

WARCROW

ADVENTURES

MANUAL
DE REGLAS

WARCROW ES UNA CREACIÓN DE

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

EDITOR / EDITION

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

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

ILUSTRACIÓN

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

LOSETAS

Jonathan Pardo, Javier "Maz!" Macías

DIRECCIÓN DE DISEÑO

Luis González

GRAFISMO

Carlos Llauger, Hugo Rodríguez, Luis González, Jonathan Pardo

DISEÑO DE CAJA Y LOGO

Hugo Rodríguez, Luis González, Jonathan Pardo

MAQUETACIÓN

Hugo Rodríguez

EDICIÓN

Jerry Bonner, Laura Castro Royo, Jesús Fuster

TRADUCCIÓN

Nicolás Manuel Toso, Jonathan Hart

ESCULTURA

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

PINTADO DE MINIATURAS

Carlos Fernández, Sergio Luque, David 'Basilisk', Tamer Widerspan

EQUIPO ALFA. CAMPAÑA KICKSTARTER

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

NUESTRO AGRADECIMIENTO AL RESTO DEL PERSONAL DE CORVUS BELLI

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN

David Anta, Alejandro Quinteiro

FÁBRICA Y LOGÍSTICA

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

MOLDES

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

DESPIECE DE MINIATURAS

José Pedrosa, Anxo Piñeiro

DIRECCIÓN DE PROYECTO

David Anta

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

DEPARTAMENTO DE PERSONAS

Silvana Martínez

DIRECCIÓN DE MARKETING Y COMUNICACIÓN

Belén Moreno

MARKETING Y COMUNICACIÓN

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

GESTIÓN DE VENTAS

Mar Larrea

PRUEBAS DE JUEGO Y LECTURA

David "Zlavin" Flores, Juan Alberto "Damiel" Sánchez, Beatriz Kali Calzo, Miguel Fco "Lordgringor" Robles, Adrian "Ragarth" Alfonsin, Daniel "Engorn" Azkoaga, Egoitz "OjodeKuervo" Conte, Jorge "Von_Drake" Vega, Jorge "Incanus" Cristobal, Nayra "Misstake" Tarazon, Juan Antonio "Vasallus" Gil, Adrian "Kyouza" Casado, Jorge "McSudo" Pesudo, Pablo "Datlasiq" Romero, Carlos "Zeps" Guerrero, Carlos "Charlie" Pérez, Ismael "Inmel" García, Carlos "Suazo" Suazo, Javier "Indael" Guinot, Mario "mavsmth", Jorge "Axis" Parga, Iago "Jazel" Prado, José Manuel "Terrorizta" López, Roberto "Dalkilthur" Saborido, Pablo "Kami" Calderón, Fran "Crave" Arjones, Édgar "Gonzalien" González, Jorge "Jmgdixcontrol" Moral, Vanessa "Major_Lunah" Onorato, Juan "HellLois" Lois, Miguel "Commander_Frost" Groba

Warcrow Adventures Primera Edición: XX-XX-202X

Warcrow Es Una Marca Registrada De Corvus Belli S.L.

Polígono Industrial Castiñeiras Nave 19, 36939 Bueu, Po. España.

Todos Los Derechos Reservados: Copyright 2022 Corvus Belli S.L.

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

RESUMEN DEL JUEGO	4	HABILIDADES ESPECIALES	34
CONTENIDO	4	SACRIFICAR FICHAS DE HABILIDAD ESPECIAL	35
CONOCIMIENTOS BÁSICOS	8	RECUPERAR FICHAS DE HABILIDAD ESPECIAL	35
JUGADORES Y PERSONAJES	8	CARTAS DE HABILIDAD	36
DADOS Y SÍMBOLOS	8	CARTAS DE HABILIDAD CON RESERVA DE ENERGÍA	36
TIRADA ENFRENTADA	8	CARTAS DE CONSUMIBLES	37
CAMBIOS	9	MARCADORES	37
MODIFICAR TIRADAS	11	MARCADORES DE EVENTO	37
VALOR DE LOS DADOS	11	MARCADORES DE EXPLORACIÓN	38
AUMENTAR UNA TIRADA	11	MARCADORES DE INTERACCIÓN	38
REPETIR UN DADO	12	MARCADORES ESPECIALES	38
PRUEBAS DE ATRIBUTO	12	ENEMIGOS	38
PRUEBAS DE ATRIBUTO CON DIFICULTAD	13	CARTA DE ENEMIGO	38
LÍNEA DE VISIÓN	13	DESPLIEGUE	39
ALCANCE	15	ACTIVACIÓN DE ENEMIGOS	39
PREPARACIÓN	16	COMPORTAMIENTO DE LOS ENEMIGOS	39
APLICACIÓN WARCROW ADVENTURES	16	ENEMIGOS GRANDES	40
INICIAR UNA CAMPAÑA	16	DESPLIEGUE	40
CONFIGURAR LA MESA DE JUEGO	16	MOVIMIENTO	40
FICHA DE PERSONAJE	17	LÍNEA DE VISIÓN	41
JUGAR UN ESCENARIO	18	HERIDAS, INCONSCIENCIA Y MUERTE	41
RONDA DE JUEGO	18	HERIDAS	41
1. FASE DE INICIO DE RONDA	18	INCONSCIENTE	41
INICIO DE UN COMBATE	18	SECUELAS	42
FIN DEL COMBATE	18	MUERTE	42
2. FASE DE ACTIVACIONES	19	ESTADOS	42
3. FASE FINAL DE RONDA	19	MÁCULA	43
INICIATIVA Y ORDEN DE ACTIVACIÓN	19	TRAZA	43
EJEMPLO DE RONDA CON ENEMIGOS	21	ENERGÍA OSCURA	43
ACTIVACIÓN DE UN PERSONAJE	25	LIMPIAR TRAZA	44
INICIO DE LA ACTIVACIÓN	25	CARTAS DE MÁCULA	44
GASTAR ENERGÍA	25	AL FINALIZAR UN ESCENARIO	44
FINAL DE LA ACTIVACIÓN	26	OBJETOS CONSUMIBLES	44
ACTIVACIÓN CUANDO NO HAY ENEMIGOS	26	PUNTA ESPINO	44
ACCIONES DE LOS PERSONAJES	27	1. TIEMPO LIBRE	44
1. ACCIONES COMUNES	27	2. ENCUENTROS	45
MOVIMIENTO	27	AFINIDAD CON LAS NACIONES	45
CARTAS DE EQUIPO	33	3. ACTUALIZAR PERSONAJES	45
2. ACCIONES ESPECÍFICAS	34	PREPARARSE PARA EL SIGUIENTE ESCENARIO	46
FINALIZAR EL ESCENARIO	34	HOJA DE REFERENCIA	47
PERSONAJES INCONSCIENTES	34	CARTAS DE REFERENCIA PERSONAJES	48
MENÚ DEL ESCENARIO	34		

“Y vi todo el horror que la Niebla alberga, y decidí que no hay nación en el mundo capaz de detenerla. Ni con todo el poder de los ejércitos de la humanidad, ni con toda la sabiduría de los Elfos, ni tan siquiera la legendaria resistencia de los Enanos... Todos fracasarán. Así el mundo se doblegará ante el cambio.”

Maxence de Aurtigard, Hijo de la Bruja, duque de Aurore a su nieta Verena, Alta Sacerdotisa de Selas.

