

REGLAMENTO 2

BATALLA



INTRODUCCIÓN

La vida de un Buscador es peligrosa y a menudo os enfrentaréis a enemigos mortales. En la misión 1, vuestro grupo se enfrenta a un guiverno enfurecido, así que ¡Preparaos para la batalla!

PREPARACIÓN DE LA BATALLA

1. COLOCACIÓN EL TABLERO



En el *Reglamento 1*: Entrando en materia, se os indica como colocar el tablero volteando la tapa de la caja del juego. El Atlas debe estar en el panel central del tablero. La Bolsa del Destino debe estar en el panel izquierdo del tablero. Y las cartas de estado (Herido, Débil, Aturdido y Atrapado), las cartas de Armadura y las de Agotamiento deben estar en el panel derecho del tablero.

2. EL MAPA DE LA BATALLA

Abrid el Atlas por el mapa indicado de la misión en curso. Colocadlo con la cubierta doblada para que solo se

vea el mapa actual. Para la misión 1 abrid el mapa 1, como se indica en la introducción de la misión.

3. FICHAS DE DESTINO



Para la misión 1 recibisteis 2 fichas de Destino (★). Tras destroquelarlas, colocadlas en

la parte izquierda correspondiente del tablero. Los Buscadores pueden colocar hasta un máximo total de 3 fichas de Destino (★). Además de conservar las que queden sin usar.

4. TABLERO DE ENEMIGO

Al principio de cada batalla, el Libro de Aventuras muestra un diagrama que indica cómo ha de prepararse. Los tableros de enemigo necesarios se encuentran en la caja de misión

correspondiente. Para la misión 1, id al encuentro 1-2 y comprobad que el tablero de enemigo del guiverno aparece sobre el mapa. Colocadlo tal como se muestra.

5. FICHAS DE ACTIVACIÓN DE ENEMIGO

En el diagrama de preparación de batalla también se muestra cómo colocar las fichas de activación de enemigo. Las 13 fichas de activación

de enemigo se encuentran en la caja de bienvenida, están numeradas del 1 al 12 y una especial de Oscuridad.

6. SALUD DEL ENEMIGO

Cada enemigo debe tener un dial de salud junto a su tablero con la salud inicial que se indica en el mismo

(aparece en el corazón grande del tablero). En este caso, La salud inicial del guiverno es 30  para la misión 1.

7. LAS FIGURAS DE ENEMIGO

En cada caja de misión se encuentra una lámina de cartón para destroquelar con los elementos y enemigos necesarios para la misión. Insertad la parte inferior de las

figuras en la peanas de la caja de bienvenida. Una vez insertadas en estas bases, colocad las figuras sobre el mapa, donde indica el diagrama de preparación de batalla.

8. MANO INICIAL DE LOS BUSCADORES

Cada Buscador mezcla su mazo y prepara su mano inicial robando 7 cartas.

Es posible que en una misión, antes de una batalla, los Buscadores tengan ya cartas en el descarte. En ese caso, se mezclan con el mazo de Buscador antes de robar las 7 cartas de mano inicial.

Cada Buscador debe tener al menos 1 carta de acción. Si, de forma extremadamente improbable, no es así, roba 7 cartas nuevas y mezcla las anteriores con el mazo de Buscador.

9. ARMADURA INICIAL

En cada tablero de Buscador, se encuentra el valor de Armadura (♠) inicial. Añadid tantas cartas de Armadura a vuestra mano como el

valor indicado. Por ejemplo, Khor robaría 3 cartas de Armadura (♠), mientras que Feyn no robaría ninguna.

10. FIGURAS DE BUSCADOR

En cada batalla habrá casillas de inicio en el mapa, señaladas por unas huellas en el diagrama de preparación de la batalla.

Cada Buscador debe colocarse en una de esas casillas.

11. OBJETIVO DEL ENEMIGO

Cada enemigo determina qué Buscador le enfurece más y lo considera su objetivo (**ENCARAR**). Esto se ve en la parte inferior izquierda del tablero de enemigo. Algunos enemigos se enfurecen con el Buscador con mayor o menor salud (♥) o Armadura (♠). Otros, al Buscador más cercano a ellos en el mapa.

