

WARCROW

ADVENTURES

REGLAS



CRÉDITOS

Warcrow es una creación de

Alberto Abal, Jesús Fuster, Fernando Liste, Gutier Lusquiños, Carlos Torres, Rodrigo García Carmona y Silvia Pato

Editor

Corvus Belli S.L.

Lord Commander

Fernando Liste

Dirección de Proyecto

Iago Costa

Dirección de Desarrollo de Juegos

Jesús Fuster

Desarrollo

Alberto Abal, Marcos Bello, Laura Castro Royo, Jesús Fuster

Dirección de Arte

Alberto Abal, Carlos Torres

Diseño Conceptual

Alberto Abal, Pedro RM Andreo, Claudia Cuen, Fran Fernandez, Ernesto Irawan, Israel Pato, Carlos Torres, Javi Ureña, Grégoire Veauléger, Roberto Zoreda

Ilustración

Ariel Anabitarte, Stephanie Boehm, Rocío Espín, Diego Gisbert, Jihwan Ha, Bagus Hutomo, Ramazan Kazaliev, Roman Kuzmin, Julia Lillo, Francisco Javier “Maz!” Macías, Francisco Rico, Han Sakwang, Aitor Sebastián, Roberto Zoreda

Losetas

Jonathan Pardo

Dirección de Diseño

Luis González

Grafismo

Luis González, Carlos Llauger, Jonathan Pardo, Hugo Rodríguez

Diseño de Caja y Logo

Luis González, Jonathan Pardo, Hugo Rodríguez

Maquetación

Hugo Rodríguez

Corrección y edición

Jerry Bonner, Laura Castro Royo, Jesús Fuster, Olmo Castrillo

Traducción

Jonathan Hart, Nicolás Manuel Toso

Escultura

Lucas Allegretti, Enzo Chaves, Fausto Gutiérrez, Antonio Moreira, Jose Pedrosa, Aarón Ruiz, Raul Tavares, Javier Ureña

Pintado de Miniaturas

David ‘Basilisk’, Carlos Fernández, Sergio Luque, Tamer Widerspan

Equipo Alfa. Campaña de Kickstarter

Cora Diz, Luis González, Sarah Humphrey, Carlos Llauger, Carlos Morales, Belén Moreno, Jonathan Pardo, Hugo Rodríguez

App

Iboo Agency

Música y Sonido

Lucas Rei

Reconocimiento Especial a la colaboración inicial en Desarrollo

Michel González

Reconocimiento Especial al resto de la Plantilla de Corvus Belli

Dirección de Producción

David Anta, Alejandro Quinteiro

Fábrica y Logística

José María Fernández, Daniel García, José Ángel García, Miguel Groba, Roberto Míguez, Jorge Moral, Manuel Iván López, Belén Paz, Jose Manuel Pereira, Sofía Rey, María Del Pilar Rivero, Diego Rivero, Catalina Rodal, Bárbara Santos, José Luis Santos, Jesús Soliño, María Torres, Manuel Valladares, Andrés Villar

Moldes

Eduardo Brinso, Carlos Fernández, Arsenio García, Cristina González, Cruz Losada, Aránzazu Mallo, Esteban Pedrosa, Socorro Pena

Despiece de Miniaturas

José Pedrosa, Anxo Piñeiro

Dirección De Proyectos

David Anta, Iago Costa

Departamento de Escultura

José Pedrosa, Antonio Moreira.

Dirección De Desarrollo y Trasfondo - Infinity

Gutier Lusquiños

Desarrollo - Infinity

Fran Arjones, Juan Lois, Gutier Lusquiños, Ian Wood

Trasfondo y Ambientación - Infinity

Gutier Lusquiños

Gestión de ITS

Juan Lois Rey

Gestión Contable, Pedidos y Compras

María Araujo, Nuria Gayoso, Begoña Liste

Responsable de Personas

Silvana Martínez

Dirección de Marketing y Comunicación

Belén Moreno

Marketing y Comunicación

Federico Asorey, Cora Diz, Édgar González, Carlos Morales, Inma Lage, Carlos Llauger, Vanessa Onorato

Dirección de ventas

Manuel Maldonado

Ejecutiva de ventas Internacionales B2B

Mar Larrea

Pruebas de Juego y Lectura

Adrian “Ragarth” Alfonsín, Fran “Crave” Arjones, Daniel “Engorn” Azkoaga, Pablo “Kami” Calderón, Beatriz “Kali” Calzo, Adrian “Kyouza” Casado, Egoitz “OjodeKuervo” Conte, Jorge “Incanus” Cristobal, David “Zlavin” Flores, Ismael “Inmel” García, Juan Antonio “Vasallus” Gil, Edgar “Gonzalien” González, Miguel “Commander_Frost” Groba, Carlos “Zeps” Guerrero, Javier “Indael” Guinot, Seb “sebkmunis” Komlosy, Juan “HellLois” Lois, José Manuel “Terrorizta” López, Mario “mavsmth”, Jorge “Jmgdixcontrol” Moral, Vanessa “Major_Lunah” Onorato, Jorge “Axis” Parga, Carlos “Charlie” Pérez, Jorge “McSudo” Pseudo, Iago “Jazel” Prado, Miguel Fco. “Lordgringor” Robles, Pablo “Datlasiq” Romero, Roberto “Dalkilthur” Saborido, Juan Alberto “Damiel” Sánchez, Jan “Zergash” Schlegel, Patrick “Caducus” Seyfarth, Keith “Kurrelgyre” Shutler, Carlos “Suazo” Suazo, Nayra “Misstake” Tarazon, Jorge “Von_Drake” Vega

Warcrow Adventures Primera Edición: DIA-MES-202X

Warcrow es una Marca Registrada de Corvus Belli S.I. Polígono Industrial Castiñeiras Nave 19, 36939 Bueu, Po. España. Todos los Derechos Reservados: Copyright 2022 Corvus Belli S.I. Está prohibida la reproducción de cualquier parte de esta publicación, así como su almacenaje o transmisión por ningún medio, sin permiso del editor.

Impreso en China

ÍNDICE

RESUMEN DEL JUEGO	4	ENEMIGOS	29
APLICACIÓN WARCROW ADVENTURES	4	• Carta de Enemigo	29
CONTENIDO	4	• Despliegue	30
CONOCIMIENTOS BÁSICOS	6	• Activación de Enemigos	30
• Cómo resolver contradicciones	6	» Comportamiento de los Enemigos	30
• Jugadores y Personajes	6	» La malvada IA	30
• Dados y símbolos	6	ENEMIGOS GRANDES	31
• Modificar tiradas	6	• Despliegue	31
• Repetir un dado	6	• Movimiento	32
• Repetir una tirada	7	• Línea de Visión	32
• Fijar un dado o fijar el resultado de un dado	7	HERIDAS, INCONSCIENCIA Y MUERTE	32
• Ficha de Personaje	7	• Heridas	32
PREPARACIÓN	8	• Inconsciente	33
• Iniciar una campaña	9	• Muerte	33
• Mesa de juego	9	ESTADOS	34
JUGAR UN ESCENARIO	10	• Línea bloqueada	34
• Ronda de juego	10	• Inmunidad a un Estado	35
» 1. Fase Inicio de Ronda	10	MÁCULA	35
» 2. Fase de Activaciones	10	• ✖ Traza	35
» 3. Fase Final de Ronda	11	• Energía Oscura	35
» Iniciativa y orden de Activación	12	• Limpiar ✖ Traza	35
• Activación de un Personaje	15	• Cartas de Mácula	35
» Inicio de la Activación	15	FASE DE PUNTA ESPINO	36
» Movimiento	15	• Breve historia de Punta Espino	36
» Gastar cubos de Energía	16	• Fase de los barrios	36
» Final de la Activación	17	• Fase de encuentros	37
» Activación cuando no hay Enemigos	17	• Prepara el siguiente escenario	38
• Acciones de los Personajes	17	• Seleccionar el siguiente escenario	38
• Pruebas de atributo	19	HOJA DE REFERENCIA	39
• Línea de Visión	20		
• Alcance	20		
• Tirada Enfrentada	22		
• Cambios	22		
FINALIZAR EL ESCENARIO	23		
• Personajes Inconscientes	25		
• Menú del escenario	25		
HABILIDADES ESPECIALES	25		
TIPOS DE CARTAS	26		
• Cartas de Equipo	26		
• Cartas de Habilidad	27		
• Cartas de Consumible	28		
MARCADORES	28		
• Marcadores de evento	28		
• Marcadores de exploración	28		
• Marcadores de interacción	28		
• Marcadores de interacción especial	29		
• Marcadores de Niebla	29		

RESUMEN DEL JUEGO

Warcrow Adventures es un juego de mesa cooperativo, de entre dos y cuatro jugadores, en el que controlas a uno de los Personajes que llegan a Punta Espino por motivos muy diferentes, pero cuyos destinos quedan entrelazados durante la aventura. *Warcrow Adventures* sigue un formato de juego de campaña en el que cada partida corresponde a un episodio de la historia.

En cada escenario tomarás decisiones, investigarás el mal que acecha oculto en la Niebla y deberás combatir para sobrevivir. Tu Personaje evolucionará partida a partida, mejorará su equipo, aprenderá nuevas habilidades y optimizará sus atributos.

¿Consiguirás sobrevivir a la amenaza o dejarás que la Niebla te engulla?



APLICACIÓN WARCROW ADVENTURES

Para jugar a *Warcrow Adventures* es necesario que te descargues nuestra aplicación gratuita. La encontrarás disponible en Apple iOS App Store™, Google Play™ o Steam, según el dispositivo compatible en el que quieras instalarla. La aplicación se encargará de la gestión de la campaña, de guardar y cargar para poder continuar en otro momento. También te indicará qué elementos de juego debes colocar sobre el tablero en cada escenario y cómo interactuar con ellos, y te dirá cómo se comportan los Enemigos a los que te enfrentes.



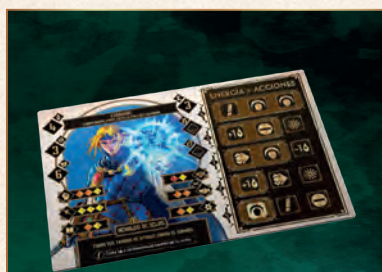
CONTENIDO



5 MINIATURAS
DE PERSONAJE



24 MINIATURAS DE ENEMIGO



5 FICHAS DE PERSONAJE



6 CARTAS DE REFERENCIA



24 CARTAS DE ENEMIGO



40 CARTAS DE HABILIDAD



45 CARTAS DE EQUIPO



4 CARTAS DE
OBJETO ARCANO



28 CARTAS DE SECUELA



28 CARTAS DE MÁCULA



20 CARTAS DE
CONSUMIBLE



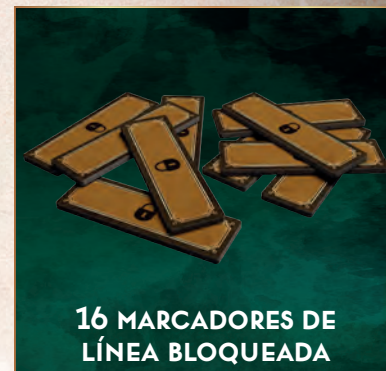
4 CARTAS DE TATUAJE



5 FICHAS DE INICIATIVA



15 FICHAS DE HABILIDAD ESPECIAL



16 MARCADORES DE LÍNEA BLOQUEADA



25 FICHAS DE INICIATIVA DE ENEMIGO



25 FICHAS DE HERIDA



21 FICHAS DE TRAZA



48 FICHAS DE ESTADO



24 MARCADORES DE ATRIBUTO MEJORADO



32 MARCADORES



18 LOSETAS



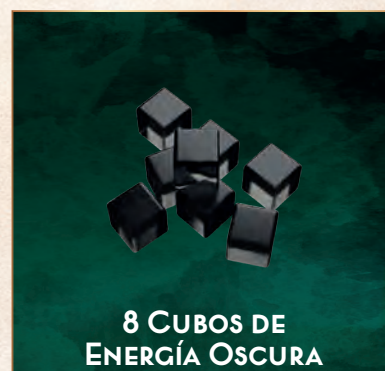
1 TRACK DE INICIATIVA + MARCADOR DE INICIATIVA



18 DADOS



16 CUBOS DE ENERGÍA



8 CUBOS DE ENERGÍA OSCURA



12 ANILLOS DE COLOR

CONOCIMIENTOS BÁSICOS

CÓMO RESOLVER CONTRADICCIONES

En el caso de que dos o más reglas se contradigan, aplica la siguiente guía de resolución de contradicciones ordenada de mayor a menor prioridad:

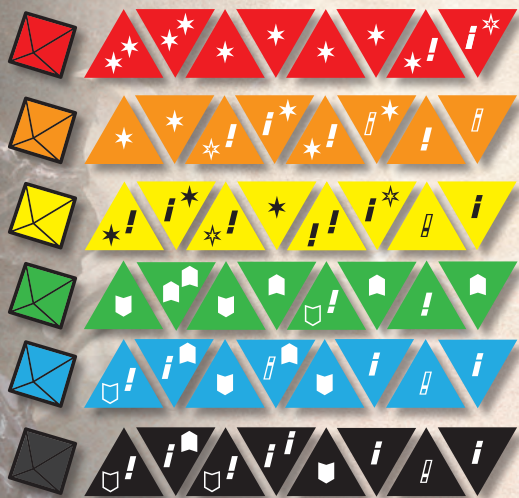
- » Si una regla indica que un efecto **no puede** aplicarse (escrito en negrita), entonces esta prohibición tiene preferencia sobre todo lo demás.
- » Las reglas del escenario.
- » Las fichas de Personaje.
- » Las cartas de Habilidad, las cartas de Equipo y las cartas de Objeto Especial.
- » Las demás cartas (Enemigo, Secuela, Mácula, Consumible, Objeto Arcano y Tatuaje).

JUGADORES Y PERSONAJES

En *Warcrow Adventures* cada Personaje está controlado por un jugador. En este manual haremos uso del término “Personaje” o “jugador” para referirnos tanto al propio Personaje como al jugador que lo controla.

DADOS Y SÍMBOLOS

Warcrow Adventures emplea **18** dados de ocho caras, diferenciados por su color:



★ - Éxito

☆ - Éxito hueco

■ - Bloqueo

□ - Bloqueo hueco

! - Especial

! - Especial hueco

Los dados rojo ◆, naranja ◆ y amarillo ◆ son los **dados ofensivos**. Lanzar estos dados modela las oportunidades de éxito de los Personajes al usar sus habilidades, interactuando con el mundo o atacando a los Enemigos. En estos dados se puede obtener el símbolo ★, que representa un resultado favorable tanto en tiradas de ataque como de atributo.

Los dados verde ◆, azul ◆ y negro ◆ son los **dados defensivos**, y modelan la capacidad de los Personajes para defenderse contra ataques físicos y mágicos. Estos dados tienen el símbolo ■, que representan una tirada de respuesta favorable.

Los símbolos ! ofrecen la posibilidad a los Personajes de activar habilidades especiales y otras interacciones.

Las versiones huecas ☆ □ ! de los símbolos solo son válidas en ciertas situaciones, como los Cambios (Ver “Cambios” y “Atributos”).

TIRADAS

Cuando hacemos una tirada en *Warcrow Adventures*, reunimos los dados que se corresponden a los iconos de colores en las fichas de Personaje, las cartas de equipo o de habilidad que estemos usando en la interacción. Así creamos nuestra **tirada**. Por ejemplo, si los iconos del Personaje en cuestión son ◆ ◆ ◆, nuestra tirada se compondrá de dos dados naranjas y uno azul.



IMPORTANTE

No puedes lanzar más de 3 dados del mismo color en ninguna circunstancia.

Una vez lanzados los dados, el resultado es la colección de símbolos obtenidos. Durante la creación de tu tirada, es posible que veas **símbolos automáticos** junto a los iconos de los dados, que se añaden al resultado de la tirada. Por ejemplo, ◆ ★ significa que el jugador debe lanzar un dado naranja y después añadir ★ al resultado obtenido.

EL VALOR DE LOS DADOS

El valor relativo de los colores de los dados de *Warcrow Adventures* se basa en la cantidad de ★ o ■ que contienen. Es decir, el color de un dado “de mayor valor” tienes posibilidades más altas de obtener ★ o ■.

Esta es la relación de los valores de los dados desde el más bajo al más alto:



MODIFICAR TIRADAS

A veces los efectos pueden indicar que un Personaje o un Enemigo modifique su tirada. Hay dos formas de hacerlo: **aumentar** y **reducir**. Esto supone tener que cambiar un dado de la tirada por otro con mayor valor (aumentar) o menor valor (reducir).

Si no puedes aumentar más el color de un dado, añade uno del valor más bajo del mismo tipo. Por ejemplo, si solo tienes dados ◆ en la tirada y debes aplicar un aumento, añade un dado ◆. De igual manera, si no puedes reducir más el color de un dado, deberás retirar un dado de la tirada. Recuerda que no puedes tener más de tres dados del mismo color en una tirada.

Si el efecto te permite modificar una tirada, y no especifica “aumentar” ni “reducir”, puedes elegir si aumentarla o reducirla.

Es posible que varios efectos te permitan u obliguen a aumentar y reducir la misma tirada al mismo tiempo. En este caso, **aplica primero todos los aumentos** y, a continuación, todas las reducciones.

