

REGLAMENTO 1

ENTRANDO EN MATERIA



RESUMEN

Kinfire Chronicles: Night's Fall es un juego cooperativo de 2 a 4 jugadores en el que cada uno controla al héroe que elija. Es posible jugar en solitario eligiendo 2 héroes y controlándolos a la vez, pero la experiencia mejorará mucho con unos compañeros de fiar. Parte de la diversión consiste en trabajar en equipo, tomar decisiones en grupo y cubrirse las espaldas durante la batalla.

El juego discurre a lo largo de una serie de misiones, cada una de las cuales dura una media de 45-60 minutos, en las que asumiréis el papel de Buscadores, héroes del mundo de Atios. Como Buscadores: viviréis aventuras, lucharéis contra enemigos aterradores y exploraréis la gran ciudad de Din'Lux. Después de cada sesión, el juego se puede recoger guardando el progreso de la campaña. (Consulta las secciones **Sesión de juego y Guardado del progreso** en este reglamento).

El juego será más sencillo si utilizáis los mismos Buscadores durante toda la campaña. Sin embargo, si se desea añadir un Buscador más adelante o intercambiar Buscadores, consultad la sección **Cambiar o Añadir Buscadores** en este reglamento.

Al contrario que en muchos otros juegos, aprenderás sobre la marcha. Las primeras misiones están diseñadas para que se conozcan las reglas poco a poco, así que no os preocupéis si veis algunas cosas en la caja del juego que no entendéis: se van a explicar cuando haga falta.

**Por razones de mejor legibilidad, se renuncia al uso concurrente de las formas lingüísticas masculino, femenino y diverso. Cualquier referencia a personas se aplica igualmente a todos los géneros.*



BIENVENIDOS AL MUNDO DE ATIOS

A lo largo de la partida encontraréis textos sobre la campaña, que deberá leer en voz alta uno de los jugadores cuando aparezcan en una misión. Por ahora, lee este texto introductorio en voz alta.

Tú y tus compañeros sois miembros del Gremio de Buscadores, una sociedad que se dedica a proteger a la gente de uno de los mayores peligros de este mundo. Algunas noches, las mismísimas estrellas se desvanecen y se apagan a medida que una oscuridad mágica invade la tierra: la Noche sin Estrellas. Allí donde toca, las cosas cambian, quedan marcadas o destruidas, y miles de personas han desaparecido por la noche, puede que para siempre. La Oscuridad suele dejar tras de sí extrañas criaturas y objetos, en ocasiones peligrosos e incluso mortales. Como Buscadores, portáis Farolillos de Kinfire que arden con una llama mágica

capaz de ahuyentar la Oscuridad de las Noches sin Estrellas. Los Farolillos se encienden en el Gran Faro, en la poderosa ciudad-estado de Din'Lux. Es la única gran ciudad que ha conservado su Faro de Kinfire durante milenios, a medida que las Noches sin Estrellas se convertían en una lejana leyenda. Y ahora, se cree que es la única gran ciudad que ha sobrevivido al regreso de las Noches sin Estrellas.

En estos momentos, tú y tus amigos escoltáis una caravana que transporta suministros desde Din'Lux hasta la cercana aldea de Vinna, que se halla dentro del radio de protección del Gran Faro.

Pero primero, antes de empezar la aventura, debéis elegir al Buscador con el que jugar.

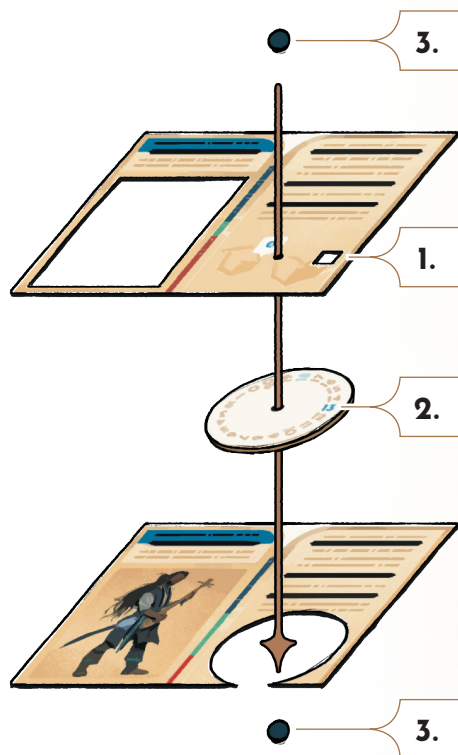
ELEGIR BUSCADOR

Echemos ahora un vistazo a los personajes con los que podéis jugar. En la caja del juego encontraréis 6 cajas de Buscador. (Consulta el diagrama de la página 13 para identificar el contenido de la caja de juego). Estas tienen las fotos de cada Buscador en el lateral, junto con un

