionales de colocación de fichas de Daño sobre cartas de Torre que se describen en la **página 19**.

Si el Héroe muere durante un ataque contra una Torre, se siguen los pasos de muerte fuera del Combate (**Reglamento, página 25**).

### GOLPE DE GRACIA: TORRE

El ataque que ponga fichas de Daño sobre la carta de Torre, de manera que el Daño total acumulado iguale a la Salud de la Torre se denomina Golpe de Gracia. La Torre queda destruida y no tiene más efectos en la partida. El Héroe que lance el Golpe de Gracia:

- ♦ Gana el Oro y la Reputación que aparezcan en la parte inferior de la carta de Torre.
- ♦ Se retiran todos los Secuaces y fichas de Cementerio de la loseta de Mapa de Torre.
- ♦ Se colocan 3 fichas de Vacío sobre la loseta de Mapa de Torre, una en cada hexágono. Se siguen las reglas normales para fichas de Vacío, que aparecen en la **página 2**.



Si se destruyen 3 Torres hay que consultar **Brecha en la Barrera Corrupta**, que está a la derecha.

En otro caso, si Adraghor está en la Torre recién destruida, su standee se mueve hasta otra Torre, que esté sin destruir. Si hay más de una Torre sin destruir, se usan las reglas de la **Brújula**, de la **página 2** para determinar la Torre sin destruir a la que se mueve. **No** se revela una carta de Evocación ni se colocan Secuaces, ficha de Cementerio o Elementales Corruptos alrededor de la Torre a la que mueve.

Si no quedan Torres sin Destruir, el standee de Adraghor se retira del Mapa. Su standee volverá a colocarse cuando se revele la siguiente Torre (ver **Los Secuaces emergen, página 16**).

## BRECHA EN LA BARRERA CORRUPTA

Cuando se han destruido 3 Torres, la Barrera Corrupta ha sufrido una brecha. Hay que seguir los siguientes pasos:

1. Se retiran todos los Secuaces y fichas de Cementerio de la loseta de Mapa de Torre que queda en el Mapa, y se colocan 3 fichas de Vacío sobre ella, una sobre cada hexágono. Se siguen las reglas normales para fichas de Vacío, que aparecen en la **página 2**.
2. El jugador que tenga más fichas de Héroe sobre la carta de Adraghor recibe la primera Recompensa (la más grande). El jugador que tenga la segunda cantidad más grande de fichas de Héroe sobre la carta de Adraghor recibe la segunda Recompensa, y así con los demás. En caso de empate, se suman las Recompensas afectadas y se dividen entre el número de jugadores empatados, redondeando hacia abajo.

**Ejemplo:** En una partida de tres jugadores, sobre la carta de Adraghor hay 5 fichas de Héroe de Maeldur, 5 de Eltreá y 3 de Dral. Se suman la primera y segunda Recompensa (lo que acumula 13 de Reputación y 10 de Oro) y se divide el total entre Maeldur y Eltreá. De esta manera, cada uno recibe 6 de Reputación y 5 de Oro. Dral recibe la tercera Recompensa: 3 de Reputación y 5 de Oro.



3. Se dejan a un lado las Esencias Corruptas que haya sobre la Barrera Corrupta y se da la vuelta a la carta de Adraghor, para que aparezca el dorso, con la ilustración de Adraghor. Las Esencias Corruptas que se acaban de apartar se ponen al lado de la Salud de Adraghor. La Salud de Adraghor aumenta en 5 por cada Esencia Corrupta.

Salud de Adraghor



4. Si la Guarida del Nigromante ya ha sido revelada, se siguen las instrucciones de **Los Secuaces emergen (página 16)**, como si la Guarida del Nigromante fuera una Torre.

Si aún no se ha revelado la Guarida del Nigromante, se retira del Mapa el standee de Adraghor y se lleva a cabo este paso cuando se revele la Guarida del Nigromante.

Cuando Adraghor se ha colocado en la Guarida del Nigromante, podrá atacarlo cualquier Héroe que derrote a un Secuaz de la loseta de Mapa Guarida del Nigromante (ver **El Final del Segador de Almas, página 19**).

**Importante:** No se puede expulsar a un Secuaz que esté en la misma loseta de Mapa que el standee de Adraghor.

## EL FINAL DEL SEGADOR DE ALMAS

Justo después de derrotar a un Secuaz que esté en la loseta de Mapa Guarida del Nigromante, y como Acción Gratuita, se puede atacar a Adraghor mediante un Primer Ataque y una Fase de Ataque del Héroe. Se llevan a cabo los pasos siguientes:

1. Se realiza un Primer Ataque y una Fase de Ataque del Héroe, de manera que se ponen fichas de Daño al lado de la carta de Adraghor, tantas como el Daño causado.
2. Si el valor total de las fichas de Daño que hay al lado de la carta de Adraghor es superior a la Salud que le queda, el Daño sobrante se descarta. La Salud restante de Adraghor es igual al valor de Salud que aparece en la esquina superior izquierda de la carta de Adraghor más 5 por cada Esencia Corrupta que haya al lado de su Salud, menos el valor total de las fichas de Daño que están sobre la carta.

3. Se coloca el resto de fichas de Daño sobre la carta de Adraghor y se recibe la Recompensa indicada en la carta para el valor de las fichas de Daño que se acaban de colocar. Si a Adraghor le queda al menos 1 de Salud, se sufren las Heridas indicadas (si no se ha causado al menos 2 de Daño a Adraghor, se sufren 6 Heridas). Si a Adraghor le queda 0 de Salud, entonces no se sufren Heridas.



4. Si a Adraghor le queda 0 de Salud hay que consultar **Golpe de Gracia: Adraghor**, a la derecha. Si no es así, todos los Héroe que estén en la loseta de Mapa Guarida del Nigromante se ven teletransportados hasta el Portal de la loseta de Mapa Inicial.

**Nota sobre el Familiar de Eltre:** Si hay un Familiar en la loseta de Mapa Guarida del Nigromante, también se ve teletransportado hasta el Portal de la loseta de Mapa Inicial.

Si un Héroe muere durante un ataque contra Adraghor, se siguen los pasos de muerte fuera del Combate (Reglamento, página 25).

## ACABAR CON LOS SECUACES DE LA LOSETA DE MAPA GUARIDA DEL NIGROMANTE

Si se derrota o expulsa a todos los Secuaces de la loseta de Mapa Guarida del Nigromante, se quitan las fichas de Cementerio de esa loseta de Mapa y se siguen los mismos pasos (colocar a

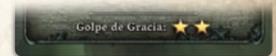
Adraghor, revelar una carta de Evocación y colocar Secuaces, una ficha de Cementerio y Elementales Corruptos) que si se revelara una nueva loseta de Mapa de Torre (ver **Los Secuaces emergen**, en la página 16).

## GOLPE DE GRACIA: ADRAGHOR

El ataque que ponga fichas de Daño sobre la carta de Adraghor, de manera que el Daño total acumulado iguale a la Salud de Adraghor (a Adraghor le quedará 0 de Salud), se denomina Golpe de Gracia.

El Héroe que lance el Golpe de Gracia:

- ◆ Recibe 2 de Reputación.
- ◆ Se retiran todos los Secuaces y fichas de Cementerio de la loseta de Mapa Guarida del Nigromante.
- ◆ Se colocan 3 fichas de Vacío sobre la loseta de Mapa Guarida del Nigromante, una en cada hexágono. Se siguen las reglas normales para **fichas de Vacío**, que aparecen en la página 2.



Adraghor, el Segador de Almas, ha sido derrotado y la partida terminará al final de la ronda en curso.

## EXCEPCIONES PARA PARTIDAS DE 1 JUGADOR

Al principio de cada ronda se coloca una ficha de Daño de valor 1, de un Héroe que no se use durante la partida, sobre cada carta de Torre de las Torres que se han revelado, pero todavía no se han destruido.

## RESOLUCIÓN DEL ESCENARIO

- ◆ Si Adraghor es derrotado, Euthia ha sido salvada. Todos los Héroe ganan 10 de Reputación.
- ◆ Si Adraghor no ha sido derrotado al final de la ronda 10 (dificultad Heroica) o la ronda 9 (dificultad Legendaria), los Héroe han fracasado.

Sea cual sea el resultado se procede con la Puntuación Final, de la manera habitual. Cuando se calcula la Puntuación Final de los Héroe, hay que recordar contar las fichas de Interacción colocadas sobre el Tablero de Comercio/Escenario.

## ENCUENTRO CON EL DIABLO

HEROICA 120' / ●

*La tenebrosa magia Faer mana hacia la superficie por enormes brechas que hay en el terreno, en las que se esconden desagradables sorpresas. Es como si fueran el alma del Demonio de Faer, rasgada y descompuesta en diferentes aspectos que deben ser destruidos.*

**Duración de la partida:** Hasta 13 rondas de juego.

**Objetivo:** Derrotar a los tres Aspectos del Demonio de Faer antes del final de la ronda 13.

Si un Héroe derrota a los 3 Aspectos, la partida termina al final de la ronda en la que haya derrotado al último.

**Reglas de preparación:** La loseta de Mapa Inicial es la que muestra una Iglesia y no un Sacerdote. Se crea una pila de losetas de Mapa según indica la tabla (ver página 20). Se usan las losetas de Mapa Fijas de la expansión . Las losetas de Mapa Fijas del juego básico se dejan en la caja. En este escenario se usan las losetas de Mapa de Torre (ver página 20).

Se devuelven a la caja todas las losetas de Mapa de Encuentro, así como las cartas de Encuentro: no se usarán en este escenario.



Losetas de Mapa de Torre

Se ponen las dos cartas de Generación, de doble cara, en una pila, con la Torre roja/verde debajo (con el lado de la Torre roja hacia arriba) y la Torre azul/amarilla encima (con el lado de la Torre azul hacia arriba).

Se ordenan las cartas de Secuaz en pilas, en función de su tipo. Todas las cartas de Secuaz que muestran el mismo Secuaz son idénticas. Se colocan las cartas de Aspecto del Demonio de Faer y las cartas de Secuaz, bocarriba, al lado de las cartas de Generación.

La carta de Recompensa se coloca en un lugar cercano.

Se crea una pila con las fichas de Abismo y se pone, bocabajo, en un lugar accesible. Las fichas se ordenan por colores: rojas abajo, amarillas en la zona central y azules arriba.

Se barajan las fichas de Ubicación y se colocan, bocabajo y formando una pila, en un lugar cercano.

Se coloca 1 ficha de Magia Defensiva en el Tablero de Héroe de cada Héroe, con el lado activo hacia arriba.



Fichas de Abismo

Fichas de Ubicación

Ficha de Magia Defensiva

Se barajan las losetas de Brújula y las fichas de Cementerio para crear dos pilas diferentes que se ponen, bocabajo, en un lugar accesible.

Las fichas de Protección también se dejan en un lugar accesible.



Losetas de Brújula

Fichas de Cementerio

Fichas de Protección

Se colocan las fichas de Iniciativa en los espacios 2, 5 y 8 del Contador de Rondas, con el número hacia arriba y en orden ascendente. Las fichas de Iniciativa determinan cuándo se revelarán en el Mapa los Aspectos del Demonio de Faer. Después se ponen las fichas de Esencia Corrupta en los espacios

Preparación del Mapa de Encuentro con el Diablo

Capítulo	I	II	III	IV	V
	1J	2*	2*	2*	2*
	2-4J	3	3	3	3
	1-4J	1	1	1	-
	1J	2	3	4	1
	2J	3	3	4	3
	3J	4	4	5	3
	4J	4	6	5	4

\* Las losetas de Mapa Fijas específicas para los dos tipos de modos solitarios se pueden encontrar en el Reglamento , página 6.



Cartas de Aspecto



Cartas de Secuaz



Carta de Recompensa

3, 7 y 10 del Contador de Rondas. Las fichas de Esencia Corrupta señalan cuándo se pondrán en el Mapa los Secuaces.

Se usan Monstruos de Élite de nivel 1 y nivel 2 (ver Reglamento, página 30).

Todos los jugadores comienzan la partida con 7 de Oro, 3 de Reputación y una Poción de Sanación. Hay que tener en cuenta que los Héroes no comienzan con losetas de Héroe desveladas, así que tendrán que usar una Acción Comercio para desvelarlas, de la manera habitual.



REGLAS ESPECIALES

FICHAS DE MAGIA DEFENSIVA

Las fichas de Magia Defensiva no son Objetos, así que no hace falta llevarlas en las Bolsas. Se usan para evitar Heridas infligidas por el Demonio de Faer al final de cada ronda (ver La Furia del Diablo, página 21). La única manera de darle la vuelta a una ficha de Magia Defensiva usada, para que vuelva a

estar en su lado activo, es entrando en una Torre (ver **Torres**, a continuación) o derrotando a un Secuaz (ver **Encuentro con un Secuaz**, más adelante). Al principio de las rondas no se les da la vuelta para mostrar su lado activo.

## TORRES

Cuando se revela la primera loseta de Mapa de Torre (con la Torre azul), se coloca en la Torre el standee del Demonio de Faer (se pone en el centro de la loseta de Mapa).

Siempre que se revele una loseta de Mapa de Torre, y en función de la carta de Generación relevante, se colocan Secuaces y Cementerios en los hexágonos que rodean a la Torre. Se colocan sobre los hexágonos correspondientes los standees de Secuaz, así como la primera ficha de Cementerio, bocabajo.

**Ejemplo:** La primera Torre revelada es la Torre azul (Capítulo 1). Se usa la carta de Generación que toca (con la Torre azul) para colocar un Cráneo Volador en el hexágono de arriba y fichas de Cementerio en los dos hexágonos de abajo de la loseta de Mapa.



Si se quiere saber más sobre lo que ocurre cuando se entra en un hexágono con una ficha de Cementerio, aparece en **Fichas de Cementerio**, en la **página 2**.

Se puede entrar en el hexágono de la loseta de Mapa de Torre con un Secuaz, para luchar contra él, como se describe en **Encuentro con un Secuaz**, a continuación.

Solo se puede entrar en una Torre (el centro de la loseta de Mapa) si se ha derrotado a todos los Secuaces de los hexágonos que la rodean y, además, el Demonio de Faer no está en la Torre. Cuando se entra en una Torre se da la vuelta a la ficha de Magia Defensiva del Tablero de Héroe, para mostrar su lado activo (si estaba hacia arriba el lado inactivo) e, inmediatamente se recibe un Teletransporte de hasta 4 hexágonos.

**Nota:** Se puede entrar a los hexágonos que rodean la Torre, sin importar si el Demonio de Faer está en la Torre, o no.

## ENCUENTRO CON UN SECUAZ

Se colocan Secuaces siempre que se revele una loseta de Mapa de Torre (tal y como se ha descrito anteriormente) y al comienzo de las rondas 3, 7 y 10 (ver **página 22**).

Si se entra en un hexágono en el que hay un Secuaz, hay que llevar a cabo una Acción Combate, de manera inmediata.

Se siguen las reglas de **Combate con Secuaces**, tal y como se describen en la **página 3**.

Si se derrota al Secuaz y la ficha de Magia Defensiva del Tablero de Héroe estaba con el lado inactivo hacia arriba, se da la vuelta a la ficha para que muestre el lado activo.

En función de dónde haya sido el Combate, se hace lo siguiente:

- ♦ **Un hexágono alrededor de la Torre:** No se ponen fichas del Héroe en el hexágono.
- ♦ **Cualquier otro hexágono:** Después de derrotar al Secuaz se ponen las fichas apropiadas sobre el hexágono (Héroe, Comercio o 2 fichas de Interacción), como se haría en

un Combate normal contra un Monstruo. El hexágono pasa a considerarse liberado hasta el final de la partida. Después se puede interactuar con la ubicación de la manera habitual (iniciar una Confrontación con un Elemental, buscar Tesoro, llevar a cabo una Acción Minería o una Acción Comercio). Después de derrotar a un Secuaz colocado en las rondas 3, 7 y 10 no hay Botín en el hexágono.

En los dos casos se retira del hexágono el standee del Secuaz.

## LA FURIA DEL DIABLO

El Demonio de Faer inflige Heridas a cada Héroe al final de cada ronda, tantas como la mitad de la Salud Máxima del Héroe, redondeando hacia abajo. Si el Héroe muere, se siguen los pasos de Muerte y resurrección fuera del Combate, de la manera que se explica en el **Reglamento**, **página 25**.

Estas Heridas se pueden evitar de varias maneras:

- ♦ Si el Héroe está en uno de los hexágonos que rodean a una Torre y el Demonio de Faer no está en esa torre, no sufre las Heridas.
- ♦ Si la ficha de Magia Defensiva del Tablero de Héroe tiene el lado activado hacia arriba, se le puede dar la vuelta para evitar las Heridas.
- ♦ Si se tiene una ficha de Protección en el Tablero de Héroe, reduce el número de Heridas infligidas por el Demonio de Faer en función de su valor.

**Ejemplo:** La Salud Máxima de Eltea es 11, pero su Salud en estos momentos es 4. No está en uno de los hexágonos que rodean a una Torre, su ficha de Magia Defensiva está con el lado inactivo hacia arriba y no tiene ninguna ficha de Protección. El Demonio de Faer le inflige 5 Heridas. Eltea muere. Después resucita en la Iglesia, de la manera habitual

Después de esto, si en el Mapa hay 2 o más Torres, el Demonio de Faer se teletransporta desde la Torre en la que está hasta otra Torre.

Si en el Mapa hay 3 o más Torres, se revela la primera loseta de Brújula para determinar la Torres hasta la que se teletransporta el Demonio de Faer. Se siguen las reglas normales de **Brújula**, tal y como se describen en la **página 2**.

Se coloca en la Torre que corresponda el standee del Demonio de Faer (se pone en el centro de la loseta de Mapa).

**Ejemplo:** El Demonio de Faer está en la Torre azul. Las Torres amarilla y roja ya están en el Mapa, reveladas. Según la loseta de Brújula revelada, el Demonio de Faer debe ponerse en la ubicación que esté más cerca del borde sur del Mapa (tal y como indica el borde de hexágono que hay en esa dirección, en la loseta de Brújula). El Demonio de Faer se pone en la Torre roja.