IMPORTANTE

- Las modificaciones deben hacerse siempre antes de lanzar los dados. No puedes modificar una tirada después.
- Solo puedes aumentar una tirada un máximo de dos veces.
- Solo puedes reducir una tirada un máximo de dos veces.

AUMENTAR UNA TIRADA

Para **aumentar una tirada**, sigue estos pasos:








- » Selecciona el dado ofensivo o defensivo de menor valor (o uno de ellos si hay más de uno con el mismo color).
- » Si el dado de menor valor es un  añade un  a la tirada.
- » Si el dado de menor valor es un  añade un  a la tirada.
- » En cualquier otro caso, cámbialo por el dado con el valor inmediatamente superior, como se indica en esta tabla:

TABLA DE AUMENTOS

DADO	AUMENTA A	DADO	AUMENTA A
			

			
---	---	---	---

REDUCIR UNA TIRADA

Para **reducir una tirada**, sigue estos pasos:










- » Selecciona el dado ofensivo o defensivo de mayor valor (o uno de ellos si hay más de uno con el mismo color).
- » Si el dado de mayor valor es un  o un  retíralo de la tirada.
- » En cualquier otro caso, cámbialo por el dado con el valor inmediatamente inferior, como indica la siguiente tabla:

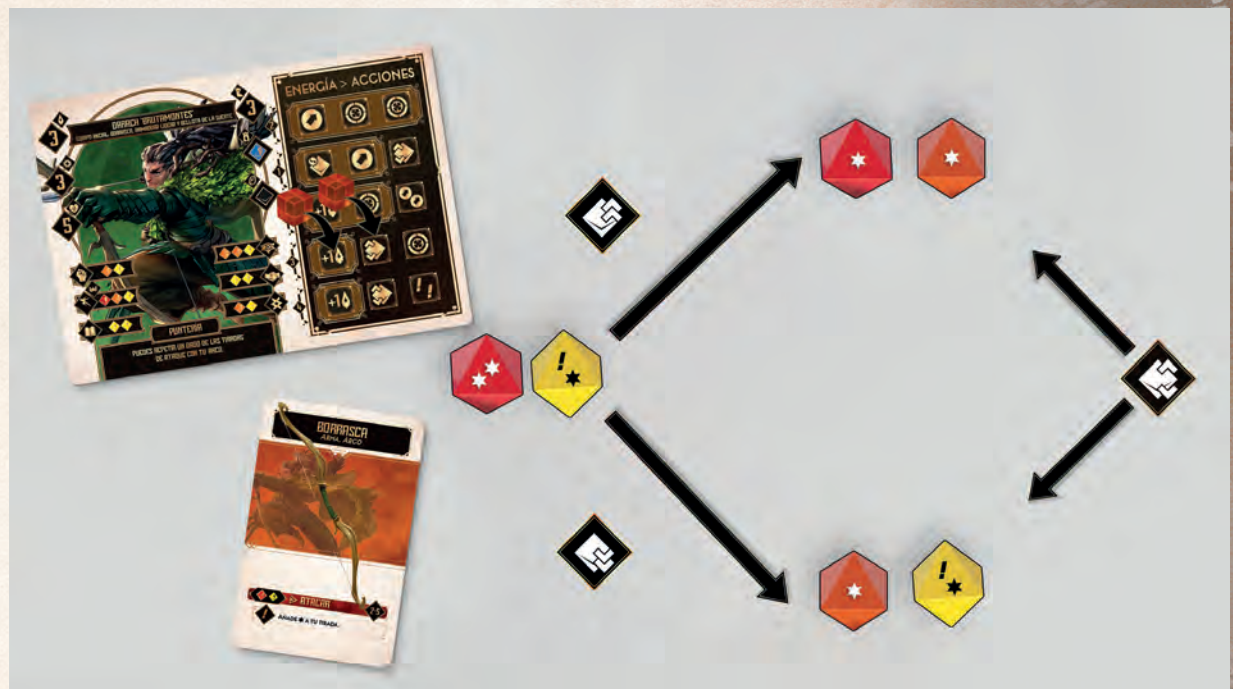
TABLA DE REDUCCIONES







DADO	REDUCE A	DADO	REDUCE A
			

			
---	---	---	---

IMPORTANTE

No puedes reducir una tirada sin dados o en la que solo haya símbolos automáticos.



Para realizar la acción **Atacar con su arco Borrasca**, Darach coloca dos de sus cubos de energía en la línea 3 de su Panel de Activación. El segundo disparador le permite modificar su tirada. Darach tiene dos opciones: aumentar o reducir. Si decide aumentar su tirada quedará como   y si decide reducirla lanzará  . Aumentando la tirada tiene más probabilidades de obtener , mientras que reduciéndola incrementa sus probabilidades de obtener  (que puede interesarle más para activar alguno de sus Cambios).

REPETIR UN DADO

Cuando una regla o efecto te permita repetir un dado de tu tirada, puedes hacerlo inmediatamente después de haber lanzado los dados y antes de avanzar al paso de los Cambios.

IMPORTANTE

Durante una tirada, un mismo dado solo puede ser lanzado de nuevo **una única vez**. Si varios efectos te permiten repetir un dado de la tirada, puedes repetir un dado diferente por efecto.

REPETIR UNA TIRADA

Cuando una regla o efecto te permita repetir una tirada, puedes volver a lanzar el número de dados que desees antes de avanzar al paso de los Cambios.

FIJAR UN DADO O FIJAR EL RESULTADO DE UN DADO

Cuando un efecto te permita “fijar un dado” o “fijar el resultado de un dado” de una tirada, toma uno de los dados y, en vez de lanzarlo junto a los demás, colócalo sobre el tablero mostrando la cara que quieras. El dado fijado y los símbolos que muestra se

consideran lanzados junto con los demás a todos los efectos.



FICHA DE PERSONAJE



Estos son los elementos que conforman tu ficha de Personaje:

- 1. Nombre del Personaje.**
- 2. Equipo inicial.** El listado de cartas de Equipo con las que tu Personaje comienza la campaña.
- 3. ♠Iniciativa.** Este valor indica en qué posición del track de Iniciativa debe comenzar la ficha de Iniciativa de tu Personaje al inicio de un combate. También se utiliza para avanzar la ficha de Iniciativa este mismo número de posiciones al finalizar su Activación. (Ver “Activación de un Personaje”).
- 4. ⚡Energía.** Este valor indica el número de cubos de Energía que tu Personaje tiene disponible al inicio de su Activación. Estos cubos están disponibles únicamente durante su Activación y permiten realizar acciones o activar los efectos de sus cartas de Habilidad. Es posible que tu Personaje reciba más cubos de Energía a lo largo de la campaña, o que ciertos objetos le permitan aumentar esta reserva.

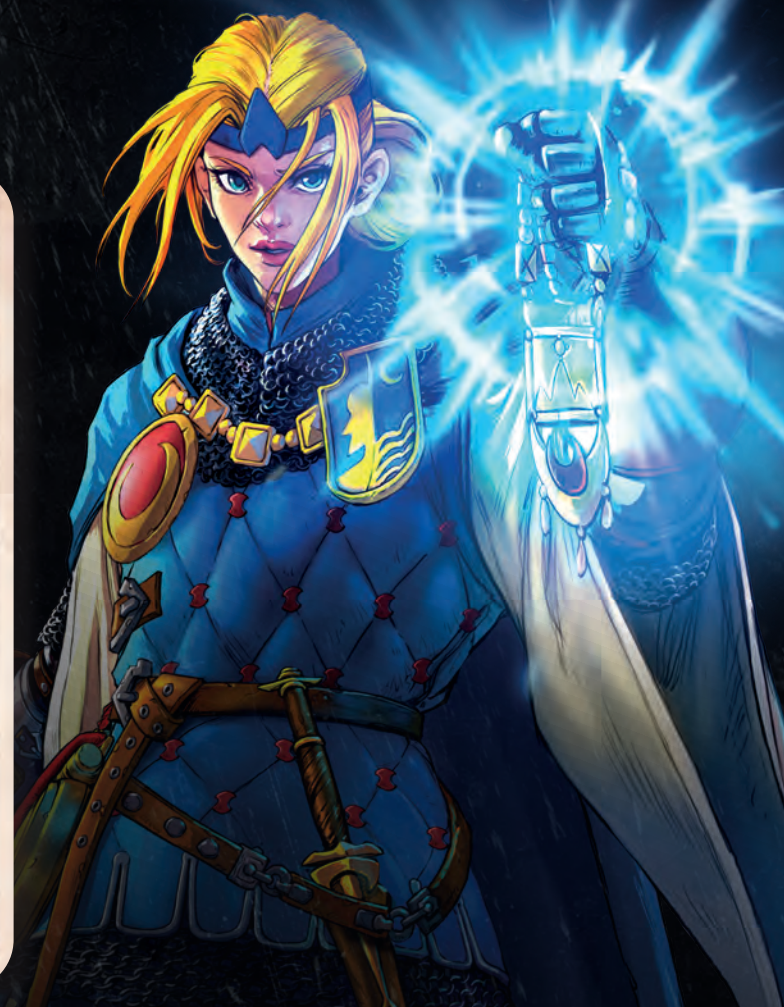
- 5. ❤Vitalidad.** Este valor indica la cantidad máxima de Heridas que tu Personaje puede sufrir antes de caer inconsciente. (Ver “Heridas, inconsciencia y muerte”).
- 6. 🏃Movimiento.** Este valor indica la cantidad de puntos de movimiento que tu Personaje genera de forma gratuita al inicio de su Activación o cuando realiza la acción ▶Correr. Cada punto de movimiento le permite moverse a una casilla adyacente. Tanto Personajes como Enemigos pueden moverse también en diagonal.
- 7. 🛡Defensa.** Esta tirada de dados representa la capacidad de tu Personaje para evitar los ataques de los Enemigos.
- 8. @Resistencia Mágica.** Esta tirada de dados representa la capacidad de tu Personaje para evitar los efectos de la magia.

- 9. Atributos.** Los atributos se presentan como una tirada de dados. Cada Personaje tiene marcado un atributo con el símbolo ✨Experto. Este indica que puede sustituir los símbolos huecos (☆, □, ♣) obtenidos en sus tiradas por los correspondientes símbolos normales (★, ♥, ♠).

- 🏰Fortaleza
- 🦋Agilidad
- 📖Inteligencia
- 👁Percepción
- 🗨Carisma
- ✨Voluntad

- 10. Panel de Activación.** En esta sección de la ficha gestionarás tu Energía para realizar Acciones. (Ver “Activación de un Personaje”).

- 11. Habilidad Innata.** Esta es una habilidad exclusiva de tu Personaje que tiene disponible en todo momento.



PREPARACIÓN

INICIAR UNA CAMPAÑA

Sigue estos pasos para arrancar una campaña de *Warcrow Adventures*:

1. Inicia la aplicación de *Warcrow Adventures*.
2. Pulsa "Iniciar campaña".
3. Selecciona los 6 Personajes que jugarán la campaña. Si solo dispones de la caja básica, puedes seleccionar hasta 5 Personajes.
4. Configura la mesa de juego.

MESA DE JUEGO

1. Agrupa los dados, las fichas de Herida, las fichas de Traza y las fichas de Estado de forma que sean accesibles para cualquier jugador.
2. Toma las cartas de Secuela y barájalas formando el mazo de Secuelas. Coloca el mazo de Secuelas boca abajo junto a las fichas anteriores.
3. Toma las cartas de Mácula y barájalas formando el mazo de Mácula. Coloca el mazo de Mácula boca abajo junto a las fichas anteriores.
4. Coloca el track de Iniciativa junto al espacio en el centro de la mesa en el que desplegarás el tablero del escenario.

Reúne todos los componentes de juego de los Personajes que van a participar en el escenario y distribúelos a cada uno de los jugadores:

- » La miniatura.
- » La ficha de Personaje.
- » La ficha de Iniciativa.
- » Las cartas de Equipo que aparecen listadas como "Equipo inicial" en su ficha de Personaje.
- » Las cartas de Habilidad.
- » Las 3 fichas correspondientes a su Habilidad Especial (Marca del Cazador, Aura, Provocado, Naurlynn o Rabia en el caso de los Personajes de la caja básica).
- » Tantos cubos de Energía como indique el valor ⚡ en su ficha de Personaje y colócalos junto a ella formando una reserva.
- » Una carta de referencia. Esta carta contiene el significado de los iconos utilizados en el panel de Activación de las fichas de Personaje (ver "Disparadores").

Pulsa en "Comenzar siguiente escenario" en la aplicación y... ¡ya puedes comenzar a jugar!

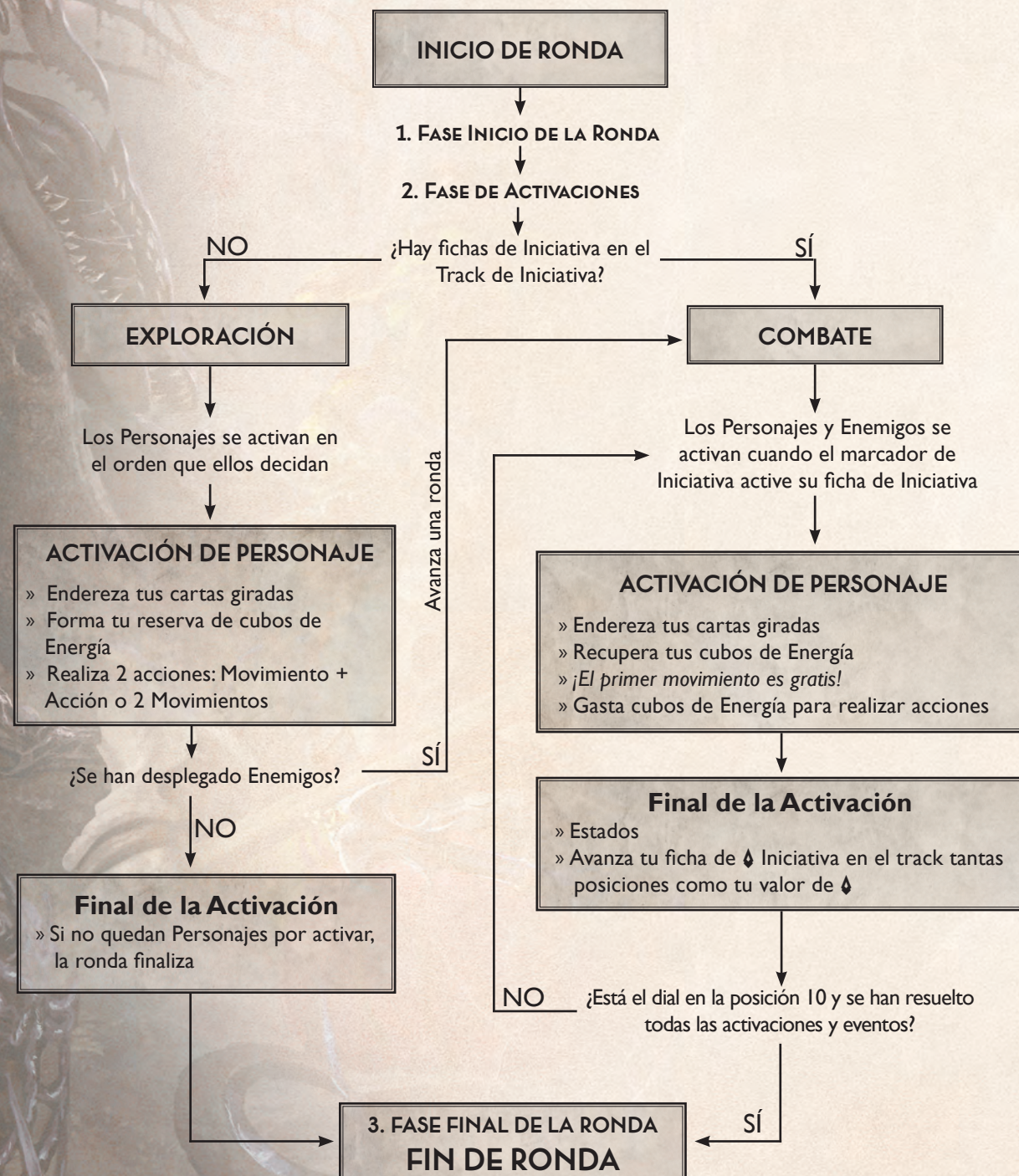
Esta es la configuración que recomendamos, pero tú puedes distribuir tu mesa como prefieras:



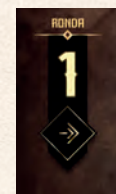
JUGAR UN ESCENARIO

Una vez tengas dispuesta la mesa, es el momento de lanzarse a la aventura y jugar el escenario. Cuando la aplicación lo cargue, sigue estos pasos:

1. Lee el texto introductorio y pulsa "Continuar".
2. La aplicación te dará instrucciones para configurar el escenario paso a paso. Coloca las losetas y los marcadores en el orden que indica la aplicación.
3. Despliega a los Personajes en las casillas indicadas por la aplicación. Cada jugador coloca su miniatura en el orden que prefiráis.
4. Finalizado el despliegue de los Personajes, da comienzo la primera ronda.



RONDA DE JUEGO



Los escenarios de *Warcrow Adventures* se juegan por rondas. Cada vez que una ronda finalice, mantén pulsado el botón bajo el marcador de ronda para que avance una posición.

Cada ronda tiene tres fases:

1. FASE INICIO DE RONDA

Durante esta fase se aplican todos los efectos que tienen lugar al inicio de la ronda. La aplicación te dará las instrucciones necesarias para aplicarlos, uno tras otro.

