

# EUTHIA

## TORMENT OF RESURRECTION

### IMPORTANT NOTICE

---

The following digital content is version **1.0**  
(from the Kickstarter campaign run by Diea Games in 2020)  
that was **not** amended in any way.

For the best gaming experience, please review  
*EN Euthia Errata FAQs for 1.0* file (in English)  
for all amended things in version **2.0**.

That file may be found at  
[steamforged.com/en-eu/blogs/resources](https://steamforged.com/en-eu/blogs/resources).

In case of any uncertainty, we recommend using the DeepL translator.  
[www.deepl.com/translator](https://www.deepl.com/translator).

# EUTHIA

## TORMENT OF RESURRECTION

### REGLAMENTO

#### ÍNDICE

Objetivo del juego .....	1	Intervención de Shii .....	21
Componentes .....	2	Efectos de Daño .....	21
Preparación .....	5	Trofeos .....	22
Tablero de Héroe .....	6	Botín .....	22
Desarrollo de la partida .....	9	Efectos En Curso .....	23
Reglas fundamentales .....	10	Acciones Gratuitas .....	23
Turno del jugador .....	10	Puntuación Final .....	24
Movimiento .....	11	Salud, Heridas, Sanación y muerte .....	25
Losetas de Mapa .....	12	Losetas de Héroe .....	26
Iconos de Monstruo y hexágonos liberados .....	13	Objetos .....	28
Acción Minería .....	14	Monstruos de Élite .....	30
Acción Comercio .....	15	El Modo Solitario .....	31
Acción Combate .....	16	El Modo Cooperativo .....	33
Fichas de Gaar .....	19	Skoldur .....	34
Escudos .....	19	Índice temático .....	35
Efectos de las Heridas .....	20		

#### OBJETIVO DEL JUEGO

**Euthia: Torment of Resurrection** es un juego para 1-4 jugadores en el que cada jugador asume el papel de un Héroe que viaja por el territorio, lucha contra monstruos, libera Lugares de Comercio, recolecta recursos minerales naturales, mejora sus Capacidades y Equipo de Héroe, y completa Misiones. Aunque el objetivo de los escenarios es común para todos los jugadores, se declarará ganador al Héroe que tenga más Reputación al terminar la partida.

#### JUEGO DE ROL ESTRATÉGICO



**1-4**  
JUGADORES



**14+**



**30-120 MIN**  
POR JUGADOR

# COMPONENTES



16 losetas de Mapa del Capítulo I

13 losetas de Mapa del Capítulo II

14 losetas de Mapa del Capítulo III

14 losetas de Mapa del Capítulo IV

12 losetas de Mapa del Capítulo V



1 Tablero de Escenario



1 Tablero de Comercio



6 Tableros de Héroe



6 standees de Héroe (con peanas de plástico)



12 dados de Héroe (2 por Héroe)



1 dado de Dwurt



135 losetas de Héroe (21 de Maeldur; 22 de Ael, Dral y Keleia; 24 de Skoldur y Taesiri)



6 fichas de Salud Máxima (1 por Héroe)



150 fichas de Héroe (25 por Héroe)



180 fichas de Interacción de doble cara (30 por Héroe)



60 fichas de Comercio (10 por Héroe)



36 fichas de Acción (2 conjuntos de 3 por Héroe)



72 fichas de Daño (12 por Héroe)



6 hojas del Héroe (1 por Héroe)



1 standee de Farruga (con peana de plástico)



1 standee de Gólem (con peana de plástico)



1 standee de Iglesia (con peana de plástico)



73 losetas de Mercader



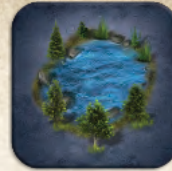
76 losetas de Alquimista



70 losetas de Matadragones



25 losetas de Recurso de Montaña



25 losetas de Recurso de Lago



24 losetas de Recurso de Cueva



12 losetas de Poción de Sanación



12 losetas de Bolsa Gris



6 losetas de Suministros



12 losetas de Recompensas de Cazador



12 losetas de Recompensas de Armero



7 losetas de Recompensas de Bruja



20 losetas de Tesoro de nivel 1



20 losetas de Tesoro de nivel 2



20 losetas de Tesoro de nivel 3



6 losetas de Artefacto



4 losetas de Pergamino de Teletransporte



36 losetas de Monstruo  
No se usan para el juego, pero se pueden usar para el juego de memoria de Emparejar.



14 cartas de Monstruo de nivel 1



14 cartas de Monstruo de nivel 2



12 cartas de Monstruo de nivel 3



12 cartas de Control



24 cartas de Plata (8 de cada tipo)



32 cartas de Oro (8 de cada tipo y otras 8 para el Modo Solitario/Cooperativo)



7 cartas de Monstruo de Élite de nivel 1



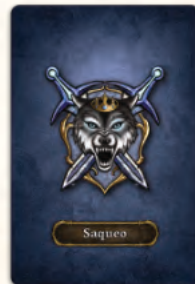
7 cartas de Monstruo de Élite de nivel 2



6 cartas de Monstruo de Élite de nivel 3



7 cartas de Saqueo de nivel 1



7 cartas de Saqueo de nivel 2



6 cartas de Saqueo de nivel 3



103 cartas de Encuentro – de 14 tipos (7 de cada tipo y otras 5 para el Modo Solitario/Cooperativo)



1 carta de Saboteador



1 carta de Cómplice



4 cartas de Personaje



4 cartas de Dragón de Ferruga



4 cartas de Ataque de Ferruga



4 cartas de Dragón de Mirrezil



7 cartas de Evento



6 cartas de Leyenda



36 cartas de Combate (solo para el Modo Solitario/ Cooperativo)



4 cartas de Elemental



1 carta de Poder Faer



10 cartas de Acometida



64 fichas de Oro



2 fichas de Efecto Global



6 fichas de Emblema



4 fichas de Reputación



3 fichas de Iniciativa de doble cara



30 fichas de Gaar



12 fichas de Dwurt



15 fichas de Caos



1 ficha de Salud del Monstruo



6 fichas de Movimiento



6 fichas de Gólem (1 por Héroe)



60 fichas de Esencia (15 de cada tipo)



110 fichas de Gema (15 de Amatista, Esmeralda, Ónix, Ópalo, Rubí y Zafiro, y 10 de Piedra Demoniaca y Diamante)



1 ficha de Poder Faer



1 carta de Intervención de Shii



10 cartas de Referencia de doble cara (2 de cada tipo)



12 fichas de Magia Defensiva



31 fichas de Destrucción (12 del tipo A y 19 del tipo B)



1 Dado de la Esperanza



1 Reglamento



1 Apéndice



1 Libro de escenarios



1 Trasfondo y arte



12 hojas de Logros

# PREPARACIÓN

Estas son las reglas de preparación para una partida de 2 a 4 jugadores. Para el Modo Solitario, consultar la **página 31**.

## SELECCIÓN DE ESCENARIO

Se escoge uno de los escenarios del Libro de escenarios. La elección influirá en los siguientes pasos de la Preparación. Para la primera partida sugerimos jugar **La Cacería**.

Todos los escenarios se rigen por reglas básicas similares. Las reglas especiales de cada escenario en concreto se pueden encontrar en el Libro de escenarios.

## MAPA

Se coloca, en el centro de la zona de juego, la loseta de Mapa Inicial que indique el escenario escogido. Lo normal es que sea la que muestra una Iglesia sin Sacerdote, pero esto puede cambiar en algunos escenarios.



Iglesia

1. Se ordenan las losetas de Mapa en pilas, en función del número romano de su dorso.
2. Se da la vuelta a cada pila y se ordenan las losetas de Mapa en los grupos siguientes, en función del tipo de flecha en la parte inferior de la loseta:



**Losetas de Mapa Fijas**



**Losetas de Mapa de Encuentro** (que también se marcan con un símbolo de interrogación amarillo que está encima del encuentro)



**Losetas de Mapa de Escenario** (con un código de color que indica el tipo)



**Losetas de Mapa Otras**

A continuación, se usan las tablas de preparación de Mapa del escenario escogido y se preparan las pilas.

Para preparar la pila de cada capítulo, se escogen las losetas de Mapa de la forma siguiente:

1. Se usan todas las losetas de Mapa Fijas.
2. Se da la vuelta a las losetas de Mapa de Encuentro para que queden bocabajo y se escoge el número apropiado, al azar, según corresponda al número de capítulo y de jugadores. No se puede mirar la cara de las losetas escogidas.
3. Se cogen las losetas de Mapa de Escenario correspondientes al escenario escogido y se añaden a los capítulos correspondientes de las losetas de Mapa escogidas previamente.
4. Se da la vuelta a las losetas de Mapa Otras para que queden bocabajo y se escoge, al azar, el número apropiado, según corresponda al número de capítulo y de jugadores. No se puede mirar la cara de las losetas escogidas.
5. Las losetas de Mapa que no se hayan usado se devuelven a la caja.
6. Una vez que todas las losetas de Mapa escogidas están bocabajo, cada capítulo se baraja de manera independiente.
7. Se forma una pila de losetas de Mapa bocabajo, de manera que las losetas barajadas correspondientes a los números de

capítulo más alto queden más abajo, con el resto de losetas encima, siguiendo un orden de menor a mayor.

### Ejemplo:

Para una partida de 3 jugadores que use el escenario *Defensa de los Asentamientos*.

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

1. Se usan todas las losetas de Mapa Fijas de los Capítulos I, II, III y IV.
2. Se escoge al azar 1 loseta de Mapa de Encuentro de los Capítulos I y II; y 2 losetas de Mapa de Encuentro del Capítulo III.
3. De las losetas de Mapa Otras, se escogen al azar 6 losetas de Mapa del Capítulo I, 4 del Capítulo II, 3 del Capítulo III y 3 del Capítulo IV (para un total de 16 losetas).
4. Todas las losetas sin usar se devuelven a la caja.
5. Se ponen bocabajo todas las losetas y se baraja cada capítulo por separado. Se colocan las losetas en una gran pila, con el Capítulo IV en la parte inferior y el Capítulo I en la parte superior.

## ESCOGER Y PREPARAR UN HÉROE

Cada jugador selecciona uno de los Héroes y coloca el Tablero de Héroe escogido delante de él, junto con todos los componentes específicos de su Héroe, así como otros componentes de los que se habla más adelante.

### Iconos y colores del Héroe

Cada Héroe tiene asociados un icono y un color. El icono aparece en sus fichas de Héroe y las losetas Iniciales de Héroe. El resto de fichas y losetas son del color del Héroe.



Áel (blanco)



Dral (azul)



Keleia (amarillo)



Maeldur (rojo)



Skoldur (negro)



Taesiri (violeta)

**Nota:** Antes de jugar un personaje por primera vez se recomienda leer la hoja del Héroe, para comprender mejor las losetas de Héroe de ese personaje.

# TABLERO DE HÉROE

- Nombre del Héroe y su ilustración
- Espacios de Héroe (si aparece Oro / Esencia, significa que el espacio está bloqueado)
- Espacio para almacenar el Oro
- Espacios para las fichas de Acción
- Contador de Salud
- Espacios de Equipo (si aparece Oro, significa que el espacio está bloqueado)
- Bolsas
- Espacios para fichas de Gaar
- Espacios para Gemas y Esencias



Para preparar el Tablero de Héroe, se colocan los componentes de la siguiente manera:

- La ficha de Salud Máxima se coloca sobre el espacio color rojo sangre de más valor del Contador de Salud. El número visible de más valor es la Salud Máxima del Héroe.
- Una de las fichas de Héroe, que está a la derecha de la Salud Máxima inicial, apunta a ese número. Esto representa la Salud que tiene el Héroe en un momento dado y que al principio de la partida coincide con la Salud Máxima.
- El resto de fichas de Héroe se quedan al lado del Tablero de Héroe.
- Las fichas de Acción se ponen al lado del Tablero de Héroe.
- Las fichas de Comercio se ponen al lado del Tablero de Héroe.
- Las fichas de Interacción se ponen al lado del Tablero de Héroe.
- Las fichas de Daño se ponen al lado del Tablero de Héroe.
- Los dados de Héroe, del color correspondiente a cada uno, se ponen al lado del Tablero de Héroe.
- La loseta Inicial de Héroe (o losetas, y que tiene en el dorso el icono del Héroe) se pone bocarriba, en el espacio con el mismo icono que aparece en la parte inferior derecha de la cara de la loseta.
- El resto de losetas de Héroe se ponen bocabajo, en una pila que se coloca al lado del Tablero de Héroe. Se ordenan por su valor de Reputación, de manera que los valores más pequeños se colocan en la parte superior. El orden de las losetas con el mismo valor de Reputación no tiene importancia.

**Nota:** Algunas de las losetas de Héroe tienen iconos que muestran el número de jugadores que hay en la partida. Solo se usan las correspondientes a los jugadores de la partida en curso y el resto se devuelven a la caja. Las losetas de Héroe que no tienen ninguno de esos iconos se usan siempre.



Esta loseta se usa siempre.



Esta loseta solo se usa en el Modo Solitario.



Esta loseta solo se usa con 2-4 jugadores.

- Cuatro fichas de Gaar, una para cada uno de los espacios de Gaar.
- El standee del Héroe se pone al lado del Tablero de Héroe.

Los componentes de los Héroes que no se hayan escogido se devuelven a la caja.



## TABLERO DE ESCENARIO

1. Se coloca el Tablero de Escenario a un lado de la zona de juego. Se selecciona el jugador inicial al azar. Se coloca una de las fichas de Héroe del jugador inicial en el espacio 1 del Contador de Rondas. El jugador inicial no cambia durante la partida.
2. Todos los jugadores colocan una de sus fichas de Héroe en el espacio «0» del Contador de Reputación, a menos que la preparación del escenario indique otra cosa.
3. Se colocan las fichas de Reputación al alcance de todos los jugadores. Se usarán estas fichas siempre que un Héroe supere el valor 50 o 100 de Reputación.



Preparación del Tablero de Escenario

## TABLERO DE COMERCIO

### Expansión Organizador

Si se usa el Organizador, se usa el otro lado del Tablero de Comercio, y se coloca la torre de cartón en el lugar indicado.



1. Se coloca el Tablero de Comercio al lado de la zona de juego.
2. Se barajan las losetas de Matadragones y se colocan bocabajo en 2 pilas, en los espacios superiores, a la izquierda. Se roban 4 losetas y se ponen bocarriba en los espacios a la derecha.
3. Se barajan las losetas de Alquimista y se colocan bocabajo en 2 pilas, en los espacios centrales, a la izquierda. Se roban 4 losetas y se ponen bocarriba en los espacios a la derecha.
4. Se barajan las losetas de Mercader y se colocan bocabajo en 2 pilas, en los espacios inferiores, a la izquierda. Se roban 4 losetas y se ponen bocarriba en los espacios a la derecha.
5. Se colocan, cerca del Tablero de Comercio, las pilas de losetas de Poción de Sanación y losetas de Bolsa Gris.

Hay que asegurarse de dejar un espacio a la izquierda del Tablero de Comercio, para las pilas de descartes de cada tipo de loseta.



Preparación del Tablero de Comercio

## PREPARACIÓN ADICIONAL

1. Se coloca la carta Intervención de Shii en un lugar accesible y se coloca el Dado de la Esperanza encima, en cero (cara sin valor).
2. El resto de cartas de Referencia se colocan en un lugar accesible, para poderlas usar durante la partida.
3. Las cartas de Encuentro también se colocan en un lugar accesible. Las cartas se mantienen ordenadas por tipos, pero en este caso no es necesario separarlas en mazos individuales.



**Nota:** Por ahora es mejor dejar en la caja el resto de componentes relacionados con los Encuentros. Hasta que comience la partida no se sabrá cuáles harán falta.



4. Se ordenan las losetas de Recursos Naturales en pilas, en función de la ilustración de su dorso. Se baraja cada pila de manera independiente y se dejan, bocabajo, en un lugar accesible.



5. Se ordenan las losetas de Tesoro en pilas, en función de la ilustración de su dorso. Se baraja cada pila de manera independiente y se dejan, bocabajo, en un lugar accesible.



6. Se ordenan las cartas de Monstruo formando mazos de Monstruo en función de su nivel de dificultad (el color y el número de espadas). Se baraja cada mazo de manera independiente y se dejan, bocabajo, en un lugar accesible.