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 han llegado a Punta Espino para buscar artefactos del antiguo imperio élfico de Gae Assail. El juego sigue un formato de juego de campaña en el que cada partida corresponde a un episodio de la historia.

Durante cada escenario, tomarás decisiones, investigarás acerca del mal que acecha oculto en la Niebla y deberás combatirlo para sobrevivir. Tu Personaje evolucionará de partida a partida mejorando su equipo, aprendiendo nuevas habilidades y mejorando sus atributos.

¿Conseguirás sobrevivir a la amenaza o dejarás que te engulla? ¿Conseguirás alguno de los artefactos mágicos y volverás a tu tierra como héroe, o fracasarás en tu misión?

CONTENIDO



18 LOSETAS DE DOBLE CARA



16 CARTAS DE ENEMIGO



11 CARTAS DE CONSUMIBLE



36 CARTAS DE EQUIPO
Y OBJETOS ESPECIALES



6 CARTAS DE
REFERENCIA RÁPIDA



40 CARTAS DE
HABILIDAD



28 CARTAS DE MÁCULA



23 CARTAS DE SECUELA



5 CARTAS DE PERSONAJE



25 FICHAS DE DAÑO



21 FICHAS DE TRAZA



31 MARCADORES



1 TRACK DE INICIATIVA



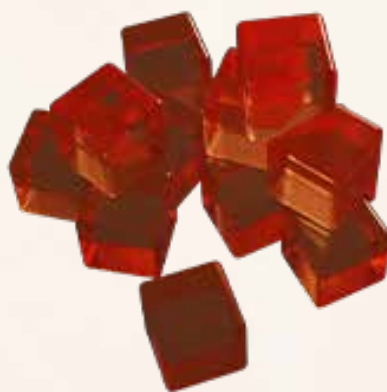
29 FICHAS DE INICIATIVA



48 FICHAS DE ESTADOS



8 CUBOS DE
ENERGÍA OSCURA



16 CUBOS DE ENERGÍA



18 DADOS





1 LUDIVINE



1 NAYRA



1 ZSOKA



1 DARACH



1 ORMUK



1 FEADHALU



1 ESCULTOR



1 NAMAIOIN



1 AODHARU



1 TEJEDORA



2 TITIRITERAS



2 UNGIDOS



4 MARCADOS



2 ECOS



6 INTACTOS



6 CÁSCARAS



1 MÓRNMAB



1 KIPLEAHT

CONOCIMIENTOS BÁSICOS

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.

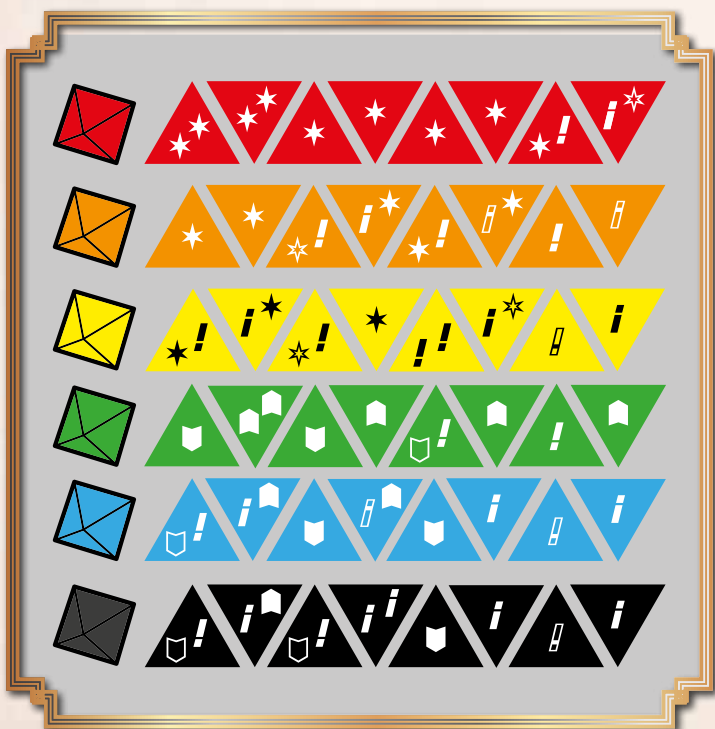
DADOS Y SÍMBOLOS

Warcrow Adventures emplea una serie de dados de ocho caras, diferenciados por su color. Los dados en los que se puede obtener ★ (rojo, naranja y amarillo) son **dados ofensivos**, y aquellos en los que se puede obtener 🏰 (verde, azul y negro) son **dados defensivos**. Para indicar los dados que componen una tirada, se emplean una serie de iconos. Por ejemplo, 🟠🟠🟡 equivale a “dos dados naranjas y uno azul”.

Junto a estos iconos pueden aparecer **símbolos automáticos**, los cuales deben añadirse al resultado obtenido en la tirada. Por ejemplo: 🟠★ significa que el jugador debe tirar un dado naranja y añadir un ★ al resultado obtenido.

Estos son los dados de Warcrow Adventures y los símbolos que pueden obtenerse en ellos:

- 🔴: Este icono representa el dado rojo.
- 🟠: Este icono representa el dado naranja.
- 🟡: Este icono representa el dado amarillo.
- 🟢: Este icono representa el dado verde.
- 🟡: Este icono representa el dado azul.
- 🟤: Este icono representa el dado negro.



★ - Éxito

★ - Éxito hueco

🏰 - Bloqueo

🏰 - Bloqueo hueco

! - Especial

! - Especial hueco

IMPORTANTE

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

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:

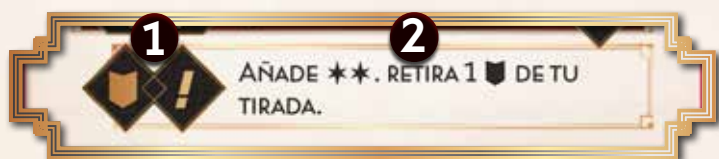
- 1. Crea tu tirada y la del Enemigo.** En este paso se deben aplicar todas las reglas, aumentos y reducciones que pueda sufrir cada tirada. Comienza siempre modificando la tirada del Personaje primero, y después la del Enemigo.
- 2. Lanza los dados** del Personaje y los del Enemigo.
- 3. Añade los correspondientes símbolos automáticos** (de haberlos).
- 4. Cambios.** En primer lugar, el Personaje puede gastar cualquier cantidad de símbolos de su tirada para activar sus Cambios. Después, el Enemigo gastará cuantos símbolos sean necesarios para activar cualquier Cambio que tenga disponible.
- 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 no hayan sido anulados son los que obtienen correspondientemente el Personaje y el Enemigo.

Si después de resolver el paso de Resolución, en la tirada del Personaje queda al menos 1 ★, 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 al lanzar los dados (junto con los símbolos automáticos) para aplicar diversos efectos. Todos los Cambios van asociados a una tirada, así que sólo se pueden activar cuando se realiza esa tirada.



Los Cambios están disponibles con el siguiente formato:

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 tampoco contarán para la Resolución de la tirada.

IMPORTANTE

Sólo puedes activar un 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 1 podrá añadir 1 o 2 a su tirada de Resistencia Mágica.