## EL DEMONIO DIVIDIDO

Al principio de la ronda 2 hay que determinar en qué ubicaciones del Mapa se ponen las fichas de Abismo azules. Se revela una ficha de Ubicación para cada una de las dos fichas de Abismo, y se escoge un hexágono de la manera siguiente.

1. Si la ubicación no está en el Mapa o si las únicas ubicaciones de ese tipo tienen una miniatura que bloquea (no Elementales), entonces no es una ubicación válida y hay que revelar más fichas de Ubicación hasta que salga una ubicación válida. Si se ha terminado la pila de fichas de Ubicación, se baraja la pila de descartes y se crea una pila nueva.
2. Se escoge una ubicación del Mapa que sea del tipo indicado y que no tenga miniaturas que bloquean (no Elementales) ni fichas de Héroe: tiene que ser una ubicación con un Monstruo sin derrotar. Si hay más de una ubicación que cumpla estas condiciones, se revela una loseta de Brújula y se usan las reglas de la **Brújula**, de la **página 2** para determinar en dónde se pondrán las fichas.
3. Si las únicas ubicaciones adecuadas tienen fichas de Héroe, se escoge una de ellas. Y, de nuevo, si hay más de una ubicación que cumpla estas condiciones, se revela una loseta de Brújula y se usan las reglas de la **Brújula**, de la **página 2** para determinar en dónde se pondrán las fichas.
4. Las fichas de Abismo se colocan sobre la ubicación escogida, con la cara hacia arriba. Si en el hexágono hay fichas de Comercio, de Interacción o de Héroe, se colocan en el Tablero de Comercio/Escenario, bajo el Contador de Rondas. Se usarán para la Puntuación Final. La ubicación original queda destruida y el hexágono pasa a considerarse liberado hasta el final de la partida.
5. Las fichas de Ubicación reveladas se dejan en su pila de descartes.

Para poner las fichas de Abismo rojas y amarillas, en las rondas 5 y 8, se sigue el mismo procedimiento.

**Ejemplo:** Es el principio de la ronda 2 y hay que poner fichas de Abismo azules en el Mapa. La primera ficha de Ubicación muestra un Elemental de Agua (A). En el Mapa no hay ningún Elemental de Agua, así que se revela otra ficha de Ubicación que, en este caso, tiene unas Montañas (B). Habría que poner en la ficha de Abismo azul en unas Montañas que no tengan fichas de Interacción. Solo hay un hexágono así, así que la primera ficha de Abismo azul se pone sobre ese hexágono de Montañas (C).



Se revela otra ficha de Ubicación para colocar la segunda ficha de Abismo azul y, en este caso, muestra una ubicación de Tesoro de nivel 1 (D). En el Mapa hay dos ubicaciones así, pero las dos tienen una ficha de Héroe. Según la loseta de Brújula revelada, la

ficha de Abismo azul debe ponerse en la ubicación de Tesoro de nivel 1 que esté más cerca del borde oeste del Mapa (tal y como indica el borde de hexágono que hay en esa dirección, en la loseta de Brújula) (E). La segunda ficha de Abismo azul se pone sobre el hexágono de Tesoro que tiene encima la ficha de Héroe de Maeldur, ya que es el más cercano al borde oeste del Mapa (F). La ficha de Héroe de Maeldur se pone en el Tablero de Comercio/Escenario, (G) bajo el Contador de Rondas.

Las dos ubicaciones, las Montañas y el Tesoro, tienen fichas de Abismo azul y quedan destruidas.

## LOS SECUACES EMERGEN

Al principio de las rondas 3, 7 y 10 hay que poner Secuaces en el Mapa.

- ◆ **Ronda 3:** Cráneos Voladores
- ◆ **Ronda 7:** Carniceros Putrefactos
- ◆ **Ronda 10:** Señores Muertos Vivientes

El número de Secuaces que se pone es igual al número de jugadores de la partida.

Se revela una ficha de Ubicación para cada una de los Secuaces que se colocan, y se escoge un hexágono de la manera siguiente.

1. Si la ubicación no está en el Mapa o si las únicas ubicaciones de ese tipo tienen una miniatura que bloquea (no Elementales), entonces no es una ubicación válida y hay que revelar más fichas de Ubicación hasta que salga una ubicación válida. Si se ha terminado la pila de fichas de Ubicación, se baraja la pila de descartes y se crea una pila nueva.
2. Se escoge una ubicación del Mapa que sea del tipo indicado y que no tenga miniaturas que bloquean (no Elementales) ni fichas de Héroe. Si hay más de una ubicación que cumpla estas condiciones, se revela una loseta de Brújula y se usan las reglas de la **Brújula**, de la **página 2** para determinar en dónde se pondrán las fichas.
3. Si las únicas ubicaciones adecuadas tienen fichas de Héroe, se escoge una de ellas. Y, de nuevo, si hay más de una ubicación que cumpla estas condiciones, se revela una loseta de Brújula y se usan las reglas de la **Brújula**, de la **página 2** para determinar en dónde se pondrán las fichas.
4. Se coloca el standee del Secuaz sobre la ubicación escogida. Si en el hexágono hay fichas de Comercio, de Interacción o de Héroe, se colocan en el Tablero de Comercio/Escenario, bajo el Contador de Rondas. Se usarán para la Puntuación Final.
5. Las fichas de Ubicación reveladas se dejan en su pila de descartes.

A partir de este momento se puede entrar en el hexágono que tiene el Secuaz, para luchar contra él, como se describe en **Encuentro con un Secuaz**, página 21.



## MANIFESTACIÓN DEL DIABLO

Si se está en una ficha de Abismo, se puede usar una Acción Gratuita para cumplir los requisitos indicados en la parte superior de la ficha (descartar los recursos indicados). Si se hace, se pone una de las fichas de Héroe sobre la ficha de Abismo. Cada Héroe puede tener una de sus fichas de Héroe sobre cada una de las fichas de Abismo.

Para luchar contra un Aspecto del Demonio de Faer primero hay que tener fichas de Héroe sobre cada ficha de Abismo del color del Aspecto. Si es así, se puede entrar en una de las fichas de Abismo de ese color y llevar a cabo la Acción Combate de la manera habitual. Se siguen las reglas normales de Combate contra un Monstruo. La carta de Aspecto muestra la Salud del Aspecto del Demonio de Faer, así como las Heridas que causa y otros Efectos de Combate Especiales que pueda tener.



Ejemplo de una carta de Aspecto

Si se derrota al Aspecto, se consigue la Recompensa que aparece en la carta de Recompensas (también aparece en el dorso de la carta de Aspecto).



Parte de la Recompensa por derrotar a los Aspectos azul o amarillo es una ficha de Protección. La primera vez que se derrota a uno de estos Aspectos, se recibe una ficha de Protección que se pone en el Tablero de Héroe, hacia arriba. Cuando se derrota al otro Aspecto, se da la vuelta a la ficha de Protección del Tablero de Héroe, para que muestre hacia abajo. Cuando el Demonio de Faer ataca al final de cada ronda (ver **La Furia del Diablo**, página 21), el número de Heridas que causa se ve reducido en el valor indicado por la ficha.

Cuando se derrota a un Aspecto no se puede coger su carta de Aspecto como Trofeo. La carta de Aspecto se deja con el resto de cartas de Aspecto.

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

No se colocan fichas en el hexágono en el que se produjo el Combate. Se pone una de las fichas de Héroe debajo de la carta del Aspecto, como recordatorio de haber derrotado a ese Aspecto del Demonio de Faer. No se puede volver a luchar contra ese Aspecto, cada Héroe puede derrotar a cada Aspecto una vez, sin importar cuántos Héroes han derrotado ya al Aspecto.



Cuando un Héroe ha conseguido derrotar a los tres Aspectos del Demonio de Faer, el Demonio de Faer se considera derrotado y la partida terminará al final de la ronda en curso. El resto de Héroes pueden intentar luchar contra los Aspectos hasta que termine la ronda.

## PUNTUACIÓN FINAL

Cuando se calcula la Puntuación Final de los Héroes, hay que recordar contar las fichas de Interacción, de Héroe y de Comercio colocadas sobre el Tablero de Comercio/Escenario.

Número de Aspectos derrotados	★
1	1
2	3
3	6

Además de la puntuación normal, los Héroes reciben Reputación en función del número de Aspectos que han derrotado, según indique la tabla que hay a la derecha.

## LA IRA DEL INFRAMUNDO

LEGENDARIA 140' / ♣

Todas las bestias que asolaban Euthia han sido derrotadas. Pero el Segador de Almas no se rinde con tanta facilidad y gracias a su magia de Faer las trae de vuelta... o, al menos, lo que queda de sus cadáveres putrefactos. Puede que la única salvación posible esté en la magia de luz: Vis.

**Duración de la partida:** Hasta 10 rondas de juego; hasta 9 rondas de juego para partidas de 1 jugador.

**Objetivo:** Derrotar a los 3 Muertos Vivientes (Demonio de Faer, Farruga y la Hidra) antes del final de la ronda 10 (final de la ronda 9 en partidas de 1 jugador).

La partida termina al final de la ronda en la que haya sido derrotado el tercer Muerto Viviente.

**Reglas de preparación:** La loseta de Mapa Inicial es la que muestra una Iglesia y no un Sacerdote. Se crea una pila de losetas de Mapa según indica la tabla. En este escenario se usan las losetas de Mapa de Ritual del Capítulo II y del Capítulo IV.

Se devuelven a la caja todas las losetas de Mapa de Encuentro, así como las cartas de Encuentro: no se usarán en este escenario.

Se colocan las cartas de Muerto Viviente y las cartas de Compañero, bocarriba, en un lugar accesible. Se barajan las fichas de Ácido y se crea una pila con ellas, que se pone, bocabajo, al lado de las cartas de Muerto Viviente. Además, se ponen las fichas de Pisoteo al lado de las cartas de Compañero.

Preparación del Mapa de La Ira del Inframundo

Capítulo	I	II	III	IV	V
1J	2*	2*	2*	2*	2*
2-4J	3	3	3	3	3
1-4J	-	1	-	1	-
1J	0	0	4	4	3
2J	0	0	4	4	4
3J	1	1	5	5	5
4J	1	1	6	6	6

\* Las losetas de Mapa Fijas específicas para los dos tipos de modos solitarios se pueden encontrar en el **Reglamento**, página 31/ **Reglamento** 🏰, página 6.

Se barajan las losetas de Brújula para formar una pila que se coloca, bocabajo, al lado de las fichas de Pisoteo.



Losetas de Mapa de Ritual



Cartas de Muerto Viviente



Fichas de Ácido



Cartas de Compañero



Fichas de Pisoteo



Losetas de Brújula

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

Se usan Monstruos de Élite de nivel 2 y nivel 3 (ver Reglamento, página 30).

Todos los jugadores comienzan con 30 de Oro, 15 de Reputación, una Esencia Corrupta y una Poción de Sanación. Hay que tener en cuenta que los Héroes no comienzan con losetas de Héroe desveladas, así que tendrán que usar una Acción Comercio para desvelarlas, de la manera habitual.



Broche de Vis

Además, todos los jugadores ponen un Broche de Vis en el espacio de Héroe que muestra la Esencia de Fuego (ese espacio está desbloqueado al comenzar la partida). Mientras dure la partida no se puede quitar el Broche de Vis del espacio, ya que el Broche de Vis es necesario para atacar a los Muertos Vivientes.

## REGLAS ESPECIALES

### EQUIPARSE

Antes de comenzar la partida se lleva a cabo una Acción Comercio especial, para equipar a los Héroes.

Se crea una Oferta de Mercaderes especial que depende del número de jugadores. Se roban losetas de la pila de Mercaderes que hay encima del Tablero de Comercio/Escenario y se colocan, bocarriba, en el centro de la zona de juego.

- ♦ Partida de 1 y 2 jugadores: 6 losetas de Mercaderes
- ♦ Partida de 3 y 4 jugadores: 9 losetas de Mercaderes

Comenzando por el jugador inicial y en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador compra, por turnos, un Objeto de la Oferta de Mercaderes especial. Cuando llega el turno de un jugador, puede comprar un Objeto o pasar. Cuando se pasa, ya no se pueden comprar más Objetos durante esta Acción Comercio especial. Se continúa hasta que pasen todos los jugadores.

Quando se compra un Objeto, el espacio que deja libre en la Oferta de Mercaderes especial se vuelve a llenar, inmediatamente, con la primera loseta de la pila de Mercaderes.

Quando es el turno de un Héroe para usar la Acción Comercio especial, se puede cambiar completar la Oferta de Mercaderes especial (ver Cambiar la Oferta en la página 15 del Reglamento). Se puede hacer esto antes y/o después de comprar un Objeto, tantas veces como se quiera, y también se puede hacerlo y pasar en lugar de comprar un Objeto. Pero hay que tener en cuenta que la primera vez que se cambia la Oferta durante la Acción Comercio especial, es gratis. Pero a partir de ahí, cada cambio de la Oferta de Mercaderes (en el mismo turno o en turnos posteriores) cuesta 1 de Oro.

Durante la Acción Comercio especial, cuando se quiera, se pueden desvelar y entrenar Capacidades, y desbloquear espacios de Equipo y de Héroe del Tablero de Héroe, y también vender Objetos, como en una Acción Comercio normal. Esto se puede hacer incluso si no se tiene el turno o después de haber pasado.

Quando todos los jugadores han terminado con su Comercio, la Acción Comercio especial termina y comienza la partida.

## LOS MUERTOS VIVIENTES

### LLEGADA

Quando se ha revelado la primera ubicación de cada uno de los tipos indicados más adelante, se coloca el standee de Muerto Viviente que corresponda en el hexágono que corresponda.

- ♦ Cualquier tipo de Elemental: Demonio de Faer Muerto Viviente
  - ♦ Mercaderes o Alquimistas: Farruga Muerto Viviente
  - ♦ Montañas: Hidra Muerto Viviente
- Nota:** Si la loseta de Mapa contiene dos hexágonos de Montañas, se escoge el que tenga un Monstruo sin derrotar.

**Nota:** Se usan los standees normales de Demonio de Faer, Hidra y Farruga.

Si el hexágono que tiene el standee de Muerto Viviente está en el borde del Mapa, se revelan nuevas losetas de Mapa, como si un Héroe hubiera entrado en el hexágono.

Los Héroes, Familiares y Compañeros no pueden entrar en hexágonos en los que haya un Muerto Viviente y, por lo tanto, tampoco pueden interactuar con la ubicación que haya en el hexágono.

El Poder Elemental del hexágono en el que esté el Demonio de Faer Muerto Viviente no se aplicará hasta que el Demonio de Faer no salga del hexágono.

### ATACAR A LOS MUERTOS VIVIENTES

Quando un Héroe tiene el turno, está fuera del Combate y en un hexágono adyacente al de un Muerto Viviente, puede elegir

atacarlo. Para ello deberá usar (consumir) el Broche de Vis que tiene en el Tablero de Héroe. Hay que seguir los siguientes pasos:

1. Si es necesario se convoca a uno de los Compañeros o a los dos, para ayudar en el ataque. Para más información, ver **Los Compañeros**, en la **página 26**.
2. Se realiza un Primer Ataque y una Fase de Ataque del Héroe.
3. Se resuelve el efecto de la carta de Muerto Viviente, en función del Daño total que el Héroe ha infligido al Muerto Viviente. Si el Daño no llega al primer intervalo, el Héroe sufre las Heridas del efecto del primer intervalo, pero sin recibir la parte positiva del efecto.
4. Después se coloca sobre la carta de la Muerto Viviente el número que corresponda de fichas de Héroe. El Muerto Viviente es derrotado si sobre él hay un número total de fichas de Héroe que es igual al número de jugadores por 3 (en el caso del Demonio de Faer Muerto Viviente o de la Hidra Muerta Viviente) o por 4 (en el caso de Farruga Muerto Viviente). Si se debería poner 2 fichas de Héroe en la carta, pero eso supondría superar este límite, se pone solo 1 ficha de Héroe. Para más información, ver **Muerte de los Muertos Vivientes**, en la **página 27**.
5. Si el Muerto Viviente no es derrotado, se sufren las Heridas correspondientes al Daño que se ha infligido.
6. Si el Héroe sobrevive, se resuelve el resto del efecto. Si muere, se siguen los pasos de la sección **Muerte de un Héroe**, en la **página 27**.

**Ejemplo 1:** Es el turno de Eltea. Ataca a la Hidra Muerta Viviente y causa 13 de Daño. Se pone una de las fichas de Héroe de Eltea sobre la carta de la Hidra Muerta Viviente y Eltea sufre 3 Heridas. Consigue sobrevivir, así que gana 5 de Oro y 2 de Reputación, y también recibe la primera loseta de Recompensa de Ritual de nivel 1.



**Ejemplo 2:** Dral ataca al Demonio de Faer Muerto Viviente e inflige 7 de Daño. No llega ni al primer intervalo, así que Dral sufre 5 Heridas. No se ponen fichas de Héroe sobre la carta del Demonio de Faer Muerto Viviente ni se reciben las partes positivas del efecto.



7. Si se pone al menos una de las fichas de Héroe sobre una carta de Muerto Viviente y el Héroe sobrevive, el Muerto Viviente se mueve a una nueva ubicación, tal y como se describe en la sección **Movimiento de Muertos Vivientes**, a la derecha. Se colocan las fichas apropiadas en el hexágono del que ha salido el Muerto Viviente atacado (1 ficha de Comercio si es un Lugar de Comercio, 1 ficha de Interacción si es un hexágono de Elemental o 2 fichas de Interacción si es un hexágono de Minería).

## ACLARACIONES SOBRE LOS EFECTOS DEL DEMONIO DE FAER MUERTO VIVIENTE

**Primer efecto del Elemental que corresponda:** Se resuelve el efecto mostrado en la primera casilla de la carta de Elemental del tipo de Elemental sobre el que está el Demonio de Faer.