7. Se dividen las cartas de Oro y Plata en mazos separados, se baraja cada mazo y se coloca bocabajo en un lugar accesible.

**Nota:** No se deben usar las cartas que muestren el icono de Un Jugador, son solo para el Modo Solitario/Cooperativo.



8. Se ordenan las cartas de Control en función del número de jugadores:

- ♦ **partida de 2 jugadores:** Todas las cartas de Control se devuelven a la caja.
- ♦ **partida de 3/4 jugadores:** Se cogen todas las cartas de Control que tengan el símbolo de todos los Héroes que participan en la partida. Se barajan las cartas y se colocan, bocabajo, en un lugar accesible. Las cartas no usadas se devuelven a la caja.

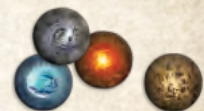


Hay que asegurarse de dejar espacio para las pilas de descartes de cada tipo de loseta y de carta.

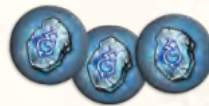
9. También se colocan en un lugar accesible los siguientes componentes:



Fichas de Gemas



Fichas de Esencia



Fichas de Gaar



Fichas de Caos



Fichas de Movimiento



Fichas de Efecto Global



Fichas de Oro



Cartas de Elemental (bocarrriba)

**Nota:** Las cartas de Combate se devuelven a la caja. Solo se usan en el Modo Solitario.

Los escenarios tienen instrucciones adicionales para la preparación. Se encuentran en el propio escenario.



Ejemplo de una preparación completa para 4 jugadores

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se juega en una serie de rondas. Al principio de cada ronda todos los jugadores siguen los mismos pasos:

1. Se coloca 1 de sus fichas de Acción Combate, Comercio y Minería en los lugares correspondientes del Tablero de Héroe.



2. Se giran para poner derechos todos los Objetos y Capacidades que se hayan consumido, para volverlos a poner en su posición de Preparado.



3. Se da la vuelta a todas las Gemas Inactivas, para mostrar su lado Activo.



Comenzando por el jugador inicial y en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador juega su turno.

## TURNO DEL JUGADOR

Cada jugador, al principio de su primer turno de la partida, pone a su Héroe en la Iglesia, en el centro de la loseta de Mapa Inicial.



**Nota:** Algunos escenarios pueden tener otra ubicación de inicio.

Durante el turno se pueden usar fichas de Acción, Objetos y Capacidades para mover al Héroe por el Mapa y realizar acciones (Minería, Comercio, Combate). También se puede realizar cualquier número de Acciones Gratuitas. El movimiento, las acciones y las Acciones Gratuitas se pueden realizar en **cualquier orden**. Las acciones y las Acciones Gratuitas se explican con más detalle más adelante.

Al final del turno, si se tienen fichas de Acción sin usar, se puede escoger una de ellas y colocarla en el espacio de 4ª Acción (en el color del Héroe). Esto significa que en el turno siguiente se tendrán 4 fichas de Acción. El resto de fichas de Acción se quitan del Tablero de Héroe.

Además, si durante el turno se han completado Misiones de una carta de Encuentro, se roban cartas nuevas (si es posible) del mazo apropiado y se colocan de manera que haya dos cartas bocarriba al lado de cada mazo de Encuentro revelado.

## FINAL DE LA RONDA

La ronda termina cuando el último jugador completa su turno. A menos que la partida haya terminado, comienza la ronda siguiente. La ficha de Héroe del Contador de Rondas se mueve un espacio hacia adelante y los jugadores vuelven a actuar por turnos, comenzando por el jugador inicial.

## FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando se han jugado el número de rondas que se indica en el escenario escogido.

Cuando se termina, se calcula la Puntuación Final para determinar el ganador (ver **Puntuación Final**, en la **página 24**).



## TURNO DEL JUGADOR

Durante el turno, el jugador puede llevar a cabo las siguientes acciones, en cualquier orden:

- ♦ **Movimiento:** Se gastan Puntos de Movimiento conseguidos de fichas de Acción, Objetos y Capacidades; estos puntos se usan para moverse por el Mapa.
- ♦ **Acciones Minería, Comercio y Combate:** Para realizar una acción se usan fichas de Acción o se usa una Capacidad. Si se tienen las fichas de Acción y las Capacidades para realizar una acción más de una vez en el mismo turno, se puede hacer.
- ♦ **Acciones Gratuitas:** Las Acciones Gratuitas se resuelven en las ubicaciones donde es posible llevarlas a cabo. Para hacerlo no es necesario gastar una ficha de Acción o usar una Capacidad. Durante el turno se pueden realizar tantas Acciones Gratuitas como se quiera.



*Una Capacidad que permite realizar una acción (en este caso, Comercio)*



Fichas de Movimiento

Se puede interrumpir el movimiento en cualquier momento, realizar cualquier número de acciones y Acciones Gratuitas, y luego continuar con los Puntos de Movimiento restantes, para volver a mover. Si hace falta, se pueden usar las fichas de Movimiento para controlar los Puntos de Movimiento que quedan.

**Ejemplo:** Si se tienen 2 Puntos de Movimiento, se puede usar uno para mover a un hexágono con un Monstruo, realizar una Acción Combate y, después de resolver el combate, continuar con el Punto de Movimiento restante.

## REGLAS FUNDAMENTALES

### PILAS Y MAZOS TERMINADOS

Si durante la partida hay que robar una carta o loleta y el mazo o pila se han terminado, se baraja la pila de descartes correspondiente para crear un nuevo mazo o pila, y se roba de ahí. Las cartas de Encuentro son una excepción a esta regla.

### COMERCIO ENTRE JUGADORES

A menos que se indique de manera explícita, los Héroes nunca pueden dar componentes de juego a sus compañeros, ni recibirlos de ellos (ni siquiera en Modo Cooperativo).

### LAS FICHAS SE TERMINAN

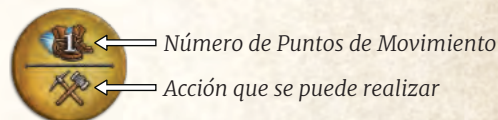
Las fichas no son limitadas por una cuestión de diseño. Si hacen falta más componentes de los que hay, se puede usar cualquier reemplazo apropiado.

### PRIORIDAD DE REGLAS

Los textos e instrucciones de los componentes, las reglas específicas de los escenarios y cualquier cosa que salga en el **Apéndice**, tienen prioridad sobre las reglas básicas que hay en este Reglamento.

## FICHAS DE ACCIÓN

Cada ficha de Acción contiene dos elementos de información:



Para usar una ficha de Acción hay que quitarla del Tablero de Héroe. Una vez hecho esto, se puede elegir recibir el número indicado de Puntos de Movimiento o realizar la acción que se describe. Cada ficha solo se puede usar una vez por turno.

## TIRADAS DE HÉROE

A lo largo de la partida, en diferentes ocasiones, habrá que realizar Tiradas de Héroe. Para hacerlo, se tiran los 2 dados de Héroe y se suman sus resultados. Las Tiradas de Héroe se pueden modificar de las maneras siguientes:

**Iconos de Trébol:** Se pueden usar tantos Objetos y Capacidades que tengan un icono de Trébol como se quieran. Modifican el valor de la tirada en tanta cantidad como indique el número que aparezca.



Ejemplos de iconos de Trébol en Objetos y Capacidades



**Fichas de Gaar:** Se puede usar una o más fichas de Gaar, que se devuelven a la reserva. Por cada una que se haya descartado se puede repetir la tirada de uno de los dados y sumar 2 al resultado. Se puede ver el resultado de usar una ficha de Gaar antes de decidir si se quieren usar más.

**Poderes Elementales de Aire y Tierra:** Las Tiradas de Héroe se ven modificadas en las ubicaciones en las que estos poderes tienen influencia. Se puede ver más sobre Poder Elemental en el Apéndice, en la página 19. Si los dos Poderes, Aire y Tierra, tienen influencia en la misma ubicación, se resuelve primero el Poder Aire y, después, el Poder Tierra.



Poder Aire

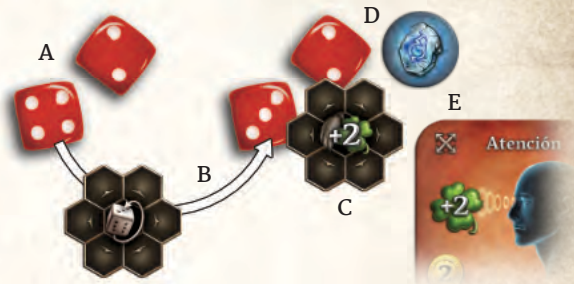


Poder Tierra

**Ejemplo:** Se está interactuando con un Elemental de Tierra y hay que hacer una Tirada de Héroe.



Se saca un 2 y un 4 (A). El Poder Aire del hexágono adyacente cambia el 4 a un 3 (B). El Poder Tierra añade 2, por lo que el total es 7 (C). Como se quería más, se gasta 1 ficha de Gaar para repetir el 2, pero sale otro 2 (D). En cualquier caso, la ficha de Gaar añade 2, así que el nuevo total es 9. Para terminar, se usa la Capacidad Atención para conseguir otro +2 (E), por lo que el Valor Final es 11.



## MOVIMIENTO

### PUNTOS DE MOVIMIENTO

El valor que se muestra en un símbolo de Movimiento es el número de Puntos de Movimiento que se reciben si se usa una ficha de Acción, una Capacidad o un Objeto.



Símbolo de Movimiento

Para mover al Héroe de un hexágono a otro adyacente hay que gastar 1 Punto de Movimiento. Las losetas Especiales son una excepción (ver página 14).

Se pueden atravesar hexágonos o terminar el movimiento en hexágonos que contengan cualquier número de Héroes. Al terminar el turno se pierden los Puntos de Movimiento que no se hayan usado.

### REVELAR LOSETAS DE MAPA NUEVAS

Siempre que un Héroe entre en un hexágono en el borde del mapa y queden losetas en la pila de losetas de Mapa se añadirán nuevas losetas de Mapa, de manera que el Héroe quede rodeado por otros seis hexágonos. La adición de nuevas losetas de Mapa interrumpe el movimiento. Hay que respetar los siguientes pasos:

1. Se escoge un espacio al lado del hexágono en el que está el Héroe, que no albergue una loseta de Mapa.
2. Se roba una loseta de Mapa de la pila y se pone, bocarriba, en el espacio escogido, de manera que su orientación coincida con la del resto de losetas de Mapa, tal y como indican los símbolos en la parte superior e inferior.
3. Se repiten los pasos 1 y 2 hasta que el Héroe quede rodeado por 6 hexágonos.

4. Se continúa el turno.

#### Notas:

Cuando se revela un hexágono con Encuentro, se preparan las cartas y losetas de ese Encuentro (ver página 13).

Cuando se revela un hexágono con un Elemental, sus efectos se activan de manera inmediata (ver página 13).

Como el Mapa puede crecer en cualquier dirección y llegar a ser bastante grande, los jugadores pueden acordar, antes de comenzar la partida, los límites hasta los que puede llegar el Mapa. Para marcar estos límites de dónde se pueden colocar losetas de Mapa se pueden usar los Tableros de Héroe, el borde de la zona de juego o cualquier otro método que se acuerde.



**Ejemplo:** Se tienen 2 Puntos de Movimiento. El primer movimiento es salir de la Iglesia para entrar en uno de los hexágonos de la loseta de Mapa Inicial. El movimiento se interrumpe porque se ha entrado en un hexágono en el borde del Mapa. Hay que revelar y colocar losetas nuevas, hasta que el hexágono en el que está el Héroe quede rodeado. Se ponen tres losetas.



En la pila solo quedan dos losetas del Capítulo I, así que la tercera loseta será del Capítulo II. Primero hay que escoger dónde se va a colocar la primera loseta, robarla y colocarla. A continuación, se hace lo mismo con la segunda loseta y, después, con la tercera.

En este punto se continúa el movimiento. Quedaba 1 Punto de Movimiento y se vuelve a llegar al borde del Mapa. Hay que revelar y colocar otra loseta de Mapa.



## LOSETAS DE MAPA

Cada loseta de Mapa se compone de tres hexágonos conectados. El dorso de cada loseta muestra el capítulo al que pertenece.

La cara de cada loseta de Mapa tiene un símbolo en la parte superior y otro en la inferior. Estos símbolos se usan cuando se añaden losetas al mapa, para orientar todas las losetas en la misma dirección.

El Mapa puede albergar diferentes tipos de hexágono:

- ◆ **Iglesia:** Aparece en el centro de cada loseta de Mapa Inicial.
- ◆ **Minería (Montañas, Lagos y Cuevas):** En estas ubicaciones se pueden recolectar Recursos Naturales.
- ◆ **Tesoro:** En estas ubicaciones se pueden conseguir losetas de Tesoro.
- ◆ **Elementales:** El hexágono en el que aparezca un Elemental, y todos los adyacentes, se ven influidos por el Poder Elemental.
- ◆ **Portal:** Se puede viajar con libertad entre los Portales.
- ◆ **Lugares de Comercio (Torres Matadragones, Mercaderes, Alquimistas):** Aquí se pueden comprar y vender diferentes Objetos, como Armaduras, Joyas, Pociones, etc.
- ◆ **Encuentros:** Todos los Encuentros se marcan con el símbolo de interrogación. En estas ubicaciones se pueden completar Misiones.
- ◆ **Leyendas:** Estas losetas solo se usan en determinados escenarios. En estas ubicaciones se pueden completar Misiones para conseguir Artefactos.
- ◆ **Ruinas:** Esta loseta solo se usa en el escenario Destrucción en Movimiento.



## REVELAR UN ENCUENTRO

Cuando un jugador revela una loseta de Mapa con el símbolo de Encuentro, se cogen todas las cartas de Encuentro con el mismo símbolo. En el caso de la Bruja, solo se cogen las cartas que no tienen el icono de Un Jugador.



Icono de Un Jugador

A continuación, se barajan las cartas que se han cogido y se escoge, al azar, un número de cartas igual al de jugadores +2. Se colocan bocabajo formando el mazo de Encuentro de este Encuentro. El resto de las cartas de Encuentro correspondientes a ese Encuentro se devuelven a la caja, sin mirarse.

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



Se roban 2 cartas del mazo y se colocan al lado de él, bocarriba.

Las Misiones de estas cartas las puede completar cualquier jugador como una Acción Gratuita realizada en ese hexágono, tal y como se explica en la [página 24](#).

Además, si el Encuentro tiene losetas de Recompensa, se cogen esas losetas de Recompensa, se barajan y se colocan bocabajo en una pila que se deja al lado de las cartas de Encuentro.

Las reglas completas de Encuentros se encuentran en el [Apéndice](#), en la [página 21](#).

Los siguientes Encuentros tienen losetas de Recompensa: Cazador, Armero, Bruja.

## TELETRANSPORTE

Además de los Portales, hay diferentes efectos que pueden teletransportar hasta otro hexágono. Cuando se produce un Teletransporte, se coloca al Héroe en el hexágono escogido, de manera inmediata y sin tener que gastar Puntos de Movimiento.

Solo se puede realizar un Teletransporte hasta un hexágono que contenga un Monstruo sin derrotar si, justo después de entrar en el hexágono, se realiza una Acción Combate (hay más información en el cuadro en la parte superior derecha de esta página).

No se puede realizar un Teletransporte hasta el centro de una loseta Especial a menos que todos los hexágonos que la rodeen estén ya liberados.

### PORTALES

Cuando se está en un hexágono con un Portal se puede gastar una Acción Gratuita para activar el Portal y provocar un Teletransporte hasta otro Portal del Mapa.



Una vez que se ha usado un Portal, no se puede volver a usar en el mismo turno si antes no se ha salido del hexágono (y luego se ha vuelto a entrar).

### OTROS EFECTOS DE TELETRANSPORTE

Hay cartas y losetas que contienen el icono de Teletransporte con un número en su interior. Cuando se usa una de estas cartas o losetas, se produce un Teletransporte hasta una distancia en hexágonos igual al número indicado en el icono.



Icono de Teletransporte

## ICONOS DE MONSTRUO Y HEXÁGONOS LIBERADOS

Hay hexágonos que contienen un icono de Monstruo. El número de espadas del icono representa el nivel de dificultad del Monstruo. Los Monstruos de más nivel son más difíciles de derrotar, pero también ofrecen mejores Recompensas.