Ludivine realiza ➤ Atacar con su Maza contra un Marcado. Ludivine suma la tirada de Ataque de su arma a su Armadura: . El Marcado suma su Defensa y su Armadura: y ambos lanzan los dados. Durante el paso de Cambios, Ludivine decide gastar uno de sus para curarse 1 . Gastando el , activa el Cambio que le proporciona su Maza, con lo que añade 1 a su tirada y se cura de otra . Aunque le queda otro , Ludivine no puede activar más veces el mismo Cambio. Por su parte, el Marcado no activa ningún Cambio. Durante la Resolución, el del Marcado anula uno de los de Ludivine. Finalmente, Ludivine ha obtenido 2 que infligen 2 al Marcado.

MODIFICAR TIRADAS

A veces los efectos pueden indicar que modifiques una tirada. Hay dos tipos de modificación: **aumentar y reducir**. Esto supone que cambies un dado de la tirada por otro con mayor valor (aumentar) o menor valor (reducir).

Si el efecto te permite modificar una tirada (y no especifica “aumentar” ni “reducir”), puedes elegir entre aumentarla o reducirla. Otras veces puede ser más específico, indicando que aumentes o reduzcas.

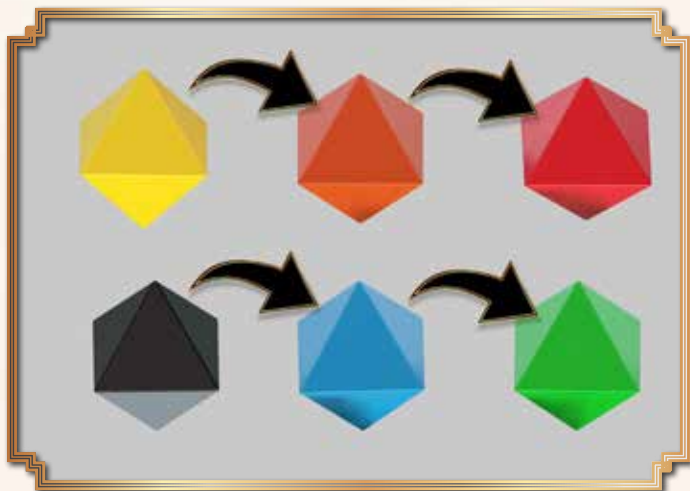
Es posible que varios efectos te permitan u obliguen a aumentar y reducir la misma tirada al mismo tiempo. En este caso, aplica primero todos los aumentos y a continuación todas las reducciones.

VALOR DE LOS DADOS

Los dados de Warcrow Adventures se valoran en función de la cantidad de ★ o ■ que tienen. De esta forma, tenemos que el orden de menor a mayor valor de los dados es:

Dados ofensivos: , y .

Dados defensivos: , y .



En el caso de tener una tirada que mezcle dados ofensivos y defensivos, el orden de menor a mayor es:

, , , , y .



AUMENTAR UNA TIRADA

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

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

TABLA DE AUMENTOS			
Dado	aumenta a	Dado	aumenta a

IMPORTANTE

No puedes aumentar la misma tirada más de 2 veces.

No puedes aumentar los símbolos automáticos de una tirada.

REDUCIR UNA TIRADA

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

- » Selecciona el dado de mayor valor (o uno de ellos si hay más de uno).
- » Si es un o un retíralo de la tirada.
- » En cualquier otro caso, cámbialo por el anterior dado en valor, como indica la siguiente tabla:

TABLA DE REDUCCIONES			
Dado	reduce a	Dado	reduce a

IMPORTANTE

No puedes reducir la misma tirada más de 2 veces.

No puedes reducir los símbolos automáticos de una tirada.



Darach realiza una acción ➤ Atacar con sus espadas cortas, cuya tirada de Ataque es . Activa el efecto de su carta de Habilidad, Ataque Sigiloso, que le permite modificar un dado de su tirada. Darach tiene dos opciones: aumentar o reducir. Si decide aumentar su tirada quedará como y si decide reducir lanzará . Aumentando tiene más probabilidades de obtener mientras que reduciendo aumenta sus probabilidades de obtener (que puede interesarle 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 sólo puede ser lanzado de nuevo **una sola vez**. Si varios efectos te permiten repetir un dado de la tirada, puedes repetir un dado diferente por efecto.

PRUEBAS DE ATRIBUTO

Las pruebas de atributo consisten en tiradas utilizando 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 a dicho atributo e introduce el número de resultantes en el diálogo de la aplicación para que ésta determine el grado de éxito o fracaso de la prueba. Ten presente que si tu Personaje es Experto en el atributo puede convertir los en (ver “Ficha de Personaje”).

Por ejemplo, un Personaje ➤ Interactúa con el marcador de interacción 2 “Restos de Pelea”. Tras declarar el gasto de sus cubos de Energía, pulsa sobre el icono del marcador en la aplicación:





La aplicación solicita primero confirmación.



Leemos el texto narrativo y aceptamos pulsando en la flecha.



La aplicación le pide al Personaje una prueba de  Percepción. Si hay varias opciones, el jugador puede decidir qué prueba realizar. En este caso seleccionamos la única que hay.



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



La aplicación nos relata las consecuencias de la interacción según el grado de éxito 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.

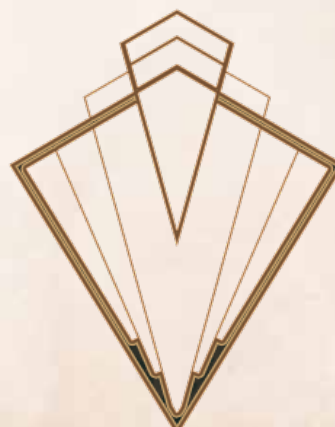
PRUEBAS DE ATRIBUTO CON DIFICULTAD

Las pruebas de atributo pueden indicar entre paréntesis el número mínimo de  que es 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.

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 o lado de la casilla en que se encuentra tu objetivo, sin que ésta se vea cortada por otras miniaturas, casillas que bloqueen la LdV o muros.

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 hacia el que trazas la LdV), la LdV queda bloqueada.





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

ALCANCE

El alcance marca la distancia en casillas a la que debe encontrarse una miniatura para verse afectada por un ataque, el lanzamiento de un hechizo o un efecto. Para medir la distancia entre dos casillas, debes contar las casillas que las separan, incluyendo la casilla final pero no la inicial y siguiendo el camino más corto (aunque éste 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 propio Personaje o Enemigo puede ser objetivo a sí mismo de su Efecto.



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

PREPARACIÓN

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 te ayudará a gestionar la campaña (guardar y cargar para poder continuar en otro momento), te indicará qué elementos de juego debes colocar sobre el tablero, cómo interactuar con ellos y cómo se comportan los Enemigos a los que te enfrentes.

INICIAR UNA CAMPAÑA

Sigue los pasos a continuación para arrancar una campaña de Warcrow Adventures:

1. Inicia la aplicación de Warcrow Adventures.
2. Pulsa “Iniciar Campaña”.
3. Selecciona un mínimo de 2 y un máximo de 6 Personajes que serán los aventureros que jugarán la campaña. Si sólo dispones de la caja básica, puedes seleccionar los 5 Personajes que vienen incluidos.
4. Sigue los pasos descritos a continuación para configurar la mesa de juego.

