



Bienvenido a Gloomhaven!

Este juego es totalmente cooperativo, y los jugadores trabajan juntos para navegar a través de una campaña de escenarios.

No lo jugarás todo de una vez, pero se puede guardar fácilmente al final de cualquier escenario.

El objetivo de este libro es guiarlo paso a paso a través de los primeros cinco escenarios de esta campaña, después de lo cual debe tener todas las herramientas para continuar con el resto de la campaña.

Se recomienda que juegue mientras lee este libro.



Cada vez que veas este icono a un lado, el texto te indicará que hagas algo en el juego.

Comencemos por sacar el Libro de escenarios. Su portada contiene la introducción a la historia de esta campaña y lo dirigirá a desbloquear el escenario 1.

Cada escenario está destinado a ser jugado hasta que se complete con éxito, y luego los jugadores pasarán a un nuevo escenario.

Jugar a través del escenario 1 desbloqueará el escenario 2 y así sucesivamente.

Ahora, lea la portada del Libro de escenarios y consulte las "Reglas del escenario 1" aquí en la p. 3 cuando el Libro de escenarios se lo indique.

Para empezar, quizás hayas notado esto en el Libro de escenarios:

New Location: Roadside 1 bush (B1)

Esto significa tomar la primera calcomanía de la hoja de calcomanías y colocarla en el cuadro B1 del tablero del mapa de la ciudad, de modo que la obra de arte se alinee.



El tablero del mapa de la ciudad es una forma de ver qué escenarios están disponibles para que juegues. Por el momento, solo está disponible el Escenario 1, pero a medida que avanza en la campaña, se abrirán más opciones. Sin embargo, coloque el tablero del mapa de la ciudad a un lado por ahora.

Antes de entrar en el Escenario 1, cada jugador debe decidir qué personaje va a interpretar. Hay cuatro personajes disponibles, lo que permite que hasta cuatro jugadores participen en el juego.

Juego de un solo jugador

Si está jugando el juego solo, deberá controlar dos personajes separados. Tenga en cuenta que esta es una experiencia más compleja. Si hay dos o hasta cuatro jugadores, es muy recomendable que cada jugador controle a un solo jugador.

Para elegir qué personaje jugar, busque las cajas grandes y pequeñas con los cuatro iconos de caracteres y seleccione el contenido:



Hay figuras de los personajes en las cajas pequeñas y las cajas grandes contienen tapetes de personajes con ilustraciones en el frente y una descripción del personaje en el reverso. Una vez que se eligen los personajes, los jugadores deben reclamar la figura y el tapete de su personaje, **la ficha de orden de iniciativa rectangular** de la bolsa con cierre de su personaje, **un dial de puntos de golpe** de la caja del juego, **una baraja de cartas más pequeñas sin advertencia** y las **primeras siete cartas de la cubierta más grande** sin advertencia. Estos mazos de cartas se encuentran en la caja grande del personaje. De las siete cartas tomadas de ese mazo, **una es una carta de referencia de jugador** y **seis son cartas de habilidad con una "A"** en la corona debajo del título. Los dos mazos con advertencias, junto con el resto del otro mazo grande, el panel de la hoja de personaje y la tira de fichas de personajes circulares, deberían permanecer en la caja por ahora.



Configuración del área de juego:

Usando estos materiales de personaje y otros componentes, ahora configuraremos el Escenario 1. Cada jugador debe colocar su tapete de personaje, referencia de jugador, seis cartas de habilidad de nivel "A", mazo de modificadores de ataque (el mazo de cartas más pequeñas) y dial de puntos de golpe, en frente de ellos.



El lado rojo del cuadrante debe colocarse en el número rojo debajo del "1" blanco en la parte inferior de su alfombrilla de caracteres.



El lado azul de este dial debería ignorarse por ahora. La ficha de orden de **iniciativa del personaje** debe colocarse cerca del centro de la mesa.



Abra el Libro de escenarios en el Escenario 1 y colóquelo en el centro de la mesa.

Este libro muestra el mapa del escenario, que consiste en una serie de hexágonos (hexágonos) donde se desarrollará el escenario.

Cada jugador ahora puede colocar la figura de su personaje en cualquiera de los iconos de hexágono inicial en el Libro de escenarios, sin que dos personajes estén ocupando el mismo hexágono.



Saque de la bolsa con cierre de los monstruos "Vermiling Raider" las figuras de cartón, la tarjeta de estadísticas cuadrada grande y la ficha de orden de iniciativa, que se puede colocar con los demás.

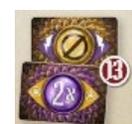
Las tarjetas más pequeñas no son necesarias en este escenario. Inserte la tarjeta de estadísticas en uno de los sobres de 6 secciones de la caja de modo que se muestre el área con el "1" en la esquina superior izquierda y colóquela junto al Libro de escenarios.



Toma la bandeja de plástico para fichas y colócala junto al Libro de escenarios.



También toma la otra baraja de 20 cartas de modificador de ataque etiquetadas como "M" de la caja del juego (12) y colócala junto a la carta de estadísticas de monstruo; no incluyas ninguna carta de Maldición o Bendición (13).



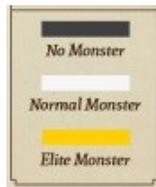
Este es el mazo de modificadores de ataque de los monstruos. Baraja este y todos los mazos de modificadores de ataque de personajes antes de iniciar cada escenario.

Ahora coloque los monstruos de pie en los soportes de plástico blanco y dorado que se encuentran en la caja del juego y complete el mapa en el

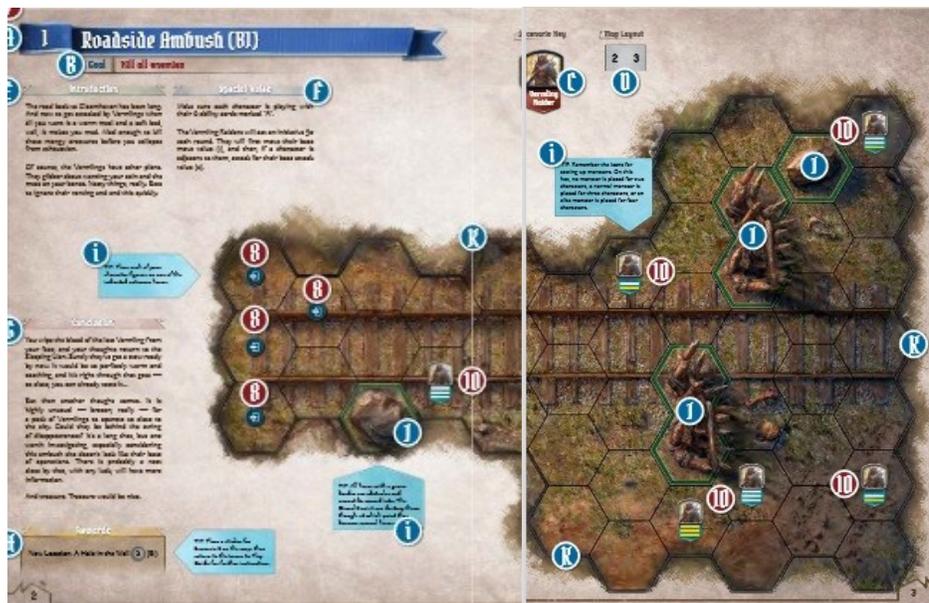
Características del libro de

Libro de escenarios siguiendo estas reglas:

1) Este icono muestra qué tipo y rango de monstruo debe establecerse en este hexágono específico. Hace referencia a la primera fila para dos personajes/jugadores, la fila del medio para tres personajes y la fila inferior para cuatro personajes.



2) Un icono negro significa que no se debe colocar ningún monstruo para ese recuento de caracteres, blanco significa que se debe colocar un monstruo normal (de pie con un soporte blanco) y dorado significa que se debe colocar un monstruo de élite (de pie con un soporte de oro). Cada persona de pie tiene un número. Este número debe ser aleatorio al configurar los.



escenarios

A) Número de escenario, título y ubicación del tablero del mapa de la ciudad, para facilitar la referencia.

B) Objetivo del escenario. Cuando esto se logra, el escenario se completa con éxito.

C) Clave de escenario, que enumera qué monstruos y qué fichas de la bandeja de fichas se necesitarán para configurar el mapa. En este caso, todo lo que se necesita son los Vermling Raiders.

D) Diseño del mapa. Para este escenario, esto solo muestra que la extensión de dos páginas en el libro de escenarios es suficiente. Los escenarios futuros también pueden mostrar que se necesita una página separada del Libro de escenarios complementario.

E) Texto de introducción, leer antes de comenzar el mapa

F) Reglas especiales del mapa, leer después de la introducción, le brinda información adicional que no viene en las reglas normales.

G) Texto de conclusión. No lea esto hasta que el escenario se haya completado con éxito.

H) Recompensas por completar con éxito el escenario. Lea esto después de la conclusión.

I) Consejos y recordatorios de reglas. Léalos según sea necesario durante el escenario.

J) Obstáculos en el mapa, representados por un borde verde. No se puede pasar por hexágonos de obstáculos.

K) Pared en el mapa. Los hexágonos de cada escenario están contenidos dentro de una línea de borde oscura y gruesa. Estas líneas son las paredes del escenario y no se pueden cruzar.

Jugando el juego

Ahora que el juego se ha configurado correctamente, ¡podemos empezar a jugar! El juego dentro de un escenario se divide en una serie de rondas. En cada ronda, todos los jugadores seleccionarán las cartas de habilidad que les gustaría jugar.

Las cartas elegidas determinarán el “orden de iniciativa”, que es la secuencia en la que los personajes y monstruos realizarán sus turnos. Una vez que todas las figuras (personajes y monstruos) del mapa hayan tomado su turno, la ronda terminará y comenzará una nueva ronda.

Cada jugador ahora seleccionará de forma privada y simultánea dos cartas de habilidad para su mano de seis cartas para jugar boca abajo en el frente de ellos.

Hay que tener en cuenta que estas dos cartas determinaran sus acciones en su turno, siempre se elige la parte de arriba de una, y la parte de debajo de otra para sus acciones.

Durante este paso, los jugadores pueden hacer declaraciones generales sobre sus acciones para la ronda y discutir la estrategia, pero no pueden mostrar a otros jugadores sus cartas ni dar información específica sobre ningún valor numérico o título de la carta.