Si no hay Enemigos sobre el tablero y alguna de las instrucciones de la aplicación indica que los despliegues, se **inicia un combate**. (Ver "Inicio de un combate").

2. FASE DE ACTIVACIONES

En la fase de Activaciones distinguimos entre dos supuestos, dependiendo de si hay o no Enemigos en el escenario:

- » **Si no se inició un combate (no hay Enemigos en el escenario)**, tomad vuestras fichas de Iniciativa y colocadlas sobre vuestra ficha de Personaje mostrando la cara en color. Decidid el orden en que queréis activaros. Cuando sea tu turno y finalices tu Activación, dale la vuelta a tu ficha de Iniciativa para mostrar su reverso gris, indicando que ya te has activado. Cuando todos los Personajes se hayan activado, esta fase finaliza y se avanza una ronda de juego.



La ficha de Iniciativa de Ludivine comienza por su lado a color. Cuando finaliza su activación, voltea la ficha para indicar que ya se ha activado durante esta ronda.

INICIO DE UN COMBATE

Siempre que tengas que desplegar Enemigos y las únicas miniaturas en el tablero sean los Personajes, se **inicia un combate**. Al entrar en juego los Enemigos, hay que utilizar el track de Iniciativa para ordenar sus Activaciones y las de los Personajes.

Al iniciarse un combate, **siempre** debes avanzar el marcador de ronda. A continuación, coloca las fichas de **♦** Iniciativa de todas las miniaturas que hay sobre el tablero en el track de Iniciativa siguiendo este orden:

- » Primero, las de los **Enemigos**.
- » Segundo, las de los **Personajes**.

Coloca cada ficha de Iniciativa en la posición del track de Iniciativa que coincida con el correspondiente valor de **♦** del Personaje o Enemigo.

A menudo, Personajes y Enemigos tendrán el mismo valor de **♦**. Apila sus fichas siguiendo el orden establecido antes: primero, Enemigos y luego, Personajes. En el caso de los Enemigos, colócalas en el orden en que aparecen en la aplicación, de forma que las primeras queden abajo y las últimas arriba. En el caso de los Personajes, los jugadores deben ponerse de acuerdo en quién va antes y quién va después.

FIN DEL COMBATE

Cuando todos los Enemigos sobre el tablero sean eliminados, finaliza el combate. Avanza el marcador de ronda: cada jugador toma su ficha de Iniciativa y la coloca boca arriba junto a su ficha de Personaje, listo para activarse durante la siguiente ronda.

MARCADORES DE EVENTO AL FINALIZAR UN COMBATE

Si al eliminar a todos los Enemigos aún quedan marcadores de evento en el track de Iniciativa, no retires las fichas de los Personajes ni avances de ronda. Sigue jugando como si hubiese todavía Enemigos sobre la mesa hasta que se hayan resuelto todos los marcadores de evento. Cuando solo queden los Personajes, procede como un fin del combate normal.

¡MÁS ENEMIGOS!

Si aparecen más Enemigos mientras transcurre el combate (aunque solo queden marcadores de evento), despliega los nuevos Enemigos y coloca sus fichas de Iniciativa tantas posiciones por delante de la actual como su valor de **♦** indique. Debes colocarlas siempre encima de cualquier otra ficha que haya en esa posición. La aplicación puede indicarte dónde debes situar las fichas de los Enemigos. En este caso, sigue las instrucciones de la aplicación.

El combate no finalizará hasta que no elimines a todos los Enemigos y se hayan resuelto todos los eventos sobre el track de Iniciativa.

» **Si se inició un combate (hay Enemigos en el escenario)** avanza una ronda en la app, gira el marcador del track de Iniciativa de forma que apunte a la posición 1. Resuelve la Activación tanto de los Personajes como de los Enemigos situados en esa posición de arriba abajo de la pila de fichas de Iniciativa. Una vez activadas todas las miniaturas, avanza el marcador a la siguiente posición del track de Iniciativa. Dependiendo de su valor de Iniciativa, es posible que cada miniatura se active una o varias veces a lo largo de esta fase. Cuando el marcador llegue a la posición 10 y se hayan activado todas las miniaturas de esta casilla —si las hay—, finaliza esta fase.



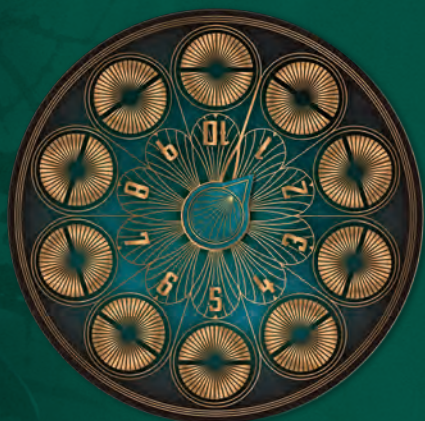
Esta es la disposición de fichas de Iniciativa al inicio de la ronda. Durante la fase de Activaciones, el marcador girará señalando las posiciones del track de Iniciativa en orden. De esta forma, Darach será el primero en activarse. Al llegar a la posición 4 lo harán Ludivine, Nayra y la unidad de Marcadas. Posteriormente en la posición 5 se activará Zsoka por primera vez en la ronda.

3. FASE FINAL DE RONDA

Cuando termines de resolver Activaciones o eventos en la posición 10 del track de Iniciativa, esta pasará de nuevo a la posición 1. Avanza el marcador de ronda en la aplicación y continúa jugando.



INICIATIVA Y ORDEN DE ACTIVACIÓN



El track de Iniciativa determina el orden en que los Personajes y los Enemigos se activan durante la ronda. Está dividido en 10 posiciones numeradas del 1 al 10 en las que se colocan los marcadores de evento, las fichas de Iniciativa de Personajes y las fichas de Iniciativa de Enemigos. Únicamente haremos uso del track de Iniciativa cuando los Enemigos estén presentes en el escenario o haya eventos activos. Cuando solo estén los Personajes, decidid entre vosotros el orden de Activación.

Como se explica en el apartado “Ronda de juego”, debes avanzar el marcador de ronda en la aplicación y girar el marcador de Iniciativa para que señale la posición 1 del track de Iniciativa. Veamos con detalle cómo determinar el orden de Activación durante la fase de Activaciones con el track de Iniciativa:

1. Si hay una ficha de Iniciativa en la casilla señalada, activa la miniatura correspondiente. Al final de su Activación, la ficha de Iniciativa avanza tantas posiciones como el valor de \heartsuit que tenga la miniatura.
2. Repite el paso anterior mientras queden fichas de Iniciativa en la casilla señalada.
3. Una vez quede vacía la casilla de fichas de Iniciativa, avanza una posición el marcador de Iniciativa.
4. Repite los tres pasos anteriores hasta que el marcador de Iniciativa alcance la posición 10 y se activen todas las miniaturas que tengan ficha de Iniciativa allí. Una vez hecho esto, la ronda finaliza.

IMPORTANTE

Durante la Activación de una miniatura, su ficha de Iniciativa puede cambiar de posición sobre el track de Iniciativa (por ejemplo, a causa de un disparador -ver “Disparadores” en “Activación de un Personaje”). Cuando esto ocurra, mueve la ficha tantas posiciones como se indique. Cuando finalice la Activación, avanza tantas posiciones como el valor de \heartsuit de la miniatura. Ninguna ficha puede avanzar más allá del turno actual del track de Iniciativa. Es decir, si la posición actual es 3, y una ficha es empujada por efecto de habilidades o eventos, nunca podrá colocarse más allá de la posición 2.

FICHAS DE INICIATIVA APILADAS

Cuando coloques una ficha de Iniciativa en una casilla donde ya haya otra ficha, hazlo formando una pila, de manera que la última en llegar quede arriba de todo y la primera que se haya colocado quede abajo. Cuando vayas a activar las fichas de una pila, comienza siempre por la superior. Ve activando una a una de arriba a abajo hasta haberlas activado todas. Después, avanza el marcador de Iniciativa.



El marcador del track de Iniciativa señala la posición 4. Hasta que todos los Personajes, Enemigos y Eventos se hayan activado, el marcador no avanzará a la siguiente posición. Primero se activará Ludivine. Cuando finalice su activación lo hará Nayra, y, en último lugar, lo hará la unidad de Marcadas.

INICIATIVA POR ENCIMA DE 10

Es posible que, en una misma ronda, debas avanzar una ficha de Iniciativa más allá de 10. Cuando esto suceda, continúa avanzando en el sentido de las agujas del reloj, empezando desde 1 otra vez. Recuerda que una ficha de Iniciativa no puede sobrepasar la posición actual del marcador por ser empujada.



Al final de su Activación, Zsoka avanza su ficha de Iniciativa tantas posiciones como su valor \heartsuit 5. Como está en la posición 8, avanza por las posiciones 9, 10, 1, 2 y se detiene en la posición 3.

EJEMPLO DE RONDA CON ENEMIGOS

RONDA
2

Vamos a ver cómo funcionan las Activaciones con una ronda de ejemplo:

Durante la ronda 2, Darach y Nayra han activado un marcador mientras exploraban el escenario. De repente, aparece una unidad de Marcadas (compuesta por 2 Enemigos) tendiéndoles una emboscada.

RONDA
3

Como no había Enemigos hasta el momento de desplegar a los Marcadas, se **inicia un combate** y comienza automáticamente una nueva ronda. El marcador de ronda avanza a la posición 3.



Durante la fase de Inicio de Ronda, puesto que hay que utilizar el track de Iniciativa, colocamos primero la ficha de Iniciativa de las Marcadas en la posición 4, que corresponde con su ♠4.

A continuación, colocamos las fichas de Nayra y Darach. Como Nayra tiene ♠4, su ficha queda encima de la de las Marcadas.

Por último, giramos el marcador de Iniciativa para que señale la primera posición.



Una vez tengamos dispuestos todos los elementos del track de Iniciativa, pasamos a la fase de Activaciones. Comprobamos si hay fichas de Iniciativa en cada posición, y no avanzamos a la siguiente hasta no haber activado todas las miniaturas representadas por sus fichas de Iniciativa.

En las posiciones 1 y 2 no hay fichas, por lo que nos detenemos en la posición 3, momento en que se activa Darach.



Una vez finaliza la Activación de Darach, su ficha de Iniciativa avanza en el track tantas posiciones como su valor ♠3.

Como ya no quedan fichas de Iniciativa en la posición 3, el marcador avanza a la posición 4.



La primera ficha en la pila de fichas es la de Nayra, así que se activa antes que las Marcadas.



+10 Durante su Activación, Nayra coloca uno de sus cubos de Energía sobre una casilla de su Panel de Activación que hace avanzar su ficha de Iniciativa una posición.

Aunque el marcador siga señalando la posición 4, su Activación continúa con normalidad.



Al finalizar su Activación, Nayra avanza su ficha tantas posiciones como su ♠4.

Ahora es turno de las Marcadas. Los dos Enemigos que forman la unidad se activan uno tras otro. (Ver “Activación de Enemigos”).



Cuando ambas Marcadas finalizan su Activación, la ficha de Iniciativa de su unidad avanza ♠4 posiciones.

Como no quedan más fichas en la posición 4 del track de Iniciativa, el marcador de Iniciativa sigue avanzando hasta llegar a la posición 6.



Darach se activa y, al finalizar, avanza su ficha de Iniciativa 3 posiciones. Como se coloca sobre la de Nayra, se activará antes que ella.



No hay más fichas en la posición 6, así que el marcador de Iniciativa avanza hasta llegar a la posición 8.

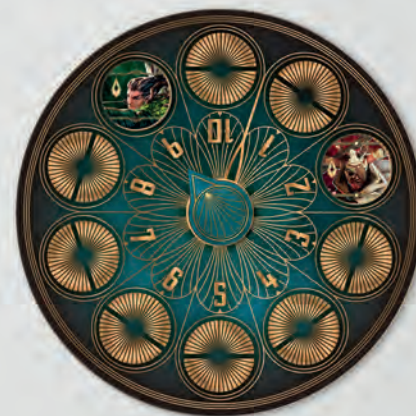


La unidad de Marcadas se activa. Al finalizar, su ficha de Iniciativa debe avanzar 4 posiciones. Al alcanzar la 10,

seguimos contando a partir de ella en el sentido horario. Luego la ficha de las Marcadas se sitúa en la posición 2.



Como no quedan más fichas, el marcador avanza a la siguiente posición.



En la posición 9 hay una pila de fichas. Empezamos por la primera de ellas: la situada en la parte superior. Darach se activa en primer lugar.

Cuando finaliza su Activación, avanza su ficha de Iniciativa 3 posiciones, de forma que se queda sobre la ficha de las Marcadas. Cuando el marcador llegue a esta posición, Darach se activará primero.

A continuación es turno de Nayra, que al finalizar su Activación avanza su ficha de Iniciativa a la posición 3.

No quedan más fichas en la posición 9. El marcador avanza a la 10 y como allí tampoco quedan fichas, la ronda finaliza en este momento.

Avanza una ronda en la app, pero mantén cada ficha de Iniciativa en la posición en la que está. De esta

forma, el marcador avanzará hasta la posición 2, donde se activará primero Darach y después las Marcadas. A continuación, en la posición 3, se activará Nayra. Y así sucesivamente.

En el momento en el que todos los Enemigos sean eliminados y no queden marcadores de Evento en el track de Iniciativa, avanza una posición el marcador de ronda y comienza una nueva ronda.

ACTIVACIÓN DE UN PERSONAJE

Para simplificar el juego y hacerlo más fluido a la hora de gestionar la Activación de los Personajes, en *Warcrow Adventures* distinguimos cuándo hay Enemigos sobre el tablero y cuándo no. Vamos a explicar a continuación cómo se resuelve la Activación de un Personaje **cuando hay Enemigos**, que es lo más habitual. (Lee “Activación cuando no hay Enemigos” para aprender el caso contrario).

INICIO DE LA ACTIVACIÓN

Al inicio de su Activación, tu Personaje se prepara para realizar sus acciones siguiendo estos pasos:

1. **Enderezar cartas giradas.** Todas las cartas de Habilidad y cartas de Equipo que estén giradas se enderezan para poder ser usadas de nuevo.
2. **Recuperar cubos de Energía.** Toma tus cubos de Energía y tus cubos de Energía Oscura y colócalos junto a tu ficha de Personaje formando tu reserva de energía: los que usaste durante tu anterior Activación, los que no utilizaste y los que puedas tener en tus cartas de Habilidad. Por cada carta de Habilidad sobre la que tengas cubos asignados, deberás decidir dejarlos sobre ella o tomarlos en este momento.
3. ¡El primer movimiento es gratis! Si no hay ningún Enemigo adyacente a ti, ganas gratuitamente tantos puntos de movimiento como tu valor de **M**, sin coste de Energía. Si más adelante, durante esta Activación, quieres volver a moverte y no te quedan puntos de movimiento, deberás invertir cubos de Energía en la acción **►Correr**. (Ver “Correr”).

Cumplidos estos pasos, ya puedes comenzar a realizar acciones con tu Personaje.

MOVIMIENTO

Durante tu Activación puedes gastar un punto de movimiento para avanzar desde tu casilla a una de las ocho casillas adyacentes. Puedes consumir los puntos de movimiento en cualquier momento durante tu Activación, antes y/o después de ejecutar cualquier otra acción. Los puntos de movimiento que no gastes se pierden al final de tu Activación.

Tu Personaje puede atravesar casillas ocupadas por otras miniaturas, pero no puede finalizar su movimiento ni ejecutar Acciones en ellas. Entrar en una casilla ocupada por un Enemigo cuesta un punto de movimiento adicional. Las casillas ocupadas por marcadores de interacción no pueden atravesarse.

LÍNEAS DE MOVIMIENTO

Algunas losetas tienen casillas marcadas con líneas de diferentes colores, lo que implica ciertas restricciones de movimiento.

- » **Líneas azules:** para atravesarlas, deberás gastar 2 puntos de tu movimiento. Las líneas azules no bloquean LdV (ver “Línea de Visión”).
- » **Líneas rojas:** estas líneas no permiten que los Personajes ni los Enemigos muevan a través de ellas. Las líneas rojas no bloquean LdV.

Otras formas de mover miniaturas por el tablero son:

DESPLAZAR

Cuando un efecto permita Desplazarte, puedes avanzar tu Personaje hasta cualquier casilla libre adyacente sin que eso suponga gasto alguno de puntos de movimiento.



COLOCAR EN ALCANCE X

Puedes retirar la miniatura de tu Personaje de su casilla actual para situarla en una casilla libre que esté en alcance X. No puedes colocarte donde haya otra miniatura.

ACERCARSE X A UN OBJETIVO

Tu Personaje se desplaza un máximo de X casillas. Cada movimiento debe reducir la distancia con el objetivo siempre que sea posible. “Acercarse” no gasta puntos de movimiento.

ALEJARSE X DE UN OBJETIVO

Tu Personaje se desplaza un máximo de X casillas. Cada movimiento debe aumentar la distancia con el objetivo siempre que sea posible. “Alejarse” no gasta puntos de movimiento.

EMPUJAR X A UN OBJETIVO

Mueve al objetivo un máximo de X casillas. Cada movimiento debe aumentar la distancia con tu Personaje siempre que sea posible. “Empujar” no gasta puntos de movimiento. Si resulta imposible mover al objetivo las X casillas, este sufrirá 1 **🔴** al final del efecto.