**Ejemplo:** Si el Demonio de Faer está en el hexágono de un Elemental de Agua se roba un Tesoro de nivel 1 y se recibe una Esencia de Agua.



**Cualquier efecto del Elemental que corresponda:** Se escoge una de las casillas de la carta de Elemental del tipo de Elemental sobre el que está el Demonio de Faer y se resuelve su efecto.

**Ejemplo:** El Demonio de Faer está en el hexágono de un Elemental de Tierra. Se puede elegir robar 2 losetas de Recurso de Montaña, quedándose 1 de ellas y descartando la otra; o robar un Tesoro de nivel 1 y recibir una Esencia de Tierra.



**Efecto al comienzo de las rondas:** Al principio de cada ronda, y hasta que sea derrotado el Demonio de Faer Muerto Viviente, todos los Héroe que estén adyacentes al Demonio de Faer Muerto Viviente o en un hexágono afectado por cualquier tipo de Poder Elemental reciben 2 Heridas.



## MOVIMIENTO DE MUERTOS VIVIENTES

Si se ha conseguido poner al menos una de las fichas de Héroe sobre la carta de Muerto Viviente y el Héroe ha sobrevivido a las Heridas del Muerto Viviente, después de atacarlo (ver **página 24**), el Muerto Viviente mueve hasta una nueva ubicación. Se pone el standee en una nueva ubicación del tipo que corresponda al Muerto Viviente.

- ◆ **Demonio de Faer Muerto Viviente:** Cualquier tipo de Elemental
- ◆ **Farruga Muerto Viviente:** Mercaderes o Alquimistas
- ◆ **Hidra Muerta Viviente:** Montañas o Lago

Hay que seguir los siguientes pasos:

1. Se escoge una ubicación del Mapa que sea del tipo indicado y que no tenga miniaturas que bloquean (no Elementales) ni fichas de Héroe. Si no hay ubicaciones que cumplan esas condiciones, se escoge una del tipo adecuado y que solo tenga fichas de Héroe. Si hay más de una ubicación que cumpla estas condiciones, se revela una loseta de Brújula y se usan las reglas de la Brújula, de la **página 2** para determinar en dónde se pondrán las fichas.
2. Se coloca el standee del Muerto Viviente sobre la ubicación escogida. Si en el hexágono hay fichas de Comercio o de Interacción, se colocan en el Tablero de Comercio/ Escenario, bajo el Contador de Rondas. Se usarán para la Puntuación Final.
3. Si el Muerto Viviente está en el borde del Mapa, se revelan nuevas losetas de Mapa, como si un Héroe hubiera entrado en el hexágono.

4. Si el Muerto Viviente que se ha movido es la Hidra o Farruga, se resuelve su efecto «después del movimiento», de manera inmediata:

- ◆ **Farruga:** Los Héroes que estén en un hexágono adyacente a Farruga sufren 6 Heridas. Si un Héroe muere, se siguen los pasos de la sección **Muerte de un Héroe**, en la **página 27**.



- ◆ **Hidra:** Se coge una ficha de Ácido de la pila y se coloca, bocabajo, sobre el Contador de Rondas, en el espacio correspondiente a la ronda siguiente. El efecto se resuelve al comenzar la ronda siguiente y se aplica a todos los Héroes.



**Nota:** Es posible que haya más de una ficha de Ácido en el mismo espacio del Contador de Rondas. Eso significa que todos los efectos de todas las fichas de Ácido se resolverán al comienzo de la siguiente ronda. Algunas de las fichas de Ácido tienen el icono de Capacidad General. Se siguen las reglas que explicamos a continuación.

Como el Muerto Viviente se ha ido de la ubicación, ya se puede interactuar con ella de la manera habitual.

Pero si no hay una ubicación a la que mover el Muerto Viviente, entonces se queda donde está. En ese caso no se ponen fichas del Héroe sobre el hexágono en el que está el Muerto Viviente y se resuelve el efecto «después del movimiento» de la manera siguiente:

- ◆ **Farruga:** Los Héroes que estén en un hexágono adyacente a Farruga sufren 6 Heridas.
- ◆ **Hidra:** Se pone la ficha de Ácido en el Contador de Rondas siguiendo las mismas reglas descritas anteriormente.

## FICHAS DE ÁCIDO

Cuando comienza una ronda, se resuelven las fichas de Ácido que haya en el espacio del Contador de Rondas correspondiente a la ronda que empieza.

Las fichas de Ácido pueden tener los efectos siguientes:

- ◆ **Heridas:** Todos los Héroes sufren las Heridas indicadas. Si un Héroe muere a causa de este efecto, se siguen los pasos de la sección **Muerte de un Héroe**, en la **página 27**.
- ◆ **Consumir Capacidad General:** Todos los Héroes deben consumir una Capacidad de Primer Ataque / Capacidad entrenada que esté en el Tablero de Héroe, la que prefiera el jugador. Si no se tiene en el Tablero de Héroe ninguna Capacidad de Primer Ataque / Capacidad sin consumir, se ignora esta parte del efecto de la ficha de Ácido. Si una Capacidad tiene el icono de Sincronización «Efecto Permanente», no se puede consumir mediante este efecto.



## LOS COMPAÑEROS

A lo largo de la partida hay dos Compañeros que se mueven por el Mapa: el Behemot y el Gólem de Cristal.

Cuando se revela la primera ubicación de cada uno de los tipos indicados más adelante, se coloca el standee de Compañero que corresponda en el hexágono que corresponda.

- ◆ **El primer Ritual Faer (Capítulo II) revelado:** Behemot
- ◆ **El segundo Ritual Faer (Capítulo IV) revelado:** Gólem de Cristal

**Nota:** Los Rituales Faer no tienen otra función cuando se juega en modo competitivo, pero se pueden usar sus efectos habituales cuando se juega en modo solitario o cooperativo. Ver Reglamento 🦴, **página 25**.

A diferencia de los Muertos Vivientes, si los Compañeros están en el borde del Mapa no revelan nuevas losetas de Mapa.

Los Héroes, Familiares y el otro Compañero no pueden entrar en hexágonos en los que haya un Compañero y, por lo tanto, tampoco pueden interactuar con la ubicación que haya en el hexágono.

El Poder Elemental del hexágono en el que esté un Compañero no se aplicará hasta que este no salga del hexágono.

### CONVOCAR A UN COMPAÑERO

Se puede convocar a uno o los dos Compañeros durante el paso 1 de **Atacar a los Muertos Vivientes**, de la manera siguiente:

- ◆ **Behemot:** Se descarta un Trofeo cualquiera.
- ◆ **Gólem de Cristal:** Se descartan 1, 2 o 3 Gemas.

Se puede convocar a un Compañero sin importar el hexágono en el que se está, pero no se puede convocar al Compañero si todavía no se ha puesto en el Mapa.

Se coloca el standee del Compañero en cualquier hexágono adyacente al Héroe y al Muerto Viviente al que se está atacando, y en el que no haya miniaturas que bloquean (no Elementales). No se retiran las fichas de Héroe de ese hexágono (si las hubiera). Hay que convocar el Compañero del que se quiere usar la bonificación, incluso si ya está en un hexágono adecuado. Si no hay ningún hexágono apropiado al que convocar el Compañero, entonces no se le puede convocar.

Después de convocar al Behemot, si está en un hexágono con un Monstruo sin derrotar:

- ◆ Si no hay ninguna ficha de Pisoteo en el hexágono en el que está, se coloca una, con el lado Media Salud hacia arriba. Si el hexágono aún no ha sido liberado, hay que consultar **Lucha contra un Monstruo Pisoteado**, en la **página 27**.
- ◆ Si ya hay una ficha de Pisoteo en el hexágono en el que está, se le da la vuelta para que muestre el lado Cadáver. Se ha derrotado al Monstruo del hexágono y este se considera liberado hasta que termine la partida. La ficha de Pisoteo se deja en el hexágono.
- ◆ Si se entra en un hexágono con una ficha de Pisoteo que tenga el lado Cadáver hacia arriba, se devuelve la ficha a la reserva y se ponen las fichas de Héroe habituales (1 de Héroe, 1 de Comercio o 2 de Interacción). No se recibe el Botín de ese hexágono. El hexágono pasa a considerarse liberado hasta el final de la partida.



Además, después de convocar al Behemot se pone una ficha de Pisoteo en un hexágono adyacente al Behemot en el que haya un Monstruo sin derrotar y en el que no haya miniaturas que bloquean (no Elementales), si es que hay algún hexágono así. Si hay más de un hexágono apropiado, se tira un dado y se pone la ficha de Pisoteo sobre el primero en el que haya un Monstruo sin derrotar y sin Miniaturas que bloquean (no Elementales), comenzando por el hexágono que tenga un valor igual al de la tirada, tal y como está indicado en la carta de Compañero del Behemot, y contando en sentido horario. Para poner una ficha de Pisoteo se siguen las mismas reglas sobre el Behemot que se han explicado anteriormente.

**Ejemplo:** Keleia convoca al Behemot para que le ayude a luchar contra el Demonio de Faer Muerto Viviente. Hay 2 hexágonos, adyacentes al Behemot convocado, que tienen un Monstruo sin derrotar. El jugador tira un dado y saca un 2. No hay ningún Monstruo sin derrotar en la dirección que señala el 2 en la carta de Compañero del Behemot, así que se sigue en la dirección de las agujas del reloj hasta llegar al primer Monstruo sin derrotar, que está en la dirección 4. En ese hexágono se pone una ficha de Pisoteo, con el lado de Media Salud hacia arriba.



## BONIFICACIONES DE ATAQUE

Si se quiere usar la Bonificación de Ataque de Compañero durante un ataque contra un Muerto Viviente, primero hay que convocar al Compañero durante el paso 1, y el Compañero debe estar adyacente al Héroe y al Muerto Viviente atacado.



**Behemot:** Inflige 5 de Daño adicional al Muerto Viviente.



**Gólem de Cristal:** En función del número de Gemas descartadas para convocar al Gólem se añade 1/2/3 a la siguiente tirada. Además, se causa al Muerto Viviente 3/5/8 de Daño adicional.

Si se lleva a cabo un Primer Ataque contra el Muerto Viviente, la Bonificación de Ataque de Compañero se aplica ahí, no en la Fase de Ataque del Héroe. Como de costumbre, si no se causa al menos uno de Daño con el Primer Ataque/Fase de Ataque del Héroe, el Daño adicional se pierde.

**Ejemplo:** Keleia convoca al Behemot. Usa un Arma de Primer Ataque: Acero de Orión. Su Valor de Combate final es 5, así que se pierde la Bonificación de Ataque del Behemot.



## LUCHA CONTRA UN MONSTRUO PISOTEADO

Si un Héroe entra en un hexágono con una ficha de Pisoteo que está del lado Media Salud, se lleva a cabo la Acción Combate normal, pero con la siguiente excepción:

- Nada más sacar la carta de Monstruo, se ponen sobre su carta tantas fichas de Daño del Héroe como la mitad del valor de Salud del Monstruo, redondeado hacia abajo  
**Ejemplo:** La Salud del Monstruo es 11. Antes de comenzar el Combate se ponen fichas de Daño de un valor total 5 sobre la carta del Monstruo.
- Si el Monstruo es derrotado se retira del Mapa la ficha de Pisoteo. Se gana **1 menos de Reputación** de lo que diga la Recompensa de la carta del Monstruo. El Botín, el Trofeo (si se quiere recoger) y la colocación de fichas en el Mapa siguen las reglas normales.
- Si el Héroe muere, se deja la ficha de Pisoteo en el hexágono y se siguen los pasos de Muerte y resurrección durante el Combate, de la manera que se explica en el Reglamento, página 25.

## MUERTE DE LOS MUERTOS VIVIENTES

No hay límite al número de fichas de un Héroe sobre una carta de Muerto Viviente, pero sí al número total de fichas de Héroe sobre la carta: 3 veces el número de jugadores (Demonio de Faer Muerto Viviente, Hidra Muerta Viviente) o 4 (Farruga Muerto Viviente). Cuando se llega a ese número el Muerto Viviente se considera derrotado. El último Héroe en poner su ficha de Héroe sobre la carta de Muerto Viviente no sufre ninguna Herida, pero sí resuelve el resto de efectos de la manera habitual.

Los Héroes reciben la Recompensa indicada en el dorso de la carta de Muerto Viviente, en función del número de fichas de Héroe que se haya puesto sobre ella. Si se llega al intervalo superior de fichas de Héroe, se reciben las **dos** Recompensas que muestra la carta.

**Ejemplo:** Un Héroe tiene 3 fichas de Héroe sobre la carta Demonio de Faer Muerto Viviente. Recibe 2 de Oro, 1 de Reputación y 1 ficha de Esencia a su elección.



La partida termina al final de la ronda en la que se haya derrotado al tercer Muerto Viviente.

## MUERTE DE UN HÉROE

Siempre que un Muerto Viviente o una ficha de Ácido mate a un Héroe, se siguen los pasos siguientes:

1. Se coloca al Héroe en la Iglesia.
2. El Héroe recupera Salud, hasta llegar a su Salud Máxima.
3. Se pierde 1 de Reputación.
4. La partida continúa de la manera habitual.

## RESOLUCIÓN DEL ESCENARIO

- Si se derrota a los 3 Muertos Vivientes, los Héroes han conseguido proteger Euthia. Todos los Héroes ganan 10 de Reputación.
- Si al final de la ronda 10 (o la ronda 9 para partida de 1 jugador) no se ha conseguido derrotar a los Muertos Vivientes, los Héroes han fracasado.

Sea cual sea el resultado se procede con la Puntuación Final, de la manera habitual. Cuando se calcula la Puntuación Final de los Héroes, hay que recordar contar las fichas de Interacción colocadas sobre el Tablero de Comercio/Escenario.

¿Lo has visto? Al heraldo que puede abrir un camino a otro mundo, donde se ha asentado una nueva maldad... Aunque, ¿de verdad es nueva? Hay quien asegura que solo se esconde allí para recuperar su poder y volver a atacar.

**Duración de la partida:** Hasta 16 rondas de juego.

**Objetivo:** Derrotar al dragón Brasath antes del final de la ronda 16.

La partida termina al termina la ronda de juego en la que un Héroe haya derrotado a Brasath.

**Reglas de preparación:** La loseta de Mapa Inicial es la que muestra una Cúpula. Se crea una pila de losetas de Mapa según indica la tabla. Se usan las losetas de Mapa Fijas de la expansión . Las losetas de Mapa Fijas del juego básico se dejan en la caja.

Las losetas de Mapa de Encuentro no se escogen al azar, pero siempre se usan Fabricante de Armaduras (Capítulo I) y Vacío Elemental (Capítulo III). En partidas de 3 o 4 jugadores también se escoge al azar otra loseta de Mapa Encuentro, **adicional**, del Capítulo III.



Fabricante de Armaduras

Vacío Elemental

Además del Mapa normal, se prepara un Mapa de Dimensión a un lado de la zona de juego. La preparación del Mapa de Dimensión depende del número de jugadores, tal y como se muestra en la tabla que hay a continuación. Las losetas del Mapa de Dimensión se dividen en cuatro Capítulos, que se indican en sus dorsos. El Mapa de Dimensión no está conectado al Mapa normal. Hay que seguir los siguientes pasos:

1. Se escoge al azar un número de losetas de Mapa de Dimensión de cada Capítulo, que depende del número de jugadores:

Capítulo	I	II	III	IV
1-2J	4	4	2	1
3J	5	5	2	1
4J	6	6	2	1

2. Se sigue el diagrama de la derecha y se ponen todas las losetas de Mapa de Dimensión, bocabajo y sin mirarlas.
3. Se revela la loseta de Mapa de Dimensión que esté más a la derecha. En una partida de 1 y 2 jugadores, se revela la loseta que esté más a la derecha y que esté por encima de la loseta revelada en el paso anterior.
4. Las losetas de Mapa de Dimensión que no se usan se dejan en la caja.

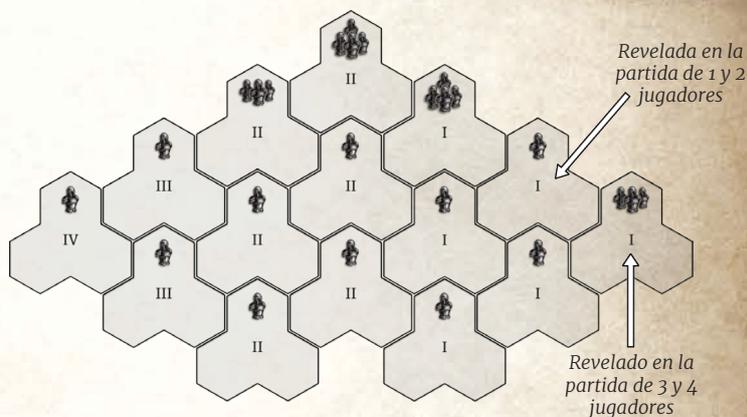
Se colocan, bocabajo, las seis cartas de escenario de Mapa de Dimensión: las cartas de Brasath, Cristal Arcano, Barrera Arcana, Entidad Arcana y Heraldo. Al lado de las cartas se colocan las fichas de Orbe.

Todos los jugadores comienzan la partida con una Amatista y una Poción de Sanación.

Preparación del Mapa de Dimensión Arcana

Capítulo	I	II	III	IV	V
1J	2*	2*	2*	2*	2*
2-4J	3	3	3	3	3
1-4J	!	-	!	-	-
1J	1	2	2	1	2
2J	2	3	3	2	2
3J	3	4	4	4	4
4J	4	4	6	5	5

\* Las losetas de Mapa Fijas específicas para los dos tipos de modos solitarios se pueden encontrar en el **Reglamento** , página 6.



Revelada en la partida de 1 y 2 jugadores

Revelado en la partida de 3 y 4 jugadores



Carta de Brasath



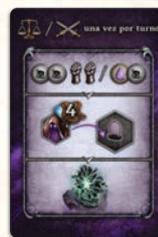
Carta de Cristal Arcano



Carta de Barrera Arcana



Carta de Entidad Arcana



Cartas de Heraldo



Fichas de Orbe

## REGLAS ESPECIALES

Cuando se revele la primera loseta de Mapa que muestre un hexágono de Portal (no cuenta el que está en la loseta de Mapa Inicial), se pone en el Portal el standee del Heraldo Arcano.