De las dos cartas elegidas, una se selecciona como carta de iniciativa, que determinará la iniciativa del personaje (orden en la ronda), basándose en el valor de iniciativa en el centro de la carta, donde los números más bajos van primero. La carta de iniciativa debe colocarse boca abajo debajo de la otra carta de modo que, cuando ambas cartas se den la vuelta y se revelen, ahora sea la carta de arriba y el valor de iniciativa sea visible.



Cada ronda sigue el mismo orden:

- 1.- Selección de cartas
- 2).- Orden de iniciativa
- 3).- Turnos de personajes y monstruos
- 4).- Final de la ronda

Una vez que el turno del personaje llega en el orden de iniciativa, llevará a cabo su turno realizando la acción superior de una de sus cartas y la acción inferior de la otra carta en el orden que deseen.

Aún no hemos cubierto los detalles de cómo funcionan todas las acciones, pero las descripciones de texto sin formato en los cuadros azules de la tarjeta deberían darle una mejor idea de su función. Si no está seguro de qué cartas elegir, pruebe estas sugerencias para cada personaje:

Hatchet	Demolitionist
<i>Center Mass</i> <i>Double Throw</i>	<i>One-Two Punch</i> <i>Knock Out the Support</i>
Voidwarden	Red Guard
<i>Suggestion</i> <i>Wicked Scratch</i>	<i>Blinding Sickle</i> <i>Shocking Advance</i>

Sin embargo, elegir cuál de las dos será tu carta de iniciativa depende de ti. La ronda se actuará de baja a alta iniciativa y, de acuerdo con las reglas especiales para este escenario, los monstruos actuarán con la iniciativa 50, por lo que la decisión a tomar es si quieres ir antes que los monstruos (número menor) o después de los monstruos (número más alto).

Ignora los íconos en el centro a la izquierda de las cartas por ahora. Estos se discutirán en el escenario 2.

Orden de iniciativa

Una vez que todos los jugadores hayan seleccionado sus cartas, voltee las cartas de cada personaje para revelar la iniciativa.

Determine el orden de iniciativa comparando el valor de la carta de cada personaje y la iniciativa de los monstruos (siempre será 50 para el escenario 1). Luego, organice las losetas de orden de iniciativa de menor a mayor en función de cada una de estas iniciativas.

Si hay un empate entre cualquier personaje y monstruo, el personaje va primero. Si hay un empate entre dos personajes, el desempate es el valor de iniciativa de su segunda carta.

Entonces estará listo para realizar la ronda, comenzando con la primera figura en el orden de iniciativa, la que tiene la iniciativa más baja.

Turno de los personajes

Una vez que se establece el orden de iniciativa, cada figura recibirá un turno en ese orden. En el turno de un personaje, realizará una acción superior y una acción inferior de cada carta elegida.

No pueden realizar dos acciones superiores o dos acciones inferiores.

Su elección de qué carta usar para su iniciativa ya no importa. **Pueden usar cualquiera de las cartas primero**, ya sea para su acción superior o inferior. Una acción (la mitad completa de una carta) debe realizarse en el orden escrito, y luego la carta se coloca en la pila de descarte del personaje, en el lado izquierdo de su tapete de personaje.

Las acciones pueden estar compuestas por múltiples habilidades, con cada habilidad separada por una línea de habilidad (línea de puntos). **Se puede omitir cualquier habilidad o acción.**

Ahora discutiremos los posibles tipos de habilidades para que el primer personaje del orden pueda tomar su turno:



Una habilidad de "Mover X" permite que una figura se mueva hasta X hexágonos. **La figura no tiene que usar todos los puntos de movimiento cuando realiza una habilidad de movimiento.** Las figuras pueden moverse a través de sus aliados (personajes a través de personajes, monstruos a través de monstruos), aunque el movimiento nunca puede terminar en un hexágono ocupado (un hexágono con otra figura). Las figuras no pueden atravesar enemigos, obstáculos o paredes.



Una habilidad de "Ataque X" permite que una figura cause que un enemigo objetivo dentro de su alcance sufra una cantidad de daño base "X". Las figuras no pueden atacar a sus aliados a menos que se especifique lo contrario. Hay dos tipos de ataques: a distancia y cuerpo a cuerpo.



Los ataques a distancia se indican con un "Rango X" **escrito debajo del ataque**, lo que significa que un enemigo dentro de "X" hexágonos del atacante puede ser el objetivo del ataque. El ataque de alcance no puede atravesar una pared. Si la palabra "Alcance" no se usa debajo de un "Ataque", el ataque se considera cuerpo a cuerpo, lo que significa que solo puede apuntar a enemigos adyacentes a menos que se especifique lo contrario.



La principal diferencia entre los ataques a distancia y cuerpo a cuerpo, es que, **si un ataque a distancia tiene como objetivo a un enemigo adyacente al atacante, el ataque gana Desventaja** (ver Ventaja y Desventaja a continuación).

Ventaja y desventaja

Algunos efectos, como las condiciones de la página siguiente, pueden hacer que un ataque obtenga ventaja o desventaja.

Si un ataque tiene Ventaja, el atacante roba dos cartas de modificador de ataque y aplica la que sea mejor.

Si un ataque tiene Desventaja, el atacante roba dos cartas y aplica la que sea peor.

Un ataque no puede tener múltiples instancias de Ventaja o Desventaja, y si un ataque tiene Ventaja y Desventaja, se cancelan entre sí.

Si se realiza un ataque a distancia sobre un enemigo adyacente, el ataque gana Desventaja.

Cartas modificadoras de ataque

Cada vez que una figura realiza un ataque, la figura debe voltear una carta de su mazo de modificadores de ataque por cada objetivo por separado para modificar el ataque.

1) Se debe sumar o restar un valor numérico del valor de ataque.

2) Una carta 2X significa que el valor de ataque debe duplicarse.

3) Una carta  significa que el ataque no causa daño.

4) Las cartas 2X y  también tienen un símbolo de barajar, lo que significa que, si alguna de ellas se revela, se debe barajar todo el mazo al final de la ronda.



Cada personaje tiene su propio mazo de modificadores de ataque, y los monstruos comparten colectivamente un mazo.

En el escenario 1, cada mazo es el mismo y consta de 20 cartas: seis +0, cinco -1, cinco +1, uno -2, uno +2, uno X2 y uno .

Dañar y matar monstruos

Después de que se realiza un ataque y se calcula el valor de ataque final (modificado primero por cualquier bonificación y luego por la carta modificadora de ataque) esa cantidad de daño es sufrida por el objetivo. En el caso de que un monstruo sufra daño, coloque fichas de daño igual a la cantidad sufrida en el sobre de estadísticas en la sección correspondiente al número en el soporte del monstruo.



Si hay suficientes fichas de daño para igualar o superar el valor máximo de puntos de golpe del monstruo, el monstruo muere y se elimina del mapa. Todas las fichas en la sección del sobre de estadísticas del monstruo se devuelven a la bandeja.

Línea de visión

Cuando una figura es el objetivo de una habilidad, la figura atacante debe tener una línea de visión clara hacia el objetivo para poder realizar la habilidad.

Esto se establece si se puede trazar una línea desde cualquier parte del hexágono de la figura del atacante hasta cualquier parte del hexágono del objetivo sin tocar una línea de pared.

Solo las paredes bloquean la línea de visión. Los obstáculos y otras figuras no bloquean la línea de visión.

Las siguientes reglas, hasta "turnos de monstruos" en la página siguiente son para efectos de personajes más situacionales. Siéntete libre de comenzar a tomar turnos de personajes ahora y simplemente vuelve a consultar aquí cuando sea necesario. Luego, continúe con los "turnos de monstruos" en la página siguiente cuando aparezca la iniciativa 50 en el orden en que el monstruo actúe, si aún no lo ha hecho.

Objetivo

Algunos ataques van seguidos de un "Objetivo X", lo que significa que el atacante puede apuntar a un número "X" de enemigos diferentes dentro del alcance del ataque. **No es posible apuntar al mismo enemigo con múltiples ataques de la misma habilidad.** Para cada ataque por separado realizado, se voltea una carta de modificador de ataque por separado.

Condiciones

Las condiciones pueden aplicarse como su propia habilidad o como el efecto de un ataque. **Incluso si un ataque no causa daño, las condiciones aún se aplican.** Hay cuatro condiciones aplicables al escenario tres negativas y una positiva.

Si se aplica una condición a un personaje, coloque la ficha correspondiente en la sección inferior izquierda de su tapete de personaje. Si se aplica una condición a un monstruo, coloque la ficha en el sobre de estadísticas en la sección correspondiente al número en el soporte del monstruo. Estas cuatro condiciones permanecen en el objetivo hasta el final del siguiente turno completo del objetivo, que podría ser en la misma ronda o en la ronda siguiente si ya tuvo un turno en esta ronda.

Sufrir daño

Algunas habilidades hacen que las figuras sufran daños sin que se realice un ataque. Este daño no se modifica y no se ve afectado por la línea de visión.

Condiciones negativas:



Inmovilizar: la figura no puede realizar ninguna habilidad de movimiento.



Aturdir: la figura no puede realizar ninguna habilidad, incluidos moverse o atacar.



Muddle: Todos los ataques de la figura obtienen Desventaja.

Condición positiva:



Fortalecer: todos los ataques de la figura obtienen ventaja.

Curar



Una habilidad de "Curar X" permite que una figura cause que un aliado dentro del rango especificado o ellos mismos se curen "X" cantidad de daño. Los personajes curan el daño girando su dial de puntos de golpe (el lado rojo) hacia arriba esa cantidad. Una figura no puede curar por encima de su valor máximo de puntos de golpe.

Concesión de acciones

LaGuardiana del Vacío (Voidwarden) tiene habilidades que otorgan acciones a otras figuras, tanto aliados como enemigos. El texto inicial de dicha habilidad especifica a quién se le otorga la acción como efecto objetivo, y luego se detalla la acción otorgada, donde se aplican todas las reglas normales de ataque y movimiento. Si a una figura se le concede una acción de ataque, la figura usa su propio mazo de modificadores de ataque, a menos que se especifique lo contrario. **Una figura a la que se le concede una acción no toma otro turno**; está realizando la acción en el turno del Guardián del Vacío.

Yo mismo

Algunas habilidades especifican al objetivo como "Yo mismo". Esto significa que la figura que usa la habilidad es el único objetivo posible.

