








# RONDAS DE COMBATE

## 1. INICIO DE LA BATALLA

- Prepara el **Mapa de combate** (p.57) y activa efectos de «antes del combate». **Calcula el RE** = PE del dial \* nº de aventureros (el PE de **Final de sesión** es fijo, mira la tabla de Final de sesión de la hoja 3 o p.56).
- Fíjate en el **Objetivo de combate** (p.86):
  - **Conquistar:** derrota o retira a todos los enemigos del mapa.
  - **Elimina X:** derrota o retira a X enemigos del mapa.
  - **Investigar:** reúne **X nº de** , normalmente 3, y llega al final de la ronda con éxito. Debes **explorar el mapa** por completo.
- **Descubrir:** como Investigar pero **retirándose** (p.59) al final de la ronda. El grupo gana 1 PE por cada  recuperado, tenga éxito o no, si sobrevive 1 aventurero.
- Elige al **1º jugador** (no puede cambiar durante la batalla).
- Cada aventurero elige su **forma de combate inicial y qué objetos preparar** (máximo 4).

## 2. TURNOS DE LOS AVENTUREROS (p.59)

**IMPORTANTE:** al inicio de la ronda, contador de ronda +1. A partir de la ronda 6, cada aventurero se añade 1 dado de extenuación y recibe 1 daño verdadero por cada dado de extenuación en el contador de agotamiento (p.56).


- **Inicio de turno:** se activan efectos/habilidades de inicio de turno.
- **Recuperación:** recupera X dados (X = capacidad de recuperación) de tu contador de agotamiento, empezando por el de más a la izq. Cada tipo de dado se maneja así:
  - **Habilidad:** recupéralos y ponlos en sus casillas en las filas de atributo.
  - **Fatiga:** si es fatiga ligera, descártalo; si es extenuación, vuelve a ponerlo en el espacio disponible de más a la izquierda.
  - **Estados:** descarta los dados de estado si puedes.
- **Acciones de aventurero:** ejecuta 1 o más acciones.
  - **Mover (1 o 2 veces):** mueve a tu aventurero hasta X hexágonos adyacentes (X = Aguante).
    - Si te mueves **2 veces**, **no** puedes hacer **Activar**.
    - **Si haces Mover** no puedes hacer acción de Explorar y viceversa.
    - Tienes que **finalizar totalmente** el movimiento antes de realizar otra acción.
    - Las habilidades que interrumpen el movimiento (**Tirada de ganzúa, hexágono explorado**), no lo finalizan.
  - **Activar:** 1 o más veces por turno:
    - **Gratis si es el 1º** del turno del aventurero, para adicionales gana 1 dado de fatiga ligera (+2 en Experto).
    - Elige **forma de combate** y , si tienes. También si vas a sobrecargarte.
    - **Declara objetivo** que esté a rango.
- Lanza **hasta X dados de habilidad disponibles** (X = Aguante o Magia), respetando la forma de combate que tienes seleccionada.
- **Resuelve los dados** 1 a 1. Los que decidas no resolver van al contador de agotamiento.
- Comprueba las **reacciones/habilidades reactivas** de las unidades.
- **Habilidad de Clase:** cualquier nº de veces por turno (sin repetir), **gasta la tenacidad** requerida para ejecutar 1 Habilidad de Clase.
  - Debes estar en la **forma de combate** adecuada, y si quieres cambiarla debes ganar 1 dado de fatiga ligera.
  - **Duradera:** no hace falta gastar tenacidad, están **activas** mientras tengas la tenacidad requerida.
- **Explorar (1 vez):** explora 1 hexágono a **distancia X** (X = Aguante).
  - Solo en .
  - **Si haces Explorar** no puedes hacer Mover y viceversa.
  - No puedes hacer más Explorar si ya has encontrado todas los .
  - **Explorar loseta (no cuenta como acción):** cuando te mueves a o empiezas tu turno en 1 hexágono con , puedes sacar **1 carta**  para explorar 1 loseta nueva. Se puede repetir tantas veces como se cumpla el requisito.
- Debes resolver cada acción **antes de la siguiente**.
- **Algunas te previenen de ejecutar otras**, pero **no hay límite** estricto de nº de acciones que puedes hacer en tu turno.
- **Fin de turno:** se activan efectos/habilidades de fin de turno. Luego, procede al siguiente aventurero o enemigo en orden de turno.

## 3. TURNOS DE LOS ACOMPAÑANTES

- **Los jugadores eligen el orden.**
- **Mover** hasta 2 hexágonos, los jugadores eligen hasta y hacia dónde.
- **Declara su(s) objetivo(s).**
- Lanza **dados de combate y usa habilidades** contra su(s) objetivo(s).