Standee de Heraldo Arcano

## CAMINO HACIA LA DIMENSIÓN

Una vez que se ha puesto en el Mapa el standee del Herald Arcano, se puede entrar en la Dimensión Arcana. Para ello solo hay que convocar al Herald Arcano y descartarse de los recursos indicados.

### CONVOCACIÓN DEL HERALDO ARCANO

Siempre que un Héroe esté en un hexágono a 4 o menos de distancia del standee del Herald Arcano, se puede gastar una ficha de Acción Combate o Comercio para convocar al Herald Arcano. También se puede usar el efecto de una Capacidad que proporcione la Acción necesaria. Esto solo se puede hacer **una vez durante el turno del Héroe**. Si el standee del Herald Arcano no está en el mismo hexágono que el del Héroe, se coloca el standee del Herald Arcano en ese hexágono.

**Nota:** Para convocar al Herald Arcano es necesario poder trazar un camino de un máximo de 4 hexágonos, desde el Héroe hasta el Herald Arcano, de manera que pase por losetas de Mapa reveladas.

### ENTRAR EN LA DIMENSIÓN ARCANA

Si se ha convocado al Herald Arcano durante este turno, se puede entrar en la Dimensión Arcana, bien a través de un Portal Arcano o a través de una Entidad Arcana. Para hacerlo se descartan los recursos que indica la carta del Herald para el tipo de ubicación a través de la que se quiere entrar.



Portal Arcano



Entidad Arcana

- ◆ **Portal Arcano:** Se descarta una de las opciones siguientes:

- o 2 Gemas (cualquiera, excepto Diamante y Piedra Demoníaca) y 2 cartas de Plata
- o una Amatista y cualquier otra Gema (excepto Diamante y Piedra Demoníaca).



Carta de Herald de Portal Arcano

- ◆ **Entidad Arcana:** Se descartan 2 cartas de Plata y 1 carta de Oro. No se puede entrar a la Dimensión Arcana a través de un hexágono con la Entidad Arcana hasta que se tenga una de las fichas de Héroe en la carta de Herald de Entidad Arcana (ver **Entidad Arcana**, página 30). Además, es necesario tener una de las fichas de Interacción en el hexágono de Entidad Arcana que se use como destino del Teletransporte.



Carta de Herald de Entidad Arcana

Una vez hecho, se coloca el standee del Héroe en la ubicación elegida de la Dimensión Arcana. El standee del Herald Arcano se deja en el Mapa normal.

Los Portales Arcanos están en el centro de las losetas de Mapa de Dimensión. Todas las reglas de loseta Especial se aplican de la manera habitual (ver **Reglamento**, página 14).

## EXPLORAR LA DIMENSIÓN ARCANA

Siempre que un Héroe entre en la Dimensión Arcana recibe 3 fichas de Orbe. Las fichas de Orbe se usan para desplazarse por el Mapa de Dimensión e interactuar con las ubicaciones Cristal Arcano y Barrera Arcana. Las fichas de Acción del Héroe no se usan en la Dimensión, excepto para combatir contra Brasath, ver **El Último Aliento de Brasath**, en la página 32.



Ficha de Orbe

Cada ficha de Orbe representa 1 Punto Arcano.

De igual manera que en el Mapa normal se usan los Puntos de Movimiento, en la Dimensión Arcana hay que gastar 1 Punto Arcano para mover al Héroe desde un hexágono a otro adyacente. Siempre que el Héroe entre en un hexágono adyacente a una loseta de Mapa de Dimensión que aún no se haya revelado, la loseta se revela de manera inmediata.

**Ejemplo:** Se escoge usar 1 de las fichas de Orbe para salir del Portal Arcano e ir al hexágono de abajo a la izquierda de la loseta de Mapa de Dimensión. El movimiento se interrumpe porque se ha entrado en un hexágono adyacente a una o más losetas de Mapa de Dimensión que aún no se han revelado, así que hay que revelar dos losetas de Mapa de Dimensión.



En la Dimensión no se pueden usar efectos de Teletransporte.

**Nota sobre el Familiar de Eltre:** Los Familiares no pueden mover por el Mapa de Dimensión. Solo pueden estar en el mismo hexágono que Eltre, esto significa que el standee del Familiar se pone sobre su carta de Familiar, en el Tablero de Familiar. Mientras Eltre esté en la Dimensión Arcana puede Llamar a un Familiar que esté en el Mapa normal o Convocar a otro. Mientras Eltre esté en la Dimensión Arcana puede mover a un Familiar por el **Mapa normal** (y usar allí sus Capacidades de Familiar), de la manera habitual.

### BOTÍN ARCANO

En algunos hexágonos se muestra un Botín Arcano, que viene indicado por una serie de iconos que aparecen en la parte derecha del hexágono.



Si el hexágono, además, muestra un Cristal Arcano:

- ◆ Se gana el Botín si se rompe parte de un Cristal Arcano (ver página 30).
- ◆ El mismo Cristal Arcano puede ser roto por más de un Héroe, así que el Botín lo pueden ganar varios Héroes.
- ◆ También se puede escoger no recibir el Botín Arcano.

Si en el hexágono no hay un Cristal Arcano y tampoco fichas de Héroe:

- ◆ Solo hace falta entrar para recibir el Botín.
- ◆ Solo un Héroe puede recibir el Botín Arcano de un hexágono en el que no haya Cristal Arcano.
- ◆ También se puede escoger no recibir el Botín Arcano.
- ◆ Si se recibe el Botín Arcano, se pone 1 de las fichas de Héroe sobre el hexágono.

## VACÍO ARCANO

No se puede entrar en hexágonos que tengan un Vacío Arcano.



Vacío Arcano

## CRISTAL ARCANO

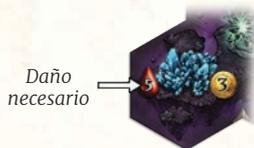
Si un Héroe está en un hexágono de Cristal Arcano que no tenga ninguna de sus fichas de Interacción, puede gastar 1 Punto Arcano para intentar romper parte del Cristal y recibir la Recompensa indicada en la carta de Cristal Arcano, además del Botín Arcano del hexágono.



Cristal Arcano

Todos los Héroes pueden romper una parte de cada Cristal Arcano, pero solo una vez por cristal y partida. Si se está en un hexágono de Cristal Arcano del que ya se han roto trozos (tiene alguna ficha de Interacción de otros Héroes), hay que pagar 1 de Oro a cada oponente que tenga su ficha de Interacción en el hexágono de Cristal Arcano.

Para romper un trozo del Cristal Arcano hay que causar el Daño que aparece en el hexágono de Cristal Arcano. El Daño debe infligirse de una vez: no se puede salir del hexágono y volver a entrar para infligir el Daño que falte. Hay que seguir los siguientes pasos:



Daño necesario

1. Se paga 1 de Oro a todos los jugadores que tengan una ficha de Interacción sobre el hexágono.

**Nota sobre Comunidad:** En lugar de pagar 1 de Oro, hay que descartarse de 2 cartas de Plata o 1 carta de Oro (sin importar cuántas fichas de Interacción de otros jugadores haya en el hexágono).

2. Se descarta una ficha de Orbe, para gastar 1 Punto Arcano.
3. **Se golpea el Cristal Arcano:** Se lleva a cabo un Primer Ataque y una Fase de Ataque del Héroe normales, de manera que se ponen fichas de Daño en el hexágono, tantas como Daño se haya hecho.
4. Se repiten los pasos 2 y 3 hasta que se haya causado el Daño necesario al Cristal Arcano o el Héroe se quede sin fichas de Orbe.

5. Si se causa el Daño necesario al Cristal Arcano, se coloca una ficha de Interacción en el hexágono, con el lado de piqueta hacia arriba. Se recibe la Recompensa indicada en la carta de Cristal Arcano: una ficha de Orbe, 3 de Oro y 1 de Reputación, y se coloca una ficha de Héroe sobre la carta. Un Héroe puede tener varias fichas de Héroe sobre la carta de Cristal Arcano (por haber atacado varios cristales). Además, se gana el Botín Arcano que aparece en el hexágono.



Recompensa

### Notas:

Cuando se rompe un trozo del Cristal Arcano no se pueden usar las Capacidades Matón de Dral y Derribo de Keleia.

El efecto positivo de Trébol (si lo hay) de un Arma del Héroe (como el Bastón de Druida de Eltreá, el Bastón Volcánico de Maeldur, etc.) que se use en la Fase de Ataque del Héroe se aplica en el siguiente ataque. Si ese era el último ataque contra el Cristal Arcano, entonces se pierde esa parte del efecto del Arma.

Se puede entrar, atravesar o terminar el movimiento en un hexágono con un Cristal Arcano sin tener que interactuar con él.

## ENTIDAD ARCANA

La Confrontación contra una Entidad Arcana o la influencia de un Poder Arcano sigue las mismas reglas que contra un Elemental o al recibir la influencia de un Poder Elemental en el Mapa normal, excepto en lo siguiente.



Entidad Arcana

- ♦ Si se tiene una de las fichas de Interacción en un hexágono con una Entidad Arcana, el Poder de esa Entidad Arcana ya no se le aplica al Héroe.
- ♦ Siempre que se entre en un hexágono con influencia de uno más Poderes Arcanos que puedan aplicarse al Héroe, si se tiene alguna ficha de Héroe sobre la carta de Cristal Arcano (ver **Cristal Arcano, a la derecha**), se puede retirar una de ellas para evitar **todos** los efectos de los Poderes Arcanos sobre el hexágono.
- ♦ Da igual si varios Poderes Arcanos afectan al hexágono en el que se acaba de entrar, solo se resuelve el efecto (sufrir 5 Heridas) una vez.

**Ejemplo 1:** Keleia ha entrado en un hexágono influido por una Entidad Arcana. Keleia tiene una ficha de Interacción sobre el hexágono de la Entidad Arcana, así que el Poder Arcano no afecta a Keleia.



**Ejemplo 2:** El siguiente movimiento de Keleia es hasta un hexágono influido por una Entidad Arcana que no tiene una ficha de Interacción de Keleia. Keleia retira una de sus fichas de Héroe de la carta de Cristal Arcano para evitar que le afecte ese Poder Arcano.



**Ejemplo 3:** Keleia entra en un hexágono adyacente a una loseta de Mapa de Dimensión sin revelar, por lo que hay que revelar la loseta inmediatamente. El hexágono está influido por tres Entidades Arcanas. Aunque una de ellas tiene una ficha de Interacción de Keleia, si Keleia quiere evitar los otros dos Poderes arcanos, debe usar la última de las fichas de Héroe que tenía sobre la carta de Cristal Arcano. Si no lo hace, sufrirá 5 Heridas.



## PODER ARCANO



Si se mueve hasta un hexágono influido por el Poder Arcano o se revela una loseta de Mapa de Dimensión que haga que el hexágono en el que se está pase a estar influido por el Poder Arcano, se sufren 5 Heridas.

Da igual si varios Poderes Arcanos afectan al hexágono en el que se acaba de entrar, solo se resuelve el efecto (sufrir 5 Heridas) una vez.

Si el Héroe muere debido a las Heridas sufridas, se siguen los pasos de muerte y resurrección fuera del Combate, como de costumbre (ver **Reglamento**, página 25).

## CONFRONTACIÓN

**Primera casilla:** Se recibe 1 Punto de Movimiento, se gana 2 de Oro y 1 de Reputación, y se roba 1 carta de Plata. Se recibe una ficha de Movimiento para representar el Punto de Movimiento recibido.

**Segunda casilla:** Si no se tiene una de las fichas de Héroe sobre el espacio de la carta de Heraldo de Entidad Arcana, se coloca una. Se sufren 3 Heridas. Si el Héroe no muere, recibe 3 de Oro y 2 de Reputación.

**Tercera casilla:** Si no se tiene una de las fichas de Héroe sobre el espacio de la carta de Heraldo de Entidad Arcana, se coloca una. Se sufre 1 Herida. Si el Héroe no muere, recibe 1 Punto de Movimiento, 4 de Oro y 1 de Reputación. Se recibe una ficha de Movimiento para representar el Punto de Movimiento recibido.

**Importante:** Los Puntos de Movimiento solo se pueden usar en el Mapa normal.

## VOLVER DE LA DIMENSIÓN ARCANAS

Los Héroes deben volver a Euthia antes de que termine su turno. Además, pueden volver cuando quieran si se escoge no seguir interactuando con la Dimensión Arcana, aunque no se puede hacer mientras se mueve o se interactúa con una ubicación de la Dimensión Arcana o mientras se está resolviendo un efecto. En ese caso, se dejan todas las fichas de Orbe en la reserva. Después se puede continuar con el turno en el Mapa normal.

Se pone el standee del Héroe en el hexágono en el que esté el Heraldo Arcano.

Si hexágono al que se llega está sujeto a la influencia del Poder Agua o del Poder Fuego, se reciben los efectos del poder como si se hubiera movido normalmente a ese hexágono.

Si en el hexágono hay un Portal, se puede usar Teletransporte de igual manera que si se hubiera entrado en el hexágono.

## ROMPER LA BARRERA ARCANAS

Entre las losetas de Mapa de Dimensión del Capítulo III hay tres hexágonos que contienen la Barrera Arcana.



Losetas de Mapa de Dimensión de Barrera Arcana

Cuando un Héroe está en un hexágono de Barrera Arcana, puede intentar romperla para recibir la Recompensa que aparece en la carta de Barrera Arcana, para luego atravesarla y atacar a Brasath (ver **El Último Aliento de Brasath**, en la página 32).

Cada Héroe puede romper cada hexágono de Barrera Arcana una vez durante la partida, pero solo recibirán Recompensa la **primera** vez que rompan una Barrera Arcana. No es necesario pagar a otros jugadores, aunque tengan allí sus fichas de Héroe.

Para romper una Barrera Arcana hay que causar el Daño que aparece en el hexágono de Barrera Arcana. El Daño debe infligirse de una vez: no se puede salir del hexágono y volver a entrar para infligir el Daño que falte. Hay que seguir los siguientes pasos:



1. Se descarta una ficha de Orbe, para gastar 1 Punto Arcano.
2. **Atacar la Barrera Arcana:** Se lleva a cabo un Primer Ataque y una Fase de Ataque del Héroe normales, de manera que se ponen fichas de Daño en el hexágono, tantas como Daño se haya hecho.
3. Se sufren las Heridas indicadas en el hexágono de Barrera Arcana. Si el Héroe muere, se siguen los pasos de Muerte y resurrección fuera del Combate, de la manera que se explica en el **Reglamento**, página 25.
4. Se repiten los pasos 1, 2 y 3 hasta que se haya causado el Daño necesario a la Barrera Arcana o el Héroe se quede sin fichas de Orbe, o muera.
5. Si se causa el Daño necesario a la Barrera Arcana, se coloca una de las fichas de Héroe en el hexágono. A partir de ese momento el Héroe puede mover a través de ese hexágono de Barrera Arcana. Si un Héroe muere durante el ataque que rompe la Barrera Arcana, se deja la ficha de Héroe en el hexágono (la Barrera Arcana sigue rota para ese Héroe).
6. La Recompensa por romper la Barrera Arcana es 8 de Reputación y 1 ficha de Orbe (solo se recibe la primera vez que se rompe una Barrera Arcana). Si el Héroe muere (ver un poco más atrás), solo gana 8 de Reputación.



Recompensa

### Notas:

Cuando se rompe una Barrera Arcana no se pueden usar las Capacidades Matón de Dral y Derribo de Keleia.

El efecto positivo de Trébol (si lo hay) de un Arma del Héroe (como el Bastón de Druida de Eltreia, el Bastón Volcánico de Maeldur, etc.) que se use en la Fase de Ataque del Héroe se aplica en el siguiente ataque. Si ese era el último ataque contra la Barrera Arcana, entonces se pierde esa parte del efecto del Arma.

Se puede entrar o acabar el movimiento en un hexágono de Barrera Arcana sin tener que intentar romperla, pero no se puede ir más allá (a un hexágono a su izquierda) a menos que se rompa.



Loseta de Mapa de Dimensión de Brasath

## EL ÚLTIMO ALIENTO DE BRASATH

Para atacar a Brasath hay que llegar al centro de la loseta de Mapa de Dimensión de Brasath (loseta de Mapa de Dimensión del Capítulo IV).

Se siguen las reglas normales de Combate contra un Monstruo, incluyendo la parte de gastar una ficha de Acción Combate. La carta de Brasath muestra su Salud, así como las Heridas que causa y otros Efectos de Combate Especiales que pueda tener.

Si se derrota a Brasath se recibe 15 de Reputación como Recompensa, tal y como se muestra en el dorso de su carta.

Cuando se derrota a Brasath no se puede coger su carta

Salud de  
Brasath



Recompensa

como Trofeo. Se coloca su carta junto con el resto de cartas relacionadas del escenario.

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

No se colocan fichas en el hexágono en el que se produjo el Combate. Además, después de derrotar a Brasath, no hay Botín en el hexágono.

**Importante:** Aunque Brasath es un Dragón, contra él se siguen pudiendo usar las losetas de Héroe que tienen un icono de Dragón Tachado.



Todos los Héroes pueden derrotar a Brasath una vez por partida. Pero cuando el primer Héroe lo derrota, la partida termina al final de la ronda en curso. Los jugadores seguirán pudiéndose mover por el Mapa de Dimensión y los que no hayan derrotado a Brasath podrán intentar hacerlo.

## RESOLUCIÓN DEL ESCENARIO

- ♦ Si un Héroe derrota a Brasath, el camino hacia la Dimensión Arcana deja de ser una amenaza para Euthia y sus habitantes.
- ♦ Si Brasath no ha sido derrotado al menos por uno de los Héroes al llegar al final de la ronda 16, los Héroes han fracasado.