Destruyendo obstáculos

La demolicioncita tiene habilidades que hacen que un obstáculo dentro de un rango específico sea destruido, haciendo que los hexágonos del obstáculo destruido ahora sean transitables. Tenga en cuenta que algunos obstáculos ocupan más de un hexágono, dependiendo del número de hexágonos que rodee el borde verde.

Cuando se destruye un obstáculo, coloque fichas de destrucción en cada hexágono del obstáculo destruido, incluso si el hexágono está fuera de alcance, para indicar que ahora son hexágonos transitables normales.



Turno de monstruo

En la iniciativa 50, los Vermling Raiders ahora actuarán. Cualquier conjunto de monstruos actuará siempre con la misma iniciativa. **Cualquier monstruo de élite actuará primero, en orden numérico estándar, y luego actuará cualquier monstruo normal, también en orden numérico.** Cuando un monstruo actúa, realiza su turno completo antes de que actúe el siguiente.

Los detalles de cómo un monstruo lleva a cabo su turno se describen en la página siguiente y se pueden hacer referencia según sea necesario, pero la versión corta es que el monstruo moverá su valor de movimiento base (1) hacia el personaje más cercano y luego atacará con su valor de ataque base (2) si están adyacentes a ese personaje. Estos valores se muestran en la tarjeta de estadísticas del monstruo, que se muestra a continuación.

Cartas de estadísticas de monstruo

La tarjeta de estadísticas de monstruos es un depósito importante de información para los monstruos con los que estás luchando. Estos se deslizan en sobres de estadísticas de modo que solo se muestra un grupo de estadísticas.



El set incluye:

- 1) Nombre del monstruo
- 2) Nivel del monstruo. Establezca esto en "1" para todos los escenarios discutidos en este libro, pero aumentará a medida que los personajes se vuelvan más poderosos.
- 3) Estadísticas para monstruos normales (blancos)
- 4) Estadísticas de monstruos de élite (oro).
- 5) El valor máximo de puntos de golpe del monstruo, es la cantidad de daño que necesita sufrir para morir.
- 6) El valor de movimiento base del monstruo, es el número de hexágonos que puede mover en su turno.
- 7) Valor de ataque base del monstruo, es el valor

que usará al atacar.

Enfoque de monstruo

Antes de que un monstruo haga algo en su turno, el monstruo se centrará en un personaje específico para atacar.

El enfoque será el personaje contra el que el monstruo puede realizar su ataque usando la menor cantidad de movimiento.

En el Escenario 1, los monstruos solo atacan desde la adyacencia, por lo que el monstruo encontrará el camino más corto posible para acercarse a un personaje, y luego ese personaje se convertirá en el foco. Si un personaje ya está adyacente al monstruo, entonces ese personaje se convierte en el foco y no es necesario encontrar un camino.

Si se puede alcanzar a varios personajes en el mismo número de movimientos, el monstruo se enfoca en el anterior en el orden de iniciativa, si es primer turno, en el personaje de iniciativa más baja.

No importa si el monstruo no puede llegar al final de su camino este turno, el monstruo seguirá centrándose a ese personaje. El enfoque tampoco requiere línea de visión.

Es posible que un monstruo no encuentre un foco porque no hay hexágonos válidos a los que pueda moverse para estar adyacente a cualquier personaje. En este caso, el monstruo no se mueve ni ataca.

Movimiento de monstruo

En este escenario, una vez que el monstruo tiene un enfoque, se moverá para acercarse a su enfoque. Si el monstruo no puede acercarse a su foco, ya sea porque ya está adyacente o porque hay otro monstruo en su camino, entonces no se moverá. Si alguna vez es ambiguo dónde se moverá un monstruo porque tiene múltiples opciones igualmente viables, los jugadores deciden qué opción tomar.

Ataque de monstruo

En este escenario, una vez que el monstruo se haya movido, si ahora está adyacente a su foco, atacará su foco. Lo hace de la misma manera que atacan los personajes, con su valor de ataque base modificado por una carta de modificador de ataque volteada del mazo de modificador de ataque de monstruo. El personaje objetivo sufre esta cantidad de daño.



Ejemplo: Aunque el Hatchet (a) está físicamente más cerca del monstruo (1), el monstruo puede acercarse al demolicionista (b) en menos puntos de movimiento (2 en lugar de 4), por lo que el monstruo se concentra en el demolicionista.

Cada vez que un personaje sufre daño, reduce su valor actual de puntos de golpe en esa cantidad girando su dial de puntos de golpe. Si un personaje alguna vez llega a "0" en su dial de puntos de golpe, se agota inmediatamente. Su figura se elimina del mapa y ya no pueden participar en el juego hasta el final del escenario.

Agotamiento

El agotamiento no significa la muerte. Los personajes siempre se actualizarán completamente al final de un escenario, incluso por agotamiento, pero un personaje exhausto ya no puede influir en el escenario actual de ninguna manera. **Además, si todos los personajes se agotan, el escenario se pierde.**

En este punto, juega los turnos de los monstruos y los turnos de los personajes restantes en el orden de iniciativa, luego lee la siguiente sección una vez que cada figura haya tomado un turno.

Una vez que se alcanza el final del orden de iniciativa y todas las figuras han tomado su turno en una ronda, la ronda terminará.

En este momento, si algún mazo de modificadores de ataque ha mostrado una carta con un icono de barajar , baraja su pila de descarte de nuevo en el mazo.

Continúe y juegue las siguientes dos rondas (selección de cartas, orden de iniciativa, turnos de personajes y monstruos, final de ronda), pasando por el resto de sus cartas. Cuando se quede sin cartas en su mano al final de la tercera ronda, consulte la sección final de las reglas del Escenario 1 a continuación para aprender cómo recuperar sus cartas.

Descanso corto

Al final de la tercera ronda, todas tus seis cartas de habilidad deberían estar en tu pila de descarte y tendrás que recuperarlas para seguir jugando. Puede recuperar cartas de su pila de descarte con un breve descanso. Si un personaje tiene al menos dos cartas en su pila de descarte (no solo si su mano está vacía), puede realizar un breve descanso al final de una ronda.

Cuando un personaje descansa brevemente, toma todas las cartas de su pila de descarte, las baraja y coloca una al azar en el lado derecho de su tapete de personaje en su pila perdida. El resto de la pila de descarte se devuelve a la mano del personaje y la siguiente ronda se juega normalmente. **Siempre que un personaje prefiera quedarse con la carta que se perdió, puede sufrir 1 daño para perder una carta aleatoria diferente** de su pila de descarte, pero esto solo se puede hacer una vez por descanso corto.

Las cartas de la pila perdida de un personaje no se pueden devolver a la mano del personaje durante el resto del escenario. Todos los personajes deben tomar un descanso corto de inmediato

Necesita jugar dos cartas al comienzo de cada ronda, por lo que en dos rondas más, cuando solo le quede una carta de su mano de cinco cartas, tendrá que descansar un poco nuevamente.

Quedarse sin tarjetas

Con suficientes rondas, los personajes se quedarán sin cartas para jugar porque han perdido demasiadas por descansar. Si un personaje no puede jugar dos cartas al comienzo de una ronda porque no tiene al menos dos cartas en su mano, ese personaje se agota.

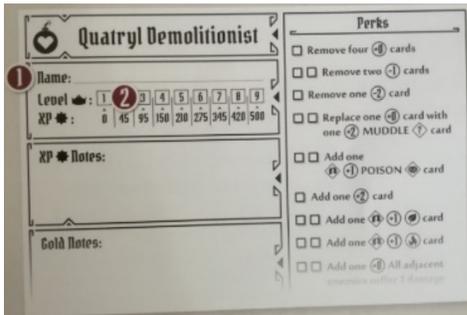
En este punto, sabes todo lo que necesitas saber para jugar hasta el final del escenario, que siempre concluirá al final de la ronda en la que se completó el objetivo (éxito) o todos los personajes se han agotado (fracaso). Suponiendo que tenga éxito, puede leer qué hacer una vez que se complete el escenario en la página siguiente. Si falla, consulte "Falla en un escenario".

Final del escenario 1

Hojas de personaje

Hojas de personaje ¡Felicitaciones por completar el escenario 1! Lea el texto de conclusión y las recompensas del escenario. Cuando veas una "Nueva ubicación" en la lista de recompensas, significa que debes colocar una nueva calcomanía en el tablero del mapa de la ciudad. En este caso, coloque la calcomanía para el escenario 2; debe coincidir con el arte de la sección B1.

En este punto, cada jugador debe tomar una hoja de personaje de su caja de personaje grande. Esta hoja representa el personaje con el que jugarás durante la campaña. Estamos a punto de hacer que las cosas sean permanentes, así que, si no estabas satisfecho con el personaje que interpretaste en el Escenario 1, esta es tu última oportunidad de cambiar a otra cosa. Siempre que esté satisfecho con su selección, ahora debe nombrar su personaje y escribirlo en el campo de nombre (1). También marca el "1" junto a "Nivel", ya que estás en el nivel 1 (2). Todas las demás áreas de la hoja de personaje se cubrirán en escenarios futuros.



Los jugadores ahora deben recuperar sus dos cartas de nivel "B" (etiquetadas debajo del título de la carta) de su mazo de cartas de habilidad, que se encuentran en la caja grande de tu personaje. Intercambia las dos cartas de nivel "B" por las dos cartas de nivel "A" del mismo nombre para que cada personaje tenga todavía seis cartas en su grupo de cartas disponible. Las dos tarjetas "A" nunca se volverán a utilizar. Algunas de estas cartas de nivel "B" pueden tener iconos o terminología desconocidos, pero se tratarán en las reglas del escenario 2.



Además, debido a que terminó con éxito el Escenario 1, marque el cuadro blanco en su etiqueta para indicar que está completo. No puede reproducir escenarios que haya completado previamente.

Por último, después de cada escenario, los personajes se actualizan por completo, recuperan todas sus cartas de habilidad, eliminan cualquier ficha de condición y devuelven su dial de puntos de golpe a su valor máximo de puntos de golpe, anotado en tu tapete de personaje debajo del "1" blanco, porque estás en el nivel 1

Ahora que ha registrado todo lo importante relacionado con el resultado del Escenario 1, puede continuar leyendo la página siguiente para comenzar a jugar el Escenario 2, o puede volver a poner todo en la caja para continuar la campaña en otro momento.

Lo más importante es poner todos los materiales pertinentes a tu personaje (hoja de personaje, mazo de modificadores de ataque y mano de seis cartas) en la bolsa con cierre con su ficha de orden de iniciativa, y vuelva a colocarla en la caja grande de personaje junto con su tapete de personaje.