ATRAER X A UN OBJETIVO

Mueve al objetivo un máximo de X casillas. Cada movimiento debe reducir la distancia con tu Personaje siempre que sea posible. “Atraer” no gasta puntos de movimiento. Si resulta imposible mover al objetivo las X casillas, este sufrirá 1 **🔴** al

*Al inicio de su Activación, Darach gana 3 puntos de movimiento al no estar adyacente a ningún Enemigo. Durante su Activación decide gastar sus tres cubos de Energía (resolviendo disparadores) para **►Atacar** a la Marcada. Uno de sus disparadores le permite Desplazarse, así que tiene LdV con su objetivo y utiliza uno de sus puntos de movimiento para conseguir una mejor posición. Se realiza la Tirada Enfrentada entre Darach y la Marcada. Aunque al elfo ya no le queda Energía para gastar, puede utilizar los dos puntos de movimiento que le quedan para moverse a la losa adyacente. Y, entonces sí, termina su Activación.*

final del efecto.

GASTAR CUBOS DE ENERGÍA

Para realizar acciones durante la Activación de tu Personaje, debes gastar los cubos de Energía colocándolos en las casillas correspondientes a una de las filas del panel de Activación de tu ficha de Personaje. En *Warcrow Adventures* las acciones no tienen un coste fijo, sino que eres tú quien decide cómo administrar la cantidad de ⚡ de la que dispones. Podrás realizar tantas acciones como te permita la distribución de tus cubos de Energía.

Cada una de las líneas del panel de Activación tiene un requisito diferente mínimo de casillas para poder activarse. Este requisito está marcado con una banda de color cobrizo. Para poder utilizar esa línea, debes poder colocar cubos en todas aquellas marcadas por la banda. Si no tienes cubos suficientes, deberás utilizar otra línea o finalizar tu activación.

Sigue estos pasos para realizar una acción:

- 1. Selecciona una de las 5 líneas del panel de Activación.** La fila debe tener todas sus casillas libres. Es decir, **no puedes** utilizar dos veces la misma fila durante la misma Activación.
- 2. Declara cuántos cubos de Energía gastas.** Para realizar la acción, debes poder colocar un cubo sobre cada casilla de la banda de color cobrizo en la fila seleccionada. Si no tienes cubos de Energía suficientes, selecciona otra línea. Puedes gastar más cubos de Energía de los necesarios (hasta un máximo de 3) para activar más disparadores de la línea.
- 3. Gasta los cubos de Energía.** Coloca tus cubos uno a uno sobre las casillas de la fila seleccionada, de izquierda a derecha. Justo en el momento de colocar un cubo, aplica los disparadores de la casilla donde lo colocas.
- 4. Declara y realiza una acción.** Además de las acciones comunes, tu Personaje puede tener otras acciones disponibles entre sus cartas de Habilidad y sus cartas de Equipo. Selecciona una de ellas y ejecútala. Puedes realizar más de una vez la misma acción durante tu Activación.

IMPORTANTE

No estás obligado a invertir todos tus cubos de Energía. En el caso de que no quieras realizar más acciones, finaliza tu Activación.

Si no te quedan suficientes cubos de Energía para utilizar al menos una fila libre de tu panel de Activación, y no vas a utilizar ninguna de tus cartas ni ningún punto de movimiento, tu Activación finaliza igualmente.

DISPARADORES

Las casillas del panel de Activación contienen iconos: los disparadores. Siempre que coloques un cubo de Energía sobre ellos, se activarán. Esto debe hacerse de forma inmediata, nada más colocar el cubo de Energía. No apliques los efectos de un disparador sin haber resuelto el anterior. Consulta la lista de disparadores en la carta de referencia de tu Personaje para saber cómo aplicarlos.

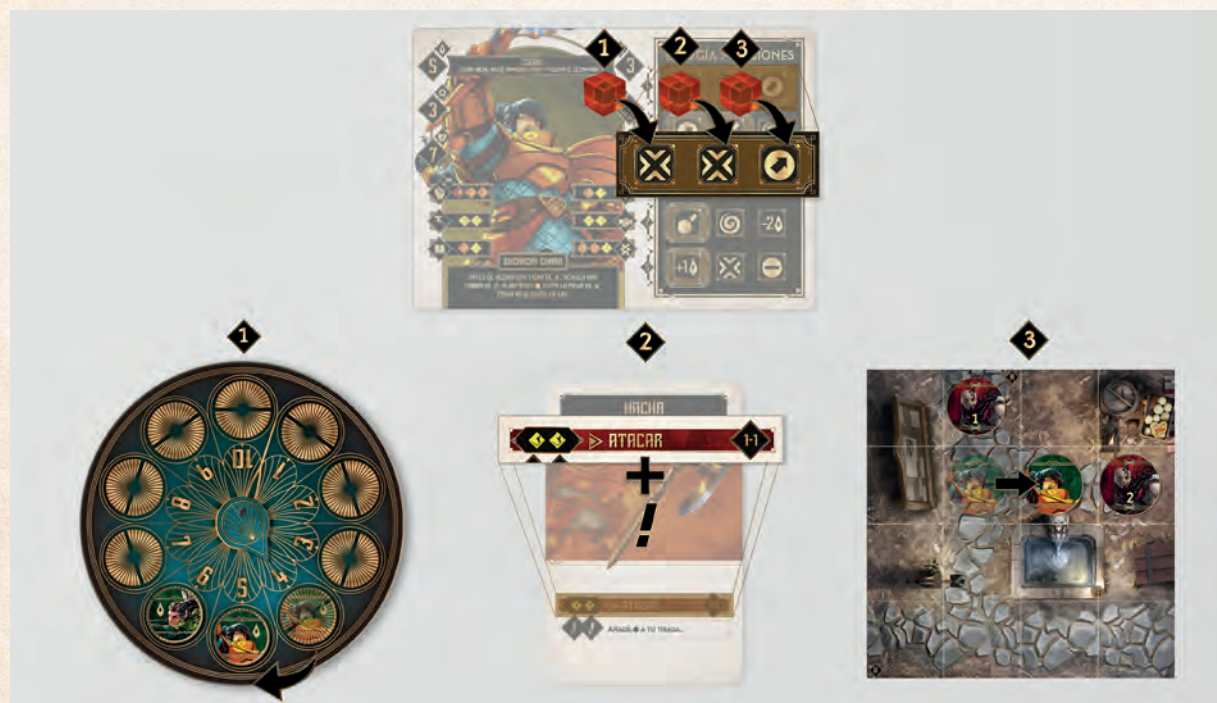
MARCADORES DE LÍNEA BLOQUEADA

Ciertos Enemigos y cartas de Secuela pueden bloquear alguna de las cinco líneas del panel de Activación. Cuando esto suceda, coloca un marcador de línea bloqueada tapando las casillas en la línea indicada. Si tienes cubos de Energía sobre alguna casilla de la línea bloqueada, retíralos, pero no podrás utilizarlos hasta tu siguiente Activación.

Hasta que no retires el marcador de tu panel de Activación, no podrás invertir cubos de Energía en esa línea.

IMPORTANTE

Si el propio disparador no indica el momento en que finalizan sus efectos, estos durarán hasta el final de la ejecución de la acción que vayas a declarar. No son acumulables entre acciones, aunque estas se realicen durante la misma Activación. Por ejemplo, si un efecto te permite añadir ★ a tu tirada, se refiere a la tirada que puedas hacer o no durante la ejecución de la acción. Lo hayas aplicado o no, el efecto finaliza y se considera agotado.



Durante su Activación, Zsoka quiere ▶Atacar a una Cáscara con su Hacha. Para poder realizar la acción, selecciona la línea 1 de su panel de Activación, ya que no tiene ningún cubo de Energía sobre ninguna de sus casillas. Para utilizar esta línea, debe gastar todos sus cubos de Energía, como marca la banda de color alrededor de las casillas. Coloca los cubos uno a uno, activando los disparadores en el mismo orden. El primer y el segundo disparador le permiten colocar una ficha de Provocado en un Enemigo; el tercer disparador le permite Desplazarse. Resuelto el gasto de cubos de Energía, declara que realiza ▶Atacar sobre una Cáscara y resuelve el ataque.

FINAL DE LA ACTIVACIÓN

Al final de tu Activación, resuelve los siguientes pasos en este orden:

1. Aplica los efectos de los Estados que tengas (que deban resolverse al final de tu Activación) y resuelve las pruebas necesarias para quitártelos. (Ver “Estados”).
2. Avanza tu ficha en el track de Iniciativa tantas posiciones como tu valor de ♠.
3. A continuación, finalizan todos los efectos indicados por la expresión “al final de tu Activación”.



ACTIVACIÓN CUANDO NO HAY ENEMIGOS

Cuando no hay Enemigos sobre el tablero **no hacemos uso del track de Iniciativa**. Decidid en grupo qué Personaje se activa primero y cuál después. Cuando todos los Personajes se hayan activado una vez, la ronda finalizará. Para señalar quién se ha activado y quién no, utilizad las fichas de Iniciativa. Cuando termine la activación de un Personaje, dad la vuelta a su ficha de Iniciativa, mostrando su lado gris.

IMPORTANTE

Durante una Activación en la que no hay Enemigos sobre el tablero, solo puedes moverte una vez y realizar una única acción. No necesitas colocar Energía en tu Panel de Activación para realizar esta acción.

INICIO DE LA ACTIVACIÓN

Los pasos a seguir son estos:

1. Endereza todas tus cartas giradas (cartas de Habilidad y cartas de Equipo).
2. Forma tu reserva de cubos de Energía.

ACCIONES

Cuando no haya Enemigos en el tablero durante tu Activación, puedes realizar un movimiento y una acción, o, si lo deseas, puedes moverte dos veces. No coloques tus cubos de Energía sobre el panel de Activación. Tampoco coloques cubos de Energía sobre tus cartas de Habilidad.

MOVIMIENTO

Puedes colocarte en cualquier casilla libre de la loseta en la que te encuentres o en cualquier casilla libre de una loseta adyacente. La casilla de destino debe ser alcanzable, es decir, debes poder trazar un camino a través de casillas libres adyacentes desde tu casilla actual.

FINAL DE LA ACTIVACIÓN

Al final de tu Activación, voltea tu ficha de Iniciativa mostrando su reverso gris para marcar que ya te has activado durante esta ronda. Cuando todos los Personajes se hayan activado, y si no hay Enemigos en el escenario, avanza una ronda de juego y continúad.

ACCIONES DE LOS PERSONAJES

Existen dos tipos de acciones que puedes realizar gastando tus cubos de Energía: acciones comunes y acciones específicas. Todas las acciones van precedidas del icono ▶.

1. ACCIONES COMUNES

Las acciones comunes son las que comparten todos los Personajes. Excepto ▶Atacar y ▶Ataque mágico, las acciones comunes no aparecen descritas ni en las cartas de Habilidad ni en las cartas de Equipo ni en tu ficha de Personaje. Éstas son las acciones comunes disponibles:

- » ▶Correr
- » ▶Interactuar
- » ▶Equiparte
- » ▶Atacar
- » ▶Ataque mágico
- » ▶Recuperar a un Personaje Inconsciente

▶ CORRER

Cuando tu Personaje ejecuta esta acción, se generan tantos puntos de movimiento como el valor de su atributo ♠.






► INTERACTUAR

Esta acción permite a tu Personaje relacionarse con **1 marcador de Interacción** situado en una casilla adyacente. Solo puedes ►Interactuar con un marcador de Interacción a la vez, aunque haya varios adyacentes. Interactuar con un marcador de Interacción **siempre** gasta una ►Acción, aunque el texto no lo especifique.

Cuando hayas declarado la interacción, pulsa sobre el marcador de interacción en la aplicación y sigue sus instrucciones. Es posible que durante la ejecución de la interacción debas realizar una prueba o varias pruebas de alguno de tus atributos para determinar las consecuencias o el éxito de dicha interacción. En unas ocasiones, la aplicación te dará a escoger el tipo de prueba; en otras, no habrá alternativa. A pesar de que tengas que hacer múltiples pruebas o tomar múltiples decisiones con un único marcador de interacción, todo se engloba dentro de la misma ►Acción.

IMPORTANTE

Recuerda que, si el atributo está marcado con el símbolo , puedes convertir los  en . Y si tuvieses disponible algún Cambio asociado a esta tirada, podrías activarlo (ver "Cambios").

Ejemplo de interacción. En el primer escenario, "Desaparecidos", jugamos nuestra Activación y decidimos que queremos ►Interactuar con este marcador de Puerta cerrada, así que pulsamos sobre el icono del marcador en la aplicación:



La aplicación nos pide confirmación. Pulsamos "Sí".




A continuación nos ofrece una descripción narrada de lo que sucede cuando interactuamos. Pulsamos en la flecha para continuar.



La interacción nos da a elegir entre diferentes opciones, y escogemos hacer una prueba de Percepción.



Realizamos la tirada de Percepción e introducimos la cantidad de  obtenida.




La aplicación nos narra las consecuencias de la interacción. En algunos casos, las consecuencias pueden ir más allá de la narración, y la aplicación nos dará instrucciones para colocar o quitar elementos de juego.


► EQUIPARSE

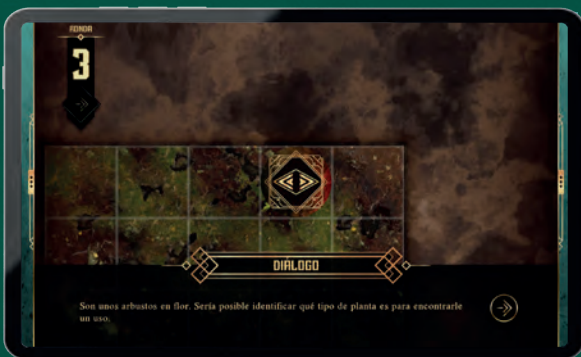
Esta acción te permite intercambiar tantas cartas de Consumible como quieras con otros Personajes que se encuentren en casillas adyacentes.



PRUEBAS DE ATRIBUTO

Las pruebas de atributo consisten en tiradas que utilizan el valor de uno de los atributos de tu Personaje. Son habituales durante una interacción. (Ver “Marcadores de interacción”). Cuando la aplicación te pida una prueba de atributo, lanza los dados correspondientes e introduce el número de ★ obtenidos en la aplicación. A continuación, sabrás si la prueba ha sido o no exitosa. Ten presente que, si tu Personaje es  Experto en el atributo, puede convertir los ☆ en ★. (Ver “Ficha de Personaje”).

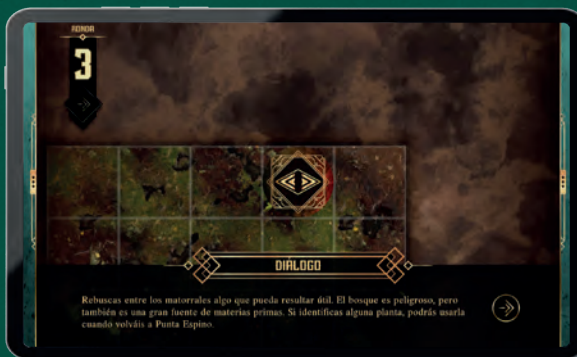
Por ejemplo, durante un combate un Personaje realiza la acción  Interactuar con un marcador. Tras declarar el gasto de sus cubos de Energía, pulsa sobre el icono del marcador en la aplicación:



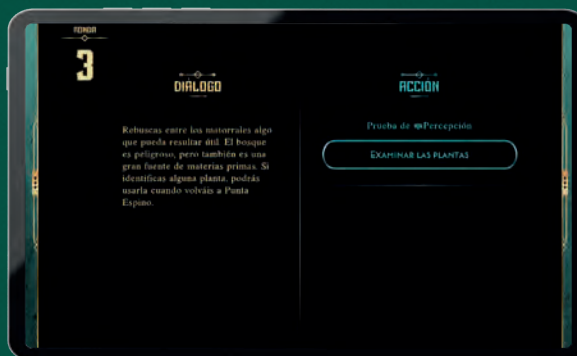
Primero tendremos una pequeña descripción narrativa sobre el marcador.



La aplicación solicitará confirmación, por si realmente queremos interactuar con el marcador o por si únicamente queríamos recordar qué era.



Leemos el texto narrativo y continuamos pulsando en la flecha.



La aplicación le pide al Personaje una prueba de Percepción. Si hubiera varias opciones, el jugador puede decidir qué prueba realizar.




El jugador debe realizar la tirada según su valor en Percepción e introducir la cantidad de ★ obtenida.




La aplicación nos describe las consecuencias de la interacción según el grado de éxitos (número de ★ obtenido), y puede proporcionar nuevas instrucciones. Siguelas una a una.

Algunas habilidades y ataques de los Enemigos, pueden requerir también que superes una prueba de atributo para evitar sufrir sus efectos.

PRUEBAS DE ATRIBUTO CON DIFICULTAD

Las pruebas de atributo pueden indicar entre paréntesis el número mínimo de ★ o  necesario para superarlas. Por ejemplo, un Enemigo podría tener una habilidad con el texto: “El objetivo de su ataque debe realizar una prueba de Voluntad (★★) o de lo contrario recibirá el Estado Acobardado”. Si tu Personaje es objetivo del ataque de este Enemigo, debes lanzar tu valor en Voluntad y conseguir al menos 2★ para no sufrir el Estado Acobardado.

PRUEBAS ASISTIDAS

Cuando vayas a realizar una prueba de atributo como parte de la acción  Interactuar, el escenario puede permitir a otro Personaje asistirte, siempre que se encuentre adyacente a ti. En ese caso, añade a tu tirada uno de los dados del mismo atributo del Personaje que te echa una mano. Recuerda que **no puedes** lanzar más de 3 dados del mismo color.