## 4. TURNOS DE LOS ENEMIGOS (p.64)



Los turnos van en **orden descendente de nivel**, empezando por las unidades de misión. En caso de **empate**, eligen los jugadores.

- **Inicio de turno:** se activan efectos/habilidades de inicio de turno.
- **Determinar objetivo(s):** rango, prioridad.
- **Mover:** hacia el objetivo → **1º** el más cercano, **2º** prioridad.
  - Se mueven **hasta 2 hexágonos** solo si no tienen objetivo a rango:
    - **Determinar hexágono de destino:** el más cercano al objetivo dentro del rango.
    - Se mueve aunque **no lo alcancen** y aunque no sea **seleccionable** (sigilo). **Se detiene** en cuanto tiene el objetivo a rango, aunque le sobre movimiento.
- **Activar:**
  - Lanza los **dados de combate 1 vez** (aunque haya varios objetivos).
  - **Resuelve los dados y habilidades** contra todos los objetivos. El objetivo puede **activar** sus  o sobrecargarse antes de aplicar el daño.
    - **¿Mata al objetivo? (p.67):** quita la ficha del objetivo del mapa.
  - Las **unidades reaccionan** si tienen algún objeto, habilidad, etc., que les permita hacerlo.
- **Final de turno:** se activan efectos/habilidades de fin de turno. Luego, procede al siguiente enemigo o aventurero en orden de turno.

## 5. FIN DE RONDA (p.57)

- Se termina si se han **completado los objetivos** de la batalla.
- El grupo puede retirarse o usar la **Ayuda del gremio**.

## 6. FIN DE BATALLA (p.86) – Mantenimiento

- Elimina las fichas de **bonificación de PS** y cualquier **PS que sobrepase el máximo** de cada aventurero y de cada acompañante que se mantenga.
- **Pon en el contador de agotamiento** los dados que tengas en **A**.
- **Recupera** los dados drenados y devuélvelos al tablero de aventurero.
- Mantén todos los dados que tengas en el **contador de agotamiento**.
- **Desmonta** el mapa de combate y **devuelve los enemigos** a sus bolsas.
- Si el **encuentro** era , rebaraja las cartas de  no especiales en su mazo.
- Si todo el grupo **ha sido derrotado**, moveos a la ciudad más cercana.

## CONTADOR DE AGOTAMIENTO LLENO

Entran **13 dados**. Cuando **se llena** y tienes que poner 1 dado, este debe ser **drenado** (si es de habilidad) o **devuelto al suministro** (si es de fatiga o de estado). Luego, **reemplaza el dado** que **no sea de extenuación** de más a la derecha por 1 **de extenuación**. El dado reemplazado debe ser **drenado o devuelto al suministro**, dependiendo de qué tipo sea.

# FASES – DÍAS

## 1. FASE DE NUEVO DÍA (p.34)







- **Incrementa el dial de día en 1.** Si es el 1<sup>er</sup> día, ponlo a 1 y no lo incrementes.
- En las sesiones 1 y 2, se **falla la campaña** si la **misión del gremio** no está completada al **final del día 12**.

## 2. FASE DE MOVIMIENTO (p.34) – Sesiones 1 y 2




- **Inicio de fase:** completa cualquier efecto que se active ahora.
- **Mover al grupo:** si es día 1, debes quedarte en el pueblo inicial y resolver 1 encuentro de ciudad.
  - **Movimiento base de 3 hexágonos** salvo que la provincia/otros efectos lo modifiquen.
  - Puedes moverte **hexágonos adicionales** a costa de 1 fatiga ligera por miembro del grupo y por hexágono extra, hasta un máximo del movimiento base (por ejemplo 3 + 3 adicionales).
  - Los encuentros/señales de mapa **no interrumpen** tu movimiento.
  - **Finalizar tu movimiento** en ciertos hexágonos **activará 1 encuentro**. Si acabas en 1 zona con varias activaciones, **la prioridad** es: **encuentro de misión > misión secundaria > encuentro de ciudad o suceso** (p.34).

## 3. FASE DE ENCUENTRO (p.36) – Sesiones 1 y 2

Si acabas el movimiento en 1 hexágono vacío, salta esta fase.