Con el tablero del mapa de la ciudad modificado y todos tus personajes guardados, debería ser muy fácil retomar donde lo dejaste más tarde.

Sin embargo, si quieres seguir jugando, pasemos al escenario 2.....

Escenario 2

¡Y así, pasamos al escenario 2! Primero, comience pasando al Escenario 2 en el Libro de escenarios. Entonces, la configuración será básicamente la misma que la del escenario 1, con los siguientes cambios:

1) El mapa de requerirá una configuración adicional basada en los iconos que se describen a continuación.

2) Además de la carta de estadísticas, los cartones de enemigos y la ficha de orden de iniciativa de los Vermling rider, también necesitarás las cuatro cartas de habilidad etiquetadas como “Vermling rider básico”.



3) El grupo de cartas de habilidad disponibles de tu personaje ahora contiene cuatro cartas de nivel "A" y dos cartas de nivel "B".

Nuevas funciones de escenario

Fichas de dinero



Coloque una ficha de dinero en cada hexágono que muestre este icono. Las fichas de dinero se recolectan mediante saqueos, y cuando un personaje recolecta una ficha de dinero; muévela del mapa al tapete del personaje, donde se registrará al final del escenario.

Además de las fichas de dinero establecidas al comienzo del escenario, también se coloca una ficha de dinero cada vez que muere un monstruo, en el hexágono en el que murió. Las fichas de dinero solo se pueden saquear durante un escenario. Las fichas que quedan en el mapa al final de un escenario no se recolectan.

Losetas de trampa



Coloca una loseta de trampa en cada hexágono que represente este icono, luego coloca una ficha de 3 de daño encima de cada trampa. Cuando cualquier figura entra en un hexágono que contiene una trampa, la trampa se activa y se retira del mapa, y la figura sufre los 3 daños en la trampa. Las trampas no son obstáculos.

Fichas de tesoro



Coloca una ficha de tesoro en el hexágono que representa este icono. Al igual que las fichas de dinero, las fichas del tesoro se recolectan mediante saqueos. Cuando un personaje recolecta una ficha de tesoro, quítala del mapa, anota el número escrito en el icono (en el caso de este escenario, 14) y consulta la entrada para ese número en el Índice del tesoro en la contraportada interior del glosario de reglas. El personaje saqueador recibe inmediatamente esa recompensa. Al igual que las fichas de dinero, las fichas del tesoro deben recolectarse durante el escenario. No se obtienen automáticamente cuando se completa un escenario.

Puertas



Estos son hexágonos de puertas, designados por un borde azul. Las puertas separan diferentes habitaciones en un escenario. Solo los monstruos en la habitación en la que comienzan los personajes se configuran al comienzo de un escenario. Continúe y configure los monstruos para este escenario, pero no coloque ningún monstruo en los íconos que se muestran en la sección inferior, que es una habitación separada y no revelada.

Un personaje puede moverse a un hexágono de puerta como parte del movimiento normal y **se coloca una ficha de activación en la puerta para indicar que está abierta** y todos los monstruos en la sala recién revelada se configuran. A esto se le llama revelar una habitación. **Los monstruos instalados al revelar una habitación siempre actúan en la ronda en la que fueron instalados**, lo que se discutirá más adelante. Una vez que se revela la habitación, el personaje reanuda inmediatamente su turno, lo que incluye el uso de los puntos de movimiento restantes que puedan tener de la habilidad "Mover" que abrió la puerta. Hasta que se abre una puerta, se considera un muro a los efectos de la línea de visión y el movimiento de los monstruos.

Debido a que este escenario tiene dos salas separadas de monstruos, puedes comenzar una ronda hasta que no queden monstruos en una sección y avanzar a la otra. En ese caso, **no le des la vuelta a una nueva carta para los Vermling Raiders y simplemente toma turnos de personaje hasta que se abra la puerta**. Una vez que se revela la segunda habitación, si una carta de habilidad de monstruo no se ha volteado para los Vermling Raiders esa ronda, inmediatamente voltear una. De cualquier manera, si las iniciativas de los monstruos revelados son más bajas que las del personaje revelador, actúan inmediatamente después del turno de ese personaje, lo que significa que colocan su ficha de orden de iniciativa a continuación en el orden. De lo contrario, actúan normalmente en orden de iniciativa, y su ficha de orden de iniciativa puede colocarse en consecuencia.

Nuevas mecánicas de acciones

Acciones básicas



Es posible que hayas notado los pequeños iconos de ataque y movimiento en el centro a la izquierda de cada carta de habilidad. Estos indican que, en lugar de realizar cualquiera de las habilidades impresas en la parte superior o inferior de una carta, cualquier carta puede usarse para realizar un "Ataque2" como acción superior o un "Mover2" como acción inferior. La tarjeta siempre se descartará, independientemente de lo que esté impreso en el área principal.

Acciones perdidas



Algunas acciones en sus tarjetas de nivel "B" mejoradas ahora tienen el icono de pérdida en la esquina inferior derecha. Este icono significa que, si realiza la acción, la carta se colocará inmediatamente en su pila perdida en lugar de su pila de descarte. Estas son habilidades poderosas, pero debes tener cuidado al usarlas, ya que al hacerlo reducirás la cantidad de rondas que podrás jugar antes de que te agotes. Si no desea perder la carta, siempre puede realizar una acción básica con esa mitad de la carta, o saltarse la acción por completo y descartar la carta sin ningún efecto.

Saqueo



Los personajes tienen dos formas de saquear fichas de dinero y tesoros. Primero, al final del turno de cada personaje, ese personaje saquea automáticamente su hexágono actual. En segundo lugar, algunas cartas contienen una habilidad "Loot  X", que permite a una figura saquear su hexágono actual y todos los hexágonos dentro de "Rango X" de ellos. Entonces, una habilidad de "Loot  1" permitiría a la figura recoger todas las fichas de dinero y fichas de tesoro en su hexágono y cada hexágono adyacente.

Efectos de área

Algunos ataques permiten que las figuras apunten a enemigos en múltiples hexágonos, similar a la palabra clave "Objetivo". En este caso, sin embargo, lo que se puede apuntar se especifica mediante una representación del área.

Cada representación se compone de una combinación de los dos iconos siguientes:



Un **hexágono gris** indica el hexágono que ocupa actualmente la figura activa. Un ataque de área que incluye un hexágono gris siempre se considera un ataque cuerpo a cuerpo.



Un **hexágono rojo** indica dónde se pueden ubicar los enemigos para que se vean afectados por la habilidad. Los ataques de área, como cualquier otro ataque, no pueden impactar a los aliados.

Si una habilidad de efecto de área especifica un rango y no un hexágono gris, solo uno de los hexágonos rojos necesita estar dentro del rango especificado, incluso si ese hexágono no contiene un enemigo. Cualquier ataque a distancia con un efecto de área en un enemigo adyacente seguirá ganando Desventaja, y si se apunta a varios enemigos, todavía se debe robar una carta de modificador de ataque para cada uno. Al igual que otras habilidades específicas, las figuras solo pueden apuntar a enemigos en los hexágonos a los que tienen línea de visión. Cualquier rotación o duplicación de una representación de área es válida.

Ejemplo:



Esto indica que el personaje puede realizar un "Ataque 3" a distancia sobre todos los enemigos en el grupo de siete hexágonos, siempre que al menos uno de los hexágonos representados esté dentro del Alcance 2

Empujar y tirar

Empujar y tirar son dos efectos que, al igual que las condiciones, pueden asociarse a los ataques o existir como habilidades independientes. Cada uno está acompañado por un número que indica cuántos hexágonos se puede empujar o tirar del objetivo.

Empujar "X":



El objetivo se ve obligado a moverse hasta "X" hexágonos lejos de la figura objetivo. Cada movimiento individual debe colocar al objetivo espacialmente más lejos de la figura objetivo.

Tirar "X":



El objetivo se ve obligado a moverse hasta "X" hexágonos hacia la figura objetivo. Cada movimiento individual debe colocar el objetivo espacialmente más cerca de la figura objetivo.

Los objetivos pueden ser empujados o jalados a través de sus aliados, pero no a través de sus enemigos, obstáculos o muros. Si un objetivo es empujado o arrastrado a un hexágono que contiene una trampa, la trampa se activa y el objetivo sufre sus efectos. Cuando un personaje empuja o tira, decide qué tan lejos y en qué dirección se empuja o tira del objetivo. Cuando un monstruo empuja o tira, los jugadores aún deciden la dirección, pero el objetivo debe ser empujado o jalado lo más lejos posible. Si no hay hexágonos viables a los que se pueda empujar o tirar de un objetivo, el efecto finaliza.

Nueva condición negativa:

Desarmar:



La figura no puede realizar ninguna habilidad de ataque. Este token se elimina al final de la siguiente ronda completa de la figura.

Absorber daño a través de cartas perdidas

Cada vez que un personaje sufre daño, ya sea por ataques de monstruos, activar una trampa o cualquier otra fuente, ese personaje puede optar por negar la totalidad de ese daño al perder cartas en lugar de reducir su actual valor de puntos de golpe. Para negar cualquier fuente de daño, un personaje puede perder una carta de su mano o dos cartas de su pila de descarte.

Las cartas perdidas se mueven inmediatamente a la pila perdida del personaje en el lado derecho de su tapete de personaje. Tenga en cuenta que las dos cartas que un personaje selecciona para jugar en la ronda actual no están en su mano y solo se mueven a su pila de descarte durante su turno. Los jugadores deben tener cuidado con las cartas perdidas, ya que al hacerlo se reducirá el número de rondas que podrán jugar antes de que se agoten, pero las cartas perdidas pueden ser preferibles a recibir daño, especialmente cuando ese daño agotaría al personaje de todos modos al reducir su valor actual del punto de golpe a 0.



Fallar un escenario

Es posible que todos los personajes se agoten antes de que termines el escenario, lo que resultará en un fracaso. Si esto sucede, deberá configurar el escenario nuevamente desde el principio y reproducirlo.

Todas las fichas de dinero y la experiencia obtenidas hasta que el escenario falló se transfieren al siguiente intento. También se conservan todas las recompensas por saquear, las fichas del tesoro, pero las fichas del tesoro solo se pueden saquear una vez. Todo lo demás en el escenario se restablece.