Si se mueve hasta un hexágono que contenga un Monstruo sin derrotar, hay que interrumpir **inmediatamente** el movimiento y realizar una Acción Combate. Si no se dispone de una Acción Combate sin usar, entonces no se puede entrar en ese hexágono, ni tampoco atravesarlo.

- ◆ Se considera un Monstruo sin derrotar cuando hay un icono de Monstruo en el hexágono, pero no hay presentes fichas de Héroe, Comercio o Interacción.

Las acciones (excepto Combate) y las Acciones Gratuitas solo se pueden realizar en hexágonos liberados. Un hexágono liberado es el que cumple alguna de estas condiciones:

- ◆ No contiene un Monstruo.
- ◆ Contiene un Monstruo que ha sido derrotado (en la ubicación hay una ficha de Interacción, Comercio o Héroe).

Se puede leer más sobre Monstruos en la sección Acción Combate, en la [página 16](#).



Nivel 1  
(una espada)



Nivel 2  
(dos espadas)



Nivel 3  
(tres espadas)

**Nota:** El centro de una loseta Especial se considera a una distancia de 1 del resto de hexágonos de esa loseta.

**Ejemplo:** Se usa un Pergamino que permite un Teletransporte hasta a 3 hexágonos de distancia. Se puede usar para mover desde la ubicación actual hasta el centro de la Fortaleza Mercenaria.



## ELEMENTALES

El hexágono que contenga un Elemental, así como todos los que lo rodeen, se dice que están influidos por ese Poder Elemental.

Si se mueve hasta un hexágono influido por el Poder Fuego o se revela una loseta de Mapa que haga que el hexágono en el que se está pase a estar influido por el Poder Fuego, se sufren 2 Heridas. En la [página 25](#) se pueden ver las reglas completas sobre Salud y Heridas.





Si se mueve hasta un hexágono influido por el Poder Agua o se revela una loseta de Mapa que haga que el hexágono en el que se está pase a estar influido por el Poder Agua, el Héroe se sana 2 Heridas.

Si se produce un Teletransporte hasta un hexágono influido por el Poder Agua o el Poder Fuego, se reciben los efectos del poder como si se hubiera movido normalmente a ese hexágono.

Si un hexágono está influido por más de un Elemental del mismo tipo, solo se aplica una instancia del Poder Elemental.

**Ejemplo:** Se mueve hasta un hexágono rodeado por 3 Elementales de Agua, pero solo se curan 2 Heridas.

Si un hexágono está influido por el Poder Agua y el Poder Fuego, los efectos se cancelan y el Héroe no sufre Heridas ni recibe la sanación.

Los Poderes Tierra y Aire afectan a las Tiradas de Héroe y, en combate, afectan tanto a las Tiradas de Héroe como a las tiradas del jugador del Monstruo.

**Ejemplo:** En estos momentos se tiene 4 de Salud. Se gastan 2 Puntos de Movimiento para mover tal y como se muestra. El primer hexágono al que se entra está influido por el Poder Fuego, así que se sufren 2 Heridas, de manera que la Salud pasa a ser 2. El siguiente hexágono está influido por el Poder Fuego y el Poder Agua (aunque hay 2 fuentes de Poder Agua, solo se aplica una). Los efectos se cancelan.



## LOSETAS ESPECIALES

Las siguientes losetas se consideran losetas Especiales:

- ◆ Iglesia
- ◆ Torres Matadragones (Lugar de Comercio)
- ◆ Fortaleza Mercenaria (Encuentro)
- ◆ Señor (Encuentro)
- ◆ Leyenda



Torres Matadragones

A las losetas Especiales se les aplican las mismas reglas de movimiento. Sin embargo, una loseta Especial cuenta como si hubiera cuatro hexágonos a los que mover, con el centro de la loseta contando como otro hexágono.

Solo se puede llegar al centro desde los tres hexágonos que lo rodean. Se puede mover entre los otros tres hexágonos sin pasar por el centro.

Desde el centro se puede mover solo a uno de los hexágonos que lo rodean. Para mover a o desde el centro de una loseta Especial hace falta gastar un Punto de Movimiento. No se puede entrar en el centro de una loseta Especial hasta que todos los hexágonos que la rodean en la loseta sean liberados.



## ACCIÓN MINERÍA

Cuando un Héroe está en un hexágono de Minería, puede realizar la Acción Minería para ganar una loseta del Recurso Natural de ese terreno. Los hexágonos de Minería son Montañas, Lagos y Cuevas.



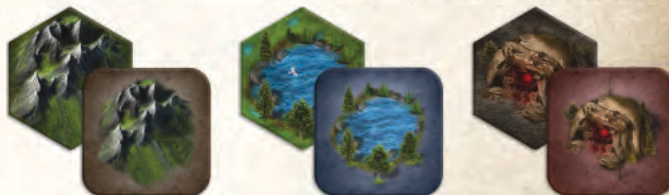
Cada hexágono de Minería puede ser minado por cada Héroe una vez por partida. Cuando se mina un hexágono, se coloca en el hexágono una de las fichas de Interacción, con el lado de piqueta hacia arriba.

No se puede minar un hexágono que contenga una de las fichas de Interacción de ese Héroe. Si se realiza una Acción Minería en un hexágono que ya ha sido minado por un oponente (que tenga una ficha de Interacción), habrá que pagar 1 de Oro a cada oponente que tenga al menos una ficha de Interacción en el hexágono de Minería.

Es posible que un hexágono de Minería contenga dos fichas de Interacción de un Héroe (por haber derrotado a un Monstruo, ver Combate en la página 22). En ese caso se puede retirar una de las fichas del hexágono para poder realizar la Acción Minería.



Cuando se realiza una Acción Minería, se coge la primera loseta de la pila del Recurso Natural correspondiente y se guarda en la Bolsa del Héroe (ver página 28).



## SÍMBOLO DE VAGONETA



Durante una Acción Minería, y si se tiene un Objeto o Capacidad con ese símbolo, se pueden usar para robar las 3 primeras losetas de la pila del Recurso Natural correspondiente, en lugar de solo la primera. Se escoge la que se quiera de esas tres y se descartan las otras dos en la pila de descartes. Durante una Acción Minería no se puede usar más de 1 de estos símbolos.

## LOSETAS DE RECURSO NATURAL

Este tipo de loseta representa el Recurso Natural indicado. Estos recursos pueden utilizarse para comerciar o para completar una Misión.

En la parte inferior de la loseta está la información para usarla durante una Acción Comercio, si es que se quiere vender el Recurso Natural (ver página 16).

Información de Comercio



## ACCIÓN COMERCIO

Si se está en un Lugar de Comercio se puede realizar la Acción Comercio. Los Lugares de Comercio son Mercaderes, Alquimistas y Torres Matadragones.



Mercaderes



Alquimistas



Torres Matadragones

Solo se puede comerciar con Mercaderes y Alquimistas si su hexágono ha sido liberado. Para comerciar en las Torres Matadragones, todos los hexágonos de la loseta de Mapa deben haber sido liberados y el Héroe debe estar en el centro de la loseta.

Cuando se derrota a un Monstruo y, así, se libera un hexágono con un Lugar de Comercio, se coloca una de las fichas de Comercio en el hexágono. En un hexágono concreto no puede haber, jamás, fichas de Comercio de más de un jugador.

Para realizar una Acción Comercio:

1. Si en el hexágono hay una ficha de Comercio de otro jugador hay que pagar 1 de Oro a ese jugador. Si no se dispone del Oro, primero hay que vender al menos un Objeto para poder pagar la tarifa. Después se podrá continuar con la acción.
2. Se pueden realizar las siguientes operaciones de Comercio, las veces que se deseen:
  - ◆ Comprar Objetos
  - ◆ Vender Objetos
  - ◆ Sanarse
  - ◆ Comprar ficha de Gaar (solo en las Torres Matadragones)
  - ◆ Desvelar losetas de Héroe
  - ◆ Entrenar Capacidades
  - ◆ Desbloquear espacios de Héroe o de Equipo

## COMPRAR OBJETOS

Cada Lugar de Comercio tiene una Oferta de cuatro losetas cuadradas de Objeto, que están en el Tablero de Comercio.

## SÍMBOLO DE ORO EN LAS LOSETAS

Si hay dos números en el símbolo de Oro, el número superior es el precio de compra y el de debajo (entre corchetes), el de venta.

Las Capacidades solo tienen precio de compra (el precio del Entrenamiento): no se pueden vender.

Los Recursos Naturales solo tienen precio de venta, no se pueden comprar.



Precio de compra y venta



Coste de Entrenamiento



Precio de venta de Recurso Natural

Se puede comprar uno o más de los Objetos que están en la Oferta. Para ello solo hay que pagar el precio de compra que indique la loseta. Después de cada compra, se rellena de manera inmediata el espacio libre del Tablero de Comercio con una nueva loseta robada de la pila correspondiente. Se puede comprar un Objeto y esperar a ver cuál es el nuevo Objeto revelado antes de decidir si se quiere realizar otra compra.



Oferta de Mercaderes

Después del Objeto hay que usarlo, añadirlo al equipo o almacenarlo en la Bolsa (ver página 28).

## CAMBIAR LA OFERTA



La Oferta del Lugar de Comercio que se visita se puede cambiar completamente, en cualquier momento de la Acción Comercio. Esto se puede hacer antes o después de comprar un Objeto e incluso si no se ha comprado nada.

El primer cambio de la Oferta durante una acción es gratuito. Los cambios posteriores de la Oferta en la misma acción cuestan 1 de Oro. No hay límite a los cambios que se pueden hacer, siempre y cuando se pague la cantidad necesaria.



Para cambiar la Oferta:

1. Se eliminan los cuatro Objetos de la Oferta y se colocan en la pila de descartes apropiada.
2. Se vuelven a llenar los espacios vacíos con nuevas losetas, que se roban de la pila correspondiente.



## EQUIPO DESVELADO

También se pueden comprar cualquiera de las losetas de Héroe desveladas que sean de Equipo (ver [página 29](#)).

## VENDER OBJETOS

Se pueden vender los Objetos que se quiera, por el precio de venta indicado.

- ♦ Las losetas vendidas se ponen en la pila de descartes apropiada.
- ♦ Las Gemas y Esencias vendidas se devuelven a la reserva.
- ♦ Las losetas de Héroe vendidas que sean Equipo se eliminan de la partida.

Cada Gema en un elemento de Equipo (sin importar si está Activa o Inactiva) aumenta su precio de venta en 1 de Oro. No se pueden quitar Gemas de un Objeto para venderlas por separado. Las Gemas que no están en un elemento de Equipo y las Esencias que no están en Capacidades se pueden vender por 2 de Oro cada una.

Las fichas de Dwurt y Gaar no se pueden vender.

## ACCIÓN COMBATE

Cuando un Héroe entra en un hexágono que contiene un Monstruo sin derrotar (no hay fichas de Interacción, Comercio o Héroe en esa ubicación), el movimiento se interrumpe y hay que realizar inmediatamente una Acción Combate. Si no quedan Acciones Combate, no se puede entrar en el hexágono. El resto de Puntos de Movimiento (si los hay) no se pierden: se podrán usar después del Combate (a menos que el Héroe muera).

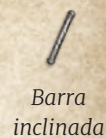
Para que un Héroe pueda interactuar con la ubicación que hay en un hexágono en el que hay un Monstruo, antes hay que derrotar al Monstruo. Esto se denomina **liberar el hexágono**.

Una vez se ha derrotado al Monstruo se recibe el Botín que indique el hexágono, así como la Recompensa que aparezca en el dorso de la carta de Monstruo.

El Combate se juega en una serie de Rondas de Combate, en las que el Monstruo y el Héroe se alternan en los ataques hasta que el Monstruo es derrotado o el Héroe muere.

## RECURSOS NATURALES

Cuando se vende una loseta de Recurso Natural, se toma el Oro, la Reputación y las Gemas que muestre la loseta. Si hay una barra inclinada, se puede elegir entre lo que hay a la izquierda o a la derecha de la barra, pero no las dos cosas. A continuación, se coloca la loseta en la pila de descartes.



## SANACIÓN

Los Héroes se pueden sanar por 1 de Oro, en la cantidad indicada en el Tablero de Comercio de la ubicación actual (las reglas completas de Sanación se pueden encontrar en la [página 25](#)).



Mercaderes



Alquimistas



Torres  
Matadragones

## COMPRAR FICHAS DE GAAR

En las Torres Matadragones se puede comprar el número de fichas de Gaar que se desee, por 1 de Oro cada una.

## DESVELAR LOSETAS DE HÉROE / ENTRENAR CAPACIDAD / DESBLOQUEAR ESPACIO DE HÉROE O DE EQUIPO

Estas opciones se explican en profundidad en las secciones dedicadas a las losetas de Héroe, en la [página 26](#) y en Objetos, en la [página 28](#).

## ANTES DEL COMBATE



Se reinicia el Dado de la Esperanza y se pone en cero (el lado sin valor). El Héroe puede usar el Dado de la Esperanza para ganar alguna ventaja en el Combate.

Se puede cambiar la configuración del equipo con cualquier loseta de Equipo que haya en el Tablero de Héroe.

Esta es la última oportunidad para usar losetas de Capacidad y Objetos que solo puedan actuar fuera del Combate.

## PREPARACIÓN DEL COMBATE

### SE DETERMINA EL JUGADOR DEL MONSTRUO

Durante el Combate, uno de los oponentes controla al Monstruo. El oponente que controla al Monstruo se denomina **jugador del Monstruo** mientras que al jugador que controla al Héroe se le denomina **jugador del Héroe**.

En una partida de 2 jugadores, el jugador del Monstruo es el otro jugador, así que no se roban ni se usan cartas de Control.

En una partida de 3-4 jugadores se revelan las cartas del mazo de Control, una por una, hasta que aparezca una con un icono de Héroe diferente al del jugador del Héroe. El jugador que controla al Héroe que representa el icono de la carta se convierte en el jugador del Monstruo (A). La carta se pone en la pila de descartes. Si alguna de las cartas reveladas coincide con el jugador del Héroe, una de ellas se pone en la mano de ese jugador (B) mientras que el resto de cartas de Control (si las hay), se descartan (C).

Cuando no queden cartas en el mazo de Control, se barajan las cartas de la pila de descartes y se crea un nuevo mazo de Control. Se siguen revelando cartas tal y como se indica en las instrucciones anteriores.



## CONTROL DEL MONSTRUO

Si se tiene una de las cartas de Control en la mano, eso significa que en un Combate futuro que inicie otro jugador, el jugador que tiene la carta de Control la podrá usar para convertirse en el jugador del Monstruo de ese Combate. Eso debe hacerse **antes de que se revele ninguna carta de Control**. Si más de un jugador decide hacer esto, el jugador del Monstruo se determina, al azar, entre los candidatos. La carta solo la usará, y la descartará, el jugador que se convierta en jugador del Monstruo.

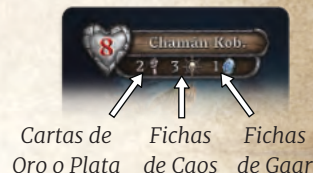
## ENCUENTRO CON EL MONSTRUO

El jugador del Monstruo roba la primera carta del mazo de Monstruo correspondiente, en función del nivel de dificultad del Monstruo (tal y como indica el hexágono).

Como los mazos de Monstruo están boca abajo, siempre se sabe algo del Monstruo antes de encontrarse con él, de la información que aparece en el dorso:



El jugador del Monstruo coloca la carta de Monstruo boca arriba, delante de él, y toma los siguientes componentes, como se indique en la barra debajo del nombre del Monstruo:



1. Cartas de Oro o Plata



El jugador del Monstruo roba del mazo la cantidad indicada de cartas de Oro o Plata y las añade a su mano.

Si el jugador del Monstruo supera su límite de mano, de 5 cartas, no hace falta que se descarte para llegar a 5 cartas hasta que termine el Combate (ver **Cartas de Oro y Plata**, en la página 22).

2. Fichas de Caos



3. Fichas de Gaar



Las fichas de Gaar y Caos se colocan al lado de la carta de Monstruo y no se las queda el jugador del Monstruo. Las fichas de este tipo que no se gasten durante el Combate se devuelven a la reserva al terminar el Combate.