En caso de empate, los jugadores pueden deshacerlo a su elección. La ficha de objetivo del enemigo se coloca junto al tablero de Buscador finalmente designado.

En la misión 1, el guiverno se enfurece con el Buscador con mayor salud (♥), colocad la ficha de objetivo junto al tablero del Buscador que cumpla dicha condición.

12. CARTA DE FAROLILLO DE KINFIRE

Estas deben colocarse bocabajo junto al tablero y mazo del Buscador

correspondiente. Tiene que poder leerse “Cargando Farolillo”.

ENTRANDO EN MATERIA

Ahora que la batalla está preparada y todo el mundo tiene sus cartas iniciales en la mano, es hora de empezar la batalla.

Normalmente, empezaríais agitando la Bolsa del Destino y sacando una ficha al azar para ver quién comienza. Pero en la misión 1, como es la primera batalla, el juego os guiará durante los dos primeros turnos.

EJEMPLO DE UNA BATALLA

Este ejemplo os guiará a través de los dos primeros turnos de batalla en la misión 1.

PRIMER TURNO

El jugador que está leyendo las reglas será el jugador inicial. Busca una de tus fichas de la Bolsa del Destino y colócala en la zona de fichas gastadas de la izquierda del tablero de juego. En esa zona se han de depositar las fichas sacadas de la Bolsa durante la batalla. Una vez gastada, comienza el turno del jugador inicial.

Para este ejemplo, recibes un ataque especial de Un solo uso. Busca la carta Suerte del Principiante de la caja de la misión 1 y añadela a tu mano. Tiene este aspecto:



En ella aparece un  seguido del número 4. Esto te permite realizar un

ataque a distancia que infligirá 4 puntos de daño al enemigo.

Los ataques a distancia () solo se pueden realizar contra enemigos que estén exactamente a 1 casilla de la figura del Buscador. Afortunadamente, los Buscadores pueden mover 1 casilla en su turno antes o después de jugar una carta. Así pues, acércate al

guiverno y juega la carta Suerte del Principiante, colocándola bocarriba frente a tu tablero.

Este es el momento en que el grupo tiene la oportunidad de contribuir al ataque. Cada persona deberá mirar si tiene alguna carta parecida a esta en su mano:



Hay otras cartas que podrían emplearse, pero por ahora sólo usaremos las cartas potenciadoras de daño. Si alguien tiene

un potenciador de daño () debe jugar el de mayor valor disponible, colocando dicha carta bocarriba en su mazo de descartes.

A esto se le llama potenciar una acción. Cada Buscador puede jugar sólo 1 carta potenciadora a cada carta de acción jugada. Un Buscador no puede potenciar sus propias acciones. Normalmente, los colores de las cartas potenciadoras y de acción jugadas deben coincidir. En este caso, al ser la Suerte del Principiante una carta blanca se considera comodín y se puede usar un potenciador de cualquier color.

Finalmente, se cuenta el daño (🗡️) adicional de las cartas potenciadoras (en caso de haberse jugado alguna) y se suma los 4 puntos de daño (🗡️) de la carta de acción. Se reduce esta cantidad del dial de salud del guiverno, girándolo hasta que se muestre el nuevo total. ¡Un gran primer ataque!

¡Uy! Un último detallito. El 4 de la carta de Suerte del Principiante parece tener Oscuridad a su alrededor. Bueno, eso significa que el ataque enfurece al enemigo que se ha golpeado. De esta forma, si el Buscador inicial no tiene la ficha

de objetivo del guiverno, la obtiene ahora. Todo irá bien, seguramente.

Una vez se haya resuelto una carta de acción, esta se coloca bocarriba en el mazo de descarte del Buscador. En este caso, Suerte del Principiante es un ataque con rasgo Un solo uso. Lo que significa que tras usarlas se devuelven a su lugar de origen. Fue bonito mientras duró.