No puedes recibir asistencia de más de un Personaje al mismo tiempo.

▷ ATACAR

Esta acción está disponible en todas las armas que tengas equipadas, y te permite ejecutar un ataque contra un Enemigo. Pero para poder declarar un ataque tienes que cumplir primero con los requisitos de Línea de Visión (LdV) y alcance hacia el Enemigo.

LÍNEA DE VISIÓN

La Línea de Visión (LdV) representa lo que una miniatura puede ver. Para determinar si tienes Línea de Visión hacia otra miniatura o un elemento de juego (marcador, elemento de escenografía, etc.), debes poder trazar una línea recta desde uno de los vértices de la casilla de tu miniatura hasta cualquier vértice y lado de la casilla en que se encuentre tu objetivo, sin que aquella se vea cortada por otras miniaturas, muros o casillas que bloqueen la LdV.

Si la LdV llega a uno de los vértices del objetivo, pero este pertenece a la vez a dos casillas con un elemento que bloquea la LdV (que no sean el objetivo), la LdV queda bloqueada.



Darach tiene Línea de Visión (LdV) hacia Ludivine y Nayra. Tiene también LdV hacia la Cáscara 1, ya que puede trazar una línea hacia uno de los lados de su casilla e incluso el vértice compartido con Ludivine, ya que solo ella bloquea LdV. No tiene LdV hacia la Marcada 1, ya que el único vértice al que llega está compartido por otras dos Personajes que bloquean LdV. No tiene tampoco LdV hacia la Marcada 2, ya que la LdV se corta al llegar al vértice de la casilla donde está Nayra. Tiene LdV hacia la Cáscara 2, puesto que ve todo un lado y el primer vértice solo está compartido por un muro.

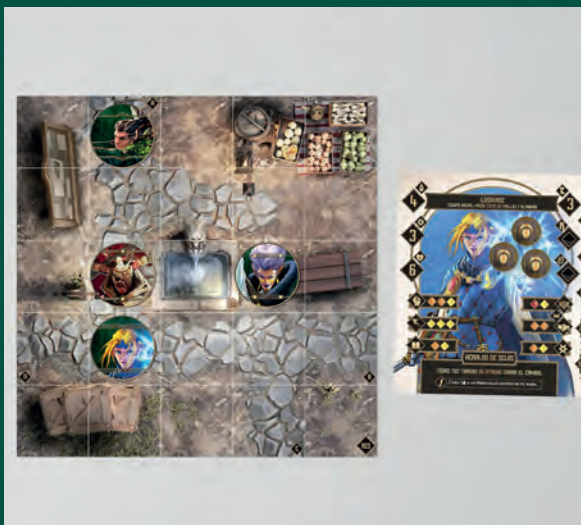
ALCANCE

El alcance indica el rango de distancia en número de casillas a la que debe encontrarse una miniatura para poder ser objetivo de ataque, un efecto o el lanzamiento de un hechizo. Para medir la distancia entre dos casillas, debes contar el número de casillas que las separan, incluyendo la casilla final y siguiendo el camino más corto (aunque este incluya otras miniaturas).

El alcance se expresa como un rango, indicando una distancia mínima y una distancia máxima. Por ejemplo: Alcance 2-5 indica que el objetivo debe encontrarse como mínimo a 2 casillas y como máximo a 5. Alcance 2-2 indica que el objetivo debe encontrarse exactamente a 2 casillas de distancia.

ALCANCE 0

Cuando se indica un alcance mínimo 0 quiere decir que el Personaje o Enemigo puede designarse como objetivo de su propio efecto. También puede seleccionarse como objetivo la casilla en la que se encuentra si el efecto permite tomar una casilla como objetivo.



Durante su Activación, Ludivine realiza un ataque contra la Marcada y decide activar el Cambio que le proporciona Heraldo de Selas para curar 1♦ a un Personaje dentro de su Aura. El Aura de Ludivine tiene un alcance 0-3, porque tiene 3 fichas de Aura sobre su ficha de Personaje. Puede curar 1♦ a Nayra al estar en alcance 2, a Darach al estar en alcance 3 (el Aura no necesita LdV), e incluso podría curarse a sí misma, ya que el alcance mínimo del Aura es 0.



TIRADA ENFRENTADA

En las Tiradas Enfrentadas intervienen siempre un Personaje y un Enemigo, de forma que los resultados de sus tiradas pueden afectarse mutuamente. Para resolver una Tirada Enfrentada, sigue estos pasos:

1. **Crea tu tirada y la del Enemigo.** En este paso se deben aplicar todas las reglas, aumentos y reducciones que pueda sufrir cada tirada. Comienza siempre modificando primero la tirada del Personaje, y después la del Enemigo. En caso de añadir dados a una tirada que se modifica, primero añade los dados y luego modifica la tirada. Tanto el Personaje como el Enemigo pueden reunir dados ofensivos y defensivos en sus tiradas.
2. **Lanza los dados** del Personaje y los del Enemigo.
3. Añade los correspondientes **símbolos automáticos** (de haberlos).
4. **Cambios.** En este momento, aplica los Cambios tanto del Personaje como del Enemigo. (Ver “Cambios”).
5. **Resolución.**
 - El Personaje anula tantos ★ de la tirada del Enemigo como ◻ queden en su tirada y viceversa: el Enemigo anula con sus ◻ los ★ del Personaje.
 - Los símbolos que no se hayan gastado en Cambios o que no hayan sido anulados son los que obtienen el Personaje y el Enemigo correspondientemente.

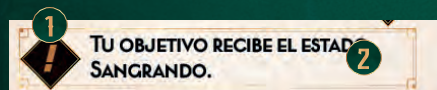
Si después de resolver el paso de Resolución, en la tirada del Personaje queda al menos un ★, decimos que la tirada ha sido exitosa o ha tenido éxito.

Además, al realizar una acción ►Atacar, los ★ resultantes son ♀ que se infligen al rival. (Ver “Acciones de los Personajes. ►Atacar”).

CAMBIOS

Los Cambios te ofrecen la posibilidad de gastar algunos de los símbolos obtenidos (junto con los símbolos automáticos) para aplicar diversos efectos. Cada Cambio puede activarse solo cuando se realiza la tirada a la que está asociado, no en todo momento.

Así es como se ven los Cambios:

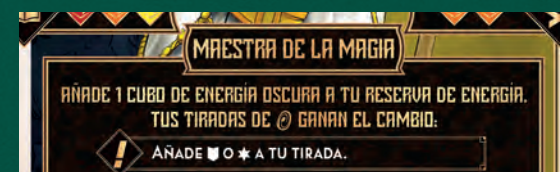


1. **Símbolos** necesarios para activar el Cambio.
2. **Efecto.**

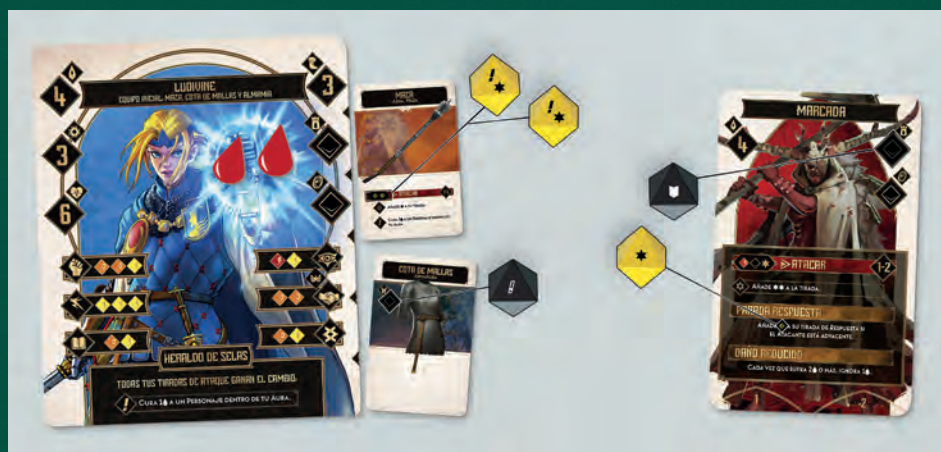
Para activar un Cambio, gasta los símbolos indicados y aplica su efecto. Los símbolos que gastes de esta manera ya no estarán disponibles para otros Cambios, ni contarán para la Resolución de la tirada.

IMPORTANTE

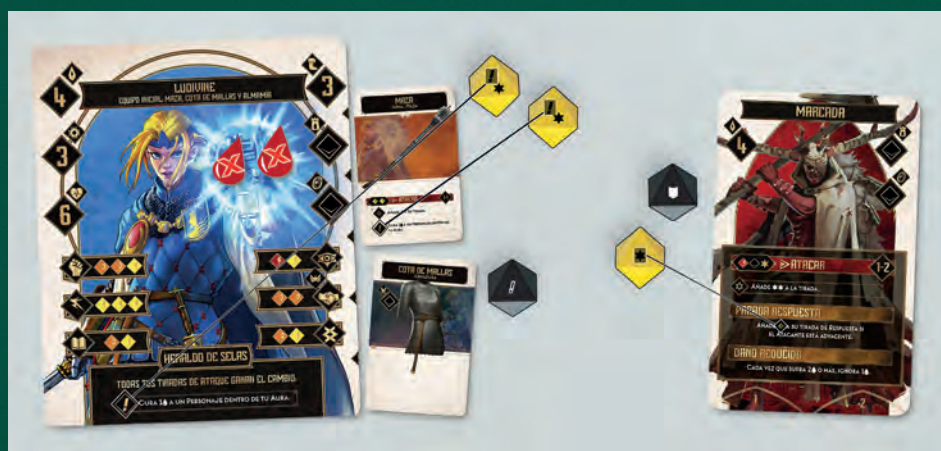
Solo puedes activar cada Cambio una vez, aunque tengas suficientes símbolos para activarlo varias veces.



Gracias a su Habilidad Innata: Maestra de la Magia, todas las tiradas de @Resistencia Mágica que hace Nayra tienen disponible el Cambio indicado. Siempre que obtenga al menos un !, y decida gastarlo para activar el Cambio, podrá añadir ◻ o ★ a su tirada de @.



Ludivine realiza ►Atacar con su Maza contra una Marcada. Ludivine suma la tirada de Ataque de su arma a su Armadura: ♢♢♢. La Marcada usa su Respuesta: ♢ y además activa su habilidad “Parada Respuesta” para añadir ♢ a su tirada por encontrarse adyacente a Ludivine. Ambas lanzan los dados a la vez.



Durante la fase de Cambios, Ludivine decide gastar uno de sus ! para curarse 1 ♀. Además, puede gastar su segundo ! para activar su habilidad innata: “Heraldo de Selas”, y curar 1 ♀ adicional. La Marcada no activa ningún cambio. Durante la Resolución, el ◻ de la Marcada anula uno de los ★ de Ludivine, pero el restante se convierte en 1 ♀ para el Enemigo. Ludivine, por su parte, no ha obtenido ningún ◻ que anule el ★ de la Marcada, así que también recibe 1 ♀.

RESOLVIENDO EL ATAQUE

Realiza una Tirada Enfrentada entre tu Tirada de Ataque y la Tirada de Respuesta del Enemigo. Para componer tu tirada de ataque, reúne los dados que se especifiquen en tu arma y, además, añade tu Armadura. Ambas tiradas pueden verse modificadas por cartas de Equipo, cartas de Habilidad y otros efectos activos.

Durante la Resolución de la Tirada Enfrentada, cada no anulado por el Enemigo le inflige 1 . Y, al contrario, por cada que el Enemigo obtenga y no puedas anular, tú recibes 1 .

TIRADA DE RESPUESTA

Esta tirada se compone del valor de Defensa y de Armadura de nuestros Personajes. Algunos efectos, cambios, objetos o habilidades pueden permitirte modificar esta tirada, sustituirla por otra o añadirle símbolos.

En el caso de los Enemigos, su tirada de Respuesta viene especificada en sus cartas con el símbolo . (Ver “Cartas de Enemigo”).

ATAQUE MÁGICO

Esta acción te permite conjurar un hechizo a través de un objeto mágico contra un Enemigo. Para poder declarar esta acción, aplica las normas de alcance y LdV.

RESOLVIENDO EL ATAQUE MÁGICO

Realiza una Tirada Enfrentada entre el valor de la tirada del objeto mágico que estás utilizando y la Resistencia Mágica del Enemigo. Ambas tiradas pueden verse modificadas por cartas de Equipo, cartas de Habilidad y otros efectos disponibles.

Durante la Resolución de la Tirada Enfrentada, el Enemigo sufre 1 por cada que no anule. Y, al contrario, por cada que el Enemigo obtenga y no puedas anular, tú recibes 1 .

RECUPERAR A UN PERSONAJE INCONSCIENTE

Esta acción permite a tu Personaje reanimar a otro que esté Inconsciente. Para realizar esta acción, tu Personaje debe estar adyacente a la miniatura derribada. Al volver a ponerse en pie, el jugador que recupera a su Personaje debe voltear su ficha de Iniciativa, robar una carta del mazo de Secuelas y aplicar sus efectos de inmediato. (Ver “Heridas, inconsciencia y muerte”).

ACCIONES ESPECÍFICAS

Además de las acciones comunes, puedes tener a tu disposición acciones específicas que aparecen descritas en algunas de tus cartas. En todas ellas, los efectos vienen detallados en la propia carta.

FINALIZAR EL ESCENARIO

El escenario finalizará cuando los Personajes alcancen los objetivos planteados en el mismo. Puedes consultar los objetivos del escenario pulsando sobre “Objetivos” en la aplicación. Es posible que la lista de objetivos se vaya actualizando conforme avances en un escenario.



La Marcada 1 ejecuta Atacar sobre Zsoka. Compone su tirada de Ataque según lo que indica su carta (). Por su parte, Zsoka reúne su tirada de Respuesta, compuesta de su valor de Defensa () y la Armadura que le proporciona su equipo (). Ambas lanzan los dados a la vez. Durante la fase de Cambios, Zsoka activa el Cambio de su Armadura, con lo que añade a su tirada, mientras que la Marcada no consigue activar ningún cambio. Zsoka bloquea 2 de los 3 que consigue la Marcada, pero el restante se convierte en una para ella.

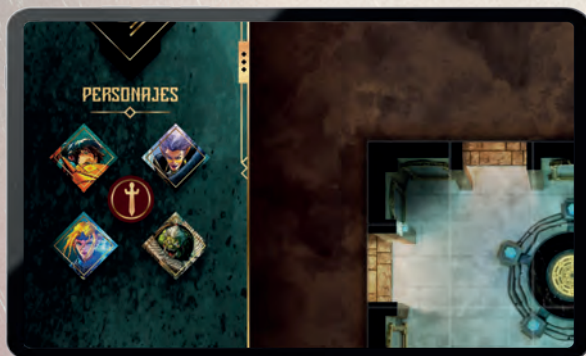


Nayra decide ejecutar la acción Ataque mágico de su Báculo sobre una Marcada. Enfrentan la tirada del Báculo () con la de la Marcada (). Durante el paso de Cambios, Nayra activa el Cambio de su Báculo para gastar el que ha obtenido y añadir un a su tirada. Además, puede usar el que ha obtenido para limpiarse 1 . La Marcada no tiene Cambios disponibles. Durante la Resolución, el de la Marcada anula uno de los de Nayra, por lo que el no anulado se transforma en 1 que Nayra le inflige a la Marcada.



PERSONAJES INCONSCIENTES

En el momento en que todos los Personajes estén Inconscientes, abre el menú lateral izquierdo de la aplicación y pulsa el botón de “Muerte”. El escenario se reiniciará, dándote la posibilidad de empezar de nuevo.



HABILIDADES ESPECIALES

Todos los Personajes tienen una **Habilidad Especial**. Encontrarás las reglas para aplicar sus efectos en la carta de referencia de tu Personaje. Todas las habilidades hacen uso de 3 fichas exclusivas de cada Personaje. Al inicio del escenario, coloca las fichas de Habilidad Especial junto a tu ficha de Personaje formando una reserva.

TÉRMINOS UTILIZADOS

Los efectos de tu Habilidad Especial, tus cartas de Equipo y tus cartas de Habilidad pueden requerir para aplicarse que utilices las fichas de Habilidad Especial de diferentes formas:

Gasta X fichas. Retira la cantidad de X fichas de Habilidad Especial de tu ficha de Personaje y colócala de vuelta a su reserva inicial. Cuando este gasto sea requisito para aplicar un efecto, debes poder gastar las X fichas para aplicarlo.

Coloca X fichas sobre ti. Coloca la cantidad de X fichas de Habilidad Especial sobre tu ficha de Personaje.

Coloca una ficha sobre un Enemigo. Coloca una ficha de Habilidad Especial sobre la carta de Enemigo de la miniatura que hayas seleccionado como objetivo. Si la unidad tiene más de un integrante, utiliza la pestaña numerada para colocar la ficha en el Enemigo correspondiente. Cuando un Enemigo muera, las fichas de Habilidad Especial vuelven a la reserva de sus dueños.

Coloca una ficha sobre una casilla. Coloca la ficha de Habilidad Especial en la casilla seleccionada. Las fichas de Habilidad Especial no bloquean la LdV ni ocupan espacio. Si hay alguna miniatura o elemento de juego en la misma casilla, coloca la ficha debajo o junto a ella. Es necesario que tengas LdV hacia la casilla para colocar la ficha.