Si el Combate tiene lugar en un hexágono afectado por un Elemental de Tierra o de Aire, se colocan las fichas de Efecto Global correspondientes al lado de la carta de Monstruo. Son un recordatorio para aplicar los efectos del Elemental durante el Combate.



Aire



Tierra

## SECUENCIA DE COMBATE

Cada Secuencia de Combate se compone de los siguientes pasos:

1. **Primer Ataque:** Si se tiene una loseta con el icono Primer Ataque, se puede usar para atacar una vez antes de la primera Ronda de Combate.
2. **Rondas de Combate:** El Monstruo y el Héroe se atacan en una serie de Rondas de Combate, hasta que el Monstruo es derrotado o el Héroe muere.
3. **Final del Combate:** Si el Monstruo ha sido derrotado, el hexágono se libera y el Héroe gana la Recompensa (si cumple con el requisito de Reputación) y el Botín. Si el Héroe muere, resucita en la Iglesia.

## PRIMER ATAQUE

El Héroe lleva a cabo el Primer Ataque, según las reglas normales para la Fase de Ataque del Héroe (página 20), pero con las siguientes excepciones:

- ◆ En el paso A, el jugador del Monstruo no puede usar cartas de Maldición y, si se lleva a Taesiri, no se puede jugar la Capacidad Silencio.
- ◆ En el paso B, el Héroe solo puede usar una loseta de Capacidad o de Arma que tenga el icono de Sincronización ⚡ de Primer Ataque.

Ejemplo de Arma de Primer Ataque



Ejemplo de Capacidad de Primer Ataque



## RONDAS DE COMBATE

Una Ronda de Combate se divide en cuatro fases, que se desarrollan en orden. Este proceso se repite hasta que el Monstruo es derrotado o el Héroe muere.

1. Fase de Sanación del Héroe
2. Fase de Ataque del Monstruo
3. Fase de Sanación del Héroe
4. Fase de Ataque del Héroe

### 1 Y 3 FASE DE SANACIÓN DEL HÉROE

En esta fase el Héroe usa uno o más de los siguientes Objetos y Capacidades que muestran efectos de Sanación:

- ◆ Pociones y Pergaminos
- ◆ Gemas y Esencias
- ◆ Objetos y Capacidades con el icono de Sincronización

El jugador del Monstruo no puede jugar nada durante esta fase.



Ejemplos de una Poción y Pergamino    Ópalo, Diamante y Esencia de Agua    Ejemplos de un Objeto y una Capacidad

### 2. FASE DE ATAQUE DEL MONSTRUO

Esta fase se compone de varios pasos, que se siguen en orden.

#### A) ANTES DE LA TIRADA DE ATAQUE DEL MONSTRUO

Primero el jugador del Héroe puede usar Esencia de Aire, Capacidades y Objetos con el icono de Sincronización . Hay que tener en cuenta la flecha del icono, que apunta a la izquierda, lo que indica que se puede usar antes de la Tirada de Ataque del Monstruo.

En este punto se descartan, en sus pilas de descartes respectivas, las cartas de Oro o Plata que tengan un efecto activo de Trébol

y que se jugaran en Rondas de Combate anteriores. Esos efectos ya no afectan a las Tiradas de Héroe. Se pueden jugar otras cartas con estos efectos, pero en el paso correspondiente del Combate. Además, también terminan los efectos de cualquier modificador de Trébol de Efecto de Combate Especial de un Monstruo de Élite que se hayan jugado en la ronda anterior.

Una vez hecho esto, el jugador del Monstruo puede jugar las cartas de Oro y Plata que quiera (si gasta las fichas de Caos necesarias) que tengan el icono de Sincronización . En la página 22 hay más información sobre las cartas de Oro y Plata.

#### B) TIRADA DE ATAQUE DEL MONSTRUO

El jugador del Monstruo tira 2 dados. Su suma es el Valor de Combate del Monstruo.

A continuación, hay que comprobar los siguientes efectos, por orden:

1. **Intervención de Shii:** Si el Valor de Combate es 10 o superior, el valor del Dado de la Esperanza aumenta en 1.
2. **Efectos Elementales:** Si el Combate se desarrolla en un hexágono influido por un Elemental de Tierra o de Aire, se aplican los efectos:
  - ◆ **Poder Elemental de Aire:** Si los dados han sacado valores diferentes, se da la vuelta al que haya sacado más para que muestre la cara opuesta. Si los dos dados han sacado lo mismo, este efecto no hace nada.
  - ◆ **Poder Elemental de Tierra:** Se añade 2 al Valor de Combate.

#### C) DESPUÉS DE LA TIRADA DE ATAQUE DEL MONSTRUO

Comenzando por el jugador del Monstruo, y alternando los turnos entre el jugador del Héroe y el jugador del Monstruo, cada uno realiza una de las siguientes acciones o pasa:

##### USAR UNA FICHA DE GAAR

Tanto el jugador del Monstruo como el jugador del Héroe pueden escoger esta opción.

- ◆ El jugador del Monstruo puede usar 1 ficha de Gaar para repetir la tirada de 1 dado y añadir 2 al Valor de Combate.
- ◆ El jugador del Héroe puede usar 1 ficha de Gaar para repetir la tirada de 1 dado y restar 2 del Valor de Combate.

En la página 19 hay más información acerca de las fichas de Gaar.

##### JUGAR UNA CARTA

El jugador del Monstruo es el único que puede escoger esta opción para usar cartas de Oro o Plata con el icono de Sincronización , tal y como se describe en la página 23.

Estas dos opciones continúan hasta que los dos jugadores pasen, uno tras el otro.

Una vez que los dos jugadores han pasado, el jugador del Héroe puede usar los Objetos y Capacidades que quiera, siempre que tengan el icono de Sincronización (incluyendo Escudos). Hay que tener en cuenta que en este paso ninguno de los jugadores puede usar fichas de Gaar y que el jugador del Monstruo no puede responder jugando más cartas.



Sumar    Restar

Cualquier efecto que tenga una Pata de Conejo suma o resta al Valor de Combate del Monstruo.

## FICHAS DE GAAR

Las fichas de Gaar las usan en el Combate tanto el jugador del Monstruo como el jugador del Héroe, para cambiar el Valor de Combate.

Los dos jugadores pueden usar fichas de Gaar durante la Fase de Ataque del Monstruo.

Durante la Fase de Ataque del Héroe solo el jugador del Héroe podrá usar fichas de Gaar, a menos que el jugador del Monstruo disponga de un efecto que le permita usar fichas de Gaar.

El jugador del Monstruo solo puede usar fichas de Gaar que estén cerca de la carta de Monstruo (no se pueden usar las fichas del Tablero de Héroe del jugador que lo controla). Cuando se usa una ficha de Gaar, se coloca cerca de la tirada de dados, con el lado apropiado hacia arriba: El lado con fondo azul suma 2 al Valor de Combate y el lado con fondo rojo resta 2.



Sumar 2



Restar 2

## ESCUDOS

Los Escudos son un tipo de loseta de Equipo. Muestran un icono con una Espada en la esquina inferior derecha, que indica que la loseta debe ponerse en un espacio de Héroe que muestre este icono de Espada.



Los Escudos se usan en la Fase de Ataque del Monstruo, después de la Tirada de Ataque del Monstruo. Los Escudos nunca se consumen y se pueden usar en todos las rondas del Combate.



Los Escudos generan diferentes efectos:



El Valor de Combate del Monstruo se reduce en el valor mostrado.



El Monstruo inflige menos Heridas, tal y como muestra el valor.



El siguiente Valor de Combate del Héroe se reduce en el valor mostrado. Si hace falta un recordatorio, se coloca una ficha de Héroe en el Escudo y se retira después del siguiente ataque.

**Ejemplo:** El jugador del Monstruo saca un 6 y un 2 para un total de 8. El jugador del Monstruo decide no gastar una ficha de Gaar, pero el jugador del Héroe sí decide hacerlo, así que coloca una ficha de Gaar roja al lado del dado y la nueva tirada del dado del 6 pasa a ser un 4.



El Valor de Combate es ahora 4 ( $4+2-2$ ). El jugador del Monstruo decide ahora gastar una ficha de Gaar, así que coloca una ficha de Gaar azul al lado del dado y vuelve a tirar el 2, sacando un 5.



El Valor de Combate es ahora 9 ( $4+5-2+2$ ). El jugador del Héroe decide gastar otra ficha de Gaar roja, y vuelve a tirar el 5, ¡pero tiene la mala suerte de sacar un 6!



El Valor de Combate es ahora 8 ( $4+6-2+2-2$ ). Los dos jugadores deciden no usar más fichas de Gaar.

Para terminar, el jugador del Héroe usa su Capacidad Esquivar para restarle 2 al Valor de Combate.



El Valor de Combate final es 6 ( $4+6-2+2-2-2$ ).

### D) ATAQUE DEL MONSTRUO

El Valor de Combate final es la suma de los valores de los dados y todos los efectos aplicados que modifiquen el Valor de Combate.

Si el Valor de Combate final está dentro de los intervalos que aparecen en la parte inferior de la carta de Monstruo, el Monstruo inflige la cantidad correspondiente de Heridas al Héroe.

Pero antes de reducir la Salud del Héroe hay que aplicar todos los efectos de Heridas de las cartas de Oro y Plata, y de las losetas usadas. Esto hace que sea posible que al final no se cause ninguna Herida (ver Efectos de las Heridas, a continuación).

## EFECTOS DE LAS HERIDAS

**2** **Símbolo de Herida solo con un número (sin + o -):** Reduce la Salud del Héroe en la cantidad que se muestra.

**+1** **Símbolo de Herida con un «+» antes del número:** Si el Monstruo inflige al menos 1 Herida durante la Fase de Ataque del Monstruo (antes de añadir Heridas con + y -), se infligen las Heridas adicionales indicadas.

**-3** **Símbolo de Herida con un «-» antes del número:** Reduce el número de Heridas infligidas al Héroe en el valor mostrado, pero nunca haciendo que bajen de cero.

### Notas:

- ◆ Todos los efectos «+» se aplican antes de los efectos «-».
- ◆ Si solo se aplican efectos «+» o «-» (no hay efectos con solo un número), no se causan Heridas.

**Ejemplo:** En un Combate contra la Libélula:

- ◆ Si el Valor de Combate final del Monstruo es menor que 4, el Héroe no sufre Heridas.
- ◆ Si el Valor de Combate final del Monstruo está entre 4 y 7, el Héroe sufre 1 Herida.
- ◆ Si el Valor de Combate final del Monstruo está entre 8 y 11, el Héroe sufre 2 Heridas.
- ◆ Si el Valor de Combate final del Monstruo es 12, el Héroe sufre 3 Heridas.




Hay efectos que muestran un símbolo de Sanación con un Corazón de Plata. Para resolver el efecto se quitan las fichas de Daño de la carta de Monstruo, de acuerdo al valor del Corazón.

## 4. FASE DE ATAQUE DEL HÉROE


### A) ANTES DE LA TIRADA DE ATAQUE DE HÉROE

Primero, el jugador del Monstruo puede jugar una o más cartas de Plata de Maldición que tenga en la mano, para afectar al Héroe.

Es la última oportunidad del jugador del Monstruo para jugar cartas en esta Ronda de Combate.

Una vez hecho, el jugador del Héroe puede usar Capacidades y Objetos que tengan el icono de Sincronización , o una o más Esencias de Fuego (más información en el Apéndice, página 19).

### B) TIRADA DE ATAQUE DE HÉROE

El jugador del Héroe debe elegir una loseta de Capacidad o Arma que tenga el icono de Sincronización  (una Capacidad de Combate o un Arma que no sea de Primer Ataque).

Si el jugador del Héroe escoge un Arma (más información en el Apéndice, página 18), solo tiene que declarar que la va a usar. Si decide usar una Capacidad de Combate, la Capacidad quedará

consumida (se gira 90 grados en el sentido de las agujas del reloj). Si la Capacidad escogida estuviera ya consumida, no se podría usar.



Ejemplo de un Arma



Ejemplo de una Capacidad de Combate


Ahora el jugador del Héroe tira 2 dados de Héroe, de manera que su suma será el Valor de Combate del Héroe.

A continuación, hay que comprobar los siguientes efectos, por orden:

1. **Intervención de Shii:** Si el Valor de Combate del Héroe es 5 o inferior, el valor del Dado de la Esperanza aumenta en 1.
2. **Efectos Elementales:** Si el Combate se desarrolla en un hexágono influido por un Elemental de Tierra o de Aire, se aplican los efectos:
  - ◆ **Poder Elemental de Aire:** Si los dados han sacado valores diferentes, se da la vuelta al que haya sacado más para que muestre la cara opuesta. Si los dos dados han sacado lo mismo, este efecto no hace nada.
  - ◆ **Poder Elemental de Tierra:** Se añade 2 al Valor de Combate.

### C) DESPUÉS DE LA TIRADA DE ATAQUE DE HÉROE

El jugador del Héroe puede modificar su tirada con fichas de Gaar y efectos de Trébol, como en las Tiradas de Héroe normales. También pueden usar lo siguiente:

- ◆ Los Objetos y Capacidades que quieran, siempre que tengan el icono de Sincronización .
- ◆ Dado de la Esperanza.

**Penalización a la Tirada de Héroe:** Si en la parte de abajo de la carta de Monstruo aparece una penalización, se aplica al Valor de Combate del Héroe.



Penalización a la Tirada de Héroe

**Ejemplo:** Cuando se lucha contra una Libélula, se resta 4 al Valor de Combate del Héroe.

### D) ATAQUE DEL HÉROE

El Valor de Combate final es la suma de los valores de los dados y todos los efectos aplicados que modifiquen el Valor de Combate.

Si el Valor de Combate final está en uno de los intervalos que aparecen en la loseta de Capacidad de Combate o de Arma, se aplican los efectos correspondientes. Pero no hay que olvidar aplicar todos los efectos de Daño adicional de cartas y losetas (si los hubiera) antes de asignar el Daño al Monstruo.

Se usan las fichas de Daño para llevar el control del Daño causado al Monstruo. Si la suma de las fichas de Daño iguala o supera al valor de Salud del Monstruo, el Monstruo es derrotado.

Salud del Monstruo



## INTERVENCIÓN DE SHII

Siempre que el jugador del Héroe realice una tirada durante el Combate (da igual si es al atacar al Monstruo o al usar otra Capacidad), si la tirada inicial es 5 o inferior, el valor del Dado de la Esperanza aumenta en 1.

Además, si la tirada inicial del Monstruo es 10 o más en alguna Ronda de Combate, el Dado de la Esperanza sube en 1.

El jugador del Héroe puede gastar puntos del Dado de la Esperanza para recibir diferentes beneficios de la carta de referencia de Intervención de Shii:

1. Después de una Tirada de Héroe se puede gastar 1 punto para sumar 1 a la tirada.
2. En cualquier momento del Combate se pueden gastar 2 puntos para recibir 1 ficha de Gaar.
3. Después de una Tirada de Héroe se pueden gastar 3 puntos para sumar 1 a la tirada y causar 1 de Daño al Monstruo.



Cada uno de estos beneficios se puede usar más de una vez.

**Ejemplo:** El jugador del Héroe puede gastar 2 puntos para añadir 2 a su tirada.

El Dado de la Esperanza solo lo puede usar el jugador del Héroe.

**Nota:** Se pueden gastar 2 puntos para ganar 1 ficha de Gaar incluso al final del Combate.

## EFFECTOS DE DAÑO



**Símbolo de Daño solo con un número (sin + o -):** Se inflige ese Daño al Monstruo.



**Símbolo de Daño con un «+» antes del número:** Si el Héroe inflige al menos 1 de Daño (antes de añadir el Daño + y -), se añade el Daño adicional indicado.



**Símbolo de Daño con un «-» antes del número:** Reduce el Daño infligido al Monstruo en el valor mostrado, pero nunca haciendo que baje de cero.

**Notas:**

- ◆ Todos los efectos «+» se aplican antes de los efectos «-».
- ◆ Si solo se aplican efectos «+» o «-» (no hay efectos con solo un número), no se causa Daño.