- Los **encuentros de misión** están en la entrada de tu **guía provincial**.
- La **preparación de las misiones secundarias** están en su carta.
- Los **iconos de ciudad** disponibles activan **encuentro de ciudad** (p.38). Cada aventurero hace hasta **2 acciones**. Fíjate en si hay alguna característica propia de esa ciudad en la descripción de la guía provincial.
  - **TIENDA:** coge 1 de las cartas de objeto robadas (roba como te indique la guía provincial).
  - **INSTRUCTORES:** coge 1 de las líneas de habilidad robadas (roba como te indique la guía provincial).
  - **POSADA:** cura todos los PS, limpia todo el contador de agotamiento y recupera todos los dados drenados.
  - **TABLÓN DE MISIONES:** roba 2 misiones secundarias, elige 1 o ninguna y descarta las restantes (p.48).
  - **SALÓN DEL GREMIO:** haz la acción única de la ciudad (descrita en la carta del gremio).
- **PLAZA DE LA CIUDAD** específica de cada ciudad. Cada aventurero puede hacer esta acción hasta 1 vez por visita.
- **TALLER DE ALQUIMIA:** puedes refrescar 1 gastada (p.29).
- **Encuentros de suceso** (descarta la carta de encuentro cuando la completes):
  - **Señal pacífica** (): roba 1 carta de suceso pacífico.
  - **Señal conflictiva** (): roba 1 carta de suceso conflictivo.
  - **Señal inestable** (): lanza el dado inestable para ver qué sale:
    - **Caravanas viajeras** (): encuentro de ciudad genérico (p.38), detalles en la guía provincial.
    - ** o **: roba la carta correspondiente, pero si hay **opciones** y 1 de los iconos de las opciones está dentro de 1 **círculo rojo (inestable)**, debes elegir esa opción.

## 4. FASE DE RECOMPENSAS (p.43)






- Gana las **recompensas** de los encuentros exitosos. Incrementa el **dial de PE**, si has ganado alguno.
- Si el encuentro fue en , cada jugador gana 2 , haya sido éxito o fracaso.
- **Desentrena** habilidades y líneas de habilidad (opcional).
- **Mejora a tu aventurero** (normalmente gastando PE). Compra nuevos dados de habilidad, aumenta recuperación, aumenta  o aumenta un atributo.
- Haz el seguimiento del **progreso de misiones**, apuntando lo necesario en el **diario de campaña**.

## 5. FASE DE FIN DEL DÍA (p.45)




- Activa **efectos provinciales:** si el grupo tuvo un encuentro pacífico, mira el icono de la trasera de la carta de encuentro. Si no, roba 1 carta de encuentro pacífico y mira ahí el icono y devuélvela al fondo de su mazo. Mira en la guía provincial lo que hace el icono (o no icono) en la provincia.
- **Descanso de los aventureros:**
  - **Cúrate X y recupera X dados del contador de agotamiento** dependiendo de la dificultad (**Aprendiz, 2; Adepto, 1; Experto** como en Adepto, pero cada aventurero descarta 1 objeto para hacerlo. Si descartas 1 consumible, resuelves su efecto antes de hacerlo).
  - **Intercambia objetos** entre los aventureros (opcional).
  - Puedes elegir usar la **Ayuda del gremio (hoja 3 o p.51)**.

## ICONOGRAFÍA






### Resolviendo habilidades:

-  Casilla activa
-  Contador de agotamiento
-  Drenado
-  Instantáneo
-  Estado





### Líneas de habilidad

-  Tenacidad
-  Puntos de experiencia
-  Aventurero, grupo





### Formas de combate:

-  Arma pesada
-  Arma ligera
-  A distancia
-  Mágica
-  Defensiva




### Estableciendo objetivos:

-  2 aventureros
-  Quien tenga más PS
-  Quien tenga menos PS
-  Todos en rango






### Señales de mapa:


-  Inestable
-  Conflicto
-  Pacífico
-  Ciudad

### Tipos de encuentro:




-  Enfrentamiento
-  Exploración
-  Pacífico

### Exploración:

-  Hexágono de conexión (puerta)
-  Fragmento de cielo
-  Enemigo
-  Objeto común
-  Objeto legendario

-  Subtipos de objetos

### Tipos de enemigo:

-  Humanoide
-  Bestia
-  Daedra

# ETAPAS DE LA CAMPAÑA

## 1. INICIO DE LA SESIÓN

- Los **aventureros empiezan todas las sesiones limpias**, con todos los PS y sin bonus PS, 0 tenacidad, sin dados drenados y nada en el contador de agotamiento (mantienes objetos y PE guardados de la sesión anterior).
- Elige la **dificultad**. No tiene que ser la misma en todas las sesiones.
- **Rehaz todos los mazos** de cartas (📁, 📁, misiones secundarias, 📁, encuentros) como en la preparación inicial. Lo único que **no se reinicia** son las líneas de habilidades y los dados, los objetos obtenidos, los PE guardados y la estadística de agotamiento.
- Lee la **misión de gremio inicial** en la guía provincial (Axx). Pon el marcador de grupo en la localización de ciudad inicial en el mapa.
- **Día 1:** debes hacer 1 encuentro de ciudad en la ciudad inicial, no hay fase de movimiento.
- **Sesión final (sesión 3):** tiene sus propias reglas (ver guía provincial).