breve fragmento de su historia hasta el momento. Cada jugador elige un Buscador y abre su caja. En ellas vais a encontrar un tablero de Buscador, una figura de metacrilato y un mazo del Buscador correspondiente (que se compone de 18 cartas, más la carta de Farolillo del Buscador).

MONTAJE DE LOS TABLEROS DE BUSCADOR

En la caja de bienvenida encontraréis un tablero con un dial de salud para cada Buscador y una bolsa de ejes de plástico.



1. Perforad el agujero del eje y la ventana de salud de cada tablero de Buscador.
2. Después, recortad el medidor de salud del Buscador correcto (tiene la cara de este) y colocadlo debajo del tablero de Buscador, con los números hacia arriba para que se vean a través de la ventana de salud.
3. Presionando las dos partes de un eje de plástico, se unen las partes mencionadas tal y como se muestra en el diagrama.

Este dial permite llevar un control de la salud (♥♥) de cada Buscador. La salud inicial de cada misión está resaltada en el dial. Al comienzo de cada misión, el dial de salud de cada Buscador debe estar en ese valor.

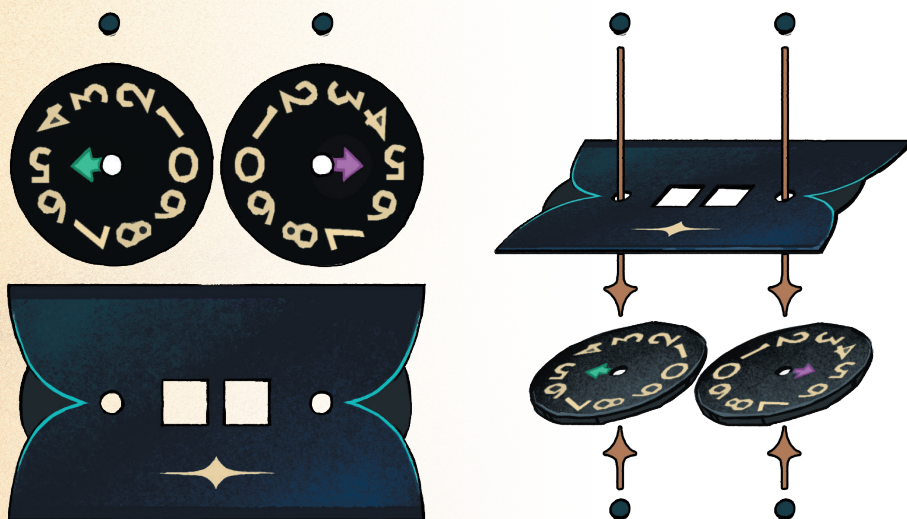
(Si la salud de un Buscador (♥♥) llega a 0, todo el grupo pierde la batalla, así que cuidaos los unos a los otros ahí fuera, es peligroso ir solo).

Excepción: Si jugáis solo con 2 Buscadores, cada Buscador empieza cada batalla con 5 puntos de salud adicionales (+5 ♥♥). En el dial aparece ligeramente resaltada este caso especial de salud inicial.

MONTAJE DEL PRIMER DIAL DE SALUD DE ENEMIGO

Después de montar los tableros de Buscador, deberían sobrar varios ejes de plástico. Usa dos de ellos para montar el primer dial de salud del enemigo.

Destroquelad las piezas que se muestran a continuación de la lámina de cartón de la caja de bienvenida y unidlas con 2 ejes de plástico tal y como se ve en la imagen. Una vez más, aseguraos de que los números de los diales sean visibles a través de las ventanas frontales, y de que sus colores coincidan con el lado correspondiente: verde a la izquierda, rosa a la derecha.