Sea cual sea el resultado se procede con la Puntuación Final, de la manera habitual. Hay que recordar incluir las fichas de Héroe y de Interacción colocadas en el Mapa de Dimensión.

## CONJUNTOS DE ESCENARIOS

Además de los escenarios normales, que se pueden jugar de manera competitiva, cooperativa y en solitario, la expansión incluye un conjunto especial de escenarios para jugar 1 de

las 4 historias en una partida de 1 jugador (Sendas Aterradoras) y un conjunto especial de escenarios para jugar la campaña cooperativa independiente (Despertar del Olvido).

## SENDAS ATERRADORAS

*Un extraño sonido llega desde los restos de un barco que ha naufragado en un lago cercano. Hay quien dice que está maldito por el fantasma de su capitán. Llegan rumores de tierras lejanas que hablan de una piedra misteriosa que nadie ha osado tocar, cerca de donde se encontró un tesoro. ¿Habrá relación entre los dos sucesos?*

**Duración de la partida:** Hasta 20 rondas de juego.

**Objetivo:** Derrotar al Jefe Final antes del final de la ronda 20.

La partida termina en cuanto se derrota al Jefe Final.

Se puede usar la ronda en la que se ha logrado el triunfo para comparar el resultado de diferentes partidas de Sendas Aterradoras:

- ♦ **Victoria de Plata:** Rondas 18 o 19
- ♦ **Victoria de Oro:** Rondas 16 o 17
- ♦ **Victoria de Diamante:** Ronda 15 o anteriores

**Reglas de preparación:** La loseta de Mapa Inicial es la que muestra una Iglesia y no un Sacerdote. Se crean dos pilas de losetas de Mapa, según indica la tabla: una para losetas de los Capítulos I, II y III, y otra para las losetas de Mapa de los Capítulos IV y V. Se usan las losetas de Mapa Fijas del juego básico. Las losetas de Mapa Fijas de la expansión se dejan en la caja. En este escenario se usan losetas de Mapa de Ritual.

Preparación del Mapa de Sendas Aterradoras

Capítulo	I	II	III	IV	V
	1J	2*	2*	2*	2*
	1J	1	1	1	1
	1J	3	3	4	4

\* Las losetas de Mapa Fijas específicas para los dos tipos de modos solitarios se pueden encontrar en el **Reglamento, página 31**.

Se devuelven a la caja todas las losetas de Mapa de Encuentro, así como las cartas de Encuentro: no se usarán en este escenario.

Se colocan las fichas de Cabeza de Piedra que Habla y de Fantasma de Pecio sobre la pila de losetas de Mapa que contiene las losetas de Mapa de los Capítulos IV y V. Se pondrán en el Mapa durante la partida, tal y como se explica más adelante.



Dos pilas de losetas de Mapa

Se escoge 1 de las 4 historias. Cada una de las historias contiene 8 cartas de Viaje, divididas en 5 niveles.

- ◆ **Historia 1:** Pórtico, Jefe Final Demonio de Faer
- ◆ **Historia 2:** Sierra, Jefe Final Gólem de Cristal
- ◆ **Historia 3:** Pantano, Jefe Final Hidra
- ◆ **Historia 4:** Monasterio, Jefe Final Behemot

Se cogen todas las cartas de Viaje correspondientes a la historia escogida (se indica en el dorso de las cartas) y se deja el resto en la caja. Se crea un mazo con las cartas de Viaje, de manera que la carta de nivel superior esté abajo del todo y el resto de cartas, encima, de manera que al final el mazo quede ordenado de menor a mayor nivel. Se pone bocarriba. Se revelan las dos primeras cartas de Viaje (que están marcadas con «Viaje I»).

Se coloca la carta de Rastro de Jefe al lado del mazo de Viaje.



Pila del Viaje Pórtico

Carta de Rastro de Jefe

Se barajan las losetas de Recompensa de Viaje para formar una pila que se coloca, bocabajo, en un lugar accesible.

Se barajan las fichas de Piedra Rúnica y Rastros para crear dos pilas diferentes que se ponen, bocabajo, en un lugar accesible.

Se ponen las fichas de Armadura Dañada y Capacidad Maldita al lado de las fichas de Piedra Rúnica.



Losetas de Recompensa de Viaje

Fichas de Rastros

Fichas de Piedra Rúnica

Fichas de Capacidad Maldita y Armadura Dañada

Se barajan las losetas de Brújula y las fichas de Ubicación para crear dos pilas diferentes que se ponen, bocabajo, en un lugar accesible.

En un lugar cercano se ponen las fichas de Salud del Monstruo, las fichas de Herida de Monstruo y la ficha «1» de Iniciativa.

Se usan Monstruos de Élite de nivel 1, nivel 2 y nivel 3 (ver Reglamento, página 30).



Losetas de Brújula



Fichas de Ubicación



Fichas de Salud del Monstruo



Ficha de Herida del Monstruo



Ficha «1» de Iniciativa

Todos los jugadores comienzan la partida con una **Poción de Sanación**.

**Importante:** Para jugar el escenario Sendas Aterradoras hay que añadir, a las pilas de losetas de Mapa, las losetas de Héroe correspondientes de la expansión .

## REGLAS ESPECIALES

Cuando se juega el conjunto de escenarios Sendas Aterradoras se siguen las reglas de Jugar con Fuego que aparecen en el Reglamento , página 26.

### CABEZA DE PIEDRA QUE HABLA Y FANTASMA DE PECIO

Siempre que se revele la última loseta de Mapa (Capítulo III) de la primera pila de losetas de Mapa, se interrumpe el turno y se ponen, de manera inmediata, la ficha de Cabeza de Piedra que Habla y la ficha de Fantasma de Pecio en las ubicaciones indicadas del Mapa.



Ficha de Cabeza de Piedra que Habla

- ◆ **Cabeza de Piedra que Habla:** Tesoro de nivel 1
- ◆ **Fantasma de Pecio:** Lago



Ficha de Fantasma de Pecio

Para determinar las ubicaciones exactas en las que poner las fichas se revela una loseta de Brújula y se usan las reglas de la **Brújula**, de la **página 2**. Si en el hexágono hay fichas de Interacción o de Héroe, se colocan en el Tablero de Comercio/Escenario, bajo el Contador de Rondas. Se usarán si se decide calcular la Puntuación Final al final de la partida. Los hexágonos pasan a considerarse liberados hasta el final de la partida.

**Nota:** No se puede buscar un Tesoro o llevar a cabo una Acción Minería en un hexágono en el que esté la ficha de Fantasma de Pecio o de Cabeza de Piedra que Habla.

## COMPLETAR LOS VIAJES

Cada historia está dividida en cinco niveles de Viaje. Siempre que se complete el nivel de Viaje en activo (al completar todas las Misiones de las cartas de Viaje reveladas) se descartan todas las cartas del nivel completado y se revelan las cartas de Viaje del siguiente nivel.

- ◆ **Viaje I, II y III:** 2 cartas de Viaje
- ◆ **Viajes IV y V:** 1 carta de Viaje

Para completar un Viaje hay que cumplir con los requisitos de la Misión, que aparecen en la carta. Si se consigue, se recibe la Recompensa indicada en la carta.

En ocasiones la Recompensa solo se recibe en un hexágono en concreto, ver **Aclaraciones sobre la Recompensa en la página 38**.

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.



## ACLARACIONES SOBRE LOS REQUISITOS DE UNA MISIÓN



**Para completarla:** Se descarta una loseta cualquiera de Recurso Natural, del tipo indicado, en el Lugar de Comercio indicado.



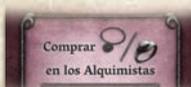
**Para completarla:** Se descartan, en la ubicación indicada, los Trofeos indicados (2 Trofeos de Monstruo de nivel 1, uno de nivel 2, 2 de nivel 2 o uno de nivel 3).



**Para completarla:** Se descartan, en la ubicación indicada los Objetos indicados (3 Pociones de Sanación, cualquier Amuleto o Anillo, 2 cartas de Oro, 2 Gemas cualesquiera, 4 cartas de Oro y una Piedra Demoníaca).



**Para completarla:** Iniciar una Confrontación contra un Elemental, de cualquier tipo. Además, hay que descartarse del tipo indicado de Esencia en los Alquimistas.



**Para completarla:** Comprar los Objetos indicados (3 Pociones de Sanación o cualquier Anillo o Amuleto) en la ubicación indicada.

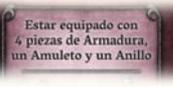


**Para completarla:** Derrotar a cualquier Monstruo de Élite y conseguir la Recompensa indicada en la carta de Saqueo correspondiente.

**Nota:** Hay que derrotar a un Monstruo de Élite nuevo después de haber revelado esta carta de Viaje. No cuentan los Monstruos de Élite derrotados en un momento anterior de la partida.



**Para completarla:** Tener un Conjunto de Armadura de 3 piezas o más.



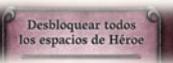
**Para completarla:** Estar equipado con 4 piezas de Armadura (las que sean), un Amuleto y un Anillo.



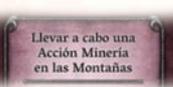
**Para completarla:** Entrar en el hexágono de la Cabeza de Piedra que Habla para recoger 20 de Oro. Además, en el hexágono de la Cabeza de Piedra que Habla hay que descartarse de 2 piezas de Armadura Arcoiris, Dragón y/o Krak, además de cualquier Anillo.

Esta Misión hay que cumplirla en 4 rondas desde que se revele la carta de Viaje. Si no se consigue, el Viaje es un fracaso y la partida termina al final de la última ronda para completar la Misión. Es buena idea marcar esta ronda, con una ficha de Héroe de otro Héroe, en el Contador de Rondas.

**Ejemplo:** La carta de Viaje se revela en la ronda 6. Eso significa que hay que cumplir la Misión antes de que termine la ronda 10.



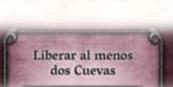
**Para completarla:** Desbloquear todos los espacios de Héroe del Tablero de Héroe.



**Para completarla:** Llevar a cabo una Acción Minería en un hexágono con Montañas.



**Para completarla:** Llegar a 15 de Reputación. Además, llevar a cabo una Acción Minería dos veces en el mismo turno.



**Para completarla:** Liberar al menos dos Cuevas.



**Para completarla:** Encontrar un Tesoro de nivel 3.



**Para completarla:** Derrotar a un Monstruo de nivel 2 en un hexágono influido por el Poder Fuego o el Poder Aire y sin usar Gaar o Dwurt durante el Combate.



**Para completarla:** Si un Héroe está en el hexágono de Portal de una loseta de Mapa con Torres Matadragones, se puede intentar derrotar a dos Monstruos de nivel 2, uno detrás de otro. Solo se usa una

Acción Combate, pero se disputan 2 Combates completos (cada uno con su paso Primer Ataque). Los dos Monstruos tienen 1 más de Salud. En cada uno de estos Combates se coloca una ficha de Salud del Monstruo, de valor 1, al lado de la carta de Monstruo.

Antes de comenzar el Combate contra el segundo Monstruo se recibe la Recompensa por haber derrotado al primero. Los dos Combates se disputan siguiendo las reglas habituales.

#### Notas:

Como se recibe la Recompensa nada más derrotar a cada uno de los dos Monstruos, puede suceder que se superen los 35 de Reputación mientras se está cumpliendo la Misión. En ese caso no se recibe más Recompensa (de las cartas de Monstruo).

Si se está jugando como Taesiri, después de derrotar a cada uno de los Monstruos de nivel 2 se pone una ficha de Héroe sobre la Capacidad Libro de Poder.

Si un Héroe muere en cualquiera de los dos Combates, esta parte de la Misión no se cumple. Se siguen los pasos de muerte y resurrección fuera del Combate, como de costumbre (ver **Reglamento, página 25**). Se puede volver a intentar cumplir esta Misión y derrotar a los dos Monstruos, sin importar si se ha sido derrotado en intentos anteriores.

### PIEDRAS RÚNICAS - VIAJE II



**Para completarla:** Completar las 3 Piedras Rúnicas del Mapa.

La primera Piedra Rúnica se pone en el Mapa cuando se complete el nivel de Viaje I y se revelen cartas de Viaje II. Se revela la primera ficha de Ubicación y se escoge un hexágono de la manera siguiente.

un hexágono de la manera siguiente.

1. Si la ubicación no está en el Mapa o si las únicas ubicaciones de ese tipo tienen una miniatura que bloquea (no Elementales), entonces no es una ubicación válida y hay que revelar más fichas de Ubicación hasta que salga una ubicación válida. Si se ha terminado la pila de fichas de Ubicación, se baraja la pila de descartes y se crea una pila nueva.
2. Se escoge una ubicación del Mapa que sea del tipo indicado y que no tenga miniaturas que bloquean (no Elementales). Si hay más de una ubicación que cumpla estas condiciones, se revela una loseta de **Brújula** y se usan las reglas de la **Brújula**, de la **página 2** para determinar la ubicación escogida.
3. La ficha de Ubicación se coloca sobre la ubicación escogida. Todas las fichas de Comercio, Interacción y Héroe del hexágono se dejan en la ficha de Ubicación que se acaba de colocar. El hexágono pasa a considerarse liberado hasta el final de la partida y se puede interactuar con la ubicación sin mayor problema.
4. Se coloca la primera ficha de Piedra Rúnica sobre la ficha de Ubicación que se acaba de poner, con la cara hacia arriba.

5. Todas las fichas de Ubicación que se hayan revelado se descartan en la pila correspondiente.

Si se entra en un hexágono que contenga una ficha de Piedra Rúnica, se puede elegir descartarse de lo que indica la ficha y colocar una de las



fichas de Héroe sobre la carta de Viaje «Piedras Rúnicas». Se descarta la ficha de Piedra Rúnica en la pila correspondiente y se coloca en el Mapa una nueva ficha de Piedra Rúnica, siguiendo todos los pasos anteriores.



Si la ficha de Piedra Rúnica tiene un icono de Pergamino, para colocar la ficha de Héroe hay que descartarse de un Pergamino, de cualquier tipo.

Cuando se coloca la tercera ficha de Héroe sobre la carta de Viaje «Piedras Rúnicas» ya no se pone en el Mapa otra ficha de Piedra Rúnica.

Para completar el Viaje y recibir la Recompensa hay que entrar en el hexágono de la Cabeza de Piedra que Habla.

### MINIJEFE - VIAJE III



**Para completarla:** Hay que derrotar al Minijefe.

Siempre que se cumpla la condición indicada en la carta de Viaje «Minijefe» (ver **Condiciones de Minijefe, página 36**), se pone una ficha «1» de Iniciativa en el Mapa. Se revela la primera ficha de Ubicación y se escoge un hexágono de la manera siguiente.

1. Si la ubicación no está en el Mapa o si las únicas ubicaciones de ese tipo tienen una miniatura que bloquea (no Elementales), entonces no es una ubicación válida y hay que revelar más fichas de Ubicación hasta que salga una ubicación válida. Si se ha terminado la pila de fichas de Ubicación, se baraja la pila de descartes y se crea una pila nueva.
2. Se escoge una ubicación del Mapa que sea del tipo indicado y que no tenga miniaturas que bloquean (no Elementales). Si hay más de una ubicación que cumpla estas condiciones, se revela una loseta de **Brújula** y se usan las reglas de la **Brújula**, de la **página 2** para determinar la ubicación escogida.
3. La ficha de Ubicación se coloca sobre la ubicación escogida. Todas las fichas de Comercio, Interacción y Héroe del hexágono se dejan en la ficha de Ubicación que se acaba de colocar. **No se puede** interactuar con la ubicación hasta que se derrote al Minijefe.
4. Se coloca la ficha «1» de Iniciativa sobre la ficha de Ubicación que se acaba de colocar.
5. Las fichas de Ubicación reveladas se dejan en su pila de descartes.

Si un Héroe entra en un hexágono que tenga una ficha «1» de Iniciativa, puede decidir realizar una Acción Combate y luchar contra el Minijefe indicado en la carta de Viaje.

Hay que encontrar la carta apropiada de Monstruo de Élite en la pila de Monstruos de Élite o la carta de Monstruo Troll de la expansión , en el mazo de Monstruo de nivel 2 o en la caja (dependiendo de la dificultad de Monstruo que se esté usando; ver **Reglamento  , página 17**).

Se siguen las reglas normales de Combate contra Monstruos/Monstruos de Élite excepto en que **no** se recibe la Recompensa que indica la carta de Saqueo/dorso de la carta de Monstruo.



Carta de Monstruo del Troll de la expansión

Además, algunas cartas de Viaje «Minijefe» tienen una serie de iconos (que tapan parcialmente la ilustración del Minijefe), que determinan la fuerza del Minijefe. En función del Minijefe, hay que poner al lado de la carta de Monstruo o de Monstruo de Élite la Herida del Monstruo (ver más adelante), la Salud del Monstruo (ver más adelante), más Gaar y fichas de Caos; y/o añadir cartas de Oro a la provisión de Oro.



Ficha de Herida del Monstruo Fichas de Salud del Monstruo

- ♦ **Ficha de Herida del Monstruo:** Indica que el Minijefe inflige Heridas adicionales en cada Ronda de Combate.
- ♦ **Ficha de Salud del Monstruo:** Indica que el Minijefe tiene esa Salud adicional.

**Ejemplo:** Se lleva a cabo una Acción Combate contra un Troll Furioso. Se ponen al lado de la carta de Monstruo la ficha de Salud del Monstruo que muestra +3 y la ficha de Herida del Monstruo que muestra +2. Además, se pone una ficha de Caos adicional al lado de la carta de Monstruo (lo que hace que tenga un total de 3) y se añaden 2 cartas de Oro a la provisión de Oro. El Troll Furioso tiene ahora 15 de Salud del Monstruo y causa 2 Heridas adicionales en cada Ronda de Combate.



Después del Combate hay que hacer una de las dos opciones siguientes, la que corresponda:

- ♦ Devolver la carta de Monstruo de Élite a la pila de Monstruo de Élite.
- ♦ Colocar la carta de Monstruo Troll en la pila de descartes correspondiente, o devolverla a la caja.