## 2. PROGRESO A LO LARGO DE LA SESIÓN

- Sobre todo céntrate en la **misión de gremio**. Progresa en ella según detalla la guía provincial.
- **Viaja a localizaciones** 🗺, 🗺 y 🗺 para completar misiones (secundarias o de gremio), para ganar PE y objetos.
- Coge **misiones secundarias** en ciudades y complétalas para ganar PE.
- **No es obligatorio completar las misiones secundarias** y se pueden descartar. Se pueden tener un **máximo de 4** a la vez.
- **Gana objetos:** cada aventurero puede tener hasta **4 preparados** y hasta **8 en la mochila**, pero solo **8 objetos en total**. Puede cambiar entre preparados y mochila en la **Fase de fin del día** o en **Inicio de batalla**.
- **Durante la batalla**, solo se pueden usar **objetos preparados**. En otros momentos puedes usar objetos que estén preparados o en la mochila.
- Cuando ganas **1 objeto nuevo**, incluso durante la batalla, puedes ponerlo preparado y mover otro a la mochila.
- Puedes tener **varios 🗡 preparados**, pero debes elegir **cuál utilizar en cada paso de Activar**.
- Solo puedes tener **1 🗡 con 1 rasgo particular** (parte del cuerpo).
- 🗡 y 🗡 pueden ser **sobrecargados** (se activa tanto la habilidad de sobrecarga como la normal). Después, **se descarta**.

## 3. FINAL DE SESIÓN

- **Completa con éxito la misión de gremio** antes del final del **día 12**, si no **pierdes** la sesión y la campaña.
- Completa la **Fase de recompensas de día**, pero salta la de fin del día.
- **Sesión 1:** lee el epílogo de la misión de gremio. De las opciones, elige la misión de sesión 2 para determinar la provincia y gremio.
- **Sesión 2:** lee el epílogo de la misión de gremio para introducir la sesión final. La provincia será la misma que en la sesión 2.
- **Descarta todas las misiones secundarias incompletas.**
- Descarta todas las cartas apartadas que tengan efectos duraderos y tacha cualquier efecto duradero anotado. **Salvo que se diga lo contrario, los efectos duraderos solo duran 1 sesión.**
- Descarta cualquier **carta de mascota** que tenga fichas de PS encima.
- Descarta cualquier **carta activa de encantamientos y los objetos gastados** (por ejemplo, pociones usadas). Cualquier otra carta de objeto se mantiene.
- Tablas de **RE para el final de sesión:**

Valores de dificultad de RE para la sesión 1

Dificultad	1 jugador	2 jugador	3 jugador	4 jugador
Aprendiz	13 (13 PE)	26 (13 PE)	42 (14 PE)	56 (14 PE)
Adepto	16 (16 PE)	32 (16 PE)	48 (16 PE)	64 (16 PE)
Experto	18 (18 PE)	36 (18 PE)	54 (18 PE)	72 (18 PE)

Valores de dificultad de RE para la sesión 2

Dificultad	1 jugador	2 jugador	3 jugador	4 jugador
Aprendiz	27 (27 PE)	52 (26 PE)	90 (30 PE)	120 (30 PE)
Adepto	29 (29 PE)	58 (29 PE)	96 (32 PE)	128 (32 PE)
Experto	33 (33 PE)	64 (32 PE)	102 (34 PE)	132 (33 PE)

Valores de dificultad de RE para la sesión 3 (final)

Dificultad	1 jugador	2 jugador	3 jugador	4 jugador
Aprendiz	32 (32 PE)	62 (31 PE)	96 (32 PE)	128 (32 PE)
Adepto	34 (34 PE)	68 (34 PE)	102 (34 PE)	136 (34 PE)
Experto	37 (37 PE)	74 (37 PE)	111 (37 PE)	152 (38 PE)

## 4. SESIÓN FINAL (p.51)

- **Cada provincia tiene sus propias reglas** para la sesión final y las puedes ver en la guía provincial correspondiente. Debes completar la sesión final para ganar la campaña.
- **Fase de movimiento:** salta la fase de mover al grupo.
- **Fase de fin del día:** salta el paso de activar efectos provinciales, a no ser que te digan lo contrario.