Este dial de salud de enemigo se usará para controlar la salud de vuestro enemigo. Dado que te puedes encontrar con criaturas bastante terroríficas, este dial puede llegar hasta los 99 puntos de salud.

A medida que avancéis en la campaña, encontraréis más diales de salud de enemigo en las cajas de misión. Cuando encontréis uno, al final de esa misión, montáadlo usando ejes de plástico del mismo modo. De esta forma, siempre habrá diales de salud suficientes cuando sean necesarios.

EL MAZO DE BUSCADOR Y LA CARTA DE FAROLILLO



Echemos un vistazo a los mazos de Buscador. Cada uno se compone de 18 cartas y una de Farolillo de Kinfire. Esta es especial, así que la veremos detenidamente a continuación.

Cada carta de Farolillo es diferente, muestra una habilidad mágica única y se adapta a su dueño con el tiempo. En batalla los jugadores tendrán que cargar el Farolillo antes de poder usarlo. Colocad esta carta junto al tablero de Buscador y la veremos más adelante.

COLORES DE LAS CARTAS

Las cartas del mazo de Buscador tienen tres colores que representan tres virtudes heroicas: fuerza, habilidad y sabiduría.



Las cartas rojas representan la **fuerza**, que se entiende como la potencia física o tenacidad, y resulta útil para realizar hazañas que requieran fuerza bruta o resistencia.



Las cartas verdes representan la **habilidad**. Esta se entiende como la agilidad o astucia y resulta útil para realizar hazañas como acrobacias, trucos o prestidigitación.



Las cartas azules representan la **sabiduría**. La cual se entiende como conocimiento o destreza mental, y resulta útil para realizar hazañas que requieran aprendizaje o percepción.

CARTAS DE DOS COLORES Y CARTAS BLANCAS



Las cartas que tienen el borde de dos colores pueden tratarse como cualquiera de ellos. Basta con elegir de qué color se quiere que sea la carta. Sin embargo, una carta nunca puede considerarse de varios colores al mismo tiempo.

Asimismo, las cartas blancas son comodines, ya que pueden ser de cualquiera de los tres colores.

CARTAS DE ACCIÓN Y POTENCIADORAS

Las cartas del mazo de Buscador pueden ser de acción o potenciadoras.



Las cartas de acción se juegan en el turno de batalla del jugador y le permiten realizar acciones. Por otro lado, las cartas potenciadoras se juegan en el turno de los demás Buscadores, normalmente para ayudar.

Cada carta de acción está relacionada con una potenciadora, pero esa característica la abordaremos más adelante. Cada Buscador baraja su mazo y lo coloca bocabajo junto a su tablero.

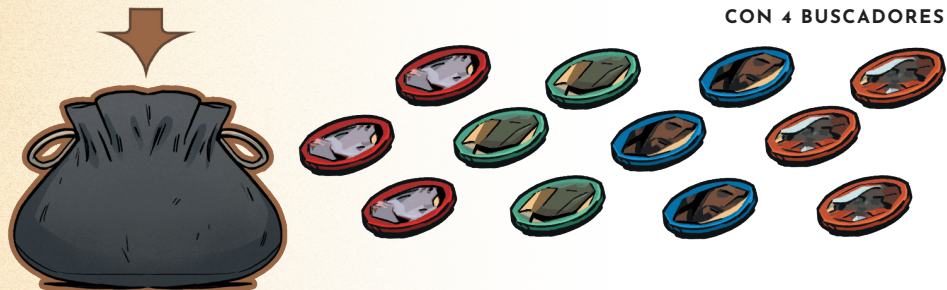
LA BOLSA DEL DESTINO Y LAS FICHAS DE INICIATIVA

La bolsa en la caja de bienvenida es un elemento clave del juego llamada Bolsa del Destino, o simplemente “Bolsa” para abreviar. Al principio ha de prepararse para jugar, pero no habrá que volver a modificarla, a no ser que se cambie de Buscadores empleados en la campaña.