Si se ha derrotado al Minijefe, se retira del Mapa la ficha «1» de Iniciativa. El hexágono pasa a considerarse liberado hasta el final de la partida y se puede interactuar con la ubicación sin mayor problema.

**CONDICIONES DE MINIJEFE**



**Pórtico - Adicto al Faer:** Hay que tener 3 cartas de Oro en la mano.



**Sierra - Excepción del Troll:** En el caso de un Minijefe Troll Furioso, no hay condiciones para la ubicación, pero hay que derrotarlo en 3 rondas desde que se revele la carta de Viaje. Si no se consigue, el Viaje es un fracaso y la partida termina al final de la última ronda para completar la Misión. Es buena idea marcar esta ronda, con una ficha de Héroe de otro Héroe, en el Contador de Rondas.

Es buena idea marcar esta ronda, con una ficha de Héroe de otro Héroe, en el Contador de Rondas.

**Ejemplo:** La carta de Viaje con un Minijefe Troll Furioso se revela en la ronda 10. Eso significa que hay que cumplir la Misión antes de que termine la ronda 13.



**Pantano - Jefe Saurio:** Tener un Conjunto de Armadura de 3 piezas o más.



**Monasterio - Monje:** En función del Héroe con el que se juegue, hay que tener al menos 3 de Gaar o 3 de Dwurt.

**RASTROS - VIAJE IV**

**Para completarla:** Encontrar los 3 Rastros para localizar al Jefe Final.

Si un Héroe está en una de las ubicaciones que se muestran en la carta de Viaje podrá, con una Acción Gratuita, buscar el Rastro, para lo que tirará sus dos dados. Esto no es una Tirada de Héroe y **no se puede modificar** la tirada, de ninguna manera. Los Poderes Elementales no afectan a la tirada, pero se añade 2 a la tirada por cada ficha de Rastros que haya en el Mapa.



**Ubicación de Pórtico:** Mercaderes, Tesoros de nivel 2, Lagos



**Ubicaciones de Sierra:** Portales, Torres Matadragones, la Iglesia



**Ubicaciones de Pantano:** Tesoros de nivel 1, Elementales de Aire, Alquimistas



**Ubicaciones de Monasterio:** Montañas, Elementales de Tierra, Elementales de Agua

En función de la carta de Viaje, si el Valor Final de la tirada es 8/9 o más, se pone una de las fichas de Héroe sobre la carta de Viaje «Rastros».

Ubicaciones para buscar los Rastros  
Tirada necesaria  
Recompensa



Sin importar el resultado se coge la primera ficha de Rastros y se resuelven los dos efectos de su cara. El efecto de arriba es negativo, mientras que el de abajo es positivo. A continuación, se pone la ficha de Rastro sobre el hexágono en el que está el Héroe, bocabajo, con el lado Rastros +2 hacia arriba.



Hay fichas de Rastros que tienen una ficha de Capacidad Maldita o Armadura Dañada. Un poco más adelante se pueden encontrar más detalles sobre las reglas de Capacidad Maldita y Armadura Dañada.



No se puede buscar Rastros en un hexágono que tenga una ficha de Rastros.

Cuando se coloque la tercera ficha de Héroe en la carta de Viaje «Rastros», hay que entrar en el hexágono de Fantasma de Pecio y completar el Viaje para conseguir la Recompensa. La búsqueda de Rastros se habrá completado y se podrá localizar al Jefe Final. Hay que seguir los siguientes pasos:

1. Se le da la vuelta a todas las fichas de Rastros del Mapa, para que muestren el lado con los efectos.
2. Se tira un dado. Esto no es una Tirada de Héroe y no se puede modificar la tirada, de ninguna manera. Los Poderes Elementales no afectan a la tirada.
3. En función de lo que se saque en la tirada, se escoge la ficha de Rastros cuyo Número de Ubicación (que aparece en el borde del hexágono de la derecha de la ficha de Rastros) coincida con la condición de la carta de Rastro de Jefe.
4. Se pone la ficha «1» de Iniciativa en el hexágono de la ficha de Rastros que haya salido.
5. Se retiran del Mapa todas las fichas de Rastros.



**Ejemplo:** Las fichas de Rastros del Mapa tienen los Números de Ubicación 6, 13, y 21. Se tira un dado y sale un 4. Eso significa que hay que escoger la ficha de Rastros que el Número de Ubicación más cercano a 4. La ficha de Rastros que cumple esa condición es la 13. Se pone la ficha «1» de Iniciativa en el hexágono de la ficha de Rastros. Después se retiran del Mapa todas las fichas de Rastros.



El Jefe Final está en el hexágono en el que está la ficha «1» de Iniciativa.

#### CAPACIDAD MALDITA

Siempre que se coge una ficha de Capacidad Maldita como parte del efecto de una ficha de Rastros, se escoge una de las Capacidades de Primer Ataque/Capacidades entrenadas y se pone la ficha sobre ella. Mientras la ficha de Capacidad Maldita esté sobre una Capacidad, no se podrán usar sus efectos.



A partir de ese momento, 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.

**Ejemplo:** Se tienen 2 fichas de Capacidad Maldita en losetas de Héroe. Eso significa que hay que restar 2 de todas las Tiradas de Héroe hasta que se retiren del Tablero de Héroe las losetas de Héroe afectadas.



Solo puede haber una ficha de Capacidad Maldita encima de cada Capacidad de Primer Ataque o Capacidad. Si no se tienen suficientes Capacidades de Primer Ataque o Capacidades normales, se pone la ficha de Capacidad Maldita en la pila de descartes que corresponda, por lo que se pierde el efecto de la ficha.

Para librarse del efecto de la Capacidad Maldita hay que retirar del Tablero de Héroe la Capacidad de Primer Ataque o Capacidad normal afectada. La ficha de Capacidad Maldita se mantiene sobre la Capacidad de Primer Ataque o Capacidad normal. Así que, si se vuelve a entrenar esa Capacidad, el efecto de Capacidad Maldita seguirá afectándola.

#### ARMADURA DAÑADA

Siempre que se coja una ficha de Armadura Dañada como parte del efecto de una ficha de Rastros, se escoge una de las piezas de Armadura con las que se esté equipado y se pone la ficha sobre ella. A partir de ese momento 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. Además, todos los efectos de las Armaduras afectadas y las Gemas que tengan dejan de aplicarse (incluyendo los modificadores de Bolsa). Si la Salud se ve reducida de esta manera, solo se reduce la Salud Máxima, no la Salud que se tenga en ese momento.



**Ejemplo:** Se coloca una ficha de Armadura Dañada sobre las Botas Arcoíris. A partir de este momento ya no se puede usar el efecto de Teletransporte de las Botas y la Salud Máxima se ve reducida en 2. Además, los modificadores de Bolsa dejan de aplicarse. Eso significa que se resta 2 de los modificadores de Bolsa: 1 por la ficha de Armadura Dañada y 1 por el modificador «+1» a Bolsa de las Botas Arcoíris, que deja de aplicarse. Además, tampoco se puede usar el efecto del Zafiro que estaba sobre la loseta de Botas Arcoíris.



Solo puede haber una ficha de Armadura Dañada encima de cada Armadura Si no se tienen suficientes Armaduras, se pone la ficha de Armadura Dañada en la pila de descartes que corresponda, por lo que se pierde el efecto de la ficha.

El efecto de una ficha de Armadura Dañada que esté sobre una Armadura que está en una de las Bolsas no se aplica mientras la Armadura siga en la Bolsa. Si se retira del Tablero de Héroe la Armadura con la ficha de Armadura Dañada, o se vende en uno de los Lugares de Comercio, se descarta la ficha de Armadura Dañada.

#### JEFE FINAL - VIAJE V

**Para completarla:** Derrotar al Jefe Final.

Si se entra en un hexágono con la ficha «1» de Iniciativa (después de haber localizado al Jefe Final), hay que llevar a cabo una Acción Combate y luchar contra el Jefe Final.

Se siguen las mismas reglas de Combate que contra un Monstruo normal, excepto en que no se recibe la Recompensa habitual. La partida termina en cuanto finaliza el Combate contra el Jefe Final, ver **Resolución del Conjunto de Escenarios**, más adelante.



Cartas de Viaje de Jefe Final

## ACLARACIONES SOBRE RECOMPENSA

### SINCRONIZACIÓN

Para conseguir la Recompensa hay que estar en el hexágono en el que esté la Cabeza de Piedra que Habla.



Para conseguir la Recompensa hay que estar en el hexágono en el que esté el Fantasma de Pecio.



En el resto de casos, se recibe la Recompensa nada más cumplir todas las partes de la Misión, tal y como se indican en la carta de Viaje.

### RECOMPENSAS



Se roban 2/3/4 losetas de Recompensa de Viaje. Se escoge una de ellas y se descartan demás.

Se escoge una o más de las siguientes opciones:



(Desvelar gratis, sin comprar)

◆ 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, con la excepción de que no hace falta pagar 1 de Oro.
- ◆ Se puede entrenar una o más Capacidades 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.

**Coger Objetos de la Oferta del Alquimista por un valor de hasta 6**

**Coger Objetos de la Oferta de Mercaderes por un valor de hasta 8**

Se escogen, en la Oferta de los Alquimistas/Mercaderes, Objetos con un precio de adquisición combinado de 6/8. Después se rellenan los espacios vacíos con nuevas losetas de Mercader/Alquimista.

**Se conserva una de las piezas de Armadura**

Se escoge una de las piezas de Armadura descartadas (al completar la Misión), que se puede conservar.

## RESOLUCIÓN DEL CONJUNTO DE ESCENARIOS

- ◆ Si se derrota al Jefe Final (incluso si el Héroe muere durante el Combate), Euthia ha sido salvada. Se gana 10 de Reputación.
- ◆ Si el Jefe Final no ha sido derrotado al llegar al final de la ronda 20, se ha fracasado.

**Nota:** No es necesario calcular la Puntuación Final al terminar la partida. Sin embargo, siempre se puede elegir calcularla para tener una referencia sobre lo bien que se ha hecho la aventura en solitario en Euthia.

## DESPERTAR DEL OLVIDO

*¡Por fin lo hemos conseguido! ¡Hemos unificado a todos los pueblos de Euthia y bloqueado la magia de Faer, que ya no puede controlar las mentes de los Héroes! Pero, un momento, hay una última Misión para la que deberéis unirnos antes de que podamos vivir en paz... con suerte...*

**Duración de la partida:** Hasta 20 rondas de juego.

**Objetivo:** Derrotar a todos los Jefes Definitivos del escenario V, antes del final de la ronda 20.

### REGLAS GENERALES

Cuando se juega el conjunto de escenarios Despertar del Olvido, si no se especifica otra cosa hay que seguir las reglas de **Comunidad**, que aparecen en el **Reglamento** , en la **página 28** (incluso durante el Combate contra Monstruos de Élite, Secuaces y Jefes Definitivos en los escenarios II, IV y V).

Despertar del Olvido es una campaña cooperativa independiente dividida en 5 escenarios diferentes, que deben jugarse por orden. En la **página 40** se puede ver cómo hacer la preparación y las reglas de los diferentes escenarios.

El grupo tiene un total de 20 rondas para completar todos los escenarios, el control de rondas continúa como si la partida no se viera interrumpida al final de cada escenario. Las rondas se

cuentan mediante el número de cartas de Comunidad que se ha revelado (ver **página 39**).

El escenario IV es opcional y puede ignorarse, así que se pueden jugar los escenarios del I al II, saltar el escenario IV y continuar con el escenario V.

Una vez se ha completado el objetivo de un escenario, el grupo puede decidir terminar el escenario al final de la ronda que se quiera (El **escenario IV** es la excepción, ver **página 42**).

**Ejemplo:** El grupo completa el objetivo del primer escenario en la ronda 4. Se puede decidir concluir el escenario al final de la ronda 4 o continuar jugando ese escenario (para conseguir más recursos, comprar más Objetos, etc.) hasta el final de una ronda posterior.

Es muy recomendable leer los objetivos de todos los escenarios antes de comenzar la partida, para hacerse una idea de las rondas que serán necesarias para completar cada escenario.

Una vez se ha completado un escenario, se puede **Guardar la Partida** (ver la **página 39**) o continuar inmediatamente con el siguiente escenario. Si se va a guardar la partida, es buena idea tener una cámara a mano y sacar una foto de los Tableros de Héroe de cada jugador. Si no se tiene una cámara se puede anotar esta información, así que haría falta tener lápiz y papel.

Antes de comenzar la partida se coge una hoja de Entrada, se escriben, en los espacios correspondientes, los nombres de todos los jugadores y de sus Héroes y se marcan las casillas de todos los espacios de Equipo revelados de los Tableros de Héroe de los jugadores.

**Ejemplo:** Maggie, Peter y Jessie deciden jugar una partida de Despertar del Olvido. Escogen a Keleia, Eltrea y Maeldur, así que escriben en la hoja sus nombres y los de sus Héroes. Han marcado las casillas siguientes: Casco, Peto, Grebas, Botas y Guanteletes en el caso de Keleia; Peto, Grebas, Amuleto y Anillo en el caso de Eltrea; y Botas, Guanteletes, Amuleto y Anillo en el de Maeldur.

DESPERTAR DEL OLVIDO - Hoja de Entrada				
Espacios desbloqueados				
Nombre	Maggie	Peter	Jessie	
Héroe	Keleia	Eltrea	Maeldur	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Al principio de cada escenario los Héroes comienzan en el centro de la loseta de Mapa Inicial, como de costumbre.

Además de las reglas normales para Rituales Faer y el Pegaso (ver Reglamento , página 25), algunos de los escenarios de Despertar del Olvido tienen reglas especiales.

## FINAL DE UN ESCENARIO

### HÉROES

Se conservan todas las losetas de Héroe, Equipo y otros Objetos que haya en el Tablero de Héroe, que se usarán en el siguiente escenario.

Además, también se recupera la Salud Máxima.

Se pierden todas las fichas de Acción sin usar que haya en el Tablero de Héroe, así que al principio de la ronda inicial del siguiente escenario se pone 1 Acción Combate, Comercio y Minería en los espacios correspondientes del Tablero de Héroe, como de costumbre.

### OTROS COMPONENTES

Las rondas se cuentan, en los 5 escenarios, con el número de cartas de Comunidad que se han revelado, robadas del mazo de Comunidad que se creó antes de comenzar el primer escenario. Al comenzar la primera ronda de cada escenario se revela otra carta de Comunidad, sin volver a barajar el mazo y dejando todas las cartas descartadas en las pilas de descartes.

Además, las provisiones de Oro y Plata quedan como estaban al terminar el último escenario.

Si se decide continuar jugando y comenzar el siguiente escenario, se reinician las Ofertas de todos los Lugares de Comercio. El resto de mazos de cartas y pilas de losetas permanecen como estaban, como si se estuviera jugando un único escenario, sin interrupciones.

Se retira el Mapa y se genera una nueva pila de losetas de Mapa, en función de las instrucciones de preparación del siguiente escenario. Además, se preparan todos los componentes necesarios para el escenario.

## GUARDAR LA PARTIDA

Si no se quiere continuar con el siguiente escenario, se puede «Guardar la Partida», para lo que se siguen las reglas siguientes:

## HÉROES

Cada jugador:

1. Saca una foto de su Tablero de Héroe, para recordar las posiciones de todos los Objetos que hay en él (Gemas y Esencias colocadas sobre Capacidades y Equipo, Objetos de las Bolsas, etc.). También se puede apuntar esta información.

2. En la primera cara de la hoja de Entrada se marcan las casillas relevantes de todos los espacios de Héroe y Equipo que estuvieran desbloqueados en el Tablero de Héroe al terminar el escenario.

**Nota:** Cuando se desbloquea un espacio de Equipo o de Héroe, permanece así durante todos los escenarios posteriores.



3. Se recogen todas las losetas de Héroe descartadas (o vendidas, si son Armas) y se forma con ellas una pila, que se pone bocabajo. Encima de la pila se pone una loseta separadora para Descartes.



4. Se recogen todas las losetas de Héroe desveladas (no las entrenadas ni las compradas) y se forma con ellas una pila que se pone bocabajo. Encima de la pila se pone una loseta separadora para Desveladas.



5. Se recogen todas las losetas de Héroe sin desvelar y se forma con ellas una pila que se pone bocabajo. Encima de la pila se pone una loseta separadora para No Desveladas.



6. Se recogen todas las losetas de Héroe del Tablero de Héroe (las entrenadas o compradas) y se forma con ellas una pila que se pone bocabajo.

7. Las pilas se almacenan separadas (por ejemplo, en bolsitas separadas) o, si no, se forma una gran pila con todas las pilas creadas en los pasos 2 a 5 y se guardan en la torre de cartón, de manera que las losetas de Héroe descartadas estén abajo y las losetas de Héroe del Tablero de Héroe, arriba, y siempre dejando las losetas separadoras entre cada pila.

8. Se recogen el resto de componentes del Tablero de Héroe y se guardan en un único sitio (por ejemplo, una bolsita más grande).

9. Cuando se termina el primer escenario se escribe el nombre del Héroe en el dorso de la hoja de Entrada, en el lugar reservado para ello.

Héroe	I	II	III	IV	V
Keleia					
Eltrea					
Maeldur					

Al final de este escenario y de los siguientes se escribe la Reputación del Héroe en la columna correspondiente al escenario que se acaba de terminar.

10. El espacio «Notas» se usa para anotar cualquier tipo de información que parezca importante tener presente en el siguiente escenario (Alineamiento de Familiar de Eltrea, Secuaces convocados por Hoxir, etc.).

Notas
(Alineamiento de Familiar de Eltrea, Secuaces convocados por Hoxir, etc.)

## OTROS COMPONENTES

En el dorso de la hoja de Entrada se escribe el número de ronda en el que terminó el escenario. El mazo de Comunidad se guarda separado del mazo de descartes de cartas de Comunidad.