Además, si tiene problemas importantes con un escenario, primero asegúrese de no pasar por alto ninguna regla. Si estás jugando todo correctamente, puedes, al comienzo de un escenario, rotar todas las cartas de estadísticas de monstruos en el sobre hasta la sección del nivel "0" para que sea más fácil.

Nueva mecánica de monstruos

Mazos de habilidades de monstruos

Mientras que en el Escenario 1, las habilidades de los monstruos eran completamente predecibles, a partir de ahora, los monstruos realizarán habilidades en cada ronda en función de una carta aleatoria de su correspondiente mazo de habilidades. Este mazo de cuatro cartas de "Incursor Vermling básico" debe barajarse y colocarse boca abajo junto a la carta de estadísticas de Incursor Vermling.

Durante la selección de cartas, después de que todos los personajes hayan revelado sus dos cartas para la ronda, voltea la carta superior del mazo de habilidades de cada conjunto de monstruos actualmente en el mapa (todos los Vermling Raiders son parte del mismo conjunto, por lo que se voltea

Esta carta ahora determinará la iniciativa de ese conjunto de monstruos (1) y las habilidades que realizará en su turno (2). Algunas de estas cartas tienen el icono de barajar en la esquina inferior derecha (3), lo que significa que todas las cartas jugadas de este mazo deben volver a barajarse en el mazo al final de la ronda (al igual que las cartas modificadoras de ataque).



una carta por todos ellos).

A diferencia de las habilidades de los personajes, que dan valores específicos para moverse y atacar, las habilidades de los monstruos proporcionan modificaciones de valor para las estadísticas básicas del monstruo. Por ejemplo, si la habilidad de un monstruo dice "Ataque $\star +1$ " y el valor de ataque base del monstruo es 2, el monstruo realizaría un "Ataque $\star 3$ ".

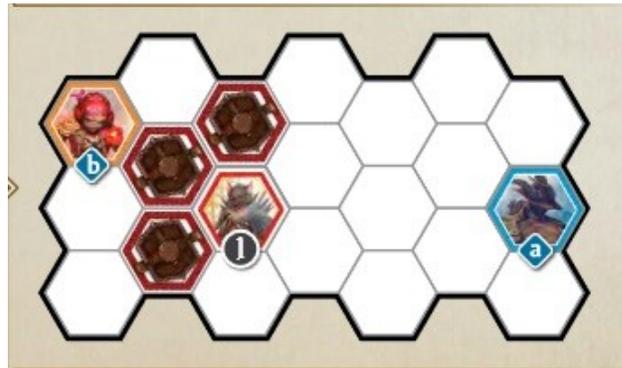
Un monstruo solo realiza las habilidades escritas en la carta. **Si no dice "Mover", ¡el monstruo no se mueve!**

Debido a que este escenario tiene dos salas separadas de monstruos, puedes comenzar una ronda donde no queden monstruos en el mapa. En ese caso, no le des la vuelta a una nueva carta para los Vermling Raiders y simplemente cambia de personaje hasta que se abra la puerta.

Una vez que se revela la segunda habitación, si no se ha volteado una carta de habilidad de monstruo para los Vermling Raiders esa ronda, inmediatamente volteas una. De cualquier manera, si las iniciativas de los monstruos revelados son más bajas que las del personaje revelador, actúan inmediatamente después del turno de ese personaje, lo que significa que colocan su ficha de orden de iniciativa a continuación en el orden. De lo contrario, actúan normalmente en orden de iniciativa, y su ficha de orden de iniciativa puede colocarse en consecuencia.

Interacción Monstruo-Trampa

Todos los monstruos consideran que las trampas son obstáculos al determinar el enfoque y el movimiento, a menos que el movimiento a través de una trampa sea la única forma en que pueden enfocarse en un objetivo. En este caso, encontrarán un camino hacia su enfoque moviéndose a través del menor número posible de trampas.



Ejemplo: El monstruo (1) se enfocará en Hatchet (a) para su ataque cuerpo a cuerpo porque considera que las trampas son obstáculos. Si tuviera un ataque con Rango 2, en su lugar se centraría en el Demolicionista (b), porque podría atacar sin moverse por las trampas.

Ataques a distancia de monstruos

Algunos ataques de monstruos ahora irán acompañados de un valor de rango, al igual que los ataques de personajes. Todos los ataques a distancia de monstruos funcionan exactamente como los ataques a distancia de personajes. Cuando se mueve, **un monstruo solo se moverá la distancia mínima requerida, hasta su valor máximo de movimiento, para estar dentro del alcance y atacar su foco.**

Dado que realizar un ataque a distancia sobre un objetivo adyacente resultará en Desventaja, el monstruo evitará hacerlo cuando sea posible. Si el monstruo puede moverse lo suficiente, se moverá hasta su valor máximo de movimiento hasta que ya no esté adyacente a su foco. Si el monstruo también tiene confusión u otra fuente de Desventaja, no obtendrá ningún beneficio al alejarse, ya que no perderá Desventaja y, por lo tanto, no se moverá.

Un monstruo solo se moverá siguiendo estas reglas si está realizando un ataque a distancia. Si el monstruo está realizando un ataque cuerpo a cuerpo o si no está realizando un ataque (ya sea por desarme o por falta de habilidades de ataque), se moverá normalmente, en su lugar, intentará acercarse a su foco.

--	--



Ejemplo: El monstruo (1) tiene una habilidad de “Mover 3” y luego una habilidad de Ataque con Alcance 3. Se enfocará en el Demolicionista (a) y luego se moverá dos hexágonos para evitar que Desventaja realice un ataque a distancia sobre un objetivo adyacente.

Y con eso, ya sabes todo lo que necesitas saber para jugar el Escenario 2. Recuerda la estructura de una ronda: 1) Selección de cartas, 2) Orden de la iniciativa, 3) Turnos de personajes y monstruos y 4) Fin de la ronda.

Escenario 2 completo

¡Felicitaciones por completar el escenario 2! Recuerde que el escenario no termina hasta el final de la ronda en la que se completó el objetivo, por lo que es posible que tenga tiempo adicional al final para recoger un botín de último minuto. Después de eso, asegúrese de leer el texto de conclusión y las recompensas, saque el tablero del mapa de la ciudad para marcar el escenario como completo y luego coloque la pegatina para el “Escenario 3”.

Recuerda actualizar por completo, recuperar todas las cartas, eliminar todas las fichas de condición y volver a los valores máximos de puntos de vida. Además, como recompensa, cada personaje recibió 25 de oro, de los que deberíamos ocuparnos ahora junto con las fichas de dinero que recogiste durante el escenario.

Registro de recompensas monetarias

Cada personaje ahora debe contar cuántas fichas de dinero recolectaron durante el escenario y convertirlas en oro. En todos los escenarios cubiertos en este libro, cada ficha de dinero vale 2 monedas de oro. Cada personaje agrega su propio oro recolectado a la recompensa del escenario de 25 de oro por personaje, marca este número en las notas de oro de su hoja de personaje y luego devuelve las fichas de dinero a la bandeja.

A medida que un personaje gasta dinero o gana más dinero en escenarios futuros, revise este número para reflejar su oro total. Los personajes no pueden compartir fichas de oro o dinero en ningún momento.

Interacción con la ciudad: elementos

--	--

A partir de ahora, entre cada escenario que juegues, los personajes pueden comprar artículos, vender artículos en la tienda o intercambiar artículos con otros personajes. Encuentra el mazo de artículos en la caja del juego y, mirando el lado rojo de las cartas, selecciona aquellas con los números del 01 al 13 escritos en el centro a la izquierda (A), luego vuelve a colocar el resto en la caja en el lado de "Artículos no disponibles". del divisor de tarjetas. Los artículos 01–13 ya están disponibles para su compra.



Comprar ítems: Los personajes pueden pagar el valor del oro para transferir un artículo del suministro de artículos disponible en la tienda a su propio suministro. Los elementos propios se pueden registrar en la sección "elementos" de su hoja de personaje. Los personajes nunca pueden tener más de una copia de un elemento.

Vender ítems: Los personajes pueden vender artículos en su posesión en la tienda por la mitad (redondeando hacia arriba) el valor del oro, que se agrega al oro total del personaje.

Transferir ítems: Los jugadores pueden transferirse ítems entre sí libremente entre un escenario y otro. El oro no se puede comerciar.

Además del número de índice, las tarjetas de artículos tienen otra información importante:

(1) Nombre del ítem.

(2) Valor en oro: El costo y el valor del ítem.

(3) Tipo de ítem: Hay cinco tipos de ítems: cabeza, cuerpo, pies, manos y elementos pequeños. Los personajes no están limitados en la cantidad de elementos que pueden poseer, pero solo pueden traer a un escenario un elemento de Cabeza, un elemento de Cuerpo, un elemento de Pies, dos elementos de Mano y un elemento Pequeño.

(4) Función del ítem: Este texto describe cuándo se puede usar un elemento y qué hace por el personaje. Los elementos generalmente proporcionan habilidades o bonificaciones adicionales que un personaje puede usar en su turno. El uso de un objeto es gratuito y se puede realizar además de las dos acciones de las cartas de habilidad del personaje. Es posible que algunos efectos de elementos aún no le

(6) Uso del artículo. La esquina inferior derecha de la tarjeta mostrará la frecuencia con la que se puede usar un elemento en un escenario.

Consumido:  El icono consumido significa que solo se puede usar una vez por escenario. Una vez utilizada, voltee la tarjeta para mostrar que se ha consumido.

Gastado:  El icono de gastado significa que se puede utilizar una vez por descanso prolongado. Los descansos largos se describirán en el Escenario 3. Una vez utilizada, gire la tarjeta 90 grados para mostrar que se ha gastado.

Persistente: Si no hay un icono, el elemento se puede utilizar siempre que la situación lo permita.



Ningún elemento se elimina permanentemente del personaje cuando se usa, incluso las pociones. Todos los elementos se actualizarán al final de un escenario.

Continúe y compre los artículos que desee ahora.

Cuando hayas terminado, devuelve los elementos restantes del suministro al lado de "Elementos

resulten familiares, pero se explicarán en las reglas del escenario 3.

(5)Cantidad. Cuántos elementos de este elemento hay en el juego.

disponibles" del divisor de cartas en la caja del juego.

Alternativamente, si prefiere posponer la compra de artículos hasta que haya leído las reglas del escenario 3, está perfectamente bien.