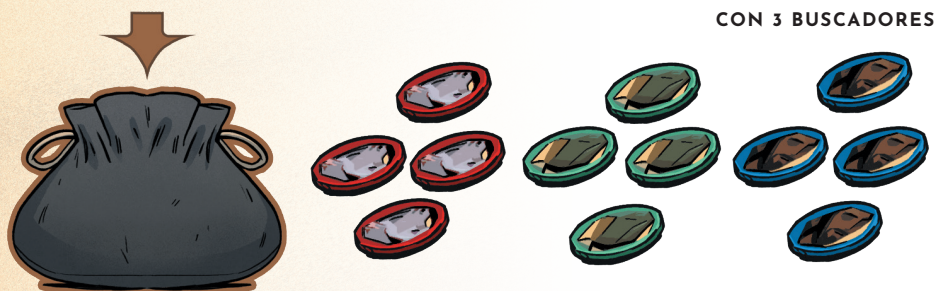
Se separan las fichas de plástico de la caja de bienvenida. Incluir las siguientes en la Bolsa, sin importar los Buscadores que estén en juego:



A continuación, se deben añadir 12 fichas de Buscador en total, repartidas equitativamente entre los Buscadores que hayáis elegido para jugar. Es decir, si habéis elegido a Khor, Asha y Feyn para jugar, añadid 4 fichas de Khor, 4 fichas de Asha y 4 fichas de Feyn.



CON 4 BUSCADORES



CON 3 BUSCADORES



CON 2 BUSCADORES

Hecho esto, la Bolsa estará lista. Las fichas sobrantes se guardan en sus respectivas cajas.

LA FIGURA DE TU BUSCADOR



Cada jugador saca la figura de metacrilato de su Buscador de la caja y lo monta sobre la base, como se muestra a continuación.

Estas se utilizan para representar la posición del Buscador en el escenario durante la batalla. Cuando las figuras no estén en uso, pueden guardarse en sus respectivas cajas.

EL TABLERO DE JUEGO

La tapa de la caja de juego es desplegable. Debe colocarse, por su parte interior hacia arriba, sobre la mesa para usarla como tablero de juego.



El Atlas de la caja de bienvenida se coloca en la parte central del tablero.

En él, se encuentran los escenarios de batalla que aparecerán en las distintas misiones.



En la caja de bienvenida se encuentran las **cartas de armadura** (🛡️), las **cartas de agotamiento** (🔥) y los 4 tipos de **cartas de estado temporal** (👉👉👉👉), El tablero cuenta con un espacio específico para colocarlas.



Este también tiene un espacio para colocar la Bolsa ya preparada.



VAMOS ALLÁ...

Una vez preparados para lo que os espera, empecemos:

1. Colocad el libro sobre el tablero de juego por la misión 1: *El camino hacia Vinna* y leed la introducción.
2. Poned en juego la caja de la misión 1.
3. Con el marcador de cartón azul de la caja de bienvenida podéis indicar el encuentro en el que os encontráis, colocándolo sobre este, como indica la introducción. (Para evitar destriparos la campaña, no leáis ningún encuentro o carta hasta que se indique).
4. Eso es todo por ahora. ¡Buena suerte en la misión!



ALGUNAS COSILLAS PARA MÁS ADELANTE

No hace falta que sigáis leyendo de momento, pero puede que queráis volver a consultar esta sección más adelante.

CAMBIAR O AÑADIR BUSCADORES

Los Buscadores se irán haciendo más poderosos con el tiempo, por lo que cambiar o introducir un Buscador en medio de la campaña puede ser complicado. Si se da el caso, hay que centrarse en las fichas de Kinfire y en el mazo de Buscador.

Los Buscadores acumulan fichas de Kinfire (🔥) a lo largo de la partida. Cuando se añade o cambia un Buscador, este debe recibir el mismo número de fichas (🔥) que el jugador del grupo que tenga menos en ese momento. (Si aún se desconoce lo que es el Kinfire no es necesario complicarse con esto).

Los Buscadores encontrarán cartas más poderosas a medida que avancen en la aventura, haciendo que sus mazos sean cada vez más potentes. Un Buscador que se incorpore más tarde puede no saber qué cartas le convienen, por lo que el grupo puede reconstruir el mazo correspondiente con las cartas disponibles antes de empezar a jugar. También se puede optar por que el Buscador use el mazo inicial; todo depende de las preferencias del grupo.