Además, se escribe el número de cartas de Oro y Plata de las provisiones de Oro y Plata. Las provisiones de Oro y Plata se guardan separadas.

Escenario de Campaña					
	I	II	III	IV	V
Completados en ronda					
Nº de cartas en la provisión de Oro					
Nº de cartas en la provisión de Plata					

## COMIENZO DEL ESCENARIO SIGUIENTE

Se preparan todos los componentes siguiendo las indicaciones. Si es necesario, se usa la foto del Tablero de Héroe.

A excepción de lo anterior, todos los demás componentes se preparan como si fuera una partida nueva.

## ESCENARIO I

**Objetivo del escenario:** Hay que liberar un número de hexágonos que depende del número de jugadores.

- ♦ **2 jugadores:** 4 hexágonos.
- ♦ **3 jugadores:** 6 hexágonos.
- ♦ **4 jugadores:** 8 hexágonos.

Se puede concluir el escenario al final de la ronda en la que se ha conseguido liberar el número de hexágonos indicado.

**Reglas de preparación:** La loseta de Mapa Inicial es la que muestra una Iglesia y no un Sacerdote. En este escenario **no** se puede usar la loseta de Mapa Inicial Cúpula. Se crea una pila de losetas de Mapa según indica la tabla. Se usan las losetas de Mapa Fijas del juego básico. Se dejan en la caja las losetas de Mapa Fijas de la expansión . En este escenario se usan las losetas de Mapa de Ritual del Capítulo I. Las losetas de Mapa de los Capítulos II, III, IV y V no se usan en este escenario.

Preparación del Mapa del escenario I de Despertar del Olvido



Loseta de Mapa de Ritual del Capítulo I

Todos los jugadores comienzan la partida con una **Poción de Sanación**.

No se usan Monstruos de Élite, de ningún nivel.

## ESCENARIO II

**Objetivo del escenario:** Completar 3 rituales. Hay que poner un número de Gemas y Esencias en cada uno de los 3 hexágonos de Ritual Faer; este número depende del número de jugadores.

No se puede poner diferentes tipos de Gemas o Esencias en el mismo hexágono de Ritual Faer y tampoco se puede poner el mismo tipo de Gema o Esencia en más de un hexágono de Ritual Faer.

- ♦ **2 jugadores:** 2 Gemas del mismo tipo y 1 Esencia.
- ♦ **3 jugadores:** 3 Gemas del mismo tipo y 1 Esencia.
- ♦ **4 jugadores:** 3 Gemas del mismo tipo y 2 Esencias del mismo tipo.

Se puede concluir el escenario al final de la ronda en la que se ha puesto el número indicado de Gemas y Esencias en cada uno de los hexágonos de Ritual Faer.

**Reglas de preparación:** La loseta de Mapa Inicial es la que muestra una Iglesia y no un Sacerdote. En este escenario no se puede usar la loseta de Mapa Inicial Cúpula. Se crea una pila de losetas de Mapa según indica la tabla. Se usan las losetas de Mapa Fijas del juego básico. Se dejan en la caja las losetas de Mapa Fijas de la expansión . En este escenario se usan las losetas de Mapa de Ritual de los Capítulos I, II y III. Las losetas de Mapa de los Capítulos IV y V no se usan en este escenario.

Preparación del Mapa del escenario II de Despertar del Olvido

Capítulo		I	II	III
	2-4J	-	3	3
	2-4J	-	1	-
	2-4J	1	1	1
	2J	2	3	-
	3J	2	4	1
	4J	2	5	2



Loseta de Mapa de Ritual del Capítulo I



Loseta de Mapa de Ritual del Capítulo II



Loseta de Mapa de Ritual del Capítulo III

No se usan Monstruos de Élite, de ningún nivel.

## REGLAS ESPECIALES

### COLOCACIÓN DE GEMAS Y ESENCIAS

Se pueden poner Gemas y Esencias siempre que se esté en un hexágono de Ritual Faer.

No es necesario poner todas las Gemas y Esencias a la vez y tampoco es necesario que sea el mismo Héroe el que las pone en un hexágono de Ritual Faer determinado. Las Gemas y Esencias colocadas en un hexágono de Ritual Faer deben ser del mismo tipo y cada hexágono de Ritual Faer debe tener un tipo de Gema y de Esencia diferente.

**Ejemplo:** En una partida de 3 jugadores hay que colocar 3 Gemas y 1 Esencia en cada uno de los 3 hexágonos de Ritual Faer. En estos momentos, en uno de los hexágonos de Ritual Faer hay una Esmeralda y una Esencia de Aire. Para completar el ritual hay que poner 2 Esmeraldas más en ese hexágono.



En otro hexágono de Ritual Faer hay 2 Zafiros. Para completar el ritual hay que poner 1 Zafiro más, además de una Esencia que no sea de Aire. Se pone una Esencia de Tierra.



En el tercer hexágono de Ritual Faer no se ha puesto ninguna Gema ni Esencia. Para completar el ritual hay que poner en el hexágono 3 Gemas del mismo tipo, pero que no sean ni Esmeraldas ni Zafiros, y una Esencia que no sea ni de Aire ni de Tierra.



No se pueden quitar las Gemas y Esencias que se ponen en un hexágono de Ritual Faer, aunque son descartadas al terminar el escenario.

## ESCENARIO III

**Objetivo del escenario:** Hay que completar un número de Misiones de carta de Leyenda que depende del número de jugadores.

- ♦ 2 o 3 jugadores: 2 Misiones de carta de Leyenda
- ♦ 4 jugadores: 3 Misiones de carta de Leyenda

Se puede concluir el escenario al final de la ronda en la que se ha conseguido cumplir el número indicado de Misiones.

**Reglas de preparación:** En una partida de 2 o 3 jugadores se escogen 2 cartas de Leyenda del Capítulo IV (Ritual Elemental, Biblioteca Destruída, Barrera de Magia Oscura) y se colocan, bocarriba, en un lugar accesible, junto con las losetas de Artefacto correspondientes. En una partida de 4 jugadores se usan las 3 cartas de Leyenda del Capítulo IV (y sus Artefactos).

La loseta de Mapa Inicial es la que muestra una Iglesia y no un Sacerdote. En este escenario **no** se puede usar la loseta de Mapa Inicial Cúpula. Se crea una pila de losetas de Mapa según indica la tabla.

Preparación del Mapa del escenario III de Despertar del Olvido

Capítulo	II	III	IV
	2-4]	3	3
	2]	-	1
	3-4]	-	2
	2-4]	-	1
	2-3]	-	-
	4]	-	-
	2]	-	1
	3]	-	2
	2]	-	1
	4]	-	3



Losetas de Artefacto y cartas de Leyenda del Capítulo IV

Se usan las losetas de Mapa Fijas de la expansión . Las losetas de Mapa Fijas del juego básico se dejan en la caja. En este escenario se usan las losetas de Mapa de Ritual del Capítulo III y del Capítulo IV. Excepto en lo referente a la loseta de Mapa Inicial, en este escenario no se usan losetas de Mapa de los Capítulos I, II y V. En este escenario se usan las losetas de Mapa de Leyenda del Capítulo IV. En una partida de 2 o 3 jugadores solo se usan las losetas de Mapa de Leyenda de las cartas de Leyenda escogidas. Las losetas de Mapa de Leyenda son losetas Especiales.



Loseta de Mapa de Ritual del Capítulo III



Loseta de Mapa de Ritual del Capítulo IV



Losetas de Mapa de Leyenda del Capítulo IV

Se usan Monstruos de Élite de nivel 1 (ver **Reglamento**, página 30).

Se baraja el mazo de Monstruos de Élite 2 y se pone, bocabajo, en un lugar accesible. Se coloca el mazo de Saqueo de nivel 2 justo a su lado.

**Nota:** En este escenario cambian un poco las reglas de Monstruos de Élite de nivel 2. Se explica con detalle más adelante.

## REGLAS ESPECIALES

### GUARDIÁN DE UNA LEYENDA

Algunas losetas de Mapa de Leyenda (en función del número de jugadores) están guardadas por un Monstruo de Élite de nivel 2.

- ◆ **2 jugadores:** la primera loseta de Mapa de Leyenda que se revele
- ◆ **3 jugadores:** las dos losetas de Mapa de Leyenda
- ◆ **4 jugadores:** las 3 losetas de Mapa de Leyenda

Si se revela una loseta de Mapa de Leyenda protegida por un Monstruo de Élite de nivel 2, se roba la primera carta de Monstruo de Élite de nivel 2 y se pone, bocarriba, sobre la loseta de Mapa de Leyenda que se acaba de revelar. Siempre que se entre en uno de los hexágonos de una loseta de Mapa de Leyenda que tenga encima un Monstruo de Élite habrá que iniciar, inmediatamente, una Acción Combate y luchar contra el Monstruo de Élite (según las reglas de Comunidad). Si al Héroe no le quedan Acciones Combate, entonces no puede entrar en el hexágono.



Solo se podrá completar una Misión de una carta de Leyenda (ver más adelante) si antes se ha derrotado al Monstruo de Élite de nivel 2 que está sobre esa loseta de Mapa de Leyenda.

### COMPLETAR UNA LEYENDA

El Artefacto se lo podrá quedar el primer Héroe que mueva hasta el centro de la loseta de Leyenda y cumpla los requisitos iniciales de la Misión. Los requisitos iniciales solo los podrá cumplir un jugador. Estos requisitos aparecen en la carta de Leyenda y se explican con más detalle en el **Apéndice**, página 26.

El Artefacto es un Objeto y debe guardarse en una Bolsa.

Si se mueve hasta el **hexágono del Pegaso** mientras se lleva un Artefacto, se puede usar una Acción Gratuita para descartar el Artefacto y conseguir la Recompensa que indica la carta de Leyenda. Después se gira la carta de Leyenda, para que quede bocabajo.

Se puede concluir el escenario al final de la ronda en la que se ha dado la vuelta a la última carta de Leyenda.



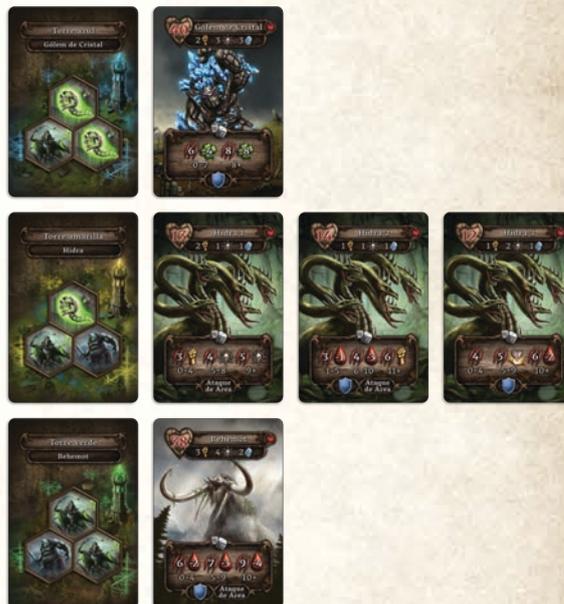
## DESPUÉS DEL ESCENARIO III

Se escoge, al azar, un número de cartas de Magia de Torre igual al número de jugadores (en una partida de 4 jugadores se usarán todas).

Se colocan todas las cartas de Jefe Definitivo correspondientes a las cartas escogidas de Magia de Torre (tal y como se indica debajo del nombre de la Torre), de manera que se vea el lado con un punto rojo.



**Ejemplo:** En una partida de 3 jugadores, se usan las cartas de Magia de Torre verde, amarilla y azul, que se han escogido al azar. Al lado de las cartas de Magia de Torre (con el lado del punto rojo hacia arriba) se ponen las cartas de Jefe Definitivo Behemot, las 3 Hidras y el Gólem de Cristal.



Ahora es buen momento para leer las reglas de los escenarios IV y V, pero antes de continuar con la preparación hay que decidir si se va a jugar el escenario IV o se va a saltar y pasar directamente al escenario V. Antes de decidirse también es buena idea mirar el lado de las cartas de Jefe Definitivo con punto verde.

**Importante:** Si no se juega el escenario IV, el escenario V será bastante más difícil. Solo debería omitirse si se cree que las rondas no son suficientes o si se decide asumir el desafío de derrotar a los Jefes Definitivos en su máximo de fuerza.

## ESCENARIO IV - OPCIONAL

**Objetivo del escenario:** Liberar las Torres para debilitar a los Jefes Definitivos en el escenario V.

Este escenario se puede terminar al final de la ronda que se quiera.

**Reglas de preparación:** La loseta de Mapa Inicial es la que muestra una Iglesia y un Sacerdote. Se crea una pila de losetas de Mapa según indica la tabla. Se usan las losetas de Mapa Fijas de la expansión . Las losetas de Mapa Fijas del juego básico se dejan en la caja. En este escenario se usan las losetas de Mapa de Ritual de los Capítulos IV y V, y la loseta de Mapa Cúpula. Además, se usan las losetas de Mapa de Torre correspondientes a las cartas de Magia de Torre, ver **Después del Escenario III**, en la página 42. Excepto en lo referente a la

loseta de Mapa Inicial, la loseta de Mapa Cúpula y las losetas de Mapa de Torre, en este escenario no se usan losetas de Mapa de los Capítulos I y II.

Preparación del Mapa del escenario IV de Despertar del Olvido

Capítulo	I	II	III	IV	V	
	2-4]	Cúpula	-	3	-	3
	2-4]	-	-	-	1	1
	2-4]	!	!	!	!	-
	2]	-	-	-	3	2
	3]	-	-	-	4	3
	4]	-	-	-	5	4



Loqueta de Mapa de Iglesia con Sacerdote



Loqueta de Mapa Cúpula



Loqueta de Mapa de Ritual del Capítulo IV



Loqueta de Mapa de Ritual del Capítulo V



Loquetas de Mapa de Torre

Uno de los jugadores coge la pila de loquetas de Mapa y la baraja hasta que otro jugador diga «basta» (sí, se barajan todos los Capítulos a la vez). Después, se coloca la pila de loquetas de Mapa en la zona de juego.

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 coloca la carta de Encuentro especial de Sacerdote, bocarriba, en un lugar cercano. No se usan las cartas de Encuentro de Sacerdote del juego básico.

El resto de loquetas de Mapa de Encuentro se dejan en la caja, así como las cartas de Encuentro: no se usarán en este escenario.

Se usan Monstruos de Élite de nivel 2 (ver Reglamento, página 30).



Carta de Encuentro especial de Sacerdote

## REGLAS ESPECIALES

### MUERTE DE UN HÉROE

Siempre que muera un Héroe, es resucitado en la Iglesia, no en la Cúpula.

### MISIÓN DE ENCUENTRO DE SACERDOTE ESPECIAL

Si se completa la Misión de la carta de Encuentro especial de Sacerdote, durante el escenario IV, se usa la loqueta de Mapa Redonda como loqueta de Mapa Inicial del escenario V. Si no, hay que usar la loqueta de Mapa Inicial con la Iglesia, pero sin Sacerdote, ver página 44.

### LIBERAR UNA TORRE

Siempre que se revele una loqueta de Mapa de Torre se colocan en los hexágonos que rodean a la torre los standees de Secuaz que indique la carta de Magia de Torre que corresponda.

**Ejemplo:** Cuando se revela la loqueta de Mapa de Torre azul, se colocan standees de Cráneo Volador en los hexágonos de arriba y la derecha, y un standee de Señor Muerto Viviente en el hexágono de la izquierda.



Siempre que se entre en un hexágono con Secuaces de una loqueta de Mapa de Torre hay que llevar a cabo la Acción Combate y luchar contra los 3 Secuaces al mismo tiempo (con las reglas de Comunidad). Si al Héroe no le quedan Acciones Combate, entonces no puede entrar en el hexágono.

**Nota:** El resto de reglas de Combate con Secuaces se aplican de la manera habitual, tal y como se describe en la página 3.

Si se derrota a los 3 Secuaces de una loqueta de Mapa de Torre en la misma Acción Combate, se da la vuelta a la carta de Jefe Definitivo correspondiente (o a las 3 cartas, en el caso

de la Hidra), para que se vea el punto verde. La dificultad del Jefe Definitivo queda reducida para el escenario final.



Punto verde

Si no se consigue derrotar a los 3 Secuaces en la misma Acción Combate no se puede dar la vuelta a la carta de Jefe Definitivo. En ese caso, se dejan los 3 standees de Secuaz en la loseta de Mapa de Torre. Un Héroe podrá volver a intentar derrotarlos en el futuro.

## ESCENARIO V

**Objetivo del escenario:** Derrotar a todos los Jefes Definitivos del Mapa, que dependen del número de jugadores.

- ◆ **2 jugadores:** 2 Jefes Definitivos
- ◆ **3 jugadores:** 3 Jefes Definitivos
- ◆ **4 jugadores:** 4 Jefes Definitivos

La partida termina al final de la ronda en la que se haya conseguido derrotar (o expulsar, ver más adelante) al último de los Jefes Definitivos.

**Reglas de preparación:** Se usa la loseta de Mapa Inicial que corresponda, en función de lo conseguido en el escenario IV (si se ha conseguido algo):

- ◆ Si en el escenario IV se completó la Misión de la carta de Encuentro especial de Sacerdote, la loseta de Mapa Inicial será la que tiene la Cúpula.
- ◆ Si en el escenario IV no se completó la Misión de la carta de Encuentro especial de Sacerdote, la loseta de Mapa Inicial será la que tiene la Iglesia pero sin Sacerdote.



Se crea una pila de losetas de Mapa según indica la tabla. Se usan las losetas de Mapa Fijas de la expansión . Las losetas de Mapa Fijas del juego básico se dejan en la caja. En este escenario se usan las losetas de Mapa de Ritual de los Capítulos IV y V, y la loseta de Mapa Guarida del Nigromante. Excepto en lo referente a la loseta de Mapa Inicial, en este escenario no se usan losetas de Mapa de los Capítulos I, II y III. Se devuelven a la caja todas las losetas de Mapa de Encuentro, así como las cartas de Encuentro: no se usarán en este escenario.