Todos los personajes deberían ahora recuperar sus dos primeras cartas de nivel "1" de la caja grande de su personaje y agregarlas a su grupo de cartas de habilidad disponibles (8 cartas en total). Estas cartas son "Cuerda" y "Peso aplastante" (Demolicionista), "El favorito" y "Recuperación" (Hatchet), "Fuerza veloz" y "Arenas curativas" (Guardia roja), o "Señales del vacío" y " Cerca del Abismo" (Voidwarden). ¡Ahora puedes guardar tus personajes para otra sesión o pasar al escenario 3 donde nos enfrentaremos a nuevos enemigos y complicaciones!

Escenario 3

Comencemos como siempre, pasando al escenario 3 en el libro de escenarios y configurándolo. Esta configuración será exactamente como en el escenario 2, colocando fichas de dinero, fichas de tesoro y fichas de trampa donde se indique. Las trampas vuelven a estar etiquetadas como "trampas de daño" en la clave, así que coloca una ficha de 3 daños en cada una de ellas.

En lugar de Vermling Raiders, nos enfrentaremos a dos nuevos enemigos: Zealots y Giant Vipers. Recupera las cartas de estadísticas, los stands con su base y las fichas de orden de iniciativa de estos monstruos.

Hay 10 stands para las Giant Vipers, lo que significa que la tarjeta de estadísticas debe colocarse en un sobre con 10 secciones.

Coloca ambos monstruos en el nivel "1" y coloca a los dos Fanáticos en la sala de inicio. Después de eso, saca los dos mazos de habilidades de monstruos de cuatro cartas etiquetados como "Fanático básico" y "Víbora gigante básica", barájalos por separado y colóquelos junto a sus tarjetas de estadísticas. No revele una carta de Víbora Gigante al comienzo de la primera ronda, ya que no hay Víboras Gigantes en la primera habitación.

Es posible que observe un icono de Libro de escenarios complementario en el gráfico de diseño

Nuevas funciones de escenario

Terreno difícil:



Estos hexágonos, contenidos dentro de un borde violeta, son terrenos difíciles, lo que significa que una figura debe gastar 2 puntos de movimiento al mismo tiempo para entrar en el hexágono. Este movimiento adicional también se tiene en cuenta al determinar el enfoque del monstruo. Los movimientos forzados de empujar y tirar no se ven afectados por terrenos difíciles.

Salto de sección:

En la segunda página del escenario, verá saltos de sección que se ven así:



El texto que sigue está destinado a ser leído solo una vez que se haya abierto la puerta con el número correspondiente (en este caso **1**).

Nuevas mecánicas de acción

Experiencia:

del mapa. La línea que separa las páginas principales del Libro de escenarios del otro icono de página significa que el Libro de escenarios complementario solo se utilizará para mostrar texto adicional que no quepa en la extensión principal de dos páginas. Cuando termine este escenario, la conclusión y las recompensas del escenario se pueden encontrar en la página indicada del Libro de escenario complementario. Una vez que se completa la configuración, hay algunas reglas nuevas que aprender antes de jugar el escenario.

Algunas acciones tienen un valor de experiencia que se les atribuye, denotado por . Cuando se realiza esa acción, el personaje gana la cantidad de experiencia especificada. La experiencia obtenida durante un escenario se registra aumentando el valor de experiencia en el lado derecho del dial de un personaje al girar la rueda.

Si él  está escrito solo dentro de una acción, un personaje aún debe realizar alguna parte de las habilidades que lo acompañan para ganar la experiencia (por ejemplo, un personaje no puede realizar un ataque sin tener un enemigo al que apuntar). Las acciones básicas tampoco desencadenan nunca la experiencia de la acción que las acompaña. Si la acción específica que la experiencia se obtiene solo a través de condiciones específicas escritas en el texto, entonces ese texto debe cumplirse para obtener la experiencia. Los personajes no obtienen automáticamente experiencia al matar monstruos.

Bonificaciones activas

Algunas acciones pueden otorgar bonificaciones a un personaje que duran hasta el final de la ronda, el final del escenario o se ha utilizado una determinada cantidad de veces. En todos los casos, cuando se juegan estas acciones, la carta se coloca en el área activa del personaje encima de su tapete de personaje para realizar un seguimiento de las bonificaciones.

Algunas bonificaciones se registran con fichas de personaje (2), de las que tiene una tira en la caja de su personaje. En este punto, puedes perforarlos y ponerlos en la bolsa con cierre de tu personaje.

Las bonificaciones persistentes  están activas desde el momento en que se juega la acción hasta que finaliza el escenario o se agotan los usos asignados. En el último caso, habrá una serie de espacios de uso en la tarjeta (1) para realizar un seguimiento de la frecuencia con la que se activa su efecto. Al colocar



Las bonificaciones de ronda  están activas desde el momento en que se juega la acción hasta el final de la ronda, momento en el que la carta se colocará en tu pila de perdidos o descartes, dependiendo de si la acción contiene un icono perdido. ser movido a tu pila de perdidos o descartes (dependiendo del icono de perdidos) en cualquier momento antes de que termine su duración; sin embargo, al hacerlo, se eliminan de inmediato las bonificaciones y los efectos que la acción estaba aplicando.

Escudo



"Escudo X" es una habilidad de bonificación activa que permite al personaje sufrir "X" menos de daño cuando es dañado por un ataque, hasta un mínimo de 0. Esta reducción tiene lugar después de las bonificaciones de ataque y una carta modificadora de ataque se incluye en el valor de ataque. Por ejemplo, si se realiza un "Ataque 2" contra una figura con "Escudo 1" y se gira una carta modificadora 2X, se aplica primero el 2X, lo que aumenta el valor de ataque a 4, luego se aplica el escudo y la figura sufre 3 de daño. Múltiples bonificaciones de escudo se acumulan entre sí y se pueden aplicar en cualquier orden. Una bonificación de escudo solo reduce el daño sufrido por un ataque. No reduce el daño sufrido por ningún otro efecto, como el daño por

la tarjeta en su área activa, coloque una ficha de personaje (2), que se encuentra en la bolsa con cierre del personaje, en la primera ranura. Avance la ficha una posición cada vez que se active el efecto, moviéndose de izquierda a derecha, de arriba abajo. Cuando la ficha sale de un espacio de uso con un icono de (3), el personaje gana esa experiencia. Cuando la ficha se mueva fuera de la última ranura, retira la carta del área activa y colócala en tu pila de perdidos o descartes dependiendo de si la acción contiene un icono de perdidos. Los personajes deben activar una bonificación persistente y mover la ficha cada vez que se activa su efecto, incluso si no se obtiene ningún beneficio.

trampa.

Saltar

 Algunas habilidades de movimiento son modificadas por el efecto de salto. Si cualquier movimiento va acompañado de un salto, cada hexágono del movimiento no se ve afectado por todo el terreno y las figuras enemigas. El salto puede moverse a través de obstáculos y figuras enemigas, no lanza trampas y no sufre penalización por entrar en terreno difícil. Las figuras no pueden atravesar paredes y cualquier movimiento con Saltar debe terminar en un hexágono viable (sin otras figuras u obstáculos). Si cualquier movimiento con salto termina en una trampa, la trampa sigue activada.

Nuevas condiciones

Condiciones negativas:

 **Veneno:** Todos los ataques dirigidos a la figura obtienen una bonificación de ataque +1, que se aplica antes de la carta modificadora de ataque. Esta condición solo se elimina si la figura se ve afectada por una curación, pero el veneno evita que la curación aumente el valor actual de los puntos de golpe de la figura.

 **Herida:** la figura sufre 1 daño al comienzo de cada uno de sus turnos. Esta condición solo se elimina si la figura se cura, pero la curación seguirá aumentando el valor actual de los puntos de golpe de la figura (a menos que la figura también tuviera veneno, en cuyo caso se eliminarían ambas condiciones y la curación no tendría ningún otro efecto).

Condición positiva:

 **Bendición:** baraja una carta de Bendición en el mazo de modificadores de ataque de la figura. Esta carta permanece en la baraja hasta que se roba. Una vez que se dibuja, se quita. Hay 10 cartas de Bendición y se pueden colocar en cualquier mazo de modificadores.

 Funciona como 

 Funciona como 

Nota: Las figuras no pueden tener varios casos de veneno o herida. Tanto las cartas de Bendición como las de Maldición se eliminan de todos los mazos al final de cualquier escenario.

Descanso largo

Los personajes ahora tienen un nuevo tipo de turno. En lugar de seleccionar dos cartas de habilidad para jugar al comienzo de una ronda, pueden declarar que realizarán un descanso prolongado. El descanso prolongado constituirá el turno completo del personaje para la ronda, que se producirá por iniciativa 99.

En su turno, el personaje elige una de sus cartas descartadas para transferir a su pila perdida y luego devuelve el resto a su mano. El personaje también realiza una acción de "Curación  2, propia" y

modificadores de ataque, y volviendo a su valor máximo de puntos de golpe. Registre el dinero que recaudó, con cada ficha convirtiéndose en 2 monedas de oro, y luego nos ocuparemos de la experiencia.

Guardar experiencia y recompensas

Cada personaje ahora debe anotar su experiencia total registrada durante el escenario en su dial cada vez que gana experiencia a través de una acción. A partir de ahora, también obtendrás experiencia adicional por completar un escenario. Completar este y todos los demás escenarios cubiertos en este libro recompensa **6** de experiencia para cada personaje.

recompensa de escenario, que es una mejora muy poderosa para tu mazo de modificadores de ataque. Cada beneficio que obtiene un personaje le permite elegir cualquier efecto de la lista en el lado derecho de su hoja de personaje, marcar la casilla junto a él y luego aplicar el efecto a su mazo de modificadores de ataque. Esto puede ser una combinación de quitar cartas malas del mazo o agregar más cartas buenas del mazo separado de cartas modificadoras de ataque específicas del personaje en tu casilla de personaje (etiquetada “¡Alto!”). Este cambio es permanente, así que elija con cuidado. Aprenderá cómo obtener más ventajas en el siguiente escenario.



Sin embargo, nos hemos encontrado con un problema potencial que debe discutirse. La ventaja y la desventaja te obligan a elegir la mejor o la peor de dos cartas, pero ahora que tenemos cartas como "+1 herida", ¿cómo puedes decidir si eso es mejor o peor que "+2"? En cualquier caso, de carácter “ventaja” en el que crea que la elección sería ambigua, elija la carta que desee. Sin embargo, en el caso de una “desventaja” de personaje ambigua, aplica la primera carta de modificador de ataque robada. Use su propio juicio al determinar qué es ambiguo.