MENÚ DEL ESCENARIO

Una vez arrancado el escenario, tienes a tu disposición un menú formado por 3 iconos situados abajo a la derecha:



1. Objetivos. Puedes consultar los objetivos del escenario en todo momento pulsando sobre este icono.



2. Historial. La aplicación guarda un registro con todas las instrucciones, diálogos e interacciones realizadas por los Personajes.



3. Ajustes. Los ajustes te permitirán cambiar de idioma, guardar la partida y salir de la actual.



4. Inventario. Aquí podrás consultar qué materias primas habéis recogido durante el escenario.



Sacrifica X fichas. Retira la cantidad de X fichas de Habilidad Especial de la mesa de juego. No importa dónde estén. Las fichas sacrificadas no volverán a estar disponibles hasta el final del escenario, a menos que otro efecto te permita recuperarlas.

Recupera X fichas. Toma hasta X fichas sacrificadas y colócalas de vuelta a su reserva inicial. A partir de

este momento, vuelven a estar disponibles. Recuerda que tu Personaje **no puede** tener nunca más de 3 fichas de Habilidad Especial.

No es necesario que las fichas de Habilidad Especial estén en tu reserva para poder colocarlas o sacrificarlas. Puedes recolocar una ficha que ya esté sobre un Enemigo, un Personaje o una casilla. Por

ejemplo, Darach puede colocar sobre un Enemigo una ficha de Marca del Cazador que tenga disponible o retirarla de otro Enemigo para colocársela al nuevo objetivo. De igual manera, Nayra puede retirar un Naurlynn de la casilla en la que esté para colocarlo en una nueva.



TIPOS DE CARTAS

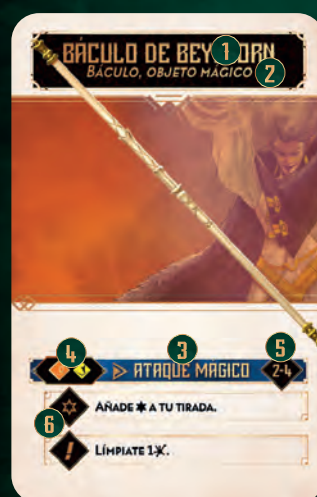
CARTAS DE EQUIPO

Las cartas de Equipo incluyen armas, armaduras, objetos mágicos y objetos especiales. Tu Personaje puede equiparse con un arma u objeto mágico, una armadura y un objeto especial.

Te presentamos su contenido:



1. **Nombre.**
2. **Tipo de objeto.**
3. **Bonos.** Todos los valores que aparezcan bajo el símbolo de un atributo o una característica se suman a los que ya tengas. En este ejemplo, la Armadura te permite sumar ♠ a tu tirada de Respuesta.
4. **Efectos.** Las cartas de Equipo pueden poner a tu disposición efectos o proporcionar Cambios para tus tiradas.



1. **Nombre.**
2. **Tipo de objeto.**
3. **Acción.**
4. **Tirada.** Son los dados que lanzamos cuando atacamos al Enemigo objetivo.
5. **Alcance.** El Enemigo objetivo debe estar dentro de este alcance. Además, tenemos que poder trazar Línea de Visión (LdV) hacia él.
6. **Cambio.** La tirada de esta acción puede tener disponibles Cambios que te permiten activar numerosos efectos.



1. **Nombre.**
2. **Tipo de objeto.**
3. **Requisitos.** Indican el momento o las condiciones en las que puedes utilizar los efectos del objeto.
4. **Efectos.** Las cartas de Equipo pueden poner a tu disposición efectos o pueden proporcionar Cambios para tus tiradas.



CARTAS DE HABILIDAD

Las cartas de Habilidad te ofrecen la posibilidad de activar numerosos efectos y realizar nuevas Acciones.

» Si la carta tiene requisitos, debes cumplirlos todos.

CARTAS DE HABILIDAD CON REQUISITO DE ENERGÍA

Algunas cartas de Habilidad tienen una casilla del mismo tipo de las que se utilizan en el panel de Activación para colocar los cubos de Energía.

Para aplicar los efectos de este tipo de cartas es

necesario que coloques, durante tu Activación, un cubo de Energía sobre la casilla presente en la carta.

Al inicio de tu Activación puedes recuperar cualquier cantidad de cubos de Energía que tengas sobre cualquiera de tus cartas de Habilidad para crear tu reserva de Energía.

Los efectos de la carta permanecen activos y disponibles desde el momento en que coloques el cubo de Energía hasta el momento en que lo retires.

Este es el contenido de una carta de Habilidad:



- 1. Color de la carta.** Este color indica la categoría de la carta. Antes de cada escenario, la aplicación te indicará cuántas cartas de cada color puedes llevar.
- 2. Personaje al que pertenece la habilidad.** No puedes utilizar las cartas de Habilidad de otro Personaje.
- 3. Nombre.**
- 4. Requisitos.** Indican el momento o las condiciones en las que puedes utilizar los efectos de la habilidad. Si el texto dice “Continuo”, quiere decir que la carta está activa en todo momento.
- 5. Efectos.** Aplica los efectos de la carta de Habilidad en el orden en que se describen.

Para poder utilizar una carta de Habilidad, debes cumplir siempre lo siguiente:

- » La carta debe estar enderezada, es decir, colocada en tu área de juego en posición vertical.



IMPORTANTE

Las cartas de Habilidad con requisito de Energía que se volteen perderán todos los cubos de Energía que estuviesen sobre ellas. Estos cubos de Energía no estarán disponibles hasta el inicio de tu siguiente Activación.

Por cada cubo de Energía Oscura que coloques sobre una carta de Habilidad, ganarás 1 ✖ (ver “Mácula. ✖ Traza”).

Los efectos de las cartas pueden incluir instrucciones (en negrita) que te indican cómo activarlas:



- » **Gira esta carta:** Gira la carta 90°. Una vez girada la carta, no podrás volver a aplicar sus efectos aunque cumplas todos sus requisitos. Las cartas giradas se enderezan y vuelven a estar disponibles para su uso al inicio de tu Activación. (Ver “Activación de un Personaje”).



- » **Voltea esta carta:** Dale la vuelta a la carta. En su descripción se incluyen las instrucciones sobre cómo cambiar entre una cara y otra. Estas cartas tienen una “cara inicial”, que indica que debes empezar con esa cara hacia arriba.

CARTAS DE CONSUMIBLE



Durante el desarrollo del escenario y la Campaña, puedes conseguir diferentes objetos consumibles, cuyos efectos están siempre disponibles.

El texto de la carta te indicará cuándo debes descartarla (habitualmente, tras su primer y único uso). Las cartas de Consumible descartadas **no pueden** volver a estar disponibles.

No puedes tener más de cuatro cartas de Consumible en ningún momento.

IMPORTANTE

Las cartas de Consumible solo están disponibles durante un escenario, así que al regresar a Punta Espino, deberás descartar todas las cartas de Consumible que no hayas utilizado.

MARCADORES

Durante el transcurso de un escenario, te encontrarás con tres tipos de marcadores: marcadores de Evento, marcadores de Exploración y marcadores de Interacción.

MARCADORES DE EVENTO



Los eventos son fragmentos narrativos que influyen en los escenarios. Están representados con su propio marcador, que se coloca en el track de Iniciativa. Cuando aparezca un evento, la aplicación te indicará en qué posición debes colocar el marcador de evento. Cuando sea su turno de activación, pulsa sobre su icono en la aplicación para activarlo y sigue las instrucciones correspondientes.

Algunos eventos aparecerán en pantalla pero no tendrán marcador en el track de Iniciativa. Cuando esto suceda, la aplicación te indicará el momento en que debes activarlos.

MARCADORES DE EXPLORACIÓN



Los marcadores de exploración representan localizaciones u objetos en los que los Personajes pueden investigar. No requieren de ningún gasto de Energía. Colócate en su misma casilla durante tu Activación y pulsa sobre su icono en la aplicación para activar sus efectos. Estos marcadores no ocupan una casilla ni bloquean la LdV.

MARCADORES DE INTERACCIÓN



Estos marcadores representan objetos o Personajes No Jugables (PNJ) con los que es posible interactuar. Ocupan la casilla en la que están, por lo que debes situarte en una casilla adyacente y realizar la acción ►Interactuar.

Recuerda que interactuar con uno de estos marcadores siempre consumirá una acción.

Pulsa sobre su icono en la aplicación. A menudo, la interacción requerirá que superes una o más pruebas con algunos de tus atributos. (Ver “Pruebas de atributo”).

Estos marcadores no permiten el movimiento a través de ellos, aunque no bloquean la Línea de Visión (LdV).

Durante la progresión de la campaña y de los escenarios, a menudo te encontrarás con el mensaje “el grupo adquiere”, seguido de un objeto clave. Estos son elementos puramente narrativos, y no se representan con cartas ni fichas. La aplicación se encargará de gestionarlos y de abrir las opciones narrativas correspondientes.

Por ejemplo, “el grupo adquiere Llave de león”. Este objeto os permitirá abrir algo durante el escenario, pero ¿el qué? ¡Os toca descubrirlo!



MARCADORES DE INTERACCIÓN ESPECIAL

Algunos marcadores de interacción están representados por su propio icono. Si tienes la caja de escenografía de *Warcrow Adventures*, puedes sustituir estos marcadores por el elemento correspondiente. Siguen las reglas descritas para los marcadores de interacción salvo que se indique lo contrario. Estos son los marcadores de interacción especial:



1. **Cofres.**
2. **Mesas.**
3. **Altares.**
4. **Puertas cerradas.** Para abrir una puerta cerrada es imprescindible interactuar con ella. Los Personajes pueden abrir una puerta estando adyacentes a uno u otro lado. Este marcador bloquea la Línea de Visión.
5. **Escombros.** Este marcador de interacción bloquea la Línea de Visión.
6. **Portales.** Los portales se comportan como los marcadores de puertas cerradas. También bloquean la Línea de Visión y pueden abrirse estando adyacentes a uno u otro lado.

MARCADORES DE NIEBLA



Estos marcadores se colocan donde indique la aplicación. Las losetas que tengan uno de estos marcadores en alguna de sus casillas están bajo sus efectos. Cuando la aplicación active el evento Niebla, sigue sus indicaciones. **No puedes** interactuar con un marcador de Niebla. Los marcadores de Niebla no ocupan la casilla en la que se encuentran (las miniaturas pueden colocarse encima) y tampoco cortan la LdV.

ENEMIGOS

Los Enemigos son la principal amenaza que los Personajes se encontrarán en cada escenario, y están representados por miniaturas en el tablero de juego. Los Enemigos forman unidades de entre 1 y 2 miembros, representadas por una sola carta. La aplicación se encargará de indicarte cómo se mueven y a quién atacan cuando se activan. (Ver “Activación de Enemigos”).

CARTA DE ENEMIGO

Este es el contenido de una carta de Enemigo:

1. **Nombre** de la unidad.

2. **♠Iniciativa.** Este valor indica en qué posición del track de Iniciativa debe comenzar la ficha de Iniciativa de la unidad cuando sea desplegada sobre el tablero. También se utiliza para avanzar la ficha de Iniciativa esta misma cantidad de posiciones al finalizar la Activación de la unidad. (Ver “Activación de Enemigos”).

3. **♣Respuesta.** Esta tirada representa la capacidad de los Enemigos de defenderse y responder a los Ataques de los Personajes. (Ver “▶Atacar”).

4. **♠Resistencia Mágica.** Esta tirada representa la capacidad de los Enemigos de la unidad para evitar los efectos de objetos mágicos y hechizos. (Ver “▶Ataque Mágico”).

5. **▶Atacar.** Todos los Enemigos de la unidad realizarán este ataque cuando la unidad combata a los Personajes. Cada Enemigo ataca por separado a un Personaje que puede ser el mismo o uno diferente para cada uno. El ataque indica la tirada correspondiente y el alcance del mismo. Es posible que algunos Enemigos de la misma unidad no puedan atacar a ningún Personaje y otros sí. Además, los Enemigos también pueden incluir Cambios para sus tiradas. (Ver “Activación de Enemigos”).

6. **Habilidades.** La unidad puede tener acceso a varias habilidades cuyos efectos están siempre disponibles y deben aplicarse siempre que sea posible.

7. **Enemigos.** Cuando despliegues a los Enemigos de una unidad asigna un número a cada uno para distinguirlos. Cuando un Enemigo reciba un Estado, coloca las fichas sobre su pestaña o bajo ella para conocer su situación en todo momento.

8. **AÑADE * A LA TIRADA.**

DESPLIEGUE

La aplicación indicará en qué momento aparecen los Enemigos y dará las instrucciones para desplegarlos sobre el escenario. En caso de que la unidad esté formada por más de una miniatura, despliega la primera sobre la casilla indicada y la segunda en una casilla adyacente.

Si la casilla de despliegue estuviese ocupada por otra miniatura, coloca al Enemigo en una casilla libre adyacente. Si se trata de una unidad de dos Enemigos, coloca a ambos en casillas adyacentes a la de despliegue.

En ocasiones, se desplegará más de una unidad del mismo Enemigo (por ejemplo, dos unidades de Cáscaras). Para diferenciarlas entre ellas, utilizamos los anillos de colores que se acoplan a las peanas de las miniaturas: negros y blancos. Las instrucciones de despliegue te indicarán qué color corresponde a cada unidad mediante unos rombos.

- ▶ Despliega una unidad de Cáscaras ◊ en la casilla C y adyacentes de la loseta 101
- ▶ Despliega una unidad de Cáscaras ◆ en la casilla D y adyacentes de la loseta 101

Si el rombo es dorado, no es necesario utilizar ningún anillo.

Cuando termines de desplegar una unidad enemiga, toma su ficha de Iniciativa; asegúrate de que el color de la ficha se corresponde con el del anillo de su peana (si lo tiene). Entonces, colócala en la posición del track de Iniciativa que indica su valor de ◆Iniciativa.

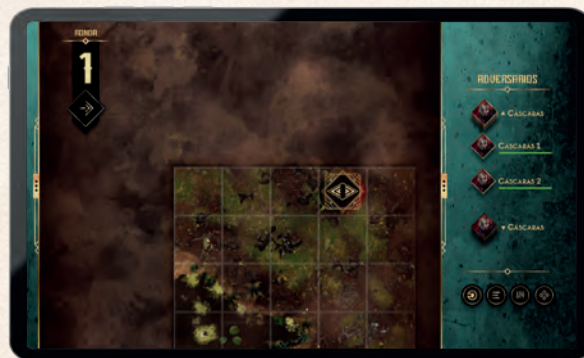
IMPORTANTE

Recuerda que si no hay ningún Enemigo sobre el tablero de juego en el momento de desplegar nuevos Enemigos, se inicia un combate. (Ver “Inicio de un combate”).

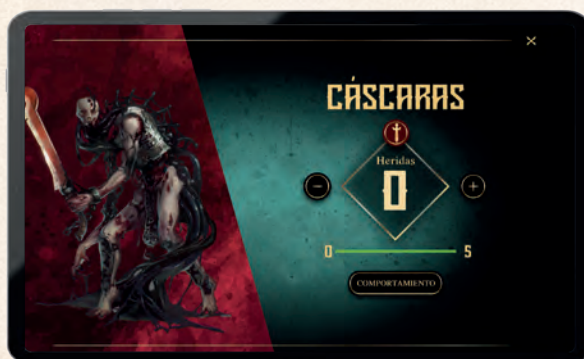
ACTIVACIÓN DE ENEMIGOS

Las unidades de Enemigos se activan cuando corresponda a su ficha de Iniciativa según el track de Iniciativa (ver “Iniciativa y Orden de Activación”). En ese caso, selecciona la unidad en el menú lateral de la aplicación pulsando sobre su nombre. Una vez dentro del menú, pulsa “Comportamiento”. La aplicación te mostrará las acciones que intentarán realizar cada uno de los Enemigos de la unidad.

No actives a un Enemigo de la unidad hasta haber finalizado por completo la activación del anterior. Cuando todos los Enemigos que componen la unidad se hayan activado, avanza la ficha de Iniciativa tantas posiciones como el valor de ◆ de la unidad.



Hay dos unidades de Enemigos desplegadas: Cáscaras (Dorado) y Cáscaras (Negro). Es el turno de las Cáscaras (Negras), así que pulsamos sobre su nombre en el menú lateral. La unidad se desplegará para que podamos escoger qué Cáscara se está activando, si la número 1 o la número 2.



Aparece una pantalla en la que se nos indican las acciones que la primera Cáscara puede realizar durante su Activación. Escoge qué acción realiza, dependiendo de las condiciones (distancia, Línea de Visión, objetivo), resuelve por completo toda su Activación y, a continuación, activa a la Cáscara 2.

COMPORTAMIENTO DE LOS ENEMIGOS

El comportamiento de los Enemigos aparece en una lista ordenada de opciones con 2 parámetros: distancia y objetivo. Debes comenzar comprobando los parámetros de la primera opción. Si con ellos el Enemigo obtiene un objetivo válido, ejecuta las acciones sobre él. En caso contrario, pasa a la siguiente opción y comprueba sus valores. Repite esta secuencia hasta tener al menos un Personaje objetivo. Estos son los parámetros de comportamiento de los Enemigos:

LA MALVADA IA

Cuando sea el turno de los Enemigos, el juego será mucho más interesante si, ante varias posibilidades, resolvéis la que más perjudique a vuestros Personajes. Esto incluye el despliegue, la selección de objetivo, la colocación de las miniaturas, etc.

Pensad que quien está manejando a los Enemigos es otro jugador. No querría ponérselo fácil (y nosotros, como diseñadores, ¡tampoco!). Así que, cuando los Enemigos vayan a activarse, contemplad siempre la peor de las posibilidades.

- 1. Distancia.** Este es el número de casillas a las que el Enemigo comienza su búsqueda de un objetivo para sus acciones. Si va seguido de “(LdV)”, será necesario que el Enemigo también tenga Línea de Visión hacia el objetivo. Si no hay Personajes elegibles, pasa a la siguiente opción.
- 2. Objetivo.** Este es un criterio de selección para el caso de que haya 2 o más Personajes dentro de la distancia indicada:
 - **Menor alcance.** Selecciona al Personaje que esté más cerca.
 - **Mayor alcance.** Selecciona al Personaje que esté más lejos.
 - **Menor ◆Iniciativa | 🏃 Movimiento | ❤️ Vitalidad.** Selecciona al Personaje con menor valor en la característica indicada.
 - **Mayor ◆Iniciativa | 🏃 Movimiento | ❤️ Vitalidad.** Selecciona al Personaje con mayor valor en la característica indicada. No se ven afectados por modificadores, Heridas acumuladas o disparadores de los paneles de Activación, sino que se refiere a los valores impresos.

- **Menor (Atributo).** Selecciona al Personaje con la tirada más baja en el atributo indicado.
- **Mayor (Atributo).** Selecciona al Personaje con la tirada más alta en el atributo indicado.
- **Más cercano en el track de ♠Iniciativa.** Selecciona al Personaje cuya ficha de Iniciativa se distancie menos posiciones en el track (contando en sentido horario) de la ficha del Enemigo.
- **Más alejado en el track de ♠Iniciativa.** Selecciona al Personaje cuya ficha de Iniciativa se distancie más posiciones en el track (contando en sentido horario) de la ficha del Enemigo.
- **☞ (Atributo).** Selecciona al Personaje que tenga marcado como ☞Experto el atributo indicado.
En caso de que 2 o más Personajes sigan empatados tras aplicar estos criterios, selecciona al Personaje cuya ficha de Iniciativa se distancie más posiciones en el track de Iniciativa (contando en sentido horario) de la ficha del Enemigo. Si hay varios Personajes en esa misma posición, selecciona el que tenga su ficha más abajo en la pila.

3. Acciones. Una vez el Enemigo ha encontrado un Personaje objetivo, realiza las acciones indicadas, que pueden ser:

- **▶Atacar.** El Enemigo ejecuta la acción ▶Atacar descrita en su carta de Enemigo. Realiza una Tirada Enfrentada entre la Tirada de Ataque del Enemigo y la Tirada de Respuesta del Personaje objetivo, que se forma sumando su valor de Defensa y su valor de Armadura. Ambas tiradas pueden verse modificadas por cartas de Equipo, cartas de Habilidad y otros efectos activos.
- **▶Ataque mágico.** El Enemigo ejecuta la acción ▶Ataque mágico descrita en su carta de Enemigo. Realiza una Tirada Enfrentada entre la Tirada de Ataque mágico del Enemigo y la Tirada de Resistencia Mágica del Personaje objetivo. Ambas tiradas pueden verse modificadas por cartas de Equipo, cartas de Habilidad y otros efectos activos.
- **▶Asaltar.** El Enemigo se coloca directamente en la casilla libre más cercana que sea adyacente con su objetivo.

- **▶Acercarse X.** El Enemigo se desplaza un máximo de X veces. Cada desplazamiento debe reducir la distancia con el objetivo siempre que sea posible. El Enemigo deja de realizar desplazamientos una vez esté sobre una casilla adyacente a su objetivo.
- **▶Alejarse X.** El Enemigo se desplaza un máximo de X veces. Cada desplazamiento debe aumentar la distancia con el objetivo siempre que sea posible.
- **▶Empujar X.** El objetivo debe desplazarse un máximo de X veces. Cada desplazamiento debe aumentar la distancia con el Enemigo siempre que sea posible. Si resulta imposible mover al objetivo las X veces, este sufrirá 1♦ al final del efecto.
- **▶Atraer X.** El objetivo debe desplazarse un máximo de X veces. Cada desplazamiento debe reducir la distancia con el Enemigo siempre que sea posible. El objetivo deja de realizar desplazamientos una vez esté sobre una casilla adyacente al Enemigo. Si resulta imposible mover al objetivo las X veces, este sufrirá 1♦ al final del efecto.
- **▶Bloquear línea X.** El Personaje objetivo debe colocar un marcador de línea bloqueada sobre la línea X de su ficha de Personaje. Los bloqueos de línea solo pueden retirarse como se retiraría un Estado. (Ver “Estados”).
- **▶Limpiar.** El Enemigo retira de su carta todas las fichas de estado y fichas de habilidad especial que le hayan colocado los Personajes.

En el caso de realizar más de una acción, resuélvelas una a una en el orden en que se indican. Si el Personaje objetivo cayese Inconsciente al resolver una acción, ignora las siguientes.

Los Enemigos pueden activar efectos que estarán activos únicamente hasta el final de su Activación, como poder añadir ★ a sus Tiradas de Ataque o avanzar su ficha de Iniciativa una cantidad de posiciones distinta a su valor de ♠Iniciativa.

Si el Enemigo adquiere algún Cambio para la realización de sus acciones, este se debe aplicar antes que los Cambios indicados en su carta de Enemigo.

ENEMIGOS GRANDES

Algunos Enemigos en *Warcrow Adventures* son de gran tamaño y tienen una peana de 55 mm que ocupa cuatro casillas. Todos los Enemigos que tengan una peana de al menos 55 mm son Enemigos Grandes.

DESPLIEGUE

Cuando despliegues un Enemigo Grande, colócalo ocupando un grupo de cuatro casillas libres en el que se incluya la casilla indicada por la aplicación. Si es imposible desplegar la miniatura sobre cuatro casillas libres sigue el mismo procedimiento que se explica a continuación para el movimiento.



MOVIMIENTO

Para mover un Enemigo Grande toma como referencia una de las casillas que ocupa. Mueve la miniatura con respecto a esta casilla como si fuese una miniatura normal que ocupa una casilla. Cuando la miniatura finalice su movimiento, debe ocupar exactamente cuatro casillas libres del tablero:



Si alguna de las cuatro casillas de destino estuviese ocupada, desplaza a la miniatura que la ocupa hacia una casilla adyacente libre. En caso de tener que desplazar a varias miniaturas, comienza resolviendo los desplazamientos de los Enemigos. Si no hay una casilla libre adyacente a la que desplazar a una miniatura, esta provocará a su vez un desplazamiento sobre alguna de las miniaturas adyacentes (tú eliges cuál).

Los Enemigos Grandes pueden atravesar el hueco de cualquier puerta abierta, incluso de una casilla de ancho, pero siempre y cuando puedan terminar su movimiento por entero al otro lado. También pueden mover sin restricciones por las casillas delimitadas por líneas rojas o azules.

IMPORTANTE

Los Personajes **no pueden** Desplazar, Colocar, Atraer ni Empujar a un Enemigo Grande.

LÍNEA DE VISIÓN

Para determinar la LdV de un Enemigo Grande hacia otra miniatura o casilla, utiliza cualquiera de las cuatro casillas que ocupa y aplica las reglas sobre Línea de Visión. (Ver “Línea de Visión”).

Para calcular la LdV de tu Personaje hacia un Enemigo Grande, puedes tomar como casilla de destino cualquiera de las cuatro que ocupa.

IMPORTANTE

Solo un Enemigo Grande puede bloquear la LdV hacia otro Enemigo Grande.

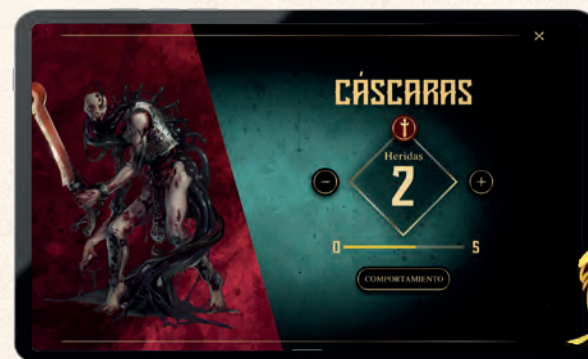


HERIDAS, INCONSCIENCIA Y MUERTE

HERIDAS

No puedes tener más fichas de Herida que tu valor de Vitalidad. Todas las Heridas que fueses a sufrir por encima de este valor se ignoran. En el momento en que tu Personaje sufra tantas Heridas o más que su valor de Vitalidad, caerá **Inconsciente**.

Asigna, una a una, las Heridas que sufren los Personajes y los Enemigos. Para los Personajes, coloca las fichas de Herida correspondientes sobre las Fichas de Personaje. Para los Enemigos, pulsa sobre la unidad afectada en el menú lateral de la aplicación. Cuando se despliegan los integrantes, selecciona aquel que está sufriendo las Heridas y asígnale tantas como haya recibido.



Si un efecto te permite “curar X” de un Personaje, retira de su ficha de Personaje hasta tantas de fichas de Herida como indique ‘X’.

INCONSCIENTE

Cuando caigas Inconsciente, retira todas las fichas (Heridas, Estados, Habilidad Especial) de tu ficha de Personaje, los cubos de Energía y los cubos de Energía Oscura que tengas en tus cartas de Habilidad. Toma todas tus fichas de Habilidad Especial y réunelas junto a tu ficha de Personaje. Puedes tumbar la miniatura a modo de recordatorio para los demás.

Si caes Inconsciente durante tu Activación, esta finaliza una vez resuelvas la acción en curso. En este caso, avanza tu ficha de Iniciativa en el track tantas posiciones como tu valor de ♠.

Voltea tu ficha de Iniciativa para que muestre su cara gris, indicando que estás Inconsciente. Si está en el track de Iniciativa, no la retires hasta que el marcador de Iniciativa señale la posición en la que está. Cuando suceda eso, colócala junto a tu ficha de Personaje (mostrando siempre su lado gris).

Mientras estás Inconsciente no puedes ser objetivo de las acciones ni sufrir ningún tipo de efecto de los Enemigos o del propio escenario. Además, entrar en la casilla en la que estás cuesta un punto de movimiento adicional y nadie puede finalizar su movimiento en ella. Tampoco bloqueas la Línea de Visión de ninguna otra miniatura.



Solo puedes salir de la Inconsciencia si otro Personaje realiza sobre ti la acción ► **Recuperar a un Personaje Inconsciente**. Cuando eso suceda, haz lo siguiente:

- » Roba una carta del mazo de Secuelas y aplica sus efectos de inmediato. Coloca la carta junto a tu ficha de Personaje.
- » Voltea tu ficha de Iniciativa mostrando su lado en color, ya sea en tu área de juego o sobre el track de Iniciativa.
- » Si retiraste tu ficha de Iniciativa del track de Iniciativa y aún hay Enemigos sobre el escenario, colócala de vuelta en el track una posición por delante de la actual, y sitúala encima de las otras fichas de Iniciativa que pueda haber. Estas cartas cuentan para el número máximo de Secuelas que puede tener un Personaje, pero sus efectos no se aplican.

Si el escenario finaliza y estás Inconsciente, roba 2 cartas de Secuela y colócalas boca abajo junto a tu ficha de Personaje. Estas cartas cuentan para el número máximo de Secuelas que puede tener un Personaje, pero sus efectos no se aplican.

SECUELAS

Cuando recibas una carta de Secuela, colócala en tu área de juego, cerca de tu ficha de Personaje. Los efectos de las Secuelas se aplican a partir de ese instante y finalizarán cuando se voltee la carta.

Tu Personaje puede curar sus Secuelas aplicando los efectos de objetos o cartas de Habilidad que así lo indiquen. También puede curarse durante la fase de Punta Espino, tras finalizar el escenario. No obstante, un Personaje que tenga tres o más Secuelas **no podrá** participar en el siguiente escenario de la campaña.

Las Secuelas que no se volteen mantienen sus efectos de un escenario al siguiente. Puedes librarte de ellas durante la fase de Punta Espino o mediante una carta de Consumible (y quién sabe si de alguna forma más...).

MUERTE

Cuando un Enemigo sufre tantas o más ♠ Heridas que su valor de ♠ Vitalidad, muere. Al alcanzar su máximo número de Heridas, la aplicación preguntará si la unidad ha sido derrotada (en caso de que haya sido un error o despiste), y después eliminará al Enemigo en cuestión. En caso de formar parte de una unidad, los integrantes mueren de forma individual.



En la carta de Enemigo, retira todas las fichas de Estado y de Habilidad especial sobre su pestaña, y luego retira su miniatura del escenario.


Si el Enemigo que muere es el último de su unidad, retira la carta de Enemigo. La aplicación eliminará la unidad completa. Algunos escenarios te pedirán, como parte de las instrucciones, que elimines a los enemigos del menú lateral. Para hacerlo, pulsa el botón de muerte.

Cuando los Enemigos sean eliminados, los Personajes recibirán una recompensa en forma de materias primas que podrán intercambiar en Punta Espino por objetos consumibles. Estas son las materias primas del juego:

- » Fragmentos de hueso
- » Tela rasgada
- » Arena roja
- » Agapanto de tormenta
- » Milenrama
- » Ortiga solar
- » Moneda de oro



ESTADOS





























Los Personajes y los Enemigos pueden sufrir Estados como resultado de cualquier efecto. Cuando un Personaje reciba un Estado, el jugador debe colocar la ficha de Estado correspondiente sobre su ficha de Personaje. Cuando un Enemigo reciba un Estado, sitúa la ficha de Estado sobre su pestaña numerada en la carta de Enemigo.

Si una miniatura se ve afectada varias veces por un mismo Estado, sus efectos no se acumulan, por lo que puedes ignorar todas las ocurrencias después de la primera. Enajenado y Sangrando son una excepción a esta regla: cuando la miniatura vaya a recibir de nuevo uno de estos estados, la miniatura sufre 1  en su lugar.

Estos son los Estados, sus efectos y la forma de retirarlos:



Nayra tiene el Estado  Concentrado y la Marcada 1 tiene el estado  Aturdido.

 Acobardado	Antes de lanzar los dados, debes retirar un dado ofensivo de tus tiradas de Ataque y Ataque Mágico o un dado defensivo de tus tiradas de Respuesta. Si superas una prueba de  al final de tu Activación, retira este Estado.
 Aturdido	Personajes: Elimina 1  de todas tus tiradas de Ataque, Ataque mágico y Respuesta. Si superas una prueba de  al final de tu Activación, retira este Estado. Enemigos: El Enemigo elimina 1  de todas sus tiradas de Ataque, Ataque mágico y Respuesta. Al final de su Activación, retira este Estado.
 Concentrado	Hasta el final de tu siguiente Activación, puedes aumentar un dado de todas tus tiradas. Al final de tu siguiente Activación, debes superar una prueba de  ( ) para mantener este Estado hasta la siguiente Activación; de lo contrario, retíralo.
 Enajenado	Personajes: Al final de tu Activación, sufres 1  . Después, si superas una prueba de  , retira este Estado. Si el Personaje ya tiene este estado y vuelve a recibirlo, sufre 1  en su lugar. Enemigos: Al final de su Activación, el Enemigo sufre 1  . Retira el Estado. Si el Enemigo ya tiene este estado y vuelve a recibirlo, sufre 1  en su lugar.
 Ralentizado	Personajes y Enemigos: Al final de tu Activación, avanza tu ficha de  Iniciativa una posición más y retira este Estado.
 Sangrando	Personajes: Al final de tu Activación, sufres 1  . Después, si superas una prueba de  , retira este Estado. Si el Personaje ya tiene este estado y vuelve a recibirlo, sufre 1  en su lugar. Enemigos: Al final de su Activación, el Enemigo sufre 1  . Retira el Estado. Si el enemigo ya tiene este estado y vuelve a recibirlo, sufre 1  en su lugar.
 Vulnerable	Personajes: Elimina 1  de cada tirada que hagas. Si superas una prueba de  al final de tu Activación, retira este Estado. Enemigos: El Enemigo elimina 1  de cada una de sus tiradas. Al final de su Activación, retira este Estado.

LÍNEA BLOQUEADA

Algunos Enemigos o efectos del escenario pueden bloquear una de las cinco líneas de tu panel de Activación. Cuando eso suceda, coloca un marcador de línea bloqueada tapando las tres casillas de la línea bloqueada.

Cada bloqueo de línea se considera un Estado con su correspondiente ficha de Estado (el marcador de línea bloqueada). A diferencia de los demás Estados, los Personajes sí pueden tener más de una línea de su panel bloqueada.

Mientras tengas bloqueada una línea, **no podrás** gastar cubos de Energía en ninguna de sus tres casillas. Para retirar este bloqueo, trátalo como un Estado más; es decir, puedes retirarlo utilizando consumibles o habilidades y efectos de los Personajes.

NUMERACIÓN DE LAS LÍNEAS

Las líneas no están numeradas del 1 al 5 en orden ascendente. Cada ficha de Personaje sigue su propia numeración, la cual depende de los disparadores de cada línea.

INMUNIDAD A UN ESTADO

Un Personaje o un Enemigo que sea inmune a un Estado no sufre sus efectos. Cuando una miniatura inmune a un Estado vaya a recibirlo, no coloques la ficha de Estado sobre su carta de Enemigo o su ficha de Personaje, simplemente ignóralo.

MÁCULA

Aquellos que utilizan la magia están expuestos al riesgo de verse afectados por su influencia. La Mácula es el efecto que tiene el uso de ciertas prácticas mágicas en los Personajes. Se manifiesta físicamente cuarteando la piel con manchas oscuras y supuraciones que se expanden sobre ella, como un reflejo de la degeneración psíquica que conlleva el abuso de la magia. Antes de quedar definitivamente marcados por la Mácula, los Personajes quedan manchados por la ✂Traza.

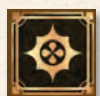
✂TRAZA

Al practicar magia o al entrar en contacto con sustancias relacionadas con ella, los Personajes pueden ganar ✂Traza. Cuando recibas ✂Traza coloca ✂ fichas de ✂ sobre tu ficha de Personaje.

La ✂Traza por sí sola no tiene ningún efecto, pero, al final del escenario, cuando los Personajes regresen a Punta Espino, puede limpiarse. De lo contrario, se consolidará irreversiblemente como **Mácula**.

ENERGÍA OSCURA

Algunos Personajes tienen acceso a la Energía Oscura, que puede desembocar en la Mácula si no se controla. Esta se representa en el juego con cubos negros que puedes utilizar del mismo modo que los cubos de Energía de tu Personaje. Cada vez que inviertas un cubo de Energía Oscura en una casilla del panel de Activación o una carta de Habilidad con reserva de energía, puedes recibir 1 ✂Traza al finalizar tu acción, dependiendo del tipo de casilla:



» **Casillas libres de Traza.** Cuando gastes un cubo de Energía Oscura en esta casilla, no recibes ✂Traza.



» **Casillas solo disponibles para Energía Oscura.** Únicamente puedes gastar un cubo de Energía Oscura sobre esta casilla. De hacerlo, recibirás 1 ✂Traza.



» **Otras casillas.** En las demás casillas, sean del tipo que sean, recibirás 1 ✂Traza cuando gastes un cubo de Energía Oscura sobre ellas.

LIMPIAR ✂TRAZA

Puedes limpiar tus fichas de ✂Traza durante la partida por medio de Objetos Mágicos, cartas de Habilidad o Consumibles. Aquellas de las que no puedas deshacerte se irán contigo a Punta Espino al finalizar el escenario. Allí tendrás de nuevo la oportunidad de limpiar la ✂Traza que quede sobre tu Personaje.

Si un efecto te permite “limpiarte ✂”, retira de tu ficha de Personaje un máximo de fichas de ✂Traza como indique ‘X’.

CARTAS DE MÁCULA

Si a pesar de tus intentos por limpiar la ✂Traza durante la fase de Punta Espino, tu Personaje tiene al menos 10 ✂, roba una carta de Mácula. Después, retira 10 ✂ de tu ficha de Personaje.

Las cartas de Mácula te otorgan poderosos efectos que estarán siempre disponibles o activos y que favorecerán la ganancia de más ✂Traza. **No puedes** deshacerte de una carta de Mácula de ninguna manera.

IMPORTANTE

Cuando tu Personaje reciba su tercera carta de Mácula, dejará la campaña. **No podrás** volver a jugar con él.



FASE DE PUNTA ESPINO

Al terminar cada escenario de la campaña, los Personajes volverán a **Punta Espino** a descansar, curar sus Heridas, limpiar la Traza que hayan ganado en juego, intercambiar las materias primas recogidas por consumibles, adquirir nuevo equipo y prepararse para la siguiente aventura.

Punta Espino es una ciudad viva, y no es ajena a los extraños sucesos que están ocurriendo. Los Personajes tendrán la oportunidad de conocer a sus habitantes, así como a diferentes PNJs (Personajes No Jugables) ubicados en distintas localizaciones, que les echarán una mano en su tiempo de descanso.

Al terminar un escenario, la partida se guardará automáticamente. En este punto puedes seguir jugando o salir de ella. Cuando reanudes el juego, tu partida continuará directamente en esta fase.

BREVE HISTORIA DE PUNTA ESPINO

La trama de *Warcrow Adventures* tiene lugar en Punta Espino y sus alrededores, una ciudad neutral localizada en la gran isla de Assail, la cual debe su nombre a los elfos, ya que la antigua capital de su extinto imperio estaba localizada aquí. Hace poco más de una década, las nieblas que cubrían perpetuamente toda la mitad oriental de Assail se retiraron justo en esta zona.

Poco a poco, los mitos y leyendas sobre poderosos artefactos arcanos del antiguo Imperio elfo atrajeron el interés de todas las naciones y, tras varios conflictos militares, se firmó un armisticio entre las principales naciones de Lindwurm: la Hegemonía de Embersig, Mounthaven, Feudom y la Alianza de Mercaderes. Este tratado permitió la creación de un puerto franco destinado a servir como campamento base para las numerosas expediciones que desembarcaban allí. Al poco, el puerto se convirtió en una aldea, y la aldea en la ciudad de Punta Espino, donde legionarios, mercenarios, mercaderes, colonos, proscritos y ladrones tienen cabida.

A pocas leguas, Punta Espino está rodeada por la extraña Niebla que cubre media Assail. Son muchos los que se han adentrado en ella en busca de legendarios tesoros y artefactos mágicos, pero solo un puñado de supervivientes ha regresado en los últimos años del interior de esta bruma roja. A veces locos; otras, con extrañas deformaciones, pero siempre balbuceando terribles visiones de criaturas y extraños fenómenos mágicos que escapan a la razón.

FASE DE LOS BARRIOS

Punta Espino está dividida en barrios, con 3 localizaciones en cada uno de ellos. En la campaña principal, *Bajíos de niebla*, tres de estos barrios están disponibles, mientras que en otras expansiones (como *Los grilletes del terror*) se desbloquea un cuarto barrio. Cada lugar te ofrecerá posibilidades distintas de entre las siguientes acciones:

- 1. Curar Secuelas.** Podrás deshacerte, al menos, de una de tus cartas de Secuela. Además, dependiendo de tu relación con la facción del PNJ, puede que te libres de alguna más.
- 2. Obtener consumibles.** Todos los ingredientes que habéis ido recogiendo durante los escenarios estarán disponibles para intercambiarse por consumibles que llevar a la siguiente aventura. Las recetas aparecerán en pantalla, y podrás consultar el inventario en todo momento. La aplicación se encargará de la gestión y de descontar los materiales cuando confirmes el intercambio. Ten en cuenta que estas materias primas son posesiones grupales. Es decir, aquellas que gastes dejarán de estar disponibles para el resto de Personajes.
- 3. Mejorar un atributo.** En algunas localizaciones puedes mejorar uno de tus atributos, excepto aquel que aparezca en tu ficha de Personaje marcado como **Experto**. Toma un marcador de Atributo Mejorado y colócalo en tu ficha de Personaje. La cara roja indica que el atributo ahora se considera **Experto**. La cara azul indica que el atributo tiene un **Aumento de tirada**. Para cada escenario, puedes escoger qué opción utilizar en tus Atributos Mejorados, pero no puedes intercambiarlos a lo largo de la partida. Recuerda que solo puedes mejorar **dos Atributos** de tu ficha de Personaje.
- 4. Limpiar Traza.** Puedes librarte de cierta cantidad de Traza, algo que puede ocurrir de forma automática o, a veces, necesitar de una tirada. Depende de a quién decidas recurrir.
- 5. Conseguir un Tatuaje.** Si visitas a Angsar, podrás conseguir un tatuaje que te ayude en la aventura. Un Personaje solo puede tener una carta de Tatuaje. Ten en cuenta que estas cartas cuentan como una carta de Mácula, así que son permanentes.



En esta primera fase de juego, cada Personaje puede visitar una de las localizaciones disponibles. Para hacerlo, arrastra la imagen de tu Personaje a uno de los espacios libres. Cuando todos estén ubicados, aparecerán en pantalla y por orden cada uno de los lugares que habéis escogido. Cada localización tiene un número diferente de espacios libres en los que los Personajes tienen la posibilidad de colocarse. Además, no podrás hacer lo mismo en todas partes.

Estas son las localizaciones de Punta Espino y lo que puedes hacer en ellas:

PLAZA DEL TEJO	EL PUERTO	LOS BARRIOS BAJOS
El Perejil Bravío » Mejorar atributos » Curar Secuelas	El templo de Losna » Mejorar atributos » Limpiar Traza » Obtener consumibles	El tatuador » Mejorar atributos » Obtener tatuaje
Los barracones » Mejorar atributos	La herrería » Mejorar atributos » Obtener consumibles	La alquimista » Obtener consumibles » Limpiar Traza » Mejorar atributos
El médico » Curar Secuelas » Obtener consumibles » Mejorar atributos	Los almacenes del puerto » Obtener consumibles	Las Ruinas » Mejorar atributos » Limpiar Traza

FASE DE ENCUENTROS

Al terminar la fase de los barrios, la aplicación te llevará directamente a la fase de encuentros. Estos son pequeños fragmentos narrativos que los Personajes deben resolver de forma individual. Algunos te pedirán que realices una tirada o que tomes una decisión, y a menudo el resultado tendrá un impacto en la situación de Punta Espino o en tu Personaje.

Habrá un encuentro narrativo por barrio. En caso de que haya más de un Personaje allí, los jugadores deberán decidir quién lo resuelve.

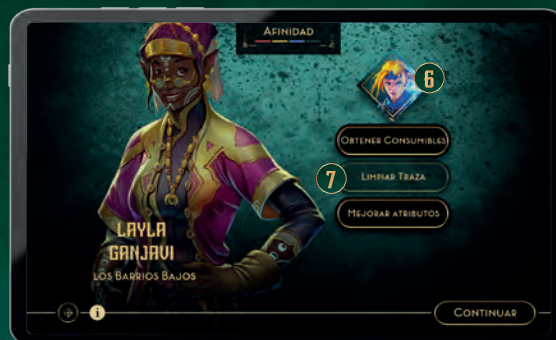


Esto es lo que podrás encontrar en una pantalla de localización:



1. El nombre del PNJ.
2. La facción a la que pertenece, si pertenece a alguna.
3. Tu afinidad actual con la facción a la que pertenece el PNJ. Algunas localizaciones no tienen afinidad.
4. El cuadro de diálogo. Este se actualizará automáticamente cada vez que un Personaje acceda a la localización. Los habitantes de Punta Espino pueden proporcionarte información interesante, ¡vale la pena escuchar lo que dicen!
5. El botón de "Continuar". Cuando hayas terminado en esta localización, pulsa aquí para pasar a la siguiente. Ten cuidado, porque, si pulsas antes de tiempo, puedes quedarte sin realizar algunas de las acciones.

Cuando termine el diálogo, la pantalla cambiará ligeramente. Esto es lo que aparece después de hablar con el PNJ:



6. La imagen del Personaje que se encuentra en la localización.
7. Las opciones disponibles en la localización.

Cada Personaje podrá realizar las acciones que crea convenientes en la localización y, cuando esté conforme, pulsar "Continuar" para dar paso al siguiente Personaje. Esta fase termina cuando todos los Personajes hayan interactuado en sus localizaciones.

IMPORTANTE

¡OJO! Algunas de las opciones en las localizaciones pueden no estar disponibles debido a la afinidad que el grupo tenga con la facción en cuestión. affinity for the faction in question.



AFINIDAD CON LAS FACCIÓNES

En Punta Espino tienen presencia e influencia cuatro facciones: Mounthaven, Feudom, Hegemonía de Embersig y Barrios Bajos. La afinidad es una forma de representar el nivel de las relaciones de los Personajes con las diferentes facciones presentes en Punta Espino y viceversa. Hay 4 niveles: hostil, neutral, amistoso y leal.

Al inicio de la campaña, la afinidad comenzará en neutral hacia todas las facciones. Luego, dependiendo de las decisiones que tomen los Personajes, tanto en los escenarios como en los encuentros en Punta Espino, los niveles aumentarán y disminuirán. A veces, una misma decisión puede suponer aumentar la afinidad con una facción y disminuir con otra. Por ejemplo, ayudar a un representante de Feudom te hará subir puntos de afinidad con esa facción, pero al mismo tiempo podría hacer que baje con la Hegemonía o con los Barrios Bajos, dependiendo del contexto.

La afinidad es importante para obtener de algunos PNJs el máximo de opciones. Por ejemplo, Osmar Griselrich, el médico, es de Mounthaven. Si tu nivel de afinidad con Mounthaven es hostil, Osmar no querrá venderte consumibles; pero si tu afinidad es leal, podrá curarte hasta dos Secuelas.



PREPARA EL SIGUIENTE ESCENARIO

Una vez terminados los encuentros narrativos, la aplicación te indicará que te prepares para el siguiente escenario. Primero, deberás seleccionar qué Personajes pueden jugarlo. Aquellos que hayan acumulado tres o más Secuelas **no podrán** participar en el siguiente escenario de la campaña, deberán quedarse descansando en Punta Espino y no podrán formar parte del grupo. No te preocupes, después de descansar, todas las Secuelas del Personaje se habrán eliminado.

En este punto, puedes decidir si continuar jugando o si prefieres guardar y salir de la partida. Cuando reanudes la campaña, la aplicación te llevará directamente a la pantalla de Punta Espino.

SELECCIONAR EL SIGUIENTE ESCENARIO

La siguiente pantalla te mostrará el siguiente escenario para jugar. En caso de que hayáis desbloqueado alguno de los escenarios alternativos, aparecerá la opción de jugarlos en vez de continuar con la campaña narrativa.

Si continuáis con la campaña, en la siguiente pantalla aparecerá un texto narrativo que conecta el último escenario que jugaste con el siguiente. Después, tendrás que escoger qué Personajes formarán tu grupo. Si no puedes seleccionar 4 Personajes, deberás jugar el siguiente escenario con menos. Si no puedes seleccionar al menos 2 Personajes, finalizará la campaña.

NUEVAS CARTAS DE EQUIPO Y HABILIDAD

Antes de empezar el nuevo escenario, la siguiente pantalla os indicará las actualizaciones de Equipo y cartas de Habilidad.





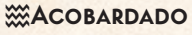

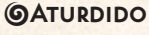





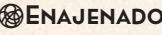













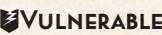



1. Aquí aparecen indicadas el tipo y el número de cartas de Habilidad que puedes llevar al siguiente escenario.
2. En la parte inferior aparece el Equipo disponible para cada Personaje. Cada uno puede equiparse con un arma u objeto mágico, una armadura y un objeto especial. No puede equiparse con dos armas ni dos objetos mágicos ni dos objetos especiales.

Una vez hayáis seleccionado las cartas que queréis, empezará el siguiente escenario.



HOJA DE REFERENCIA

RONDA DE JUEGO		
FASES	SI NO HAY ENEMIGOS	SI HAY ENEMIGOS
INICIO DE RONDA		Si no hubo Enemigos durante la ronda anterior, configura el track de Iniciativa.
ACTIVACIONES	Decide el orden de activación de los Personajes. Utiliza las dos caras de tu ficha de  Iniciativa para marcar tu Activación.	El marcador del track de Iniciativa avanza desde la posición 1 a la posición 10. Los Personajes y los Enemigos se activan cuando el marcador señala su ficha de  Iniciativa.
FINAL DE RONDA	Avanza el marcador de ronda.	Avanza el marcador de ronda.

ESTADOS	
 ACOBARDADO	Antes de lanzar los dados, debes retirar un dado ofensivo de tus Tiradas de Ataque o un dado defensivo de tus Tiradas de Defensa. Si superas una prueba de  al final de tu Activación, retira este Estado.
 ATURDIDO	Personajes: Elimina 1  de todas tus Tiradas de Ataque, Ataque mágico y Respuesta. Si superas una prueba de  al final de tu Activación, retira este Estado. Enemigos: El Enemigo elimina 1  de todas sus Tiradas de Ataque, Ataque mágico y Respuesta. Al final de su Activación retira este Estado.
 CONCENTRADO	Hasta el final de tu siguiente Activación puedes aumentar un dado de todas tus tiradas. Al final de tu siguiente Activación, debes superar una prueba de  (★★) para mantenerlo hasta la siguiente Activación o de lo contrario, retíralo.
 ENAJENADO	Personajes: Al final de tu Activación, sufres 1  . Después, si superas una prueba de  retira este Estado. Si el Personaje ya tiene este estado y vuelve a recibirlo, sufre 1  en su lugar. Enemigos: Al final de su Activación, el Enemigo sufre 1  . Retira el Estado. Si el Enemigo ya tiene este estado y vuelve a recibirlo, sufre 1  en su lugar.
 RALENTIZADO	Personajes y Enemigos: Al final de tu Activación avanza tu ficha de  Iniciativa una posición más y retira este Estado.
 SANGRANDO	Personajes: Al final de tu Activación, sufres 1  . Después, si superas una prueba de  retira este Estado. Si el Personaje ya tiene este estado y vuelve a recibirlo, sufre 1  en su lugar. Enemigos: Al final de su Activación, el Enemigo sufre 1  . Retira el Estado. Si el Enemigo ya tiene este estado y vuelve a recibirlo, sufre 1  en su lugar.
 VULNERABLE	Personajes: Elimina 1  de cada tirada que hagas. Si superas una prueba de  al final de tu Activación, retira este Estado. Enemigos: El Enemigo elimina 1  de cada una de sus tiradas. Al final de su Activación retira este Estado.



Corvus Belli SL
Polígono Industrial Castiñeiras Nave 19,
36939 Bueu, Po. Spain