Guarida del Nigromante



Loseta de Mapa de Ritual del Capítulo IV



Loseta de Mapa de Ritual del Capítulo V

Se dejan en lugar cercano las cartas de Jefe Definitivo que se prepararon después del escenario III (ver [página 42](#)). Si se les dio la vuelta durante el escenario IV (ver [página 43](#)), se mantienen así. Además, se pone la carta de Recompensa de Jefe al lado de las cartas de Jefe Definitivo.



Carta de Recompensa de Jefe

Se ordenan las cartas de Secuaz Cráneo Volador y Señor Muerto Viviente 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

Preparación del Mapa del escenario V de Despertar del Olvido

Capítulo	IV	V	
	2-4J	-	3
	2-4J	1	1
	2-4J	-	!
	2J	3	3
	3J	4	4
	4J	5	5

la carta de Recompensa al lado de las cartas de Secuaz, con las Recompensas del Secuaz hacia arriba.

Se colocan 2 fichas de Magia Defensiva en un lugar accesible.



Cartas de Secuaz



Carta de Recompensa



Fichas de Magia Defensiva

## REGLAS ESPECIALES

### LOS JEFES DEFINITIVOS APARECEN

Cuando se revela la primera ubicación de cada uno de los tipos indicados más adelante, se coloca el standee de Jefe Definitivo que corresponda en el hexágono que corresponda.

- ◆ **Hexágono de Ritual Faer:** Hidra
- ◆ **Cueva:** Behemot
- ◆ **Elemental de Fuego:** Gólem de Cristal
- ◆ **Guarida del Nigromante:** Demonio de Faer; además, se pone un standee de Cráneo Volador y uno de Señor Muerto Viviente en los hexágonos de la loseta de Mapa Guarida del Nigromante, uno en cada hexágono.

A partir de ese momento los Héroes no podrán interactuar con la ubicación de esos hexágonos.

### ATACAR AL JEFE DEFINITIVO

Si se entra en un hexágono con un Jefe Definitivo, o en cualquier hexágono de la loseta de Mapa Guarida del Nigromante, hay que llevar a cabo una Acción Combate y luchar contra el Jefe Definitivo. Si al Héroe no le quedan Acciones Combate, entonces no puede entrar en el hexágono.

En el caso de la Hidra hay que luchar contra las 3 cabezas a la vez (siguiendo las reglas de Comunidad). Cada cabeza se representa mediante una de las cartas de Jefe Definitivo de la Hidra.

En el caso del Demonio de Faer hay que luchar contra el Jefe Definitivo y contra los dos Secuaces al mismo tiempo (siguiendo las reglas de Comunidad).



Cartas de Jefe Definitivo de Hidra



Cartas de Secuaz y de Jefe Definitivo del Demonio de Faer

**Nota:** El resto de reglas de Combate con Secuaces se aplican de la manera habitual, tal y como se describe en el **página 3**.

No importa si muere algún Héroe durante el Combate, si se derrota a todos los enemigos que participan en el Combate se derrota al Jefe Definitivo: las 3 cabezas de la Hidra, el Demonio de Faer con sus Secuaces y/o cualquier otro Monstruo que salga en la carta de Comunidad en activo (ver **Reglamento** , **página 29**). Se recibe la Recompensa correspondiente al Jefe Definitivo derrotado, tal y como se indica en la carta de Recompensa de Jefe, y siguiendo, si es necesario, las reglas

normales para **Recompensas del Combate conjunto**. Ver **Reglamento** , **página 33**.

En función del Jefe Definitivo derrotado, se hace lo siguiente:

- ♦ **Gólem de Cristal o Behemot:** Se coloca una ficha de Magia Defensiva sobre el hexágono en el que estaba el Jefe Definitivo derrotado. 
- ♦ **Hidra:** A partir de este momento se puede interactuar con normalidad con la ubicación de Ritual Faer.
- ♦ **Demonio Faer:** La Guarida del Nigromante ya no tiene ningún significado especial.

Si no se consigue derrotar a todos los enemigos durante el Combate, el Jefe Definitivo no se considera derrotado. Solo quedará expulsado. Se retira del mapa y de la partida (junto con el resto de enemigos que fueran parte del Combate). No se podrá volver a luchar contra ese Jefe Definitivo y no se llegará a la mejor conclusión del conjunto de escenarios.

## RESOLUCIÓN DEL CONJUNTO DE ESCENARIOS

- ♦ Si se derrota (no se expulsa) a **todos** los Jefes Definitivos, los Héroes han conseguido proteger Euthia.
- ♦ Si al terminar la ronda 20 solo se ha conseguido derrotar a alguno de los Jefes Definitivos, los Héroes solo han conseguido proteger una parte de Euthia. ¡Habrá que esforzarse más la próxima vez!
- ♦ Si ninguno de los Jefes Definitivos ha sido derrotado al llegar al final de la ronda 20 (incluso si alguno ha sido expulsado), los Héroes han fracasado.

## OBJETIVOS PRINCIPALES Y NIVELES DE VICTORIA -

### COMUNIDAD

Todos los escenarios tienen tres niveles de victoria: Plata (el menor), Oro y Diamante (el mayor). Para ganar la partida en el modo cooperativo Comunidad, primero hay que completar el Objetivo principal del escenario escogido. Esto otorga el nivel de victoria Plata del escenario. Pero si se quieren conseguir los niveles de victoria Oro o Diamante, hay que cumplir los requisitos de esos niveles de victoria.



Plata (objetivo principal) Oro Diamante

Al determinar el nivel de victoria de un escenario se tienen en cuenta los objetivos relevantes que ha conseguido cada jugador y se mira en la tabla.

**Ejemplo:** Se completa una partida de 2 jugadores de La Cacería. Uno de los jugadores ha derrotado a dos Monstruos de nivel 2, mientras que el otro ha derrotado a uno. Eso significa que los dos han cumplido una Misión Personal. En total se ha derrotado a tres Monstruos de nivel 2 y se han cumplido dos Misiones Personales, por lo que se consigue el nivel de victoria Oro. Si uno de los jugadores hubiera logrado completar una Misión Personal más se habría conseguido el nivel de victoria Diamante.

Hay escenarios que tienen otros requisitos específicos para conseguir determinados niveles de victoria y otros tienen reglas específicas para cuando se juega en el modo Comunidad. Todo esto se puede encontrar en la sección de los escenarios.

### ESCENARIOS DEL JUEGO BÁSICO

#### LA CACERÍA

Hay que derrotar al menos al número indicado de Monstruos de nivel 2 y cumplir, al menos, el número de Misiones Personales indicado en la tabla que hay a continuación.

Nº de jugadores									
Nivel de victoria									
Nº de Monstruos de nivel 2 derrotados	1	2	3	2	3	4	3	4	5
Nº de Misiones Personales completadas	2	2	3	3	3	4	4	4	5

#### AMENAZA INMINENTE

Hay que conseguir la victoria, al menos, en el nivel indicado de dificultad y cumplir, al menos, el número de Misiones Personales indicado en la tabla de la **página 46**.

#### MUERTE DE UN HÉROE

Siempre que muere el Héroe (excepto en la Batalla Final), se siguen las reglas de Comunidad.

Nº de jugadores									
Nivel de victoria									
Dificultad de Amenaza Inminente	N	Di	He	N	Di	He	N	Di	He
Nº de Misiones Personales completadas	2	2	3	3	3	4	4	4	5

N - Normal, Di - Difícil, He - Heroica

### BATALLA FINAL

La Batalla Final usa las reglas de Combate de Comunidad excepto en que la carta de Comunidad no se usa en esta pelea, eso quiere decir que los Monstruos no tendrán Salud adicional, no causarán Heridas adicionales, no realizarán una acción de Caos adicional y no habrá enemigos adicionales ni Ataque de Área.

Para la Batalla Final se añaden, a las provisiones de Oro y Plata, las cartas de Oro y Plata que aparecen en la **Tabla 2** en la **página 4** del **Libro de escenarios**, y en las cartas de Monstruo y Monstruo de Élite de la línea de enemigos.

### INTERACCIÓN ENTRE HÉROES

En lugar de seguir las reglas de Interacción entre Héroes (ver **Libro de escenarios**, **página 4**), se siguen las reglas «Sanación de otro Héroe» de Comunidad, que se describen en el **Reglamento** **página 31**. Esto significa que no se pueden usar las fichas de Gaar del Héroe para modificar la tirada de Monstruo de la Fase de Ataque del Enemigo cuando ataca a otro Héroe.

### COLISIÓN

El escenario Colisión **no se puede** jugar con las reglas de Comunidad.

### EXPULSIÓN ELEMENTAL

El escenario Expulsión Elemental **no se puede** jugar con las reglas de Comunidad.

### LA PETICIÓN DEL SEÑOR

Hay que cumplir, al menos, el número de Misiones Personales y Misiones de Encuentro de Señor indicado en la tabla que hay a continuación.

Nº de jugadores									
Nivel de victoria									
Nº de Misiones de Encuentro de Señor completadas	2	3	4	3	4	5	4	5	6
Nº de Misiones Personales completadas	2	2	3	3	3	4	4	4	5

## INVOCACIÓN DE FAER

Hay que cumplir, al menos, el número de Misiones Personales indicado en la tabla que hay a continuación.

Nº de jugadores									
Nivel de victoria									
Nº de Misiones Personales completadas	2	3	4	3	4	6	4	5	8

### MISIONES PERSONALES

Durante la preparación de la partida se roba un número **tanto** de Misiones Personales Iniciales como de Misiones Personales Avanzadas igual al número de jugadores +1, y se colocan bocabajo a un lado del mazo. Los jugadores deberán escoger una Misión Personal Avanzada y una Inicial (en el orden que decidan) para que se convierta en sus Misiones Personales. El resto de cartas de Misión Personal Avanzada e Inicial se dejan en la caja.

### EN EL ABISMO

Hay que sellar los Abismos mágicos (según las reglas del escenario) y cumplir, al menos, el número de Misiones Personales indicado en la tabla que hay a continuación (si las hay).

Nº de jugadores									
Nivel de victoria									
Nº de Misiones Personales completadas	0	2	3	0	3	5	0	4	7

### DESTRUCCIÓN EN MOVIMIENTO

Hay que liberar al Gólem de Cristal y cumplir, al menos, el número de Misiones Personales indicado en la tabla que hay a continuación.

Nº de jugadores									
Nivel de victoria									
Nº de Misiones Personales completadas	0	1	2	0	2	3	0	3	4

### DISOLUCIÓN DE FAER

No es necesario controlar la cantidad de Magia Faer que disuelve cada Héroe de manera individual (al mover la ficha de Gólem de cada Héroe en el Contador de Reputación). La ficha de Poder Faer se mueve cada vez que un Héroe derrota a un Monstruo de Élite y por las cartas de Oro y Plata que usa el Monstruo en Combate siguiendo las reglas normales.

## DEFENSA DE LOS ASENTAMIENTOS

Hay que derrotar a Farruga antes del final de la ronda indicada y cumplir, al menos, el número de Misiones Personales indicado en la tabla que hay a continuación.

Nº de jugadores									
Nivel de victoria									
Ronda en la que hay que derrotar a Farruga como muy tarde	14	14	13	14	14	13	14	14	13
Nº de Misiones Personales completadas	2	3	4	3	5	6	4	7	8

## CARTAS DE COMUNIDAD

Las cartas de Comunidad no se usan durante las 2 rondas especiales de Ataque de Farruga, eso quiere decir que los Héroes no podrán intercambiar Objetos durante esas 2 rondas.

## LA AMENAZA DE MIRREZIL

Hay que derrotar a Mirrezil (con una condición adicional en nivel Diamante), defender al grupo de, al menos, el número indicado de Eventos (ver más adelante cómo se defiende al grupo) y cumplir, al menos, el número de Misiones Personales indicado en la tabla que hay a continuación.

Nº de jugadores									
Nivel de victoria									
Condiciones para derrotar a Mirrezil	x	x	!	x	x	!	x	x	!
Nº de eventos de los que hay que defender al grupo	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Nº de Misiones Personales completadas	2	3	3	3	4	5	4	5	7

x - ninguna; ! - ningún Héroe puede morir durante la pelea

## INVOCAR MAGIA DEFENSIVA Y DEFENDER AL GRUPO

Solo se puede ignorar el efecto negativo de una carta de Evento si todos los jugadores tienen una ficha de Magia Defensiva, bocarriba, bajo una de sus fichas de Héroe. Si se cumple esto, se ha defendido al grupo del Evento, por lo que se puede contar para el nivel de victoria del escenario.

**Nota:** Como de costumbre, los jugadores reciben la Recompensa justo después de invocar la Magia Defensiva.

## EL DESTIERRO DE BRASATH

Hay que desterrar a Brasath antes del final de la ronda indicada y cumplir, al menos, el número de Misiones Personales indicado en la tabla que hay a continuación.

Nº de jugadores									
Nivel de victoria									
Ronda en la que hay que desterrar a Brasath como muy tarde	20	18	16	20	18	16	20	18	16
Nº de Misiones Personales completadas	4	5	6	6	8	9	8	11	12

## COMPLETAR UNA LEYENDA

Los requisitos iniciales de Leyenda solo los tiene que cumplir uno de los Héroes. Si uno de los requisitos es el Combate, no se aplican los efectos de la carta de Comunidad que esté revelada.

## ESCENARIOS DE LA EXPANSIÓN

### CARRERA DESENFRENADA

El escenario Carrera Desenfrenada no se puede jugar con las reglas de Comunidad.

### LA BRUMA DE LA NIGROMANCIA

Hay que conseguir la victoria al menos en el nivel indicado de dificultad y cumplir, al menos, el número de Misiones Personales indicado en la tabla que hay a continuación.

Nº de jugadores									
Nivel de victoria									
Dificultad de La Bruma de la Nigromancia	Di	Di	He	Di	Di	He	Di	Di	He
Nº de Misiones Personales completadas	0	1	2	0	2	3	0	2	4

Di - Dificil, He - Heroica

### CACERÍA DE CABEZAS

Hay que derrotar a la Hidra (con una condición adicional en nivel Diamante) en una partida de, al menos, la dificultad indicada por la tabla que hay a continuación.

Nº de jugadores									
Nivel de victoria									
Dificultad de Cacería de Cabezas	He	L	L	He	L	L	He	L	L
Condiciones para derrotar a la Hidra	x	x	!	x	x	!	x	x	!

He - Heroica; L - Legendaria; x - ninguna; ! - cada uno de los Héroes debe infligir a la Hidra, al menos, 22 de Daño

## DESPERTAR DEL SEGADOR DE ALMAS

Hay que conseguir la victoria al menos en el nivel indicado de dificultad y cumplir, al menos, el número de Misiones Personales indicado en la tabla que hay a continuación.

Nº de jugadores									
Nivel de victoria									
Dificultad de Despertar del Segador de Almas	He	L	L	He	L	L	He	L	L
Nº de Misiones Personales completadas	0	0	2	0	0	3	0	0	4

He - Heroica; L - Legendaria

### COMBATE CON SECUACES

Se siguen las reglas normales de Combate de Comunidad.

### ATACAR LA TORRE/EL FINAL DEL SEGADOR DE ALMAS

Una vez se ha derrotado a un Secuaz en un Combate conjunto de dos jugadores en una loseta de Mapa de Torre o una loseta de Mapa Guarida del Nigromante, solo uno de los jugadores podrá atacar a la Torre/Adraghor.

### ENCUENTRO CON EL DIABLO

Todos los jugadores deberán derrotar a los tres Aspectos del Demonio de Faer. Además, hay que cumplir, al menos, el número de Misiones Personales indicado en la tabla que hay a continuación.

Nº de jugadores									
Nivel de victoria									
Nº de Misiones Personales completadas	0	2	4	0	3	6	0	4	8

### FINAL DEL ESCENARIO

La partida termina al final de la ronda en la que el último Héroe haya derrotado al último de los 3 Aspectos.

### ENCUENTRO CON UN SECUAZ

Si dos jugadores derrotan a un Secuaz en un Combate conjunto, los dos le dan la vuelta a la ficha de Magia Defensiva del Tablero de Héroe, para mostrar su lado activo (si estaba hacia arriba el lado inactivo).

### COMBATE CONTRA UN ASPECTO

Se siguen las reglas normales de Combate contra un Monstruo. En este Combate **no** se siguen las reglas de Combate de Comunidad.

## LA IRA DEL INFRAMUNDO

Hay que derrotar a los 3 Muertos Vivientes y cumplir, al menos, el número de Misiones Personales Avanzadas indicado en la tabla que hay a continuación.

Nº de jugadores									
Nivel de victoria									
Nº de Misiones Personales Avanzadas completadas	0	1	2	0	2	3	0	2	4

### MISIONES PERSONALES

Durante la preparación, en lugar de usar las Misiones Personales Iniciales, se usan las Misiones Personales Avanzadas, siguiendo las mismas reglas que se usarían si fueran Misiones Personales Iniciales.

### CARTAS DE COMUNIDAD

Para crear el mazo de Comunidad se usa el número de cartas de Comunidad que se indica a continuación:

- ♦ 2 cartas para I (elegidas al azar)
- ♦ las 7 cartas para II
- ♦ 1 carta para III (elegida al azar)

### DIMENSIÓN ARCANA

Todos los jugadores deben romper la Barrera Arcana. Además, Brasath deberá ser derrotado (con una condición adicional en nivel Diamante) por el número de jugadores que se indica en la tabla siguiente.

Nº de jugadores									
Nivel de victoria									
Nº de jugadores que tienen que derrotar a Brasath	1	2	2	2	3	3	2	4	4
Condiciones para derrotar a Brasath	x	x	!	x	x	!	x	x	!

x - ninguna; ! - Los Héroes deben derrotar a Brasath durante la misma ronda

### EXPLORAR LA DIMENSIÓN ARCANA

Solo podrá haber un Héroe en la Dimensión Arcana al mismo tiempo, así que el Combate contra Brasath seguirá las reglas normales de Combate contra un Monstruo. En este Combate **no** se siguen las reglas de Combate de Comunidad.