Nuevos eventos de interacción en la ciudad

A partir de ahora, cada vez que completes con éxito un escenario, debes encontrar un evento de la ciudad. Sin embargo, antes de hacer esto por primera vez, recupera el mazo de “eventos” de la caja del juego y baraja las cartas.



Luego, saca la carta superior del mazo y lee el texto introductorio **(1)** en el frente. A esto le seguirán dos opciones **(2)**, y los jugadores deben elegir colectivamente una. A veces, las opciones solo están disponibles si se cumplen requisitos específicos (por ejemplo, un determinado personaje debe estar presente cuando se resuelve el evento).

Una vez, y solo una vez, se elige una opción, voltee la tarjeta y lea el resultado correspondiente (A o B) según sea su elección **(3)**. Esto consistirá en más texto de historia y luego de efectos específicos. Todos los efectos deben aplicarse de inmediato, si es posible. Una vez hecho esto, coloque la tarjeta de evento en el lado "Eventos encontrados" del divisor de tarjetas en la caja del juego, donde nunca se volverá a usar. Luego, vuelve a colocar el resto del mazo en el lado de "Nuevos eventos".

Los personajes ahora deben recuperar el resto de sus tarjetas de nivel "1" de la caja grande de su personaje y agregarlas a sus otras dos tarjetas de nivel "1", eliminando todas las tarjetas de nivel "A"

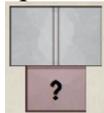
y "B" de forma permanente. Las tarjetas "A" y "B" nunca se volverán a utilizar. El resto son su conjunto completo de tarjetas de nivel "1", a las que tendrá acceso durante el resto de la campaña.

Cada personaje ahora tiene un número diferente de cartas en su grupo de cartas de habilidad disponibles dependiendo de su límite de mano, especificado en la esquina superior derecha de su tapete de personaje. Puedes guardar tus personajes para otra sesión o pasar al escenario 4, donde nos enfrentaremos a un escenario más largo con más enemigos nuevos y un nuevo objetivo.

Escenario 4

Empiece por consultar el escenario 4 en el libro de escenarios. Notará que la ilustración del mapa no está completa en el borde inferior. A partir de este momento, algunos mapas de escenarios pueden ser más grandes de lo que puede contener una extensión de dos páginas y requieren espacio adicional, que se puede encontrar en el Libro de escenarios complementario. Siempre que se requiera este libro, la página del Libro de escenarios complementarios se mostrará adjunta al pliego de dos páginas sin líneas intermedias.

Abra el Libro de escenarios complementario en la página indicada, dóblelo de modo que solo se muestre la página y alinéelo junto al Libro de escenarios como se muestra. Además del arte del mapa complementario, esta página adicional también puede contener texto importante.



Nueva configuración

Mazos completos de habilidades de monstruos

Ahora, coloca todas las fichas de dinero, fichas de tesoro y fichas de trampa (con fichas de 3 daños) como de costumbre, luego recupera los monstruos del escenario: fanáticos y gólems de piedra. A partir de ahora, al configurar un escenario, recupera los mazos de habilidades completos de ocho cartas de los monstruos. Todos los mazos "básicos" de cuatro cartas (para Vermiling Raiders, Zealots y Giant Vipers) nunca se volverán a usar.

Los monstruos engendrados se tratan exactamente como se configuraron como parte de la revelación de una habitación y siempre actuarán en la ronda en que se generan.

Tablero de elementos

Ahora, recupera el tablero de elementos de la caja del juego y coloca las fichas de seis elementos de la bandeja en la columna "Inerte". Este tablero se discutirá más a fondo en la página siguiente.

Objetivos de batalla

El último aspecto nuevo de la configuración es el mazo de objetivos de batalla. A partir de ahora, al comienzo de cada escenario, recupera el mazo de objetivos de batalla de la caja del juego, baraja y reparte dos cartas aleatorias a cada personaje en secreto. Cada personaje elegirá uno de estos objetivos para mantenerlo en el escenario, descartando el otro. Se recomienda que los jugadores no discutan cuál es su objetivo de batalla durante el escenario.

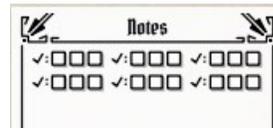
Si el escenario se completa con éxito y el personaje cumple con los criterios de la carta elegida (1), obtendrá una marca de verificación (2). Si se pierde el escenario, los personajes no reciben nada de sus objetivos de batalla. Gane o pierda, la carta se descarta y se elegirá un nuevo objetivo de batalla en el siguiente escenario.

Generar monstruos

Coloca los monstruos en el nivel "1" y luego, debido a que este escenario es una sola habitación grande, configura todos los monstruos indicados. En lugar de introducir nuevos monstruos en el escenario abriendo puertas, se agregarán más monstruos más adelante. Las reglas especiales del escenario dictarán cómo y cuándo aparecerán estos monstruos. Cuando se genera un monstruo, se coloca en el mapa en su ubicación de generación o en el hexágono vacío más cercano a esa ubicación.



Las marcas de verificación se registran en el área inferior derecha de la hoja de un personaje, debajo de las ventajas. Un personaje puede tener un máximo de 18 marcas de verificación, y por cada tres marcas de verificación obtenidas, el personaje desbloqueará una nueva ventaja.



Configura el resto del escenario como de costumbre, con los jugadores ahora usando su límite de mano completo de cartas de habilidad de nivel "1". Luego, aprenderemos algunas reglas nuevas antes de jugar el escenario.

Nueva mecánica de acción: elementos

Ahora, hablemos del tablero de elementos. Como puede ver en sus nuevas cartas, algunas acciones tienen una afinidad elemental asociada a ellas. Si alguno de estos iconos es visible por sí mismo en el texto de una acción, significa que, al realizar cualquier parte de esa acción, la figura debe infundir el campo de batalla con ese elemento. Esto se representa moviendo la ficha del elemento correspondiente a la columna "Fuerte" del tablero al final del turno en el que se realizó la acción. Al final de cada ronda, todas las infusiones elementales disminuirán, moviéndose una columna hacia la izquierda en el tablero, de "Fuerte" a "Menguante" o de "menguante" a "Inerte".



Las infusiones elementales se pueden consumir para aumentar ciertas habilidades, que están representadas por un ícono de elemento cubierto con un . A esto le siguen dos puntos y una descripción de cómo se aumenta la habilidad si se consume el elemento.

Si la ficha del elemento correspondiente está en la columna "Fuerte" o "Menguante" del tablero de elementos, ese elemento puede consumirse para aumentar la habilidad moviéndolo a la columna "Inerte" del tablero. Si una habilidad contiene múltiples aumentos separados, el personaje puede elegir cuáles usar. **No es posible infundir un elemento y luego usarlo en el mismo turno**, ya que el elemento no se infunde hasta el final de un turno.

Al igual que los personajes, los monstruos también tienen habilidades que infunden y consumen elementos. Los monstruos siempre consumen elementos si pueden, y cada monstruo activado de ese conjunto obtendrá el beneficio del elemento consumido, no solo el primer monstruo que actúe.



Este icono multicolor es un comodín que representa cualquiera de los seis iconos. Si este icono está presente en una carta de habilidad de monstruo, los jugadores eligen qué elemento se infunde o, en el caso de un acompañante, qué elemento se consume.

Ejemplo:

1. Infundir fuego con hoz llameante (acción superior) al final del turno



2. El fuego disminuye al final de la ronda.



-En el turno del Guardia Rojo, realizan la acción superior de Flaming Sickle, que infunde Fuego en el tablero de elementos al final de su turno (1). Al final de la ronda, el Fuego disminuye, pasando de "Fuerte" a "Menguante" (2). En el turno de la Guardia Roja en la siguiente ronda, el Fuego todavía está disponible para usar, por lo que realizan la acción inferior de Puñaladas giratorias y consumen el Fuego, moviéndolo de nuevo a Inerte (3), para agregar herida a su ataque y ganar un punto de experiencia.

Nueva función de escenario: objetivos

Estos hexágonos, contenidos en un borde amarillo, son objetivos. Los objetivos están vinculados al objetivo de algunos escenarios, incluido este, y deberán destruirse. Sus valores máximos de puntos de vida están definidos por las reglas especiales de un escenario, y esta definición a menudo incluye "C", que representa el número de personajes al comienzo del escenario. Entonces, si hubiera tres personajes, "C + 1" sería 4. Los objetivos solo se pueden destruir reduciendo su valor actual de puntos de golpe a 0. Para rastrear esto, cada vez que un objetivo sufre daño, coloque las fichas de daño directamente sobre él.



Los objetivos se consideran enemigos de los personajes y pueden ser objetivo de ataques, aunque los objetivos no se ven afectados por todas las

<p>3. Consumir fuego con puñaladas giratorias (acción inferior)</p>	<p>condiciones negativas y movimientos forzados como Empujar y Tirar. Similar a un obstáculo, ninguna figura puede moverse a través de un objetivo (a menos que estén saltando), pero los objetivos no son obstáculos. Una vez que se destruye un objetivo, coloca una loseta de destrucción sobre él para mostrar que ahora es un hexágono normal y transitable.</p>
---	---

<p>Ahora está listo para jugar el Escenario 4. Lea la introducción y las reglas especiales, pero deténgase en el salto de sección, que notará que esta vez requiere que se cumplan ciertos criterios. Una vez que se cumplan esos criterios, lea inmediatamente el salto de sección y sus reglas especiales. Lo mismo se aplica al segundo salto de sección. Ahora, seleccione sus cartas para la primera ronda y regrese aquí cuando haya completado el escenario.</p>	
<p>¡Felicitaciones por completar el escenario 4! Como siempre, juega hasta el final de la ronda, lee el texto de conclusión y las recompensas, luego actualiza el tablero del mapa de la ciudad. Asegúrate de registrar tu oro (2 por ficha de dinero) y la experiencia obtenida (incluida la experiencia de escenarios de bonificación de 6), y también registra una marca de verificación si lograste tu objetivo de batalla. Su recompensa en este escenario es un elemento nuevo, que se puede encontrar buscando su número de índice en la lista de elementos. A diferencia de las recompensas anteriores, solo un personaje obtendrá esto, por lo que depende de los jugadores decidir a qué personaje individual va. Luego encuentre un evento de la ciudad.</p> <p>Los personajes ahora también deberían recuperar sus cartas de tres niveles "X" de la caja grande de su personaje y agregarlas a su grupo de cartas de habilidad disponibles.</p>	<p>Estas tarjetas "X" estarán disponibles durante el resto de la campaña y están destinadas a brindarle más opciones y flexibilidad al entrar en un escenario. Los personajes solo pueden traer a un escenario una cantidad de cartas igual a su límite de mano en la parte superior derecha de su tapete de personaje. Ahora que tienes tres cartas más, tendrás que elegir qué tres cartas dejar al iniciar un escenario. Puede consultar la información del próximo escenario antes de tomar esta decisión. Si no está listo para tomar esas decisiones, simplemente deje atrás las tarjetas "X". Suelen ser más complicadas y situacionales que las cartas "1" de un personaje, pero, en las circunstancias adecuadas, pueden resultar muy útiles. Ahora puede guardar o pasar al escenario 5 y su primer jefe.</p>

Escenario 5

Empiece por pasar al escenario 5 en el libro de escenarios y luego configure el escenario, incluido el libro de escenarios complementario. La principal característica nueva de este escenario es que lucharás contra un jefe al final. Primero, sin embargo, tratemos con los dos tipos de trampas separados en la clave de escenario. El primer tipo son trampas de daño normal y deberían tener 3 fichas de daño colocadas sobre ellas, pero el segundo tipo, como lo indica la clave, aplica condiciones en lugar de daño y debería tener estas fichas de condición colocadas sobre ellas.