Después del movimiento y usar la carta de acción, en la mano del Buscador debe quedar al menos 1 carta de acción, de este modo termina su turno.

SEGUNDO TURNO

Al final de cada turno se saca una nueva ficha de la Bolsa para ver quién juega a continuación. En este caso se usa la ficha de enemigo 1, colocándola en la zona de fichas gastadas. Es la hora de la venganza del guiverno.

Cuando se extrae una ficha de iniciativa de enemigo de la Bolsa, el turno del enemigo comienza. La ficha de activación con el número correspondiente indica la acción que el enemigo realiza. En este caso la ficha de activación de acción 1 está junto a la acción superior del tablero del guiverno, activándola.

Esa acción dice que el guiverno

realiza un ataque cuerpo a cuerpo 🗡️ de 8 puntos de daño (🗡️). Los ataques cuerpo a cuerpo 🗡️ solo se pueden dirigir a un enemigo que se encuentre en la misma casilla. Al igual que los Buscadores, los enemigos pueden moverse 1 casilla antes de atacar.

La ficha de objetivo de enemigo señala al Buscador al que el enemigo dirige su ataque, ignorando al resto de Buscadores. Por desgracia, el jugador inicial enfureció al guiverno en el ataque anterior, así que es el objetivo del enemigo. El guiverno mueve 1 espacio hacia la casilla del Buscador y le ataca infligiendo 8 puntos de daño (🗡️).

Aquí se vuelve a dar una oportunidad para trabajar en equipo. El resto de Buscadores pueden jugar



potenciadores de bloqueo de su mano parecido al que se muestra a continuación:

Cada Buscador debe jugar su mayor potenciador de bloqueo sobre su mazo de descartes. Como en el caso anterior, el jugador objetivo del ataque no puede ayudarse a sí mismo.

Al jugar un potenciador de Bloqueo (🛡️), este debe coincidir con el color del ataque del enemigo. Igual que en el turno anterior, el ataque del guiverno es blanco, por lo que servirán los bloqueos de cualquier color. Cuenta los bloqueos que el grupo haya usado en tu defensa y reduce en esa cantidad los 8 puntos de daño (🔥). No podrán bloquear el ataque por completo, así que parte del daño afectará al Buscador.

Llegados a este punto, la Armadura (🛡️) le será útil al Buscador, si es que cuenta con una. Por cada carta de Armadura en la mano del Buscador (recordad que se incluyeron durante la preparación de la batalla) se reduce el daño (🔥) recibido en 1. Por lo que 3 cartas de Armadura en mano reducirían en 3 🔥 el daño, hasta un mínimo de 0 🔥. Una vez se ha

reducido el daño, el Buscador debe devolver 1 de sus cartas de Armadura al mazo correspondiente en el tablero de juego.

Usar la armadura es obligatorio si se tiene, no pueden guardarse para más tarde.

Una vez bloqueado y reducido todo el daño posible. El Buscador afectado reduce su salud (❤️) en esa cantidad, girando su dial.

Al final de este ataque del guiverno su acción indica “ENCARAR”. Esto significa que el guiverno restablece su objetivo a su condición predeterminada, es decir, considera como objetivo al Buscador con más salud (❤️). Para indicarlo, se coloca la ficha de objetivo de enemigo junto al tablero de dicho Buscador. Es probable que en este caso cambie de objetivo (¡menos mal!).

En el caso de que el guiverno no se hubiera podido acercar lo suficiente para atacar a su objetivo, no habría atacado, aunque hubiese tenido la posibilidad de atacar a cualquier otro. Al fin y al cabo, solo le interesa ver a su objetivo muerto, para ser exactos.

Una vez resuelta la acción superior del guiverno completamente, finaliza su turno y con él este ejemplo. ¡Buena suerte en la Batalla!

Una vez jugados estos dos turnos, las reglas más importantes de la batalla han sido presentadas. A continuación se muestran algunos detalles que os pueden ser de utilidad después.

INTERPRETACIÓN DE ACCIONES

Aquí se muestran algunos iconos que se pueden encontrar en las cartas y/o tableros.