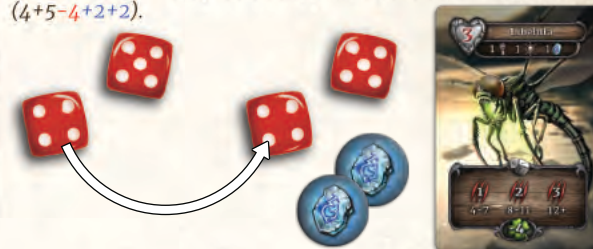
**Ejemplo:** Maeldur está luchando contra una Libélula y escoge usar su Bastón de Fuego. La tirada inicial de dado es un 4 y un 1, para un total de 5. Es una mala tirada, pero se le suma 1 al Dado de la Esperanza. Y la cosa se pone peor, la Libélula tiene una penalización de -4 a la Tirada de Héroe. Así que ahora el Valor de Combate es 1 ( $4+1-4$ ).



Maeldur decide gastar 1 ficha de Gaar para sumar 2 a su Valor de Combate y repetir la tirada del dado que sacó 1. Saca un 5, por lo que su Valor de Combate pasa a ser 7 ( $4+5-4+2$ ).



A continuación, decide gastar 1 ficha de Gaar más, para añadir otro 2 a su Valor de Combate y volver a tirar el 4. Saca otro 4, por lo que su Valor de Combate pasa a ser 9, debido a la segunda ficha de Gaar ( $4+5-4+2+2$ ).



La Libélula solo tiene 3 de Salud, así que Maeldur gasta 1 punto del Dado de la Esperanza para que su Valor de Combate final sea 10 ( $4+5-4+2+2+1$ ) y, así, derrotar a la Libélula.



## FINAL DEL COMBATE

El Combate termina en cuanto el Monstruo es derrotado o el Héroe muere (su Salud se reduce a cero).

### MUERTE DEL MONSTRUO

Si se derrota al Monstruo, se siguen los pasos siguientes:

1. Si la Reputación está en el intervalo indicado en la carta del Monstruo para recibir una Recompensa, se recibe la Recompensa que se muestra.

**Ejemplo:** Tal y como muestra la carta, si el Héroe tiene 15 o menos de Reputación, se gana 1 de Reputación, 1 Esmeralda y 2 cartas de Plata. Si se tiene 16 o más de Reputación, no se recibe Recompensa.



- Se puede tomar la carta de Monstruo como Trofeo o descartarla en la pila apropiada de descartes.
- Se gana todo el Botín descrito en el hexágono.
- Se devuelven a la reserva las fichas de Caos y de Gaar que no haya usado el Monstruo, y se colocan las cartas de Oro y Plata usadas en las pilas de descartes apropiadas. Las cartas de Oro y Plata que no se hayan usado se quedan en la mano del jugador del Monstruo (las cartas de Plata se pueden cambiar por cartas de Oro en este momento y, a continuación, si se superan las 5 cartas habrá que descartarse de las sobrantes, como se explica más adelante).
- Se toma 1 ficha de Gaar por cada 2 puntos que queden en el Dado de la Esperanza. Los puntos sin gastar no se pueden usar para la siguiente Acción Combate, ya que el Dado de la Esperanza se reinicia.
- Se coloca una de las fichas del Héroe en el hexágono, de acuerdo con dónde se produjo el Combate:



Si la Acción Combate se llevó a cabo en un hexágono con Mercaderes, Alquimistas o en uno de los 3 hexágonos de una loseta de Torres Matadragones, se coloca una ficha de Comercio en esa ubicación.



Si la Acción Combate se llevó a cabo en un hexágono de Minería, se colocan dos fichas de Interacción, con el lado de la piqueta hacia arriba.



Si la Acción Combate se llevó a cabo en cualquier otro hexágono (ninguno de los anteriores), se coloca una ficha de Héroe.

- Si en este momento se tienen más Objetos que espacios para ellos, hay que usar o descartarse de los sobrantes.

**Excepción:** Si se consiguen Objetos como resultado de un Combate en un Lugar de Comercio y se lleva a cabo, inmediatamente después de la Acción Combate, una Acción Comercio, se puede llevar a cabo la Acción Comercio antes de descartarse de los Objetos sobrantes (se pueden vender antes de descartarlos).

El hexágono se considerará liberado hasta el final de la partida. A partir de este momento todos los jugadores pueden entrar libremente en el hexágono.

Una vez que se ha completado toda la Secuencia de Combate, y si el jugador del Héroe ha resultado victorioso y todavía tiene Acciones, Capacidades o Puntos de Movimiento disponibles, se puede seguir con el turno.

## MUERTE DEL HÉROE

Si el Héroe muere en Combate, pierde todos los Puntos de Movimiento que le quedaran (solo los marcados con fichas de Movimiento) y resucita en la Iglesia. Se pueden usar los puntos restantes del Dado de la Esperanza para ganar fichas de Gaar (2 puntos por ficha).

A continuación, continúa el turno. Se pueden usar las Capacidades, Objetos y fichas de Acción restantes (incluyendo los que puedan generar Puntos de Movimiento).

Se puede leer más sobre muerte y resurrección en la **página 25**.

## CARTAS DE ORO Y PLATA

Las cartas de Oro y Plata representan capacidades especiales de los Monstruos. Estas cartas se pueden ganar durante el turno del Héroe, como resultado de varios efectos, pero solo se pueden usar cuando se asume el papel de jugador del



## TROFEOS

Cuando se derrota en Combate a un Monstruo, se puede tomar la carta de Monstruo como Trofeo, que puede ser necesario para cumplir alguna Misión. Las cartas de Monstruo se ponen, de lado, en una de las Bolsas. Si no se tiene una Bolsa disponible, hay que dejar otro Objeto para dejar espacio para el Trofeo.



## BOTÍN

El hexágono con un Monstruo también muestra el Botín que se consigue al derrotarlo. El Botín se muestra mediante una serie de iconos que están al lado del icono del Monstruo. Se recibe todo el Botín que aparece, sin importar a qué lado del icono del Monstruo esté.



Recibir X de Oro



Recibir una ficha de Gaar



Recibir una loseta de Poción de Sanación



Robar una carta de Plata



Robar una carta de Oro

**Ejemplo:** Se ha derrotado al Monstruo que aparece aquí, así que se gana 3 de Oro, 1 Poción de Sanación, 1 ficha de Gaar y 1 carta de Plata.



Monstruo en el Combate. No sirven de nada durante los turnos en los que se juega como Héroe.

Algunos Objetos y Capacidades muestran el icono de una carta de Oro o de Plata. Cuando se usa el efecto, el jugador gana la carta correspondiente.



Carta de Plata



Carta de Oro

Se pueden descartar, cuando se quiera, 4 cartas de Plata (sin aprovechar sus efectos) para ganar 1 carta de Oro.





Durante el Combate no hay un límite a las cartas de Oro y Plata que se pueden tener en la mano. Pero fuera del Combate no se pueden tener más de 5 cartas (combinadas entre Oro y Plata). Siempre que se ganen cartas de Plata y Oro, y se tengan más de 5 cartas en la mano, habrá que descartarse hasta quedarse solo con 5 (antes de hacerlo se pueden convertir 4 cartas de Plata en 1 carta de Oro).



Ejemplos de efectos

Durante el Combate, el jugador del Monstruo usa las cartas de Oro y Plata de su mano, junto con las fichas de Gaar y de Caos del Monstruo, para atacar al Héroe.

El icono de Sincronización de la parte superior izquierda de la carta indica cuándo se puede jugar la carta.

-  Antes de la Tirada de Ataque del Monstruo
-  Después de la Tirada de Ataque del Monstruo
-  Antes o después de la Tirada de Ataque del Monstruo
-  Antes de la Tirada de Ataque de Héroe

Cada carta se divide en una serie de casillas separadas, cada una con un efecto. En una carta de Plata hay dos casillas, mientras que en una carta de Oro hay tres casillas.



Carta de Plata      Carta de Oro

El jugador del Monstruo debe gastar 1 ficha de Caos para poder jugar una carta, que luego se devuelve a la reserva. El efecto que se resuelve en la carta depende de cuántas cartas coincidentes se juegan junto a la primera. No se puede recibir el efecto de diferentes casillas de la misma carta.

Para usar el efecto de abajo de una carta de Plata o el de en medio de una carta de Oro, hay que jugar otra copia de la misma carta.



Para usar el efecto de abajo de una carta de Oro, hay que usar 2 copias más de la misma carta.

Las cartas jugadas se ponen al lado de la carta de Monstruo, como recordatorio del efecto aplicado. Se descartan en las pilas de descartes apropiadas como corresponda en función de su tipo y del efecto jugado:

- ◆ Si se juega una carta con el efecto En Curso, se descarta al final del Combate, ver el cuadro de la derecha.
- ◆ Si un efecto de las cartas jugadas contiene un efecto de Trébol, se descartan las cartas durante el paso A de la Fase de Ataque del Monstruo de la siguiente Ronda de Combate (ver **página 18**).
- ◆ Si se juega cualquier otro efecto de una carta, se descarta al final de esa Ronda de Combate.

Los efectos de cada carta se explican en el **Apéndice**, en la **página 20**.

**Nota:** Cuando se juegan varias cartas del mismo tipo a la vez solo hay que gastar 1 ficha de Caos, que sirve para todas.

**Ejemplo:** Eres el jugador del Monstruo y has estado coleccionado cartas de Plata y Oro, preparándote para el Combate de otro jugador.

El Monstruo es un Cíclope, que te da 2 fichas de Caos que se pueden usar durante el Combate (A).

Durante la primera ronda del Combate, antes de la Tirada de Ataque del Monstruo, juegas Golpe Poderoso, y gastas 1 ficha de Caos (B). Eso significa que, si el ataque inflige al menos 1 Herida, se causan 2 Heridas adicionales. Además, el Héroe recibe -2 a su siguiente Valor de Combate. Al principio del paso Antes de la Tirada de Ataque de Héroe, juegas 2 cartas de Maldición y gastas la segunda ficha de Caos (C). El Héroe también recibe -4 a su Valor de Combate y causa 1 menos de Daño.



## EFFECTOS EN CURSO

Algunas cartas muestran un efecto adicional entre el nombre y las casillas. Cuando se juega una de estas cartas, el efecto En Curso se aplica hasta el final del Combate. La carta se deja al lado de la carta de Monstruo, como recordatorio del efecto.

Estos efectos se explican con mayor detalle en el **Apéndice**, **página 20**.



## ACCIONES GRATUITAS

Durante el turno, además de las acciones principales, también se pueden realizar tantas Acciones Gratuitas como se quiera, en las ubicaciones donde sea posible.

### VISITAR LA IGLESIA

La Iglesia es el centro de la loseta de Mapa Inicial. En la mayor parte de los escenarios, los Héroes comienzan en la Iglesia, y es ahí donde resucitan en el caso de morir. Si un Héroe está en la Iglesia (en el centro de la loseta), puede realizar las siguientes acciones, las veces que se quiera:



- ◆ Pagar 1 de Oro para sanar 6 Heridas.
- ◆ Pagar 1 de Oro para comprar 1 Poción de Sanación.

**Nota:** La Iglesia no es un Lugar de Comercio. La ubicación de la Iglesia no ofrece más servicios aparte de la sanación y las Pociones de Sanación.

### ENCONTRAR TESORO

Siempre que se entra en un hexágono de Tesoro que no tenga una ficha de Héroe, se podrá poner una ficha de Héroe propia





en él y robar la primera loseta de Tesoro de la pila de Tesoros apropiada (que coincida con la ilustración de la ubicación). Si no se tiene espacio para llevar otra loseta de Tesoro, se puede descartar o usar otra loseta para hacer sitio, o se puede descartar o usar inmediatamente la loseta de Tesoro que haya salido. En cualquier caso, la ubicación sigue quedando marcada con la ficha de Héroe y ningún Héroe podrá encontrar más Tesoros en ella.

Si se entra en un hexágono de Tesoro que contenga un Monstruo, habrá que derrotarlo en Combate antes de poder colocar la ficha de Héroe y hacerse con la loseta de Tesoro.

Un hexágono de Tesoro solo puede albergar una ficha de Héroe.

## CONFRONTACIÓN CON UN ELEMENTAL



Si se entra en un hexágono en el que haya un Elemental y donde no se ha colocado ya una ficha de Interacción propia, se puede iniciar una Confrontación contra este poderoso enemigo. Si el Héroe ya ha tenido una Confrontación con este Elemental, o elige no iniciar una, no pasa nada: se puede terminar el movimiento ahí o continuar moviendo si se tienen Puntos de Movimiento sin usar.

Si se decide iniciar una Confrontación con el Elemental, se siguen los pasos siguientes, por orden:

1. Se paga 1 de Oro a cada oponente que ya tenga una ficha de Interacción en ese hexágono. Si el jugador no puede pagar todo lo necesario, no podrá iniciar la Confrontación contra el Elemental.
2. Se coloca una ficha de Interacción en el hexágono, con el lado Elemental hacia arriba.
3. Se hace una Tirada de Héroe, modificada de la manera habitual, y teniendo en cuenta los efectos del Poder Tierra y Aire, si se está interactuando con un Elemental de esos tipos.

4. Se resuelven los efectos en función de la Tirada de Héroe, tal y como se muestran en los intervalos de resultados de la carta de Elemental.

Se puede ver una explicación más detallada de estos efectos en el **Apéndice**, en la **página 20**.

**Nota:** Si la Tirada de Héroe está fuera de los intervalos de resultados de la carta, aún hay que poner una ficha de Interacción en el hexágono, pero la Confrontación no ha tenido ningún efecto.

El efecto que tiene el Elemental sobre los hexágonos cercanos no cambia por la presencia de fichas de Interacción en su hexágono.

En la **página 25** se explica qué pasa si un Héroe muere como efecto de una Confrontación. Además, si el Héroe muere durante la Confrontación, no recibe ninguno de los efectos positivos de esta.

## COMPLETAR UNA MISIÓN

Si se está en un hexágono de Encuentro, se puede completar una de las cartas de Encuentro, o las dos, mediante una Acción Gratuita. Para ello hay que cumplir los requisitos especificados en la Misión, que aparecen en la carta. Si se hace, se gana la Recompensa indicada en la carta y se mantiene la carta de Encuentro, bocabajo, cerca del Tablero de Héroe (para la Puntuación Final). Las cartas de Encuentro solo se reemplazan al terminar el turno del Héroe.

En el **Apéndice**, en la **página 21**, se explican las cartas de Encuentro con más detalle.

**Ejemplo:** Se mueve hasta el hexágono de Encuentro con el Emisario. El jugador puede usar una Acción Gratuita para descartarse de una Esmeralda o un Rubí, y así completar la Misión, de manera que se queda la carta de Encuentro para cuando se calcule la Puntuación Final. A continuación, gana 1 de Reputación y 3 de Oro.



## PUNTUACIÓN FINAL

La partida termina cuando se completa la cantidad de rondas indicadas en la descripción del escenario que se juega.

Para determinar la Puntuación Final primero hay que calcular el valor de las posesiones:

1. Se retiran todas las losetas de Héroe del Tablero de Héroe y se gana tanto Oro como la suma de los costes de Entrenamiento (en el caso de Capacidades) y de los precios de compra (en el caso de Equipo).
2. Por cada espacio de Héroe desbloqueado (un espacio del que se ha retirado una loseta y cualquier otro que estuviera desbloqueado y marcado con una ficha de Héroe, como se explica en la **página 26**) se gana tanto Oro como costara desbloquearlo.
3. Se retiran todas las Esencias y Gemas del Tablero de Héroe y se gana 2 de Oro por cada una que se haya retirado.  
**Nota:** También se gana Oro por las Gemas en losetas de Equipo, pero no por las Esencias en las losetas de Capacidad.
4. Se retiran todos los Objetos del Tablero de Héroe y se gana tanto Oro como fuera su precio de compra.
5. Por cada espacio de Equipo desbloqueado (un espacio del que se ha retirado una loseta y cualquier otro que estuviera bloqueado y marcado con una ficha de Héroe) se gana tanto Oro como costara desbloquearlo.

6. Cada loseta de Recurso Natural del Tablero de Héroe se canjea. Si alguna de las opciones en la parte inferior de la loseta incluye Reputación, se gana esa Reputación además del Oro mostrado en la misma opción. Si ninguna de las opciones incluye Reputación, se gana tanto Oro como el mayor precio de venta indicado en las opciones.