Junto con los otros monstruos enumerados, recupera el mazo de habilidades de monstruos "Jefe" y la carta de estadísticas "Tumor de sangre" y su stand. Coloque la tarjeta de estadísticas en un sobre normal de 6 secciones. Sin embargo, no configure el jefe todavía, ya que está en la última sala. Además, tenga en cuenta que al abrir esta última puerta se activará la lectura del primer salto de sección, lo que proporcionará más reglas especiales relacionadas con el jefe.



Mecánicas de jefes

Todos los jefes actúan usando un mazo de habilidades de monstruos "Jefe" universal. La mayor parte de este mazo consta de cartas que dicen "Especial 1" o "Especial 2", lo que indica que el jefe usará una de sus dos habilidades especiales en su turno. Estas habilidades especiales se detallan en la tarjeta de estadísticas del jefe (1). Las estadísticas de los jefes a menudo se basan en la cantidad de caracteres, que se indica con la letra "C" (2). Los jefes también son inmunes a ciertas condiciones negativas. Estas inmunidades se especifican en el lado izquierdo del conjunto de estadísticas, debajo del nivel (3). También tenga en cuenta que este jefe en particular tiene un "-" para su valor de movimiento base (4). Esto significa que



no puede moverse, incluso si tiene una habilidad de Movimiento en una de sus cartas de habilidad, aunque todavía se ve afectado por Empujar y Tirar y puede moverse mediante acciones otorgadas.

¡Y ahora estás preparado para enfrentarte a tu primer jefe! Recuerde repartir los objetivos de batalla y configurar el tablero de elementos. Este escenario, el último cubierto en este libro, es más desafiante que los escenarios anteriores. El objetivo, sin embargo, es simplemente matar al jefe, no a todos los monstruos. Al final de la ronda en la que muere el jefe, si al menos un personaje no se agota, el escenario estará completo. Si falla, consulte la p. 16 para las reglas sobre eso. ¡Buena suerte!

¡Felicitaciones por matar al jefe y completar el escenario 5! Asegúrese de leer el texto de conclusión y las recompensas, actualice el tablero del mapa de la ciudad y registre las marcas de verificación, el oro (2 por ficha de dinero) y la experiencia obtenida (incluidas las 6 experiencias de escenarios de bonificación y la recompensa del escenario). Ahora deberías tener más de 45 de experiencia, ¡lo que es suficiente para subir de nivel! Esto es lo último que debemos cubrir, pero recuerde encontrar otro evento de la ciudad antes de continuar.

Nueva interacción con la ciudad

Después de cualquier escenario, si tienes un valor de experiencia total igual o superior al umbral para el siguiente nivel, que está escrito debajo de los niveles en tu hoja de personaje, marca que has alcanzado el siguiente nivel y realiza todos los pasos para subir de nivel:

(1) Al subir al nivel 2, toma las dos cartas de nivel "2" de la caja grande de tu personaje y elige una para agregar a tu grupo de cartas de habilidad disponibles. Al subir de nivel, siempre podrás agregar una nueva carta igual o inferior a tu nuevo nivel. Por ejemplo, cuando llegue al nivel 3, seleccionará una carta de las dos cartas del nivel "3" o del nivel "2" que no está eligiendo ahora.

(2) Obtenga una ventaja (leer obtener ventaja)

(3) Aumenta tu valor máximo de puntos de golpe,

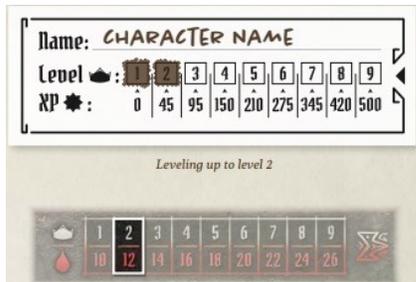
Nivel de escenario

Ahora que has subido de nivel, quizás estés pensando que es hora de aumentar los niveles de los monstruos. No lo es, pero ahora es un buen momento para hablar sobre el nivel del escenario. Jugaste los primeros cinco escenarios en el nivel de escenario 1 y, por lo tanto, con monstruos en el nivel 1. El nivel de escenario recomendado (es decir, "Normal") es el nivel promedio de los personajes dividido por dos y redondeado hacia arriba. Por lo tanto, si todos los personajes están ahora en el nivel 2, el nivel promedio dividido por dos seguirá siendo 1. Solo una vez que alguien alcance el nivel 3, deberías aumentar el nivel del escenario a 2. Sin embargo, ahora puedes ajustar la dificultad del escenario como tu eliges. Para jugar en dificultad "Fácil", reduce el nivel de escenario recomendado en 1. Para jugar en dificultad "Difícil", aumenta el nivel de escenario recomendado en 1, y para "Muy difícil", auméntalo en 2. En tu nivel actual, eso significaría que el nivel de escenario 0 sería fácil, 1 sería normal, 2 sería difícil y 3 sería muy difícil.

El nivel de escenario tendrá una serie de efectos sobre el escenario. El nivel del monstruo (es decir, el grupo de estadísticas que usa al girar la tarjeta en el sobre) siempre es igual al nivel del escenario.

Además, el daño de las trampas, la conversión de fichas de dinero (cuánto oro obtienes por cada ficha de dinero recolectada) y la experiencia adicional por completar un escenario aumentan a medida que

que siempre es el número blanco en tu tapete de personaje por debajo de tu nivel actual.



Cuando los personajes suben de nivel, no restablecen su valor total de experiencia. Un personaje nunca puede perder experiencia.

aumenta el nivel del escenario de acuerdo con la tabla a continuación.

Escenario Level	Monster Level	Gold Conversion	Trap Damage	Bonus Experience
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

Por ahora, si no estás seguro de la dificultad que te gustaría, te recomendamos que sigas jugando en el nivel 1 del escenario y lo aumentes al nivel 2 una vez que al menos un personaje alcance el nivel 3.

Reglas finales

Hay algunas otras reglas que aún no pudimos introducir y que necesitará a medida que profundice en la campaña. Estos se describen a continuación, pero también tenga en cuenta que el Glosario de reglas contiene un detalle completo de todas las reglas del juego. Si alguna vez tiene una pregunta sobre algo, allí encontrará la respuesta.

- Si un jugador no puede asistir a un juego, o si tienes un jugador adicional que quiere probar el juego, no dudes en agregar o restar jugadores según sea necesario. El juego puede acomodar fácilmente de dos a cuatro personajes, y el nivel del escenario escala al nivel promedio de estos personajes, por lo que está bien si un personaje se queda atrás o si comienzas un nuevo personaje en el nivel 1 (con todos sus niveles "1" y cartas "X") incluso si tienes un nivel superior. Depende de usted enseñarle a jugar a un nuevo jugador.

- Las habilidades de algunos jefes son demasiado complicadas para resumirlas en su tarjeta de estadísticas. En estos casos, puede encontrar una descripción más completa en las reglas especiales del escenario.

- Si alguna vez te quedas sin un conjunto específico de monstruos de pie al configurarlos, simplemente coloca lo que puedas, comenzando por los monstruos de élite, y luego no configures el resto.

- Cuando alcances el nivel 3, no solo aumentará el nivel del escenario, sino que también podrás tener un objeto pequeño adicional. Cada personaje puede traer a un escenario una cantidad de elementos pequeños

- Algunos monstruos también tienen habilidades de botín. Cuando un monstruo saquea una ficha de dinero o una ficha de tesoro, devuélvela a la bandeja para que no tenga efecto. Tendrás que empezar el escenario de nuevo si quieres un tesoro que fue saqueado por un monstruo.

- Algunas habilidades se refieren a hexágonos "vacíos". Un hexágono está vacío si está dentro de las paredes de un escenario, no es terreno difícil y no contiene una figura, obstáculo, objetivo o trampa. Las puertas abiertas y los obstáculos y objetivos destruidos se consideran todos hexágonos vacíos, a menos que el hexágono también contenga una figura o trampa.

- Algunas recompensas de escenarios harán que cierres escenarios, lo que significa que deben estar marcados en el tablero del mapa de la ciudad y ya no se pueden jugar. No jugarás todos los escenarios del juego como parte de la campaña. A veces se deben tomar decisiones.

- Si desea comenzar la campaña de nuevo por cualquier motivo, será difícil revertir el tablero del mapa de la ciudad, pero todo lo demás son solo mazos de cartas y se puede reiniciar. Hay un número

igual a la mitad de su nivel, redondeados.

- Cuando un personaje alcanza el nivel 5, abrirá el otro paquete de cartas de habilidad en su mazo, que tiene sus cartas de nivel superior y algunas instrucciones especiales.

- Si te preocupas por descubrir cómo se comporta un monstruo, hay un apéndice extenso sobre el comportamiento de los monstruos en la p. 26 del Glosario de reglas, lleno de ejemplos ilustrados.

blanco en la parte inferior de cada tarjeta. Simplemente organice todos los mazos en orden de acuerdo con esos números y obtenga una nueva hoja de personaje para cada personaje.