ATAQUE



Ataque cuerpo a cuerpo. Este solo afecta a un oponente en la misma casilla del atacante. El ataque se pierde si no hay objetivos posibles, ni se activan los efectos posteriores a este.



Ataque a distancia. Afecta a un oponente a 1 casilla de distancia del atacante, ni más ni menos. El ataque se pierde si no hay objetivos posibles, ni se activan los efectos posteriores a este.



Ataque en área (cuerpo a cuerpo o a distancia). Afecta a todos los oponentes que se encuentren en la casilla del objetivo. Por ejemplo, si El Buscador realiza un ataque 3, todos los enemigos que se encuentren en el mismo espacio que

él sufrirán 3 puntos de daño (🗡️). Del mismo modo, un ataque 3 de un enemigo afecta a todos los Buscadores que se encuentren en el mismo espacio que él, pero no a los demás enemigos.



Daño. No cambia el objetivo del enemigo.



Daño con furia. Daño, el Buscador pasa a ser el objetivo del enemigo. El Buscador coloca las fichas de objetivo de los enemigos afectados junto a su tablero.



Herido. Este ataque inflige un estado de Herido (🩸) a su objetivo además del daño (🗡️). Lo mismo ocurre con Débil (👉), Aturdido (🌀) y Atrapado (🕸️). Ver estados más adelante.

OTROS ICONOS ÚTILES



Salud. La salud del personaje aumenta en la cantidad indicada. “Ganar 2 📖” significa aumentar tu salud actual en 2 puntos. Los Buscadores no pueden exceder su salud inicial, al contrario que los enemigos, que pueden excederla, a menos que se indique lo contrario en sus acciones.



Daño. La salud del objetivo se reduce en la cantidad indicada. “Sufrir 2 🗡️” significa reducir la salud del objetivo en 2 puntos.



Armadura. El Buscador gana tantas cartas de Armadura como se indique y las añade a su mano. El daño que sufre el Buscador

se reduce en 1 por cada carta de Armadura que este tenga en la mano y luego devuelve 1 carta de Armadura al mazo correspondiente. Usar la Armadura es obligatorio cada vez que se sufre un daño.



Agotamiento. El Buscador añade 1 carta de Agotamiento al mazo de descartes. Esto suele ocurrir entre Batallas, por lo que las cartas de Agotamiento se mezclan en el mazo de Buscador al principio de la siguiente batalla. Durante una batalla, se puede indicar que una carta de Agotamiento robada se añada a la mano.



Kinfire. El Buscador en juego gana una ficha de Kinfire y la coloca junto a su tablero. Normalmente se encuentran en la caja de misión en curso, pero si se necesitaran más, se pueden usar las de misiones anteriores. Su función se explica más adelante, cuando se duerma en una posada (manual 4, exploración de la ciudad).



Protección permanente. Una vez en juego su efecto continúa tal y como se describe en la carta. Solo se puede tener 1 protección en juego, así que al jugar una nueva hay que descartar la anterior.

SECUENCIA DE BATALLA

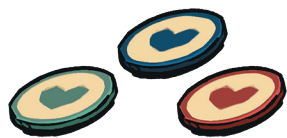
En cada turno se saca una ficha de iniciativa de la Bolsa para ver lo que ocurre a continuación:



Si es una ficha de enemigo, se coloca en la zona de fichas gastadas y se ejecuta la acción del enemigo correspondiente a la ficha de activación del mismo número.



Si se trata de una ficha de Buscador, se coloca en la zona de fichas gastadas y comienza el turno de dicho Buscador.



En caso de ser una ficha de corazón, esta se coloca en uno de los espacios vacíos del marcador de tiempo del tablero de juego. A continuación se elige un Buscador y este juega el siguiente turno.



Del mismo modo, una ficha de Oscuridad ocupará uno de los espacios vacíos del marcador de tiempo. Y se ejecuta la acción del enemigo correspondiente a la ficha de activación equivalente.