**Ejemplo:** Por un Diamante en Bruto se gana 2 de Oro y 3 de Reputación. Por un Zafiro en Bruto se gana 4 de Oro.



Diamante en Bruto



Zafiro en Bruto

7. A continuación, se gana 1 de Reputación por cada 5 de Oro que se tenga, redondeando hacia abajo.

Todos los jugadores ganan Reputación adicional, según indique la tabla de Puntuación. Esta tabla se basa en las fichas colocadas en el Mapa y en las Misiones completadas.



**Fichas de Héroe** – Hexágonos de Tesoro y liberados que no son hexágonos de Minería o Lugares de Comercio.



**Fichas de Interacción** – Hexágonos de Elementales y Minería



**Fichas de Comercio** – Alquimistas y Mercaderes liberados, y los hexágonos alrededor de las Torres Matadragones.



**Otras fichas de Héroe** – Las fichas de Héroe de los oponentes que se ha derrotado en Combate mientras se controlaba un Monstruo.



**Misiones** – Las cartas de Misiones completadas.



**Monstruos de Élite** – El número de Monstruos de Élite que se haya derrotado.

**Muertes** – Se pierde 2 de Reputación por cada vez que el Héroe haya muerto en Combate (el número de fichas de Héroe en el Tablero de Héroe de otro jugador, como se puede ver con más detalle en esta página).

El jugador que tenga más Reputación es el que gana la partida. En caso de empate, el ganador será el que tenga el mayor valor total en cartas de Plata y Oro en la mano, de manera que cada carta de

Plata vale 1 y cada carta de Oro, 4. Si sigue habiendo un empate, el ganador se decide mediante otro Combate, por el destino de Euthia.

4-6	7-9	1	1	2-3	1	2
7-9	10-13	2-3	2	4-5	2-3	5
10-13	14-19	4	3	6-7	4-5	9
14+	20+	5+	4+	8+	6+	15

\* Se pierde 2 de Reputación por cada vez que el Héroe haya muerto en Combate.

## SALUD, HERIDAS, SANACIÓN Y MUERTE

La Salud de los Héroes se controla en el Contador de Salud.

Siempre que se sufre una Herida se reduce la Salud en la cantidad de Heridas que se hayan recibido. Si la Salud llega a cero (que está marcado en el Contador de Salud con una calavera), el Héroe muere y resucita en la Iglesia (ver más adelante).

Siempre que un Héroe se sana, aumenta su Salud en tanta cantidad como Sanación haya recibido.

Si se quiere saber más acerca de los símbolos de Salud de las losetas, se puede ver en la **página 28**.



Salud



Herida



Sanación




Calavera

## MUERTE Y RESURRECCIÓN

Siempre que la Salud baja hasta cero, el Héroe muere. Esto puede ocurrir siempre que el Héroe reciba Heridas, pero suele ocurrir en Combate.

Si el Héroe muere en Combate, la Acción Combate termina. A continuación, se siguen los pasos siguientes:

1. Se pone la carta de Monstruo boca abajo, en la parte superior del mazo de Monstruo correspondiente.
2. Se devuelven a la reserva todas las fichas de Gaar y de Caos del Monstruo.
3. Se colocan las cartas de Oro y Plata sin usar en las pilas de descartes apropiadas.
4. El jugador del Monstruo toma una ficha de Héroe del Héroe muerto y la pone en su Tablero de Héroe (en algún lugar de la ilustración del Héroe).
5. El Héroe muerto se pone en la Iglesia.
6. Se restaura la Salud Máxima del Héroe. 
7. Se cogen 3 fichas de Gaar.
8. Se roba 1 carta de Oro.
9. Se pierden los Puntos de Movimiento sin usar (los marcados por fichas de Movimiento).

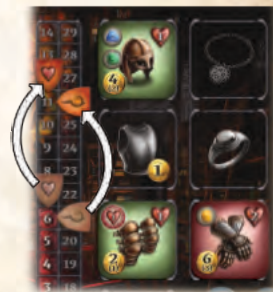
## SALUD MÁXIMA



La Salud nunca puede superar a la Salud Máxima.

Existen diferentes Objetos que pueden aumentar la Salud Máxima.

**Ejemplo:** La Salud Máxima inicial de Maeldur es 6. Pero tiene 4 Objetos que pueden aumentar este valor: Casco de Cuero (+1), Grebas de Cuero (+1) con una ficha de Rubí en ellas (+1), Guanteletes de Malla (+2). Así que la Salud Máxima actual de Maeldur es 11.



10. Se continúa con el turno, si es que quedan fichas de Acción, Objetos y Capacidades sin usar (incluyendo los que puedan generar Puntos de Movimiento).

Si el Héroe muere, pero no estaba en Combate, se siguen los pasos siguientes:

1. El Héroe muerto se pone en la Iglesia.
2. Se restaura la Salud Máxima del Héroe.
3. Si puede perder 2 de Reputación, la pierde.
4. Se pierden los Puntos de Movimiento sin usar (los marcados por fichas de Movimiento).
5. Si está en su turno, se continúa con el turno, siempre que queden fichas de Acción, Objetos y Capacidades sin usar (incluyendo los que puedan generar Puntos de Movimiento).

**Ejemplo:** Se ha usado la ficha de Acción Comercio para generar 2 Puntos de Movimiento. Se usa 1 de estos Puntos de Movimiento para mover 1, hasta el hexágono en el que hay un Monstruo. Hay que usar la ficha de Acción Combate inmediatamente, para luchar contra el Monstruo, aunque queda 1 Punto de Movimiento sin usar.

Por desgracia la lucha no va bien y el Héroe muere. Resucita en la Iglesia y pierde 1 Punto de Movimiento que tenía sin gastar. Pero sigue siendo su turno y tiene una ficha de Acción de Minería disponible. La usa para generar 1 Punto de Movimiento y salir de la Iglesia.






## LOSETAS DE HÉROE

Cada Héroe tiene un conjunto único de losetas de Héroe. Las losetas, a excepción de la loseta Inicial, tienen un valor de Reputación en el dorso, que indica la Reputación necesaria para Desvelar la loseta.



El icono en la esquina inferior derecha de la cara de la loseta indica si esta loseta es:

-  Equipo
-  Capacidad
-  Capacidad de Primer Ataque



Loseta Inicial

Las losetas de Equipo tienen el fondo marrón.

Las losetas de Capacidad (incluyendo las Capacidades de Primer Ataque) tienen un fondo del color correspondiente al Héroe.

## DESVELAR LOSETAS DE HÉROE

Cuando se está en un Lugar de Comercio, se puede gastar 1 de Oro para desvelar nuevas losetas de Héroe de la pila. Si se hace esto, se toman todas las losetas de Héroe que están bocabajo y que tengan un valor de Reputación igual o inferior a la Reputación actual y se ponen bocarriba al lado del Tablero de Héroe. Ahora estas losetas están disponibles en la reserva. No importa la cantidad de losetas que se desvelen, el coste total seguirá siendo 1 de Oro.

Si hay dos losetas con el mismo valor de Reputación, hay que seleccionar una de ellas y devolver la otra a la caja.



**Nota:** Cuando una loseta de Héroe se ha desvelado, no se pierde, aunque la Reputación baje por debajo del nivel necesario para desvelarla.



Los Libros en el Contador de Reputación son un recordatorio visual de los valores necesarios para desvelar losetas nuevas.

## ENTRENAR CAPACIDADES

Cuando se realiza una Acción Comercio en un Lugar de Comercio, una de las opciones que hay es entrenar una de las Capacidades y Capacidades de Primer Ataque que haya en la reserva. Esto significa mover una loseta de Héroe desde la reserva hasta el Tablero de Héroe. Es la única forma de hacerlo.

Para entrenar una Capacidad o una Capacidad de Primer Ataque, hay que pagar el Coste de Entrenamiento que aparezca en la loseta, si es que lo hay. A continuación, se pone la loseta en un espacio desbloqueado vacío que tenga, en su esquina inferior derecha, un icono que coincida con el de la loseta.



Durante el Entrenamiento se puede mover una loseta de las desbloqueadas del Héroe de un espacio a otro, sin pagar nada, siempre y cuando el espacio tenga un icono que coincida con el de la loseta.

También se puede quitar del Tablero de Héroe, y de manera gratuita, una Capacidad o Capacidad de Primer Ataque y colocarla de nuevo en la reserva. Esto se hace para dejar hueco para otra loseta. Si más adelante se quiere volver a entrenar esa Capacidad / Capacidad de Primer Ataque, habrá que volver a pagar el coste de hacerlo.

## LOSETAS DE HÉROE DE EQUIPO

Las losetas de Héroe que son Armas y Escudos son Equipo y deben comprarse en lugar de entrenarse. Esto solo se puede hacer durante una Acción Comercio, en un Lugar de Comercio. Cuando se compra una de esas losetas, se paga el coste que se muestra en ella y se coloca en un espacio de Héroe vacío y desbloqueado, o en una de las Bolsas.



Estas losetas siguen las mismas reglas que el resto de Equipo: Los Héroes pueden equiparse con ellas o dejar de usarlas en cualquier momento (excepto durante el Combate) y si se venden, se eliminan de la partida (ver página 16).

## ESPACIOS DE HÉROE BLOQUEADOS

Al comenzar la partida hay espacios de Héroe que muestran símbolos de Esencia y de Oro y están bloqueados: en ellos no se pueden poner losetas. Estos espacios se pueden desbloquear durante una Acción Comercio.

Para desbloquear un espacio hay que pagar el precio que se indica en el espacio (que será en Esencia o en Oro, lo que aparezca en él) y, después, colocar una de las fichas de Héroe en él, para mostrar que está desbloqueado. Cuando se coloca una loseta en un espacio desbloqueado, se quita la ficha de Héroe. Si se quita una loseta de un espacio desbloqueado, hay que volver a poner en él una ficha de Héroe, para mostrar que sigue desbloqueado.



Si se pretende poner una loseta en el espacio de manera inmediata, no es necesario marcar el espacio: si en el espacio hay una loseta es que tiene que estar desbloqueado.

## USAR CAPACIDADES

Para usar el efecto de una Capacidad hay que consumir la loseta: girarla 90 grados hacia la derecha. Esa loseta no podrá volverse a usar hasta que esté preparada (lo que ocurre al principio de cada ronda de juego).



**Nota:** Cuando se quita una loseta de un Tablero de Héroe, se retira con la rotación (consumida o no). Como ocurre con todas las losetas, una loseta consumida al lado del Tablero de Héroe pasa a estar preparada al comenzar una ronda.

## ICONOS DE SINCRONIZACIÓN

Los iconos de Sincronización indican cuándo se puede usar una loseta. La mayoría tiene un efecto inmediato, pero alguna loseta puede tener efectos que se apliquen en un momento posterior. En el **Apéndice** se pueden encontrar todos los detalles de cada loseta.

Hay losetas que muestran varios efectos, donde cada uno tiene un icono de Sincronización propio. En estos casos, el icono de Sincronización aparece cubriendo en parte el símbolo del efecto, por ejemplo, Finta.

Las losetas y efectos que no muestren un icono de Sincronización solo podrán usarse fuera del Combate o antes del Combate.



Un efecto Permanente que se aplica siempre. La loseta no se consume cuando se utiliza.



Un efecto que se puede usar durante el Combate y fuera del Combate.



Un efecto que se puede usar durante la Preparación del Combate.



Este icono está en las losetas de Capacidad / Arma de Primer Ataque. Se usan durante un Primer Ataque.



Este icono está en losetas de Capacidad de Combate y Armas, y se usa en el paso B de la Fase de Ataque del Héroe.



El efecto se puede usar en el paso A de la Fase de Ataque del Monstruo.



El efecto se puede usar en el paso A o C de la Fase de Ataque del Monstruo.



El efecto se puede usar en el paso C de la Fase de Ataque del Monstruo.



El efecto se puede usar en el paso A de la Fase de Ataque del Héroe.



El efecto se puede usar en el paso C de la Fase de Ataque del Héroe.

### Notas:

Los iconos de Sincronización también pueden aparecer en losetas de Escudo, Arma, Joya, Poción y Pergamino, así como en cartas de Oro y Plata.

Las fichas de Esencia y Gema no muestran iconos de Sincronización, aunque si tienen reglas específicas sobre cuándo se pueden usar, como se explica en el **Apéndice**, en la **página 18**.

## EFFECTOS PERMANENTES

Las Capacidades que muestran el icono de Sincronización tienen efectos Permanentes, que siempre están activos, así que no hay que consumir la loseta.

**Ejemplo:** La Capacidad *Letargo*, de Taesiri, proporciona protección contra los Elementales que sean del mismo tipo que las Esencias colocadas en esta loseta.



Todas las Capacidades de los Héroes se explican completamente en el **Apéndice**, en la **página 3**.

## BOLSAS



Cuando una loseta tiene un símbolo de Bolsa, es un efecto Permanente que se aplica incluso si la loseta está consumida.

El número de Bolsas que tiene un Héroe se modifica por el número que aparezca en el símbolo de Bolsa.

Por defecto se tienen 3 Bolsas, tal y como aparece en el lado derecho del Tablero de Héroe.

El número máximo de Bolsas que se pueden tener/usar es 3. Esto quiere decir que, si la suma de los modificadores de Bolsa es igual o superior a 0, se pueden usar 3 Bolsas, pero no más.

Pero si la suma de los modificadores de Bolsa es negativa, se reduce el número de Bolsas disponibles en esa cantidad. Para ello, se tapan en el Tablero de Héroe con losetas de Bolsa Gris. Si se pone una loseta de Bolsa Gris en una Bolsa que ya contiene un Objeto, se deberá poner el Objeto en otro sitio, usarlo o descartarlo.

**Nota:** La suma de los modificadores de Bolsa nunca puede ser menor que -3. Si esto ocurriera, habría que cambiar la combinación de Capacidades y Equipo para que no se baje de ese mínimo.

**Ejemplo:** Después de equiparse con el *Peto de Cuero* comprado en los Alquimistas, ahora la suma de modificadores de Bolsa es -1. Eso significa que hay que tapar una de las Bolsas con una loseta de Bolsa Gris.



**Importante:** Siempre que un Héroe modifica los Objetos del equipo que tiene en uso activo, hay que asegurarse de comprobar que se tiene el número correcto de Bolsas.

## SALUD



Cuando una loseta tiene un símbolo de Salud, es un efecto Permanente que se aplica incluso si la loseta está consumida.

La Salud Máxima se modifica por los Objetos con los que se está equipado que tengan un símbolo de Salud. Siempre que un Héroe se equipa con un Objeto de ese tipo, aumenta su Salud Máxima y la Salud actual en la cantidad que aparezca en el símbolo de Salud.

Si se deja de estar equipado con un Objeto con un símbolo de Salud, la Salud Máxima y la Salud actual se reducen de manera inmediata en la cantidad que aparezca en el símbolo de Salud del Objeto.

**Nota:** No se puede dejar de usar un Objeto si al hacerlo se reduce la Salud actual a cero, a menos que inmediatamente pase a equiparse con otro Objeto que la suba por encima de cero.

**Ejemplo:** La Salud actual es 2. Se puede dejar de usar Grebas de Malla (que dan 2 de Salud) si el Héroe se equipa inmediatamente con Grebas de Placas (que dan 3 de Salud). Al hacerlo la Salud Máxima pasa a ser 9 y la Salud actual, 3.



## EFFECTOS UNO POR RONDA

Para usar un efecto Uno por Ronda de una loseta (Sanación, Movimiento, Herida, etc.), se consume la loseta girándola 90 grados. Una loseta consumida no se puede volver a usar hasta que esté preparada (de vuelta a la posición original), lo que ocurre al comienzo de cada ronda.

Las Gemas en losetas de Equipo se usan de manera independiente a la propia loseta: se pueden usar sin importar si la loseta está consumida o preparada.

Los efectos Uno por Ronda se explican en el Apéndice.

## OBJETOS

El término Objeto abarca diferentes componentes de juego. A continuación se pueden encontrar las reglas generales para Objetos, pero se puede encontrar una descripción detallada de los objetos en el Apéndice, en la página 15.