CONFIGURAR LA MESA DE JUEGO

En primer lugar, cada jugador elige un Personaje (de entre los seleccionados para jugar el escenario) y recibe todos los elementos de juego asociados a él:

- » Una miniatura.
- » Una ficha de Personaje.
- » Una ficha de Iniciativa.
- » Las cartas de Equipo que aparecen listadas como “Equipo inicial” en la ficha de Personaje.
- » 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).
- » Una carta de referencia con el significado de los símbolos utilizados en el panel de Activación de la ficha de Personaje (ver “Disparadores”).
- » Tantos cubos de Energía como indique su valor en su ficha de Personaje.

Pon al alcance de todos los jugadores los dados, fichas de Heridas, fichas de Traza y fichas de Estado.

Toma las cartas de Secuelas y barájalas formando el mazo de Secuelas. Colócalo el mazo de Secuelas boca abajo junto a las fichas anteriores.

Por último, coloca el **track de Iniciativa** junto al tablero.

En el siguiente gráfico mostramos la configuración que recomendamos:

Pulsa en “Comenzar siguiente escenario” en la aplicación.

¡Ya puedes comenzar a jugar!



FICHA DE PERSONAJE

Estos son los elementos que conforman tu ficha de Personaje:

Correr. Cada punto de movimiento le permite moverse a una casilla adyacente.

1 NAYRA
EQUIPO INICIAL: BACULO Y BORDONE AESTRAL

2

3

4

5

6

7

8

9

10 ENERGÍA > ACCIONES

11 MAESTRA DE LA MAGIA

AL INICIO DE TU ACTIVACIÓN, TIENES DISPONIBLE 1 . TUS TIRADAS DE GANAN EL CAMBIO.

! AÑADE O A TU TIRADA.

1.Nombre del Personaje.

2.Equipo inicial. 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 una ronda en la que haya Enemigos desplegados sobre el tablero de juego. También se utiliza para avanzar la ficha de Iniciativa esta misma cantidad de posiciones al finalizar su Activación.

4.Energía . Este valor indica el número de cubos de Energía que tu Personaje tiene disponibles al inicio de su Activación, formando su reserva de energía. Los cubos están disponibles únicamente durante su Activación y permiten realizar acciones o activar los efectos de las cartas de Habilidad.

5.Vitalidad . Este valor numérico indica la cantidad máxima de que tu Personaje puede sufrir antes de caer Inconsciente (ver “Heridas, inconsciencia y muerte”).

6.Movimiento . Este valor numérico indica la cantidad de puntos de movimiento que tu Personaje genera al inicio de su Activación o cuando ejecuta la acción ➤

7.Defensa . Esta tirada de dados representa la capacidad de tu Personaje para evitar ser impactado por 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 con una tirada de dados. Cada Personaje tiene marcado un atributo con el símbolo Experto. Esto indica que puede sustituir los símbolos huecos (, ,) obtenidos en sus tiradas con dicho atributo por su correspondiente variante normal (, ,).

Fortaleza

Percepción

Agilidad

Carisma

Inteligencia

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.

JUGAR UN ESCENARIO

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

1. Lee el texto introductorio:



2. Cuando termines de leer, pulsa en “Continuar”:



3. 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.

4. Los Personajes comienzan el escenario en las casillas iniciales indicadas por la aplicación. Cada jugador debe colocar su miniatura en una de estas casillas, en el orden que prefirás.

5. Finalizado el despliegue de los Personajes, da comienzo la primera ronda.

RONDA DE JUEGO



Los escenarios de Warcrow Adventures se juegan por Rondas. La aplicación se encarga de gestionar el cambio de una ronda a otra. Cada vez que una ronda finalice, en la aplicación, mantén pulsado sobre el botón bajo el marcador de ronda para que avance una posición (la flecha debajo del número de ronda).

Cada ronda tienen tres fases:

1. FASE DE 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”).

INICIO DE UN COMBATE

Siempre que tengas que desplegar Enemigos cuando las únicas miniaturas sobre el tablero de juego son los Personajes, **se inicia un combate**. Mientras los Personajes están solos por el escenario se activan en el orden que deciden los jugadores, pero al entrar en juego los Enemigos hay que utilizar el track de Iniciativa para ordenar sus activaciones.

Lo primero que tendrás que hacer al iniciarse un combate es 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**.

» Por último, 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 ♦ Iniciativa. Para colocar sus fichas de ♦ Iniciativa en la misma posición del track, apílalas siguiendo el orden establecido antes: primero Enemigos y luego los 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 después.

FIN DEL COMBATE

Cuando todos los Enemigos sobre el tablero sean eliminados, finaliza el combate. Avanza el marcador de ronda y 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 ♦ Iniciativa 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 sólo queden los Personajes, procede como un fin del combate normal.

¡MÁS ENEMIGOS!

Si aparecen más Enemigos mientras transcurre el combate (aunque sólo queden marcadores de evento), despliega los nuevos Enemigos y coloca sus fichas de  Iniciativa en la posición resultado de sumar su  Iniciativa a la que señala el marcador de Iniciativa, siempre por encima de cualquier otra ficha que haya en el track. La aplicación puede indicarte en qué posición debes situar las fichas de  Iniciativa de los Enemigos. En ese caso, sigue las instrucciones de la aplicación.

Al haber Enemigos de nuevo, el combate no finalizará hasta que no los elimines a todos.

2. FASE DE ACTIVACIONES

En la fase de Activaciones distinguimos entre dos casos según haya cualquier número de Enemigos sobre el tablero o no:

- » **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.



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

- » **Si se inició un combate (hay Enemigos en el escenario)**, 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. 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 en este orden: Ludivine, Nayra y la unidad de Marcados. Posteriormente en la posición 5 se activará por primera vez en la ronda Zsoka.

3. FASE FINAL DE RONDA

En esta fase se aplican todos los efectos indicados con la expresión “Al final de la Ronda”. En caso de tener que aplicar varios efectos, resuelve uno antes de pasar al siguiente. Avanza el marcador de ronda en la aplicación.

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 casillas numeradas del 1 al 10 en las que se colocan las fichas de  Iniciativa que representan a Personajes y Enemigos. Únicamente haremos uso del track de Iniciativa cuando los Enemigos estén presentes en el escenario. 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  Iniciativa que tenga la miniatura.
2. Repite el paso anterior mientras queden fichas de  Iniciativa en la casilla señalada.
3. Una vez quede la casilla vacía 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

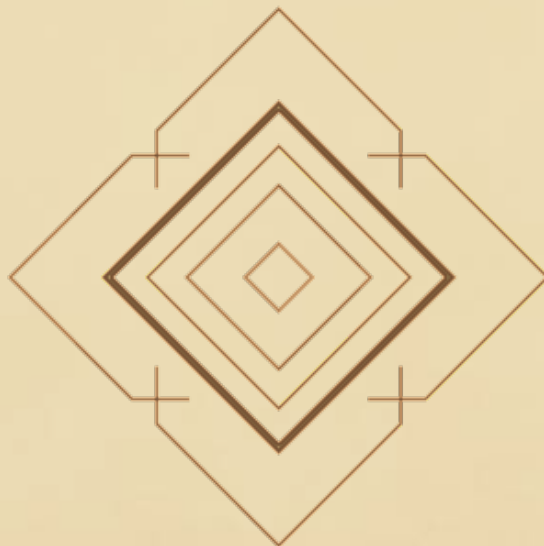
Durante la Activación de una miniatura, su ficha de  Iniciativa puede cambiar de posición sobre el track de Iniciativa (por ejemplo, a causa de un disparador –ver “Disparadores” en “Activación de un Personaje”–). Aún así, continua con la Activación de la forma habitual. Cuando finalice la Activación, suma tantas posiciones como el valor de  Iniciativa de la miniatura.