### AYUDA DEL GREMIO (p.51) – Sesiones 1 y 2, solo 1 vez por Campaña

- El grupo puede usarla durante 1 batalla al final de la ronda o durante el paso de descanso de Fase de fin del día. Cuando se utiliza, todos los aventureros (incluyendo los derrotados), inmediatamente:
- **Se curan todos los PS, se quitan toda la fatiga ligera, la extenuación, los estados y los dados de habilidad drenados. Pueden recuperar los dados del contador de agotamiento.**
- **Roban 1 📁 y 1 📁** y se quedan ambos, siguiendo las restricciones normales de inventario (4 preparados, 4 en la mochila).
- Adicionalmente, el grupo gana los siguientes **beneficios**, dependiendo de cuándo hayan utilizado la ayuda del gremio:
- **Durante un combate:** el grupo puede poner el contador de rondas en el nº que quiera, y los aventureros derrotados que sean revividos son desplegados en cualquier hexágono desocupado.
- **Durante la Fase de fin del día:** el grupo puede mover inmediatamente su marcador de grupo hasta 6 hexágonos en el mapa provincial. Después de resolverla, debéis añadir a vuestro diario de campaña la **palabra clave «Ayuda del gremio»**, en el apartado «Palabras clave mayores» de la sesión actual. Después de hacerlo, no podéis ganar la palabra clave de la misión de grupo de esta sesión.

# PREPARACIÓN INICIAL

## 1. COMPONENTES (p.12)

- **Elige 1 provincia**, coloca su **mapa provincial** y su **guía provincial**.
- Mete todos los **enemigos generales y específicos de esa provincia en sus bolsas**.
- Mete las **líneas de habilidad en su bolsa**. Si juegas en solitario, quita las duplicadas.
- Crea los **mazos de sucesos**:
  - **Mazo de sucesos pacíficos (azul)**: baraja las 8 cartas específicas de sucesos pacíficos + 4 cartas generales de encuentros pacíficos aleatorias.
  - **Mazo de sucesos conflictivos (rojo)**: baraja las 8 cartas específicas de sucesos conflictivos + 4 cartas generales de encuentros conflictivos aleatorias.
- **Mazo de Exploración (👁️)**:
  - Aparta cualquier **carta especial con la etiqueta «ES-»** (se explica cómo y cuándo usarlas en la guía provincial).
  - **Mazo de 👁️**: baraja todas las cartas de 👁️ generales + el resto de cartas asociadas a provincia.
- **Mazo de misiones secundarias**: baraja las cartas de misiones secundarias.
- **Mazos de objetos**: baraja por un lado todos los 📦 y por otro los 📦 para formar 2 mazos.
- Pon el dial de **PE de grupo a 2** (1 si estás haciendo el escenario inicial «Fuga de la cárcel») y deja el **dial de Día sin iniciar** (a 1).

## 2. CREA LOS AVENTUREROS (p.13 y p.19)

- Selecciona el **nivel de dificultad: Aprendiz, Adepto, Experto**.
- **Cada jugador** elige lo siguiente:
  - **Hoja de raza y su ficha** correspondiente.
  - **Hoja de línea de habilidad de Combate y el marcador circular de Combate**.
  - **Hoja de línea de habilidad inicial, su marcador circular y sus 2 primeros dados** de nivel 1.
  - **Tablero de aventurero**, añadiendo:
    - Mira tu hoja de raza y añade, según los valores que indique, **el marcador circular de Salud, los cuadrados de Aguante y Magia y el nº de dados de Combate**, en posiciones a tu elección.
    - Las **fichas de PS** correspondientes debajo de la ficha del aventurero.
    - **1 clavija en el marcador de agotamiento** (con el valor indicado en la hoja de raza).
    - **1 clavija en PE y tenacidad** a 0.
    - **1 clavija en una forma de combate** (elige la que quieras, pero intenta coger la que sea adecuada para tu línea de habilidad inicial).
  - **Elige 1 hoja de clase**. Si quieres limitar la elección, juega el escenario «Fuga de la cárcel».

## 3. ELIGE 1 MISIÓN DE GREMIO (p.13)

- **Coge aleatoriamente 3 cartas de gremio**. Mira la **descripción corta de cada 1** y, si quieres, el resumen de sesión de cada misión de la guía provincial (complejidad y descripción general de la misión). **Elige solo 1 gremio**.



Adaptación oficial usando la terminología de la versión en español.

Elba Rosado Mayayo – elbarm87@gmail.com