En el Tablero de Héroe hay cinco lugares con espacios en los que colocar los Objetos:

1. En los espacios de Gaar solo puede haber fichas de Gaar, una por espacio.
2. En los espacios de Gemas / Esencia solo puede haber fichas de Gemas o Esencia, una por espacio.
3. En los espacios de Bolsa se ponen Objetos, uno por espacio.
4. En los espacios de Equipo se ponen las Joyas y la Armadura con la que se equipa el Héroe, una por espacio.
5. En los espacios de Héroe se ponen los Escudos y las Armas con los que se equipa el Héroe, uno por espacio.



## LÍMITES DE ALMACENAMIENTO DE OBJETOS

Siempre que se adquiere un Objeto, el Héroe debe equiparse con él, usarlo o almacenarlo en el espacio apropiado. Si se desea mover Objetos, se puede hacer con libertad en cualquier momento fuera del Combate.

### Todos los tipos de Objetos




Los Objetos que superen la capacidad de almacenamiento se pueden descartar o usar al final de una acción o una Acción Gratuita. Los Objetos sobrantes se descartan colocándolos en la pila de descartes apropiada o devolviéndolos a la reserva.

**Excepción:** Si se consiguen Objetos como resultado de un Combate en un Lugar de Comercio y se lleva a cabo, inmediatamente después de la Acción Combate, una Acción Comercio, se puede llevar a cabo la Acción Comercio antes de descartarse de los Objetos sobrantes (se pueden vender antes de descartarlos).

## EQUIPO

Los Objetos de la lista de la derecha se denominan Equipo. Con ellos se siguen las mismas reglas que para los Objetos, pero con alguna restricción adicional.

Cada loseta de Equipo tiene un precio de compra y un precio de venta.  Precio de compra → (6) Precio de venta → (3)

Para usar los efectos de una loseta de Equipo, esta debe estar en uso (el Héroe equipado con ella). Las losetas que están en una Bolsa no tienen efectos. Para que el Héroe se equipe con la loseta hay que ponerla en el espacio adecuado. Cada espacio solo puede albergar una loseta.

- ◆ Las Armas y los Escudos se ponen en el lado izquierdo del Tablero de Héroe, en un espacio de Héroe que tenga el icono apropiado.
- ◆ Las Armadura y las Joyas se ponen en los espacios del lado derecho del Tablero de Héroe, siempre en donde coincida el icono.

Como el Equipo es un tipo de Objeto, se puede cambiar el Equipo que el Héroe está usando cuando se desee, pero fuera de un Combate.

Cuando se cambia el Equipo, hay que recordar que la loseta no cambia su estado (consumida o preparada).

### Importante:

- ◆ Las losetas de Equipo que están en una Bolsa no se pueden usar.
- ◆ Las losetas de Héroe que son Capacidades no son Objetos y solo se pueden cambiar cuando se entrena, como parte de una Acción Comercio.

## ESPACIOS DE EQUIPO BLOQUEADOS

Un espacio de Equipo en el que aparece un coste en Oro se considera bloqueado al comenzar la partida. En esos espacios no se pueden poner losetas a menos que se pague el coste en Oro de desbloquearlos, durante una Acción Comercio (ver página 15).

Si se desbloquea un espacio, pero no se pone una loseta en él, hay que colocar una ficha de Héroe como recordatorio de que el espacio está desbloqueado. Si más adelante se pone una loseta, se quita la ficha de Héroe. Si en algún momento se quita una loseta de un espacio desbloqueado y no se sustituye por otra de manera inmediata, hay que recordar volver a poner una ficha de Héroe.

## GEMAS

Algunas losetas de Equipo tienen uno o más espacios en los que colocar Gemas. En estos espacios se pueden colocar Gemas, en el momento que se desee, pero no durante el Combate. Las Gemas se ponen en el Equipo con el lado activo hacia arriba.

El Equipo tiene 2 espacios de Gemas.



Activa



Inactiva

Cuando las Gemas se han puesto, no se pueden quitar ni reemplazar para venderlas por separado o cumplir una Misión. Sin embargo, cada Gema (activa o inactiva) que esté sobre un Equipo aumenta en 1 su precio de venta.

El efecto de una Gema añadida a un elemento de Equipo se puede usar siempre y cuando la Gema esté activa. Las Gemas que están en una Bolsa o en un espacio de Gema / Esencia no se pueden

## Ejemplos de Equipo



Armas



Escudos



Armadura



Joyas



usar. Cuando un Héroe se equipa o deja de usar un elemento de Equipo que tenga una Gema, dicha Gema mantiene el mismo estado, activa o inactiva, y seguirá asociada al elemento de Equipo.

Para usar una Gema hay que girarla para mostrar el lado inactivo. Una Gema inactiva no se puede volver a usar hasta que se le de la vuelta para mostrar el lado activo (lo que ocurre al comenzar una nueva ronda).

El uso de las Gemas es totalmente independiente del Equipo en el que se coloquen.

**Ejemplo:** El Héroe está equipado con los Guanteletes de Dragón. Además de proporcionar los efectos Permanentes de 2 de Salud y +2 Bolsas, tienen un efecto Uno por Ronda: hay una Vagoneta en la parte inferior derecha, que se puede usar durante una Acción Minería.



La Gema Esmeralda se puede girar para añadir +1 a cualquiera de las Tiradas de Héroe y también se puede robar una carta de Oro si se usa la Gema Piedra Demoniaca.

Los efectos de las diferentes Gemas se explican en el Apéndice, en la página 18.

## CONJUNTOS DE ARMADURA

Un Conjunto de Armadura se compone de tres o más elementos individuales de Armadura que comparten el mismo color de fondo y con los que se ha equipado el Héroe.

Si un Objeto o Capacidad muestra el icono de Conjunto de Armadura, sus efectos solo se pueden usar si el Héroe se ha equipado con un Conjunto de Armadura del tamaño que se indique en el icono de Conjunto de Armadura.

**Nota:** El Héroe se puede equipar con las losetas o entrenarlas (ponerlas en el Tablero de Héroe) incluso si no se tiene el Conjunto de Armadura necesario, pero no se podrán usar sus efectos hasta que se cumpla el requisito del Conjunto de Armadura.



Conjunto de Armadura de 3 o más piezas



Conjunto de Armadura de 4 o más piezas



Conjunto de Armadura de 5 piezas

**Ejemplo:** La Capacidad Finta de Keleia solo se puede consumir si se ha equipado con un Conjunto de Armadura de 3 piezas o más.



Si una loseta contiene más de un icono de Conjunto de Armadura, se puede usar el efecto asociado si se tiene un Conjunto de Armadura del tamaño apropiado.

**Ejemplo:** Si el Héroe se ha equipado con esta Joya:

Si tiene un Conjunto de Armadura de 3, puede usar el Objeto para una Sanación de 2 Heridas.

Si tiene un Conjunto de Armadura de 4 piezas o más, puede usar el Objeto para sanar 1 Herida adicional, para un total de 3 Heridas.



## ESENCIAS

Hay 4 tipos de Esencias en el juego, una por cada tipo de Elemental. Se pueden ganar de diferentes maneras, como al iniciar Confrontaciones con Elementales, en Tesoros, se pueden comprar en las Torres Matadragones, etc.

Las Esencias son Objetos que se almacenan en espacios de Gema / Esencia del Tablero de Héroe o en una Bolsa.

Sirven para diferentes cosas. Pueden ser:

- ♦ Vendidas por 2 de Oro (durante una Acción Comercio, ver página 16).
- ♦ Usadas para aprovechar sus efectos (ver el Apéndice, en la página 19).
- ♦ Usadas para desbloquear espacios de Héroe (ver página 26).
- ♦ Usadas para completar una Misión (ver el Apéndice, en la página 21).
- ♦ Usadas para aprovechar los efectos de algunas Capacidades (ver el Apéndice, en la página 13).



Esencia de Aire



Esencia de Tierra



Esencia de Agua



Esencia de Fuego

## MONSTRUOS DE ÉLITE

Los Monstruos de Élite son monstruos poderosos, que se clasifican en tres niveles de dificultad.



Nivel 1



Nivel 2



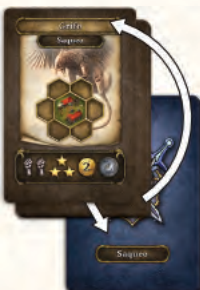
Nivel 3

Se puede jugar con Monstruos de Élite en cualquier escenario, incluso si la preparación del escenario no lo requiere. Al hacerlo los Héroes y los jugadores tendrán más variedad. Sin embargo, en el caso de jugar por primera vez, no recomendamos usar Monstruos de Élite.

## PREPARACIÓN

La preparación de un escenario indica los niveles de dificultad de los Monstruos de Élite que se deberían usar en la partida. Si no se especifica otra cosa, la preparación normal de Monstruos de Élite es la siguiente.

1. Se ordenan las cartas de Saqueo en pilas, en función de sus niveles de dificultad (el color y número de espadas).
2. En cada nivel de dificultad se escoge, al azar, un número de cartas igual al número de jugadores +2. El resto de cartas de Saqueo se devuelven a la caja, sin mirarlas.
3. Cada pila se baraja por separado.
4. Para crear el mazo de Saqueo se colocan las pilas barajadas de manera que el nivel de dificultad vaya de menos (en la parte de arriba) a más (en la parte de abajo).
5. Las cartas de Monstruo de Élite se clasifican por dificultad y se ponen, boca abajo, en mazos separados, al lado del mazo de Saqueo.
6. Se revela la primera carta del mazo de Saqueo y se pone encima del mazo. Después se revela la carta de Monstruo de Élite correspondiente.



## LA GUARIDA DEL MONSTRUO DE ÉLITE

La ilustración de la carta de Saqueo representa la Guarida del Monstruo de Élite. Si un Héroe está en la Guarida, puede decidir realizar una Acción Combate y luchar contra el Monstruo de Élite. Antes de comenzar la Acción Combate con el Monstruo de Élite el hexágono deberá estar liberado.



El Héroe debe estar en un hexágono del tipo especificado.



El Héroe debe estar en un hexágono adyacente a la ubicación indicada en el centro.



El Héroe debe estar en uno de los 3 hexágonos de una loseta Especial concreta, pero no en el centro de ella.

## COMBATE CON UN MONSTRUO DE ÉLITE

Se siguen las mismas reglas de Combate que contra un Monstruo normal. La carta de Monstruo de Élite muestra la Salud del Monstruo de Élite y las Heridas que causa, así como otros Efectos de Combate Especiales.

Salud del Monstruo de Élite

Heridas infligidas junto con Efectos de Combate Especiales



Si se derrota al Monstruo de Élite, se gana la Recompensa indicada en la cara de la carta de Saqueo, sin importar la Reputación que se tenga. El Héroe se queda la carta de Saqueo cerca del Tablero de Héroe, boca abajo. Se usará para la Puntuación Final.

Recompensa



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

La carta de Monstruo de Élite se puede guardar como Trofeo, para cumplir una Misión que requiera un Trofeo de Monstruo. A estos efectos, un Monstruo de Élite cuenta como un Monstruo del mismo nivel.

Si se ha derrotado a un Monstruo de Élite, al terminar el turno se revela una nueva carta de Saqueo y su carta de Monstruo de Élite correspondiente.

Si un Héroe muere en Combate contra un Monstruo de Élite, se siguen los pasos de muerte y resurrección en Combate (página 25), excepto el paso 1, que pasa a cambiarse por el siguiente:

1. Se ponen las cartas de Monstruo de Élite y de Saqueo, bocarriba, encima de los mazos correspondientes.

#### Notas:

Solo se puede luchar contra el Monstruo de Élite que esté revelado, el que aparezca como primera carta, bocarriba, en el mazo de Saqueo.

Cuando se ha derrotado a todos los Monstruos de Élite del mazo de Saqueo, ya no se puede luchar contra más Monstruos de Élite.

## EFFECTOS DE COMBATE ESPECIALES

Además de causar Heridas al Héroe, el Monstruo de Élite puede tener efectos de Combate adicionales:



Todas las Tiradas de Héroe quedan reducidas en el valor mostrado hasta llegar al paso A de la Fase de Ataque del Monstruo de la siguiente Ronda de Combate (ver página 18).



El jugador del Monstruo roba una carta de Plata / Oro y la añade a su mano.



El Monstruo se sana tantas Heridas como el valor mostrado.



Reduce a cero la Salud del Héroe, sin importar la que se tenga. La muerte es instantánea.



El símbolo de Inmunidad en una carta de Monstruo de Élite significa que es inmune a cualquier efecto del Héroe, excepto al Daño. También significa que no se ve afectado por los Poderes Elementales de Tierra y Aire (aunque sí afectan a los Héroes, como siempre).

## PUNTUACIÓN FINAL

Durante la Puntuación Final, cada jugador gana Reputación adicional, según lo que indique la tabla de Puntuación, en función del número de Monstruos de Élite derrotados (las cartas de Saqueo que tengan). Esto se marca con el símbolo de la Corona en la carta de referencia de Puntuación.



Corona

## EL MODO SOLITARIO

Esta sección describe los cambios que hay en el juego cuando juega un único jugador.

Se utiliza la preparación normal del juego (ver página 5), pero con los siguientes cambios:

- ♦ Solo se usan dos losetas de Mapa Fijas por cada capítulo, como se muestra aquí.



- ♦ Se dejan aparte los dos dados de otro Héroe. Estos serán los dados de Monstruo.
- ♦ Las cartas de Control se devuelven a la caja, no se usan en el Modo Solitario.

- ♦ Se baraja el mazo de cartas de Combate y se pone, bocabajo, en un lugar accesible.
- ♦ Se reemplazan todas las cartas de Control de Almas de las cartas de Oro y se pone en su lugar las que muestran el icono de Un Jugador.



Cartas de Combate

## CAMBIOS EN LAS MECÁNICAS DE JUEGO

El juego se juega de la manera habitual, pero con los siguientes cambios:

### ENCUENTROS

Cuando se revela un Encuentro de Bruja, se usan las cartas de Modo Solitario (indicadas por el icono de Un Jugador) en lugar de las del Modo Multijugador. Se barajan y se quitan 2 cartas al azar, que se devuelven a la caja. Después, como de costumbre, se revelan las 2 superiores.

Para el resto de Encuentros se baraja el mazo y se quitan 4 cartas al azar antes de revelar las 2 superiores.

Las losetas de Recompensa de Bruja (Amuletos Oscuros) no se usan en el Modo Solitario.

### CARTAS DE ORO Y PLATA

El jugador del Monstruo (que a partir de ahora llamaremos simplemente Monstruo) lo controlan las cartas de Combate. También se usan cartas de Oro y Plata, así que hay que dejar espacio para 2 pilas de cartas, la provisión de Plata y la provisión de Oro.



- ♦ Al principio de cada ronda se añade una carta de Plata a la provisión de Plata.



Provisión de Plata    Provisión de Oro

- ♦ Siempre que se roba una carta de Oro o de Plata, también se añade 1 carta del tipo correspondiente a la provisión correspondiente.
- ♦ Siempre que haya 4 o más cartas de Plata en la provisión de Plata, se descartan 4 cartas de Plata y se añade 1 carta de Oro a la provisión de Oro.
- ♦ No hay límite a la cantidad de cartas que puede haber en la provisión de Oro.

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

- ♦ Descartar 4 cartas de Plata para ganar 1 de Oro.
- ♦ Descartar 1 carta de Oro para ganar 1 de Oro.
- ♦ Usarlas para activar cualquier regla especial que lo requiera en el escenario escogido.

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

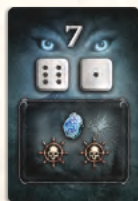
**Nota:** En lugar de descartar las cartas de Oro y de Plata en las pilas de descartes, se colocan en la parte inferior de los mazos correspondientes.

## COMBATE

El único cambio que se hace a las reglas de Combate es cuando se roban cartas de Monstruo y durante la Fase de Ataque del Monstruo.

Cuando se revela una carta de Monstruo, las cartas de Oro y Plata que salgan en ella se añaden a su provisión. Si es necesario, en este momento se puede cambiar 4 de Plata por 1 de Oro.

En el paso B de la Fase de Ataque del Monstruo, en lugar de tirar los dados, se revela la carta de arriba del mazo de Combate y se ponen los dados de Monstruo de manera que muestren los números de la carta de Combate.