SESIÓN DE JUEGO Y GUARDADO DEL PROGRESO

No es necesario jugar toda la campaña en una sola sesión. En su lugar, cada vez que se complete una misión, se puede recoger y reanudar en la próxima partida. Para ello, se deben guardar todos los materiales de cada Buscador en su caja correspondiente. Las cartas de memoria, las cartas de aventura y las cartas adicionales no usadas que hayan sido obtenidas deben guardarse en sus respectivos espacios dentro de la caja del Botín. Además, las monedas y las fichas del destino del grupo pueden guardarse en una de las cajas de los Buscadores o, incluso, en la Bolsa del Destino. Los enemigos y otras cartas de la misión recién completada pueden devolverse a la caja de esa misión.

Si quedan acciones de ciudad por utilizar, deben usarse antes de guardar el juego, o anotarlas para dejar un registro.

CONTENIDO DE LA CAJA



CAJA DE BIENVENIDA



CAJA DE BOTÍN



CAJA DE MISIÓN



CAJA DE BUSCADOR



CAJA DE SUBIDA DE NIVEL



SOBRE DE TESORO

Visita KINFIRECHRONICLES.COM para consultar la lista completa de componentes (cuidado: puedes hacerte un spoiler).

ICONOGRAFÍA

ATAQUES



Ataque cuerpo a cuerpo.



Ataque a distancia.



Ataque en área.

2

Daño (no cambia el objetivo del enemigo).



Daño con furia (cambia el objetivo del enemigo).

EFFECTOS DE ESTADO



Ataque que inflige un estado Débil (🔥).



Ataque que inflige un estado Herido (🔥).



Ataque que inflige un estado Aturdido (🌀).



Ataque que inflige un estado Atrapado (🔥).

OTROS ICONOS



Añade 1 carta de Armadura a la mano.



Añade 1 carta de Agotamiento al mazo de descartes.



Aumenta la salud en la cantidad indicada.



Roba o descarta 1 carta después de una acción.



Gana la cantidad indicada de fichas de Kinfire.



Reduce el daño en la cantidad indicada.



1 movimiento adicional antes o después de la acción.



Reduce la salud del objetivo en la cantidad indicada.



Después de sacar una ficha devolverla a la Bolsa y sacar una nueva.



Protección que permanece en juego hasta que el Buscador juega una nueva.

GUÍA DE LAS MISIONES

1. ELEGIR UNA MISIÓN

Se debe elegir una misión de entre las cartas de aventura disponibles y leer la introducción en el Libro de Aventuras.

2. AVENTURA

Resuelve los encuentros del Libro de Aventuras correspondientes a la misión elegida.

3. PREPARACIÓN DE LA BATALLA

A. TABLERO Y FICHAS DE ACTIVACIÓN DE ENEMIGO: Se colocan los tableros de enemigos correspondientes y las fichas de activación según el diagrama de preparación de la batalla.

B. FIGURAS: Colocar las figuras de Buscadores y enemigos en las posiciones iniciales indicadas.

C. FICHAS DE DESTINO: Se pueden colocar hasta 3 fichas de Destino sobre el tablero. (Esto puede incluir fichas de destino no gastadas de una batalla anterior).

D. CARTAS DE BUSCADOR: Cada Buscador mezcla todo su mazo y roba una mano de 7 cartas. A continuación, roba las cartas de Armadura iniciales que le correspondan a su personaje.

E. SALUD Y OBJETIVO DEL ENEMIGO: A cada enemigo le corresponde un dial de salud ajustado a la salud inicial que indica su tablero. Colocad su ficha de objetivo al Buscador correspondiente.

4. FINAL DE LA BATALLA

A. Una vez finalizada la batalla, se descartan las cartas de estado no duraderas (Armadura incluida) al mazo correspondiente.

B. Cada Buscador mezcla todo su mazo, haya sido descartado o no.

C. Estos también restablecen su salud al valor inicial y ponen la carta de Farolillo bocabajo.

D. Las fichas de Destino sin usar se guardan, pues pueden ser usadas en la siguiente batalla.

5. FINAL DE UNA MISIÓN

A. Las cartas de los Sobres de Tesoros ganados se añaden a las cartas sin usar de la caja de Botín.

B. A continuación, se llevan a cabo las acciones de la ciudad ganadas visitando los lugares del mapa de la ciudad actual.

C. Los Buscadores vuelven a mezclar todo su mazo.