MARCADOR DE TIEMPO

Cuando los 4 espacios de este marcador estén llenos, es hora de restablecer la Bolsa del Destino. Al finalizar el turno en curso, se devuelven las fichas gastadas y del marcador a la Bolsa. Esta se agita para mezclar las fichas. De esta

manera, no se podrá determinar cuál será la siguiente ficha en juego con exactitud, puesto que no llegan a salir todas de la Bolsa. ¿Qué sentido tendría una Bolsa del Destino que no puede sorprenderos?

FICHAS DE DESTINO

Las fichas de Destino (★) pueden cambiar las tornas de la batalla, especialmente si os encontráis en una situación de vida o muerte.

Se puede gastar 1 de las fichas de Destino puestas en común, antes de sacar la ficha de iniciativa al inicio de cada turno. Las fichas de Destino empleadas se introducen en la caja de Vacío (guardada en la caja de Botín), estas no hay que sacarlas de la caja de Vacío, a no ser que se indique en la campaña.

Una vez gastada la ficha de Destino, se sacan 4 fichas de la Bolsa, en lugar de 1. El grupo elige la que prefiere poner en juego y devuelve el resto a la Bolsa. Si quedasen menos de 4 fichas, se sacan todas ellas, e igualmente, se elige 1 y se devuelve el resto.

Se pueden gastar un máximo de 3 fichas de Destino por batalla como se indica en el tablero de juego, las restantes se pueden guardar para batallas futuras.



EL TURNO DE UN BUSCADOR

En su turno, un Buscador puede:

MOVERSE

(opcional) Mover la figura correspondiente 1 casilla, antes o después de actuar.

ACTUAR

(obligatorio)

- Jugar y resolver 1 carta de acción de su mano
- o bien, pasar y robar o descartar 1 carta (🗑️).

PROTECCIONES

Las protecciones son cartas de acción que permanecen en juego bocarriba frente al Buscador que la activó y pueden tener efectos duraderos. No se puede tener más de una en juego simultáneamente, por lo que para jugar otra, se debe descartar la primera.

CARTAS POTENCIADORAS

Estas cartas se juegan en el turno del resto de Buscadores. Un Buscador no puede jugarlas en su propio turno, ni para defenderse de un ataque. **Cada Buscador solo puede jugar 1 carta potenciadora por acción o ataque.**



POTENCIADOR DE BLOQUEO

Se juega cuando atacan a otro Buscador para reducir el daño del ataque en la cantidad indicada. Un potenciador de bloqueo debe coincidir con el color del ataque sobre el que se juega y solo reduce el daño a un aliado cuando bloquea ataques en área (🗡️ o 🏹).



POTENCIADOR DE DAÑO

Se juega cuando otro Buscador realiza un ataque para aumentarlo en la cantidad indicada. Un potenciador de daño debe coincidir con el color de la acción sobre la que se juega.



POTENCIADOR DE MOVIMIENTO

Se juega cuando otro Buscador juega una carta de acción para permitirle moverse 1 casilla adicional antes o después de la acción. Esto es independiente de su otro movimiento. Un potenciador de movimiento debe coincidir con el color de la acción sobre la que se juega.



POTENCIADOR DE CARTA

Se juega cuando otro Buscador realiza una acción para permitirle robar o descartar 1 carta después de la acción. Se puede descartar cualquier carta. Un potenciador de carta debe coincidir con el color de la acción sobre la que se juega.

**POTENCIADOR DE SALUD**

Permite a un aliado recuperar la cantidad de salud indicada tras la acción sobre la que se juega. Los Buscadores no pueden exceder su salud inicial. Un potenciador de salud debe coincidir con el color de la acción sobre la que se juega.

**POTENCIADOR DE ROBO**

Después de robar una ficha de iniciativa, se juega este potenciador para devolverla a la Bolsa y volver a robar (no hay garantía de que no vuelva a salir la misma). Los potenciadores de robo no se juegan en acciones o ataques, así que no tienen que coincidir con el color de nada para poder jugarse.

JUGAR POTENCIADORES CON CARTAS BLANCAS O BICOLORES

Cuando un jugador realiza una acción bicolor, otro jugador puede jugar sobre ella un potenciador que coincida con cualquiera de los dos colores. Del mismo modo, si un jugador juega una acción blanca, otro jugador puede jugar sobre ella un potenciador de cualquier color.

No todos los potenciadores tienen por qué ser del mismo color, basta con que todos coincidan con uno de los posibles colores de la acción.

Por ejemplo, si se juega una acción rojo/verde, se puede jugar un potenciador rojo y otro verde al mismo tiempo.

DESCANSAR · REPONER LA MANO

Si un Buscador se queda sin cartas de acción, descarta inmediatamente su mano, devolviendo las cartas de Armadura y estado al mazo correspondiente.

Después de robar una nueva mano, roba tantas cartas de Armadura como aparezcan en su tablero de Buscador. Si sobre la última carta de acción de

un Buscador se juega un potenciador de carta () , este se resuelve después de que el Buscador en juego reponga su mano.

En caso de que la acción permita al Buscador realizar otra adicional en el mismo turno. Este jugador repone su mano y carga su Farolillo antes de realizar la segunda acción.

Al descartar la mano, el Buscador sufre 1  por cada carta de Agotamiento  que descarte, como se describe en el apartado Estados, más adelante.

CARGAR Y USAR EL FAROLILLO

Cada vez que un Buscador roba una mano nueva, carga su Farolillo, poniendo la cara de “Cargando Farolillo” hacia abajo. Una vez cargado, el Farolillo puede usarse como si fuera una carta de acción en la mano. Al igual que las cartas de acción, los Farolillos tienen un color y

pueden potenciarse. Una vez usadas, vuelve a colocarse con la cara de “Cargando Farolillo” hacia arriba.

Un jugador puede cargar su Farolillo varias veces en una batalla si es capaz de calcular bien el tiempo y pasar por varias manos de cartas.

QUEDARSE SIN CARTAS

Si el Buscador roba la última carta de su mazo. Mezcla su mazo de descartes para formar uno nuevo.

En el improbable caso de que tanto el mazo de Buscador como de descartes estén vacíos, este jugador no podrá robar más cartas.

HABILIDAD ESPECIAL DE LOS BUSCADORES

Cada Buscador tiene una habilidad especial que aparece descrita en la esquina superior izquierda de su tablero. Es exclusiva de cada uno de ellos y no deben olvidarse en el fragor de la batalla. Estas pueden marcar la diferencia entre el éxito y el fracaso.

EL TURNO DE UN ENEMIGO

Al sacar una ficha de Oscuridad o de enemigo de la Bolsa, se resuelve la acción a la que corresponde. Por ejemplo, si se trata de la ficha 3, se activa la acción del enemigo que está junto a la ficha de activación 3. A menos que la tarjeta del enemigo diga lo contrario, **un enemigo puede moverse 1 casilla antes de atacar.**

ACCIONES Y HABILIDADES PASIVAS DE LOS ENEMIGOS

Algunos enemigos cuentan con una habilidad pasiva además de las acciones disponibles. Las acciones tienen una flecha negra a su derecha y junto a ellas se colocan fichas de activación. Las acciones solo se activan cuando se saca una ficha de iniciativa que coincide con la ficha que hay

junto a ella. Las habilidades pasivas, en cambio, no tienen la flecha negra ni fichas de activación a su lado. Las habilidades pasivas se resuelven siempre que lo indique el texto e incluso pueden estar vigentes en todo momento.

MOVIMIENTO Y OBJETIVO DE UN ENEMIGO

Durante su turno, los enemigos se pueden mover 1 casilla en dirección a su objetivo (el Buscador que tiene su ficha de objetivo) e intenta atacar.

Al realizar un ataque **cuerpo a cuerpo**, intenta moverse a la casilla del Buscador para poder atacar. En el caso de un ataque **a distancia**, su intención es quedarse a 1 casilla de distancia del Buscador.

De ser posibles dos movimientos, los jugadores deciden a dónde moverlo.

Si tras el movimiento, su objetivo sigue fuera de su alcance, no ataca.

ENCARAR OBJETIVO

Cuando un enemigo encare su objetivo, deberás mover su ficha de objetivo al Buscador que le enfurece más (descrito en su tablero).

Sin embargo, las acciones pueden indicar que sigas una regla diferente y cambiar su objetivo. En caso de que varios Buscadores cumplan la condición, los jugadores eligen cómo deshacer el empate.

ESTADOS

Los estados son efectos perjudiciales que afectan a los personajes. Estos pueden ser temporales (duran hasta el final de la batalla como máximo) o permanentes (se mantienen hasta que el Buscador duerma en una posada).

ENEMIGOS CON ESTADOS

Tras atacar a un enemigo e infligirle un estado, se coloca una carta de ese tipo sobre una de las acciones de su tablero, con su cara de enemigo hacia arriba. Un enemigo puede acumular varias cartas de estado sobre una de sus acciones.

Si la acción con estados sobre ella es activada por una ficha de iniciativa, todas las cartas de estado sobre ella se resuelven en orden descendente hasta resolver la acción.

Por ejemplo, un enemigo con un estado de Herido () encima de su acción sufriría 2 puntos de daño () antes de poder usarla. Otro con 2 estados de Herido () y 2 estados de Atrapado () encima de su acción, sufriría 4 puntos de daño () antes de usar la acción, y no se podría mover en ese turno (el estado de atrapado adicional se desperdicia, ya que no puedes estar doblemente atrapado). Tras resolver todas las cartas de estado, se devuelven al mazo correspondiente.

BUSCADORES CON ESTADOS

Si un Buscador se ve afectado por un estado, gana una carta de ese tipo y la añade a su mano. Al principio del turno, se activa 1 carta de cada estado en la mano del Buscador. Al final del turno, es posible que el Buscador pueda devolver una carta de cada estado al mazo correspondiente.

Las cartas de Agotamiento () , en cambio, se añaden al mazo de descartes, a no ser que el texto indique lo contrario. Además, son un estado duradero, y solo se activan cuando se descarta la mano después de quedarse sin cartas de acción (descansar). Cada una que

sea descartada inflige 1 punto de daño () al Buscador. Estas cartas permanecen en el mazo hasta que duerma en una posada.

En caso de ser descartadas como resultado de una carta de acción o potenciadora, no causan daño.

Las cartas de Herido  y **Débil**  afectan en función del número de cartas de ese tipo que se tengan en la mano. Por ejemplo, 3 cartas de herido en la mano causan 3 puntos .

SER DERROTADOS Y DERROTAR A ENEMIGOS

Cuando un Buscador se queda con 0 (o menos) puntos de salud () , todo el grupo pierde la batalla y esta termina de inmediato. Perder alguna batalla no implica el final de la campaña, el encuentro indica cómo proseguir.

Si un enemigo se queda con 0 puntos de salud () es derrotado, a menos que se trate de un enemigo multi-fase. Las figuras de los enemigos derrotados se retiran del mapa (a menos que se indique lo contrario). Las fichas de objetivo se guardan como trofeos, que serán útiles en la ciudad.

Las fichas de activación del enemigo derrotado se redistribuyen entre los enemigos con vida, si los hubiera. Derrotar a un enemigo no implica necesariamente ganar la batalla, el encuentro indica cómo proseguir.

REDISTRIBUIR LAS FICHAS DE ACTIVACIÓN DE ENEMIGO

Si tras derrotar a un enemigo quedan otros sobre el tablero, se transfieren sus fichas de activación al enemigo cuyo tablero esté más a la derecha. Se mantienen en la misma zona cuando se mueven, es decir, las fichas de la activación junto a la acción superior de un enemigo se mueven a la correspondiente del nuevo enemigo.

En caso de tratarse de la habilidad pasiva de un enemigo, las fichas de activación se reparten equitativamente entre el resto de acciones de este. Si sobrase alguna ficha, los jugadores deciden junto a qué acción ponerla.

ENEMIGOS MULTI-FASE

Algunos enemigos cambian de fase cuando se quedan con 0 puntos de salud (♥). Entonces, el encuentro indicará qué carta de superposición usar. Además, se restaura la salud del enemigo y se descartan todas las cartas de estado sobre el tablero del enemigo. Cualquier exceso de daño

anterior a su cambio de fase no se aplica y el turno en curso termina de inmediato.

Un enemigo puede tener varias fases, sigue las instrucciones para cada uno de los cambios.

SUPERPOSICIONES

Estas cartas se colocan sobre el tablero del enemigo para cambiar sus acciones, habilidades pasivas, comportamiento o incluso apariencia.

Los números de la parte inferior de estas cartas corresponden con el número que aparece en el tablero de enemigo. Al colocarla sobre este, sustituye por completo la información que cubre.

En caso de que esto transforme una acción del enemigo en habilidad pasiva, las fichas de activación que le correspondían se distribuyen equitativamente entre sus acciones restantes.



EL FINAL DE UNA BATALLA

Una vez finalizada la batalla, los Buscadores restauran su salud, descartan las cartas de Armadura y de estado temporales, y mezclan todo su mazo de Buscador para prepararlo de nuevo. Los Farolillos cargados se vuelven a poner bocabajo. Los estados duraderos permanecen en el mazo hasta que se duerma en una posada.

ALGUNAS COSILLAS PARA MÁS ADELANTE

Este apartado puede no ser útil por el momento, quizá lo necesitéis más adelante.



EL TERRENO DEL MAPA

Algunas casillas de los mapas conllevan efectos de terreno, que pueden ser perjudiciales o beneficiosos. La mayoría de estos son perjudiciales, pues causan un estado (el del icono que muestran) a los Buscadores o enemigos cada vez que entran en esa casilla. Están marcados así:

Los efectos beneficiosos otorgan un potenciador a quienes se encuentren en la casilla. Por ejemplo, una casilla con el potenciador de bloqueo +1 (), significa que reduce 1 punto de daño (a los ataques contra quienes se encuentren en ella. Si junto a este aparece el icono o detrás, solo se aplica a los ataques de ese tipo.

ENEMIGOS SOBRE EL TERRENO

Al moverse, los enemigos tratan de evitar el terreno perjudicial y prefieren el terreno beneficioso, siempre y cuando sigan acercándose

a su objetivo. Por otro lado, cuando el terreno no les afecta, no tienen esos efectos en cuenta (si son inmunes, por ejemplo).

TERRENO IMPENETRABLE (LÍNEAS NEGRAS Y ROJAS)



Las líneas negras representan terreno totalmente impenetrable. No se puede atacar ni moverse a través estas.



Las líneas rojas representan un terreno que bloquea el movimiento. A través de estas casillas sí es posible atacar. Aunque una acción desplazara al personaje directamente a esa casilla, no podría cruzarse.

ALIADOS

Los distintos encuentros pueden indicar que se pongan en juego cartas de aliado. Estas se colocan tal y como se indica junto a los tableros de enemigo. Estos pueden ayudar a los Buscadores o enemigos, incluso tratarse de objetos inusuales o efectos ambientales. **No pueden sufrir estados.**

El diagrama de colocación indicará que se coloquen fichas de activación junto a este aliado si tiene una acción. De igual forma, si tiene un indicador de salud se necesitará un dial y puede ser atacado. Si un aliado abandona la batalla (por ser derrotado, por ejemplo), sus fichas se distribuyen de igual forma que tras derrotar un enemigo.

CARTAS DE VACÍO (SIN COLOR)

Es posible que haya cartas negras en el mazo de Buscador. Son cartas de Vacío y a efectos del juego no tienen ningún color. Como consecuencia, no se pueden potenciar y nunca son una buena carta en una aventura. Una carta de Agotamiento es un ejemplo de carta de Vacío. Cuando duermes en una posada y cambias tu mazo (consulta el reglamento 4, Exploración de la ciudad), las cartas de Vacío pueden ocupar un hueco rojo, azul o verde en el mazo, a elección del jugador, igual que las cartas blancas.

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.