Ejemplo de una carta de Combate

A continuación, hay que comprobar los siguientes efectos, por orden:

1. **Esencia de Aire:** Si el jugador del Héroe ha usado Esencia de Aire, se quita el dado de Monstruo que aparece a la izquierda en la carta de Combate.
2. **Intervención de Shii:** Si la suma de los valores de los dados es 10 o más, se añade 1 al Dado de la Esperanza.
3. **Poder Elemental de Aire:** Si el Combate se desarrolla en un hexágono influido por el Poder Aire y los dados del Monstruo tienen valores diferentes, se gira el que tenga el valor más alto para mostrar la cara opuesta.
4. **Poder Elemental de Tierra:** Si el Combate ocurre en un hexágono influido por el Poder Tierra, se añade 2 al Valor de Combate.

El paso C se divide en 3 partes, que se siguen en orden:

1. **Fichas de Gaar del Monstruo:** Por cada símbolo de Gaar que aparezca en la carta de Combate, y si al Monstruo le queda una ficha de Gaar, y si su dado más bajo es 1, 2 o 3, se coloca una ficha de Gaar, con el lado azul hacia arriba, al lado del dado y se vuelve a tirar el dado menor. Si se muestran dos símbolos de Gaar, primero se resuelve uno y, a continuación, el segundo.
2. **Acciones de Caos:** El Monstruo intenta 1 Acción de Caos por cada símbolo de Caos que aparezca en la carta de Combate. Por cada Acción debe haber al menos 1 carta en las provisiones de Oro o Plata, y el Monstruo debe tener al menos 1 ficha de Caos. Más adelante se explica cómo resolver las Acciones de Caos.

### Ejemplos:

*En la carta aparecen 2 símbolos de Caos, pero el Monstruo solo tiene 1 ficha de Caos. Solo puede realizar 1 Acción de Caos.*

*En la carta aparecen 2 símbolos de Caos, y el Monstruo tiene 2 fichas de Caos, pero solo tiene 1 carta de Oro en la provisión, y ninguna de Plata. Solo puede realizar 1 Acción de Caos.*

3. **Respuesta del Héroe:** El Héroe puede usar fichas de Gaar, Capacidades y Objetos de la manera habitual.

## REALIZAR 1 ACCIÓN DE CAOS

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



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

## REALIZAR 2 ACCIONES DE CAOS

Se realiza 1 Acción de Caos, tal y como se describe arriba, para crear la primera pila. Pero cuando se revela una carta de un tipo diferente, se comienza una nueva pila con esta carta. O, si ya se ha completado una pila con un tipo de carta, se comienza una segunda pila con la siguiente carta que se revele y se siguen revelando cartas para finalizarla (se sigue revelando hasta que se saquen las suficientes para completar la pila o salga una carta diferente).

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

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



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

## ACLARACIONES SOBRE EFECTOS DE CARTAS

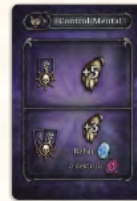


**Sanación:** Cuando se revela una carta Sanación, si el Monstruo ha sufrido algún Daño, se resuelve la carta Sanación de la manera habitual. Pero si no ha sufrido ningún Daño, se siguen las reglas siguientes, en función del número de Acciones de Caos:

**1 Acción de Caos:** No se revela otra carta de la provisión de Oro, así que solo se aplica el efecto de la casilla de arriba (el Valor de Combate del Monstruo aumenta en 2, pero el efecto de Sanación se ignora, ya que no ha sufrido Daño). Además, la carta sigue en juego por el efecto En Curso (Regeneración).

**2 Acciones de Caos:** Se revela otra carta y se inicia una nueva pila de manera inmediata. Se completa la segunda pila de la manera habitual (se siguen revelando cartas hasta tener las suficientes para completar la pila o hasta que salga una de un tipo diferente).

**Nota:** Si la carta revelada es otra carta Sanación, se siguen revelando cartas hasta que salga una que no sea Sanación, y se comienza una pila nueva con ella. Las cartas Sanación reveladas en este paso vuelven a la parte inferior de la provisión de Oro: solo puede haber una pila de la carta Sanación.



**Control Mental:** Los Monstruos usan fichas de Gaar antes de los efectos de la carta. Eso significa que las fichas de Gaar robadas al Héroe con Control Mental no se pueden usar hasta la siguiente Ronda de Combate.

## MUERTE DEL HÉROE EN COMBATE

Si el Héroe muere en Combate contra un Monstruo, se siguen las reglas normales de resurrección, excepto en que en lugar de que el jugador del Monstruo se quede con una ficha de Héroe del Héroe muerto, se pone 1 ficha de Caos en la ilustración del personaje, en el Tablero de Héroe.

Hay que recordar añadir 1 carta de Oro a la provisión cuando se robe una carta de Oro al ser resucitado.

## PUNTUACIÓN FINAL

Al final de la partida se pierde 2 de Reputación por cada ficha de Caos que haya en el Tablero de Héroe.



## EL MODO COOPERATIVO

Algunos escenarios se han diseñado para ser jugados en cooperativo. Pero, si se desea, hasta los escenarios competitivos se pueden jugar de manera cooperativa con unos cambios de reglas.

El Modo Cooperativo usa las reglas básicas normales, pero con los siguientes cambios:

- ◆ No es necesario pagar Oro para realizar una Acción Comercio en una ubicación en la que haya una ficha de Comercio de otro Héroe.
- ◆ Hay que descartar 1 carta de Oro, y no pagar Oro, para realizar una Acción Minería o Confrontación con un Elemental en un hexágono en el que haya una o más fichas de otros jugadores.

Está prohibido cualquier tipo de interacción entre jugadores: no se pueden dar fichas de Gaar o cualquier otro tipo de Objeto a otro jugador, ni usar Capacidades o Equipo para ayudarles en Combate, etc.

Se utiliza la preparación para el Modo Solitario (excepto para las losetas de Mapa Fijas).

Se siguen las reglas mencionadas en los cambios en las mecánicas de juego para Modo Solitario, excepto en lo siguiente:

- ◆ Al principio del turno de cada jugador se añade 1 carta de Plata a la provisión de Plata.
- ◆ Cuando un Héroe muere en Combate, pierde inmediatamente 1 de Reputación y resucita en la Iglesia de la manera habitual. No se pone una ficha de Caos en el Tablero de Héroe.
- ◆ Cuando un Héroe muere fuera del Combate, pierde inmediatamente 1 de Reputación (no 2) y resucita en la Iglesia de la manera habitual.

**Nota:** No es necesario calcular la Puntuación Final al terminar la partida. Sin embargo, si queréis saber lo bien que lo habéis hecho en vuestra aventura conjunta en Euthia, es vuestra decisión.

# SKOLDUR

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

## FICHAS DE DWURT

En el Tablero de Héroe de Skoldur hay cinco espacios para fichas de Dwurt. Al principio de la partida, en lugar de Gaars se ponen 5 fichas de Dwurt en los espacios de Dwurt. En esos espacios solo se pueden poner fichas de Dwurt.



Se sigue pudiendo ganar Gaars como Recompensa o por Pergaminos, por ejemplo. Pero solo se pueden poner en las Bolsas, no en los espacios de Dwurt.

Se puede convertir una ficha de Gaar en una ficha de Dwurt cuando se quiera, pero no al contrario.

Si se muere en Combate, se reciben 3 fichas de Gaar, de la manera habitual. Cualquiera de ellas se puede convertir en fichas de Dwurt de manera inmediata.

Las fichas de Gaar seguirán siendo necesarias para completar determinadas Misiones. En esos casos no se puede usar un Dwurt en lugar de un Gaar.

Las fichas de Dwurt no se pueden vender.

No se pueden usar fichas de Gaar para cambiar las tiradas de dados como hacen otros Héroes, pero se pueden usar fichas de Dwurt. De hecho, son muy similares a las fichas de Gaar, pero con los cambios siguientes:

- ♦ No se repite la tirada de ningún dado.
- ♦ Se añade 3 al valor de cualquier Tirada de Héroe o se resta 3 al Valor de Combate de un Monstruo.



*Ejemplo de uso de ficha de Dwurt en una loseta de Héroe*

Las fichas de Dwurt también se pueden usar para muchas de sus losetas de Héroe. Hay una descripción más detallada de todos estos efectos en el **Apéndice**, en la **página 10**.

## DADO DE DWURT

Al principio de la partida el Dado de Dwurt se pone a cero.

Cada vez que se gasta una ficha de Dwurt, bien para cambiar una tirada de dados o para usar el efecto de una loseta de Héroe, el valor del Dado de Dwurt sube en 1.

Al final del turno se resuelve el efecto del Dado de Dwurt y se reinicia a cero.

**Nota:** Convertir Gaar en Dwurt no afecta al Dado de Dwurt.

Si el Héroe muere por una Herida del Dado de Dwurt, se siguen los pasos correspondientes a morir fuera del Combate (**página 25**), pero se pierde 1 de Reputación en lugar de 2.

## LOSETAS DE HÉROE

A diferencia de los otros Héroes, Skoldur tiene losetas de Héroe con valor de Reputación 0.

Pero esas losetas no son losetas Iniciales y deben ser desveladas y entrenadas como cualquier otra loseta de Héroe con un valor de Reputación.



## EFFECTOS DEL DADO DE DWURT

- 0** Se coge 1 ficha de Dwurt.
- 1** Se roba 1 carta de Plata.
- 2** Se roban 2 cartas de Plata y se sufre 1 Herida.
- 3** Se coge 1 ficha de Dwurt, se roban 3 cartas de Plata, se pierde 1 de Reputación y se sufren 2 Heridas.
- 4** Se coge 1 ficha de Dwurt, se roba 1 carta de Oro, se pierde 1 de Reputación y se sufren 4 Heridas.
- 5+** Se cogen 2 fichas de Dwurt, se roba 1 carta de Oro, se pierde 1 de Reputación y se sufren 6 Heridas.

**Nota:** En el Modo Solitario no se añaden cartas de Oro y Plata a las provisiones correspondientes.

# ÍNDICE TEMÁTICO

- A**  
Acción 10  
Acción Combate 10, 13, 16  
Acción Comercio 15, 16  
Acción de Caos 32  
Acción Gratuita 10, 13, 23  
Acción Minería 14  
Alquimistas 15  
Antes del Combate 16, 27  
Arma 20, 26–28  
Armadura 28, 29
- B**  
Bolsa 27  
Botín 22
- C**  
Cambiar la Oferta 15  
Capacidad 27  
Capacidad de Combate 20, 27  
Capítulo 5, 12  
Carta de Combate 31, 32  
Carta de Control 8, 17  
Carta de Oro 17, 22, 23  
Carta de Plata 22  
Causar Daño 21  
Completar una Misión 24  
Comprar Objeto 15  
Confrontación con un Elemental 24  
Conjunto de Armadura 29  
Consumir una loseta 9, 19, 27–29  
Contador de Reputación 7, 26  
Contador de Rondas 7, 10  
Cueva 12, 14
- D**  
Dado de la Esperanza 7, 16, 20, 22  
Daño 20, 21  
Dejar de equiparse con 16, 26, 29  
Desvelar loseta de Héroe 15, 26  
Dwurt 34
- E**  
Efecto En Curso 23  
Efecto Permanente 27  
Efecto Uno por Ronda 28  
Elemental 12, 13, 17, 18, 20, 24  
Encuentro 12, 13, 24, 31  
Entrenar Capacidad 15, 26  
Equiparse 15, 16, 26, 28, 29  
Equipo 16, 24, 26, 29  
Escudo 18, 19  
Esencia 24, 26, 28, 30  
Escenario 5, 33  
Espacio de Equipo 28, 29  
Espacio de Equipo bloqueado 29  
Espacio de Héroe 6, 28  
Espacio de Héroe bloqueado 26  
Espacio desbloqueado 15, 26, 29
- F**  
Fase de Ataque del Héroe 18, 20, 27  
Fase de Ataque del Monstruo 18–20, 27  
Fase de Sanación del Héroe 18  
Ficha de Caos 17, 23  
Ficha de Comercio 22  
Ficha de Daño 6, 20  
Ficha de Efecto Global 17  
Ficha de Héroe 22–25  
Ficha de Interacción 14, 22, 24
- G**  
Gaar 11, 17, 19, 28  
Gema 6, 9, 16, 18, 24, 28, 29  
Guarida 30
- H**  
Herida 20, 25  
Hexágono de Encuentro 24  
Hexágono de Minería 14, 22  
Hexágono liberado 13
- I**  
Icono del Monstruo 13, 22  
Icono de Trébol 10, 20  
Icono de Sincronización 27  
Iglesia 9, 14, 23, 25  
Inmunidad 31  
Intervención de Shii 21
- J**  
Joyas 28, 29  
Jugador del Héroe 16–20, 22  
Jugador del Monstruo 16–20, 23
- L**  
Lago 12, 14  
Leyenda 12, 14  
Loseta de Héroe 6, 26  
Loseta de Mapa 11–14, 31  
Loseta de Mapa de Encuentro 5  
Loseta de Mapa de Escenario 5  
Loseta de Mapa fija 5  
Loseta de Mapa Inicial 5, 9, 23  
Loseta de Mercader 7  
Loseta de Recompensa 13, 31  
Lugar de Comercio 12, 15, 22, 28  
Loseta Especial 14  
Loseta Inicial de Héroe 5, 6
- M**  
Mapa 5, 11–13  
Mercaderes 12, 15  
Misión 12, 13, 24  
Modo Cooperativo 10, 33  
Modo Solitario 31  
Monstruo 13, 16–23, 30, 31  
Monstruo de Élite 30  
Montañas 12, 14  
Movimiento 10, 11, 13  
Muerte 21, 22, 25, 31, 33
- O**  
Objeto 15, 16, 28  
Oferta 15, 16  
Oro 15, 24, 29
- P**  
Pata de Conejo 18  
Pergamino 18  
Poción de Sanación 22, 23  
Poder Elemental 11, 12, 18, 20  
Poder Elemental de Agua 14  
Poder Elemental de Aire 11, 18, 20  
Poder Elemental de Fuego 13  
Poder Elemental de Tierra 11, 18, 20  
Portal 13  
Precio de desbloqueo 24  
Preparación del Combate 16  
Preparado 9, 28  
Primer Ataque 18  
Provisión de Oro 31, 32  
Provisión de Plata 31, 32  
Punto de Movimiento 10, 11, 25  
Puntuación Final 24, 31
- R**  
Recompensa 21, 24, 30  
Recurso Natural 8, 14–16  
Reputación 21, 26  
Resurrección 25, 33  
Ronda de Combate 18
- S**  
Salud 6, 25, 28  
Salud del Monstruo 17, 20  
Salud Máxima 25, 28  
Sanación 18, 25  
Sanar 16, 23  
Saqueo 30, 31  
Símbolo de Libro 26  
Skoldur 34
- T**  
Tablero de Comercio 7  
Tablero de Escenario 7  
Tablero de Héroe 6, 9, 28  
Teletransporte 13  
Tesoro 23  
Tirada de Ataque de Héroe 20, 23  
Tirada de Ataque del Monstruo 18, 19, 23  
Tirada de Héroe 10, 20, 21, 24  
Torres Matadragones 12, 14–16  
Trofeo 22, 31
- V**  
Vagoneta 14  
Valor de Combate 18–20, 32  
Valor de Combate final 19, 20  
Vender Objetos 15, 16, 29



## CRÉDITOS Y AGRADECIMIENTOS

Diseño y desarrollo del juego:

TADEÁŠ SPOUSTA, MARKÉTA BLÁHOVÁ

Ilustración:

IVETA DOLEŽALOVÁ, PETR ŠTICH,  
JIRÍ DVORSKÝ

Diseño gráfico:

IVETA DOLEŽALOVÁ

Redacción y edición del Reglamento:

GAMING RULES!, ALLADJEX,  
MARKÉTA BLÁHOVÁ

Traducción al español:

JAVIER SEVILLA

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

- ◆ TODOS NUESTROS AMIGOS Y PROBADORES
- ◆ TODOS NUESTROS MECENAS

Ante cualquier problema, ponte en contacto con nosotros en [dieagames@gmail.com](mailto:dieagames@gmail.com)

**EUTHIA.COM**

**DIEAGAMES.COM**

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

¡CUIDADO!

No apropiado para niños de menos de 3 años.

ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE.

NO SE HA DISEÑADO PARA QUE LO  
USEN MENORES DE 14 AÑOS.

Echa un vistazo a la app  
opcional de Euthia:

