

REGLAMENTO 4

EXPLORACIÓN DE LA CIUDAD



INTRODUCCIÓN

Entre misión y misión, querréis pasar algún tiempo explorando la ciudad en la que os encontréis. Así, podréis descansar, ir de compras e incluso desbloquear algunas misiones secundarias.

ACCIONES DE CIUDAD

Una vez termine la misión 2, y cada vez que completéis una misión, el grupo dispondrá de una serie de “acciones de ciudad” para explorar aquella en la que se encuentre. Para usar una acción de ciudad, elegid en el mapa un lugar numerado que queráis visitar en grupo, luego buscad en el mazo de cartas de esa ciudad la carta numerada correspondiente y léedla.

Por ejemplo, en la ciudad de Vinna, el Vagón del Té de Luca aparece con el número 5 en el mapa. Por lo tanto, para visitar el Vagón del Té de Luca, debéis leer la carta V-5 del mazo de la ciudad de Vinna, siguiendo las instrucciones.

La acción de ciudad suele terminar después de visitar un lugar y seguir las instrucciones de la carta. La propia carta te indicará cuándo termina esa acción.

Una vez agotadas las acciones de ciudad disponibles, deberéis realizar otra misión antes de recibir más. Elegid una de las cartas de aventura que hayáis conseguido hasta ahora. Esto representa vuestro tiempo y fondos limitados de forma abstracta y también evita que agotéis todos los secretos de una ciudad a la vez, no queremos que os aburráis.

Si la carta numerada no está en el mazo de esa ciudad, significa que no podéis acceder a ese lugar. O bien ya habéis estado allí y habéis visto todo lo que ofrece, o tendréis que volver a intentarlo más adelante. Si intentáis ir a un lugar solo para descubrir que no podéis visitarlo, esto no consume vuestra acción de ciudad.

TIENDAS E IR DE COMPRAS

Cuando visitéis una tienda por primera vez tendréis que añadirla al mercado de la ciudad. En el mazo de cartas de esa ciudad, encontraréis una carta de menú con el inventario y los precios de la tienda, así como las cartas que están a la venta. Si compráis algo, podéis añadirlo a la reserva de cartas sin usar o incorporarlo inmediatamente al mazo de un Buscador siguiendo las reglas descritas en el apartado

Dormir en posadas. Guardad la carta de menú de la tienda y su inventario, en la sección del mercado de la ciudad de la Caja del Botín. A partir de ese momento, podréis comprar objetos del inventario de esa tienda cuando uséis una acción de ciudad para visitarla. Cuando visitáis una tienda como acción de ciudad, podéis comprar parte o todo el inventario de la tienda antes de que termine la acción de ciudad.

ARTÍCULOS DE UN SOLO USO

Algunas cartas que se compran en las tiendas, como las medicinas, son de Un solo uso. Estas deben devolverse al inventario de la tienda después de ser utilizadas en batalla, pero se pueden volver a comprar más adelante.

VENDER TROFEOS EN LAS CASAS DE EMPEÑO

En algunas tiendas podréis vender las fichas objetivo de los enemigos que hayáis conseguido en combate a cambio de monedas. Esto aparecerá

en la carta de inventario de la tienda. Algunas tiendas pueden incluso ofrecer objetos especiales a partir de los trofeos específicos. Se rumorea, por ejemplo, que hay una tienda en la ciudad de Din'Lux que puede fabricar una capa de guiverno si le dais una ficha de objetivo de guiverno. Quizás querríais comparar ofertas antes de vender todas vuestras fichas de objetivo de los enemigos, o podríais perderos alguno de estos objetos únicos. Normalmente, estos objetos se fabrican con cuero u otras partes de enemigos más brutales. Es poco probable que encuentres una tienda dispuesta a hacer un abrigo de cuero con un bandido al que hayas derrotado. **Solo podéis conseguir un objeto especial por visita a una casa de empeño**, aunque podéis vender tantas fichas de objetivo a cambio de monedas como queráis.



DORMIR EN POSADAS

Cuando visitéis una posada como una acción de ciudad, normalmente se os ofrecerá la opción de dormir en la posada (aunque puede que tengáis que pagar una moneda por disfrutar de este privilegio).

Dormir en una posada os permite eliminar todas las cartas de estado duraderas (como las cartas de

Agotamiento) de vuestros mazos de Buscador, devolviéndolas a los mazos de cartas correspondientes del tablero.

Además, cuando se duerme en una posada, normalmente tenéis la oportunidad de personalizar vuestro mazo de Buscador usando las cartas que hayáis encontrado o también intercambiando cartas con otros Buscadores.

PERSONALIZAR EL MAZO DE BUSCADOR

Cuando una posada os permita personalizar vuestro mazo de Buscador cambiando una o más cartas de acción, deberéis respetar los siguientes límites.

LÍMITE 1: TÉCNICAS SECRETAS

Si una carta muestra la cara de un Buscador, es exclusiva de ese Buscador y ningún otro puede añadirla a su mazo.



LÍMITE 2: TAMAÑO DEL MAZO

El mazo de Buscador siempre debe tener 18 cartas: 9 cartas de acción, más sus 9 cartas potenciadoras asociadas (que llevan el nombre de la carta de acción a la que están asociadas).

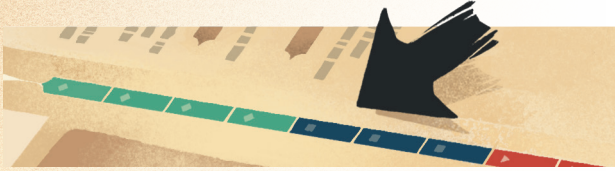
La carta de Farolillo y las cartas de Un solo uso del mazo no cuentan

para este límite. Al quitar una carta de acción del mazo, también se debe quitar su respectiva carta potenciadora, y al añadir una carta de acción al mazo, también se añade su respectiva carta potenciadora. Podríamos decir que son dos mitades de la misma carta.

LÍMITE 3: REQUISITOS DE COLOR

Cada tablero de Buscador tiene una barra de color en el centro que muestra los requisitos de color de su mazo de Buscador. Es el número de acciones de cada color que debe incluir el mazo de Buscador, sin contar la carta de Farolillo ni las cartas de Un solo uso.

Por ejemplo, al mirar el tablero de Buscador de Asha, su barra de color muestra que debe tener 4 acciones verdes, 3 acciones azules y 2 acciones rojas en su mazo de Buscador, junto con las cartas potenciadoras asociadas



a esas acciones. Una carta de acción que sea de más de un color puede contar como cualquiera de sus colores. Así, una carta roja y azul puede contar como roja o azul. Las cartas blancas y las cartas de Vacío (sin color) pueden contar como rojas, verdes o azules a efectos de construcción de mazo.



LÍMITE 4: KINFIRE

Algunas cartas tienen un requisito de Kinfire que se muestra en la parte inferior. Solo se pueden añadir al mazo cartas por valor de 1 ✨ por cada ficha ✨ que el Buscador haya acumulado. Se trata de un requisito, no es un coste que haya que pagar.

Por ejemplo, si un Buscador tiene 3 fichas

de Kinfire, su mazo de Buscador puede incluir cartas con un requisito total de Kinfire no superior a 3. Si aún no tiene fichas de Kinfire, no puede añadir ninguna carta que requiera Kinfire a su mazo de Buscador.

Si el Buscador pierde una o más de sus fichas de Kinfire (algo que puede suceder de vez en cuando), deberá asegurarse de que su mazo de Buscador está dentro del límite de Kinfire antes de embarcarse en su siguiente misión, por lo que el grupo deberá gastar una acción de ciudad para descansar en una posada y hacer el ajuste si fuese necesario.

LÍMITE 5: NO MÁS DE TRES CARTAS INSTANTÁNEAS

Por último, algunas cartas poderosas son instantáneas y no consumen la acción de un Buscador. Estas cartas tienen el icono de instantáneo (⚡) en las esquinas inferiores.

Normalmente, estas cartas tienen la habilidad “acción gratuita”, pero no siempre. Una carta de acción que se puede jugar como un potenciador también puede estar marcada con el icono de instantáneo. El mazo de un Buscador no puede contener más de 3 cartas de acción con el icono de instantáneo (⚡).



EVENTOS

Los eventos suelen ser encuentros puntuales que tenéis mientras exploráis una ciudad. Cuando vayáis a un evento, sacad la carta del mazo de la ciudad, leedla y haced lo que dice.

DESBLOQUEAR MISIONES

Otra cosa útil que podéis hacer en las ciudades es desbloquear nuevas misiones. Los lugares que visitéis os pueden ofrecer una nueva misión de inmediato, o puede que tengáis que resolver un misterio o superar un obstáculo para desbloquearla. Cuando lo hagáis, se os indicará que habéis ganado una carta de aventura. Buscad en el mazo de esa ciudad la carta de aventura correspondiente y añadidla

a las aventuras disponibles. Cuando os quedéis sin acciones de ciudad, elegid una misión de entre las cartas de aventura disponibles, descartando después esa carta (colocadla junto a la caja de Vacío, que se encuentra en la caja del Botín). Las cartas de aventura disponibles se guardan junto a las cartas de Buscador no utilizadas.



ALGUNAS COSILLAS PARA MÁS ADELANTE

No hace falta que sigáis leyendo de momento, pero puede que queráis volver a consultar esta sección al llegar a la ciudad de Din'Lux.

ENTRENADORES

Algunas localizaciones son un tipo especial de tiendas conocidas como “entrenadores”, capaces de enseñarte habilidades especiales. Funcionan como las tiendas normales, pero requieren una prueba de habilidad exitosa de algún tipo para obtener las nuevas cartas.

Al entrenar, el Buscador puede realizar la prueba de habilidad tantas veces como pueda pagarse, gastando una sola acción de ciudad.



ÍNDICE

Las entradas del índice tienen el formato reglamento.página,
por lo que 2.12 indica la página 12 del reglamento 2.

ACCIONES.....	1.6	FICHAS DE ENEMIGO Y BUSCADORES...	2.8
ACCIONES DE CIUDAD.....	4.1	FICHAS DE DESTINO.....	2.1, 2.9
ACCIONES Y HABILIDADES PASIVAS.....	2.12	FICHAS DE OSCURIDAD Y CORAZÓN	2.9
ALIADOS.....	2.17	FINAL DE LA BATALLA.....	2.16
ARMADURA	2.3, 2.6, 2.7	KINFIRE.....	2.8, 3.6, 4.4
ARTÍCULOS DE UN SOLO USO	4.2	MARCADOR DE TIEMPO.....	2.9
ATAQUES.....	2.7	MONEDA.....	3.5
BOLSA DEL DESTINO	1.7-1.8, 2.8-2.9	MOVIMIENTO DURANTE EL TURNO	2.10
CAMBIAR O AÑADIR BUSCADORES.....	1.12	OBJETIVO DEL ENEMIGO	2.3, 2.5, 2.13
CARTA DE FAROLILLO	1.5, 2.3, 2.12	OPCIONES CONCRETAS	
CARTAS DE AGOTAMIENTO.....	2.8, 2.14, 3.5	PARA CADA BUSCADOR	3.7
CARTAS DE AVENTURA	3.6, 4.5	PERSONALIZACIÓN DE MAZOS.....	4.3-4.4
CARTAS DE COLORES.....	1.5-1.6	PREPARACIÓN DE LA BATALLA	2.1-2.3
CARTAS DE VACÍO (SIN COLOR)	2.17	PROTECCIONES.....	2.8, 2.10
CARTAS INSTANTÁNEAS.....	4.4	PRUEBAS DE HABILIDAD	3.4
CARTAS POTENCIADORAS	1.6, 2.6, 2.10-2.11	RECUERDOS	3.3
DESBLOQUEAR MISIONES	4.5	REPONER LA MANO.....	2.11-2.12
DILEMAS.....	3.2	SOBRES DE TESORO.....	3.6
DORMIR EN POSADAS.....	4.3	SUBIR DE NIVEL	3.7
EFECTOS DE ESTADO	2.13-2.14	SUPERPOSICIONES	2.15
EFECTOS DEL TERRENO.....	2.16-2.17	TIENDAS.....	4.2, 4.6
ENCARAR.....	2.13	TROFEOS	2.14, 4.2
ENEMIGOS MULTI-FASE	2.15	TURNOS DEL BUSCADOR	2.10-2.12
ENTRENADORES.....	4.6	TURNOS DEL ENEMIGO.....	2.12-2.13
EVENTOS.....	4.5	VENCER A LOS ENEMIGOS.....	2.14-2.15
EXPLICACIÓN DE			
LOS ICONOS	2.7-2.8, 2.10-2.11, 2.18		