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 del todo y la primera en colocarse quede abajo. Cuando vayas a activar las fichas de una pila, comienza siempre por la superior: Ve activando de arriba a abajo hasta haberlas activado todas y, 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 Marcados.



INICIATIVA POR ENCIMA DE 10

En una misma Ronda es posible que debas avanzar una ficha de **♦ Iniciativa** por encima de 10. Cuando esto suceda, continúa avanzando en el sentido de las agujas del reloj, empezando desde 1 otra vez.



Al final de su Activación, Zsoka avanza su ficha de **♦ Iniciativa** tantas posiciones como su valor de **♦ Iniciativa**, 5. Como está en la posición 8 avanza a las posiciones 9, 10, 1, 2 y termina en 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 los Marcados 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 los Marcados. Por último, giramos el marcador de Iniciativa para que señale a la primera posición.



EJEMPLO DE RONDA CON ENEMIGOS

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



Durante la ronda 2, Darach y Nayra han activado un evento mientras exploraban el escenario, y de repente, una unidad de Marcados (compuesta por 2 Enemigos) ha aparecido tendiéndoles una emboscada.



Como no había Enemigos hasta el momento de desplegar a los Marcados, comienza automáticamente una nueva ronda. El marcador de ronda avanza la posición 3.

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



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



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



La primera ficha en el montón de fichas es la de Nayra, así que se activa antes que los Marcados.



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

Ahora es turno de los Marcados. Los dos Enemigos que forman la unidad se activan uno tras otro (en el orden que tú decidas).



Cuando ambos Marcados 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.

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



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

La unidad de Marcados se activa. Al finalizar, su ficha de Iniciativa debería avanzar hasta la posición $8 + \text{diamond icon} 4 = 12$. Como no hay más posiciones pasada la 10, seguimos contando a partir de ella en el sentido horario. Luego la ficha de los Marcados se sitúa en la posición 2.



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



Cuando finaliza su Activación, avanza su ficha de **♦ Iniciativa** la posición $9 + \spadesuit 3 = 12$, es decir, 2 posiciones a partir de la 10. Como ya está allí la ficha de los Marcados, coloca su ficha de **♦ Iniciativa** encima de la de los Marcados.



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.



A continuación es turno de Nayra, que al finalizar su activación avanza su ficha de **♦ Iniciativa** a la posición: $9 + 4 = 13$. $13 - 10 = 3$. 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. Una nueva ronda comenzaría manteniendo cada ficha de **♦ Iniciativa** en la posición en que está. De esta forma, el marcador avanzará hasta la posición 2, donde se activará Darach primero y los Marcados después. A continuación, en la posición 3, se activará Nayra. Y así sucesivamente.

En el momento en el que todos los Enemigos sean eliminados, avanza una posición el marcador de ronda y comienza una nueva ronda.

ACTIVACIÓN DE UN PERSONAJE

Para simplificar el juego y hacerlo más fluido, en Warcrow Adventures distinguimos cuándo hay Enemigos sobre el tablero y cuándo no a la hora de gestionar la Activación de los Personajes. 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 tu Activación tu Personaje se prepara para realizar sus acciones siguiendo estos pasos:

1. **Cartas giradas.** Todas las cartas de Habilidad y cartas de Equipo que estén giradas vuelven a su posición inicial para poder ser usadas de nuevo.
2. **Cubos de ⚡ Energía.** Toma tus cubos de ⚡ Energía y tus cubos de ☯ Energía Oscura (los que usaste durante tu anterior Activación, los que no y los que puedas tener en tus cartas de Habilidad) y forma tu reserva de energía. Por cada carta de Habilidad sobre la que tengas cubos asignados, puedes decidir dejarlos sobre la carta 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 🏃 Movimiento, sin coste de energía. Si más adelante, durante esta Activación, quieres volver a moverte, deberás invertir Energía en la acción ➤ Correr (ver “Correr”, pág. 27).

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

GASTAR ⚡ ENERGÍA

Para realizar acciones durante la Activación de tu Personaje, debes gastar los cubos de ⚡ Energía en las casillas correspondientes 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.

Sigue estos pasos para realizar una acción:

1. Selecciona una de las 5 filas de casillas 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 resaltada (fondo oscuro) de la fila seleccionada. Si no tienes cubos de ⚡ Energía suficientes, vuelve al paso 2 y selecciona otra entrada. Puedes gastar más cubos de ⚡ Energía de los necesarios (hasta el máximo de 3) para activar más efectos de la fila.

3. Gasta los cubos de ⚡ Energía. Uno a uno, coloca tus cubos sobre las casillas de la fila seleccionada, de izquierda a derecha. Justo en el momento de colocar un cubo, aplica los efectos de la casilla donde lo gastas.

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] Energía. En el caso en que no quieras realizar más acciones, finaliza tu Activación.

Si no te quedan suficientes cubos de [Energía] 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

La mayoría de las casillas del panel de Activación contienen símbolos. Éstos son los disparadores de tus acciones. Siempre que gastes un cubo de ⚡ Energía sobre ellos, se activarán. 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.

IMPORTANTE

Los efectos de los disparadores duran como máximo hasta el final de la ejecución de la acción que estás declarando. No son acumulables entre acciones aunque éstas 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. El efecto finaliza, lo hayas aplicado o no.



Durante su Activación, Zsoka quiere ➤ Atacar a un Marcado con su Hacha y escudo. Para poder realizar la acción, selecciona la cuarta fila de su panel de Activación, ya que no tiene ningún cubo de ⚡ Energía sobre ninguna de sus casillas. A continuación, declara su intención de gastar sus 3 cubos de ⚡ Energía para realizar la acción. Aunque en esta fila sólo es necesario 1 cubo, Zsoka decide gastar dos más para poder activar todos los disparadores de la fila. Coloca los cubos de ⚡ Energía uno a uno, activando los disparadores en el mismo orden. El primer disparador le obliga a avanzar una posición su ficha de ♠ Iniciativa; el segundo disparador le permite añadir ! a su tirada, con lo que cuando ataque al Marcado lanzará 0 1 2; el tercer disparador le permite Desplazarse. Resuelto el gasto de cubos de ⚡ Energía, declara que realiza ➤ Atacar sobre un Marcado y resuelve el ataque.

FINAL DE LA ACTIVACIÓN

Al final de tu Activación, avanza tu ficha de ♠ Iniciativa en el track de Iniciativa tantas posiciones como tu valor de ♠. A continuación, finalizan todos los efectos marcados por la expresión “al final de tu Activación”.

ACTIVACIÓN CUANDO NO HAY ENEMIGOS

Para simplificar el juego y hacerlo más fluido, en Warcrow Adventures distinguimos cuando hay Enemigos sobre el tablero y cuando no a la hora de gestionar la Activación de los Personajes. Todo lo descrito en “Activación de un Personaje” es aplicable cuando hay Enemigos sobre el tablero, ya que será la situación habitual.

¿QUÉ CAMBIA CUANDO NO HAYA 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 finaliza. Para marcar quién se ha activado y quién no, utiliza tu ficha de ♠ Iniciativa. Por eso, al inicio de la ronda, debes colocar tu ficha de ♠ Iniciativa mostrando el anverso en color sobre tu ficha de Personaje.

IMPORTANTE

Durante una Activación en la que no hay Enemigos sobre el tablero, sólo puedes realizar una **acción**.

INICIO DE LA ACTIVACIÓN

Los pasos a seguir son los mismos:

1. Endereza todas tus cartas giradas (cartas de Habilidad y cartas de Equipo).
2. Forma tu reserva de cubos de ⚡ Energía.
3. Ganas tantos puntos de movimiento como indique tu 🏠 Movimiento.

ACCIONES

Sólo puedes realizar una acción ya que, como no estás en combate, te tomas todo el tiempo disponible para hacerlo lo mejor posible. No coloques tus cubos de ⚡ Energía sobre el panel de Activación. Tampoco puedes colocar cubos de ⚡ Energía sobre tus cartas de Habilidad.

MOVIMIENTO

Puedes gastar todos tus puntos de movimiento para colocarte en cualquier casilla libre de la loseta en la que te encuentres o en cualquier casilla libre de una loseta adyacente.

Eso quiere decir que puedes moverte dos veces de esta forma si decides realizar ➤ Correr. Pero cuidado, si ejecutas ➤ Correr antes de moverte, gastarás todos tus puntos de movimiento de golpe y sólo te colocarás una vez.

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 esta ronda.

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 ➤ Lanzar hechizo, las acciones comunes no aparecen descritas en las cartas de Habilidad, las cartas de Equipo ni en tu ficha de Personaje. Éstas son las acciones comunes disponibles:

- » ➤ Correr.
- » ➤ Interactuar.
- » ➤ Equiparte.
- » ➤ Atacar.
- » ➤ Lanzar hechizo.
- » ➤ Recuperar a un Personaje Inconsciente.

➤ CORRER

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

MOVIMIENTO

Durante tu Activación puedes gastar un punto de movimiento para avanzar desde tu casilla a una de las ocho casillas adyacentes. Puedes gastar los puntos de movimiento en cualquier momento durante tu Activación, antes y 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.





Al inicio de su Activación, Darach gana 4 puntos de movimiento al no estar adyacente a ningún Enemigo. Durante su Activación decide gastar 2 puntos de movimiento para poder tener LdV hacia el Marcado adyacente a Ludivine. A continuación gasta sus 3 cubos de ⚡ Energía (resolviendo los disparadores) para ➤ Atacar sobre él. Aunque no le quedan más cubos de ⚡ Energía por gastar, todavía gasta los 2 puntos de movimiento que le quedan para adentrarse en la loseta adyacente. Y ahora sí, finaliza su Activación.

DESPLAZAR

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

➤ INTERACTUAR



Esta acción permite a tu Personaje relacionarse con **1 marcador de Interacción** situado en una casilla adyacente. Sólo puedes ➤ Interactuar con un marcador de Interacción a la vez, aunque haya varios adyacentes.

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 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 y en otras no habrá alternativa.

IMPORTANTE

Recuerda que si el atributo está marcado con el símbolo  Experto, puedes convertir los ☆ en ★. Y si tuvieses disponible algún Cambio asociado a esta tirada podrías activarlo.

EJEMPLO DE INTERACCIÓN.

En el escenario de demostración “Sin Rastro”, jugamos nuestra Activación y decidimos que queremos ➤ Interactuar con el marcador ‘Restos de Pelea’, así que pulsamos sobre el icono del marcador en la aplicación:



La aplicación nos pide confirmación. Pulsamos "Si".



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.



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

➤ EQUIPARSE

Esta acción te permite intercambiar cartas de Consumibles con otros Personajes que se encuentren en casillas adyacentes.

➤ ATACAR

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

RESOLVIENDO EL ATAQUE

Realiza una Tirada Enfrentada entre el valor de la tirada del arma que estás utilizando sumada a tu Armadura (Tirada de Ataque), y la suma de los valores de Defensa y Armadura (Tirada de Defensa) del Enemigo. Ambas tiradas pueden verse modificadas por cartas de Equipo, cartas de Habilidad y otros efectos activos.

Durante la Resolución de la Tirada Enfrentada, cada que obtengas (no anulado por el Enemigo) inflige 1 al Enemigo. Y viceversa, por cada que el Enemigo obtenga (y no puedas anular) te inflige 1 a ti.



La aplicación nos pide una prueba de Percepción.



Realizamos la tirada de e introducimos la cantidad de obtenidos.



Zsoka ejecuta ➤ Atacar sobre un Marcado. Compone su Tirada de Ataque sumando la tirada de Ataque de su arma (5) con su (1). El Marcado por su parte crea su Tirada de Defensa sumando su valor en 3 Defensa (3) y su (ninguna). Ambos lanzan los dados a la vez. Durante el paso de Cambios, Zsoka activa el Cambio de su arma, con lo que añade ★ ★ a su tirada, mientras que el Marcado no puede activar ningún Cambio. Durante la Resolución no se anula ningún ★, por lo que los 3 ★ de Zsoka se convierten en 3 gotas infligidas sobre el Marcado.

▶ LANZAR HECHIZO

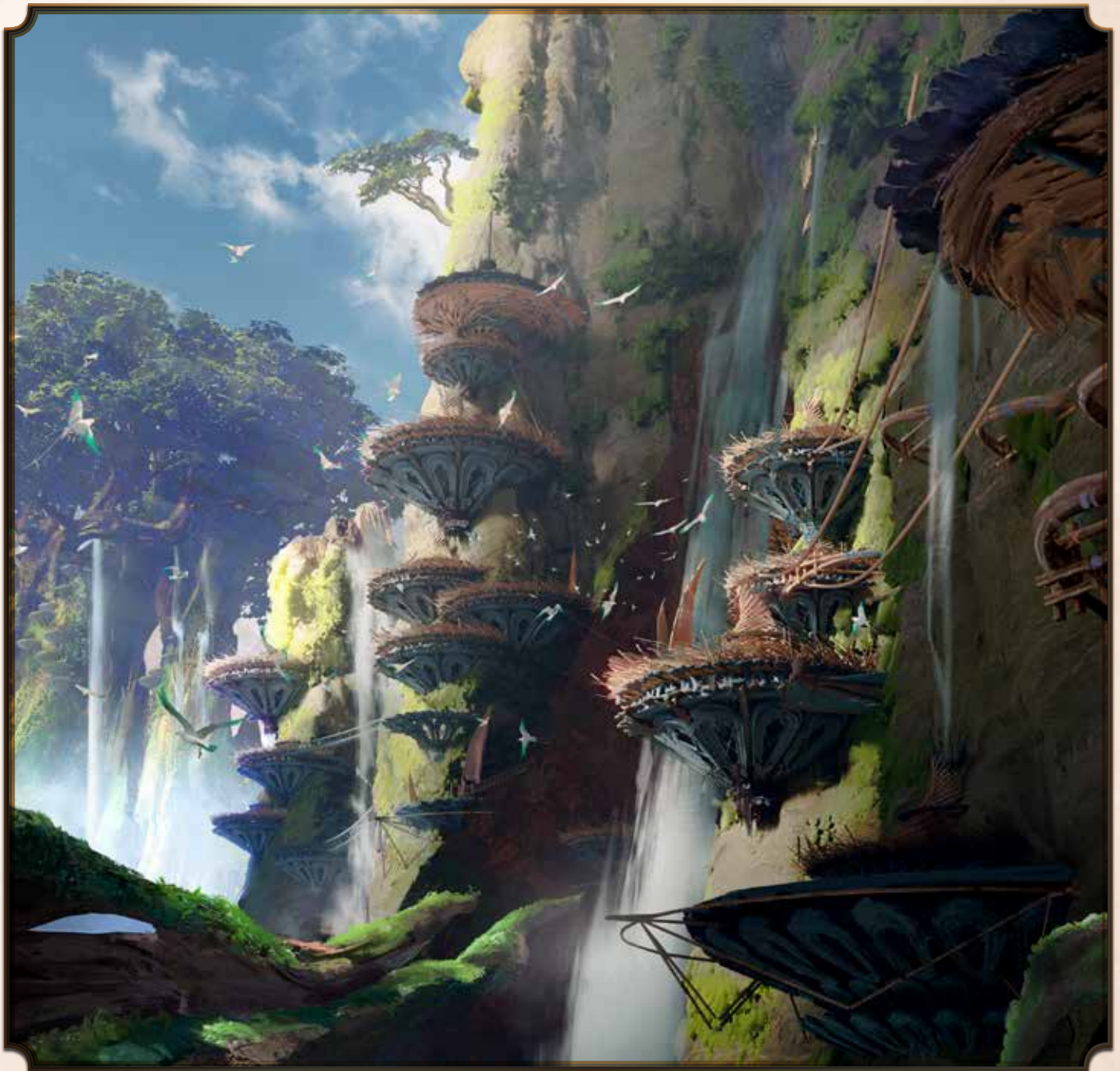
Esta acción te permite conjurar un hechizo a través de un objeto mágico contra un Enemigo. Para poder declarar esta acción debes tener Línea de Visión hacia el Enemigo y éste debe estar dentro del alcance.



RESOLVIENDO EL LANZAMIENTO

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 el Resolución de la Tirada Enfrentada, cada que obtengas (no anulado por el Enemigo) inflige 1 al Enemigo. Y viceversa, por cada que el Enemigo obtenga (y no puedas anular) te infligirá 1 a ti.





Nayra decide ejecutar la acción ➤ Lanzar hechizo de su Báculo (⚡ ⚡) sobre un Marcado. Enfrentan la tirada del Báculo (⚡ ⚡) con la Ⓢ del Marcado. 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, el Cambio le permite limpiarse I ✖. El Marcado no tiene Cambios disponibles. Durante la Resolución, el ⬛ del Marcado anula uno de los ⚡ de Nayra, por lo que el ⚡ no anulado se transforma en I ⚡ que Nayra le inflige al Marcado.

➤ 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”).

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 puede portar un objeto especial.

Te presentamos su contenido:



1.Nombre.

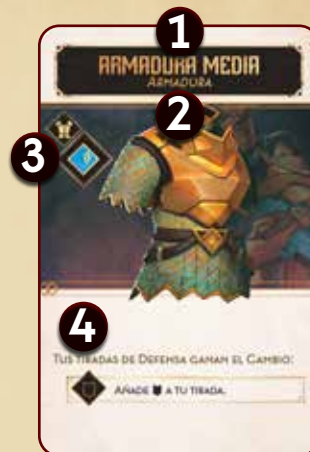
2.Tipo de objeto.

3.Acción.

4.Tirada. Son los dados que lanzamos cuando atacamos o lanzamos un hechizo al Enemigo objetivo.

5.Alcance. El Enemigo objetivo debe estar dentro de este alcance. Además, tenemos que tener Línea de Visión 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.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 media te permite sumar a tu valor de Armadura.

4.Efectos. Las cartas de Equipo pueden poner a tus disposición efectos o pueden proporcionar Cambios para tus tiradas.



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 tus disposición efectos o pueden proporcionar Cambios para tus tiradas.



2. ACCIONES ESPECÍFICAS

Puedes realizar cualquier acción que aparezca descrita en tus cartas de Habilidad, cartas de Equipo o cartas de Consumibles. En todas ellas, los efectos vienen descritos en la propia carta.



El Bálamo te permite realizar la acción ▶ Aplicar para reducir tu Iniciativa hasta el final de tu Activación. Eso quiere decir que tu ficha de Iniciativa avanzará una posición menos sobre el track de Iniciativa.

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.

PERSONAJES INCONSCIENTES

En el momento en que los 4 Personajes estén todos Inconscientes, el escenario finalizará. Todos los Personajes ganarán 2 cartas de Secuelas boca abajo, pero podréis continuar con la Campaña. Consulta el apartado “Heridas, inconsciencia y muerte” para más información.

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.Reiniciar Misión. Tanto si tus jugadores han concluido el escenario como si no, puedes reiniciar el escenario desde esta opción sin necesidad de arrancar de nuevo la aplicación.



HABILIDADES ESPECIALES

Todos los Personajes tienen una **Habilidad Especial**. Encontrarás las reglas en la carta de referencia de tu Personaje para tenerlas siempre presentes. Tienen en común entre sí que todas hacen uso de 3 fichas exclusivas de cada Personaje aunque las mecánicas difieren de unas a otras. Las fichas de Habilidad Especial deben estar disponibles junto a tu ficha de Personaje.

Cuando la regla indique “coloca sobre un Enemigo”, debes colocar la ficha sobre su carta de Enemigo. Si la unidad de Enemigos tiene más de un integrante, utiliza la pestaña numerada correspondiente al Enemigo que recibe la ficha de

Habilidad Especial. Cuando un Enemigo muera, las fichas de Habilidad Especial vuelven a sus dueños.

Cuando la regla indique “coloca sobre ti”, coloca la ficha de Habilidad Especial sobre tu ficha de Personaje.

Cuando la regla indique “coloca sobre una casilla”, coloca la ficha de Habilidad Especial en la casilla seleccionada. Las fichas de Habilidad Especial no bloquean LdV ni ocupan la casilla en la que están. Si hay alguna miniatura o elemento de juego en la misma casilla, coloca la ficha debajo o junto a ella.

Puedes recolocar una ficha que ya esté sobre un Enemigo 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 que esté para colocarlo en una nueva.



DARACH - MARCA DEL CAZADOR

- » Tus tiradas de Ataque contra objetivos con la Marca del Cazador ganan el Cambio: **!!**: Añade **★** a tu tirada.
- » El mismo Enemigo no puede tener más de una Marca del Cazador.
- » Darach coloca Marcas del Cazador sobre los Enemigos activando el disparador de su panel de Activación:
 - » Coloca la Marca del Cazador sobre un Enemigo en alcance 2-5.



ZSOKA - PROVOCADO

- » Los Enemigos provocados deben reducir todas sus tiradas de Ataque.
- » El mismo Enemigo no puede tener más de una ficha de Provocado.
- » Zsoka coloca fichas de Provocado activando el disparador de su panel de Activación:
 - » Coloca 1 ficha de Provocado sobre un Enemigo en alcance 1-5.



LUDIVINE - AURA

- » Tu Aura parte siempre de la casilla en la que estás (tú siempre estás dentro de tu Aura).
- » Una casilla, Enemigo o Personaje está dentro de tu Aura si está en alcance 0 - X de ti (no necesitas LdV). X es el número de fichas de Aura que tienes sobre ti.
- » Puedes gastar 1 ficha de Aura para aumentar tu siguiente tirada de Ataque (sólo 1 vez por tirada).
- » Ludivine coloca fichas de Aura sobre sí misma activando el disparador de su panel de Activación:
 - » Coloca 1 ficha de Aura sobre ti.



NAYRA - NAURLYNN

- » Los Naurlynn son pequeños orbes de energía que no ocupan casillas ni bloquean LdV.
- » Cuando coloques un Naurlynn, todos los Enemigos adyacentes a él o en su misma casilla reciben el estado Ralentizado.
- » Nayra coloca un Naurlynn activando el disparador de su panel de Activación:
 - » Coloca 1 Naurlynn en una casilla en alcance 1-5.

SACRIFICAR FICHAS DE HABILIDAD ESPECIAL

Algunos efectos pueden requerir que sacrifiques una o más de tus fichas de Habilidad Especial. En ese caso, retira la ficha de la mesa de juego (guárdala en la caja). Las fichas de Habilidad Especial sacrificadas estarán disponibles al inicio del siguiente escenario.

RECUPERAR FICHAS DE HABILIDAD ESPECIAL

Otros efectos te permiten recuperar una o más de tus fichas de Habilidad Especial sacrificadas. En ese caso, toma las fichas eliminadas y colócalas junto a tu ficha de Personaje. Tu Personaje no puede tener nunca más de 3 fichas de Habilidad Especial en ninguna circunstancia.

CARTAS DE HABILIDAD

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

Éste es el contenido de una carta de Habilidad:



1. Coste de la carta en puntos.

2. Personaje. 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 del objeto.

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.
- » Si la carta tiene requisitos, debes cumplirlos todos.

Los efectos de la carta de Habilidad pueden comenzar por una de las siguientes frases (en negrita) que te indica cómo activarlos:

- » **“Gira esta carta:”**. Aplica los efectos de esta carta y, a continuación, gírala 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:”**. Aplica los efectos de esta carta y, a continuación, voltéala. Estas cartas no tienen un momento definido para volver a su posición inicial. Si otra carta o efecto no te permite voltearla de nuevo, la carta permanecerá así hasta el final del escenario. Estas cartas tienen una cara marcada como “cara inicial”, que indica que debes empezar con esa cara hacia arriba.



CARTAS DE HABILIDAD CON RESERVA DE ⚡ ENERGÍA

Algunas cartas de Habilidad presentan 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, tantos cubos de ⚡ Energía como casillas presente 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 que lo retires.

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



Cuando explores un escenario, algunos efectos se producirán de inmediato y otros tendrán un momento concreto en el que sucederán. Éstos últimos son los marcadores de evento, que están representados por su propia ficha de Iniciativa. La aplicación te indicará en qué posición del track de Iniciativa debes colocar la ficha de Iniciativa del marcador de evento. Trátala como si de una unidad enemiga o un Personaje se tratara. Cuando sea su turno de activación, el evento que representa se disparará: Retira la ficha de Iniciativa del track y pulsa sobre su icono en la aplicación para activar sus efectos.



La aplicación nos indica que un evento tendrá lugar durante el turno o posición 9 del track de Iniciativa. Coloca en la posición 10 el marcador de evento como si fuese una ficha de Iniciativa. Cuando sea su turno, pulsa en el icono arriba a la derecha en la aplicación.



La aplicación nos preguntará para estar seguros que es el momento de activar los efectos del Evento. Pulsa "Sí" y sigue las instrucciones.

IMPORTANTE

Las cartas de Habilidad con reserva de energía que se volteen perderán todos los cubos de Energía que tuviesen 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").

CARTAS DE CONSUMIBLES



Durante el desarrollo del escenario y la Campaña, puedes conseguir diferentes objetos consumibles o de un solo uso. Están representados en estas cartas donde se indica la acción que puedes realizar y sus efectos. Una vez ejecutada la acción, el Consumible se descarta.

IMPORTANTE

Los Objetos Consumibles solo están disponibles durante un escenario, así que al regresar a Punta Espino, deberás descartar todos los Objetos Consumibles que no hayas utilizado durante el escenario que acabes de jugar.

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 por tu parte, simplemente colócate en su misma casilla o una adyacente a ellos y pulsa sobre su icono en la aplicación para activar sus efectos.

MARCADORES DE INTERACCIÓN



Estos marcadores representan objetos o personajes no jugables (PNJ) con los que es preciso realizar una acción de interacción para obtener algo de ellos. Debes situarte sobre su casilla o una casilla adyacente a ellos y poder invertir ⚡ Energía. Si es el caso, pulsa sobre su icono en la aplicación para recibir las instrucciones sobre cómo llevar a cabo la interacción. A menudo, la interacción requerirá que superes una o más pruebas con algunos de tus atributos (ver “Pruebas de atributo”).

PRUEBAS ASISTIDAS

Cuando vayas a realizar una prueba de atributo como parte de una interacción, el escenario puede permitir a otro Personaje asistirte, siempre que esté sobre el marcador de interacción o adyacente a él. En ese caso, añade a tu tirada uno de los dados que tenga el Personaje que te asiste en el mismo atributo. Recuerda que **no puedes** lanzar más de 3 dados del mismo color.

No puedes recibir asistencia de más de 1 Personaje al mismo tiempo.

MARCADORES ESPECIALES



Algunos marcadores se representan con su propio icono.

» **Cofres.** Los cofres te permitirán obtener una o más cartas de Consumibles.



Puertas cerradas. Para abrir una puerta cerrada es imprescindible interactuar con ella, para lo cual el Personaje debe estar situado sobre la casilla en la que está el marcador.

ENEMIGOS

Los Enemigos son la principal amenaza que los Personajes se encontrarán en cada escenario. En el tablero están representados por miniaturas y sus cartas de Enemigo, que contienen toda la información de juego.

Los Enemigos forman unidades de entre 1 y 2 miembros del mismo tipo representadas por una sola carta. La aplicación se encargará de indicarte cómo mueven y a quién atacan los Enemigos (ver “Activación de Enemigos”).

CARTA DE ENEMIGO

El contenido de una carta de Enemigo es el siguiente:



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. **Movimiento** 🐾. Este valor numérico indica la cantidad máxima de casillas que cada Enemigo de la unidad puede avanzar cuando se mueva (ver “Activación de Enemigos”).

4. **Vitalidad** ❤️. Este valor numérico indica la cantidad máxima de 🩸 que cada Enemigo de la unidad puede sufrir antes de ser eliminado.

5. **Defensa** 🛡️. Esta tirada representa la capacidad de los Enemigos de la unidad para evitar ser golpeados por los Ataques de los Personajes (ver “➡ Atacar”).

6. **Armadura** 🛡️. Este valor representa la protección que tienen los Enemigos contra los impactos de los Personajes (ver “➡ Atacar”).

7. **Resistencia Mágica** @. Esta tirada representa la capacidad de los Enemigos de la unidad para evitar los efectos de objetos mágicos y hechizos (ver “➡ Lanzar hechizo”).

8. **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 de Ataque y el alcance al que debe encontrarse el Personaje objetivo. Es posible que algunos Enemigos de la misma unidad no puedan atacar a ningún Personaje y otros sí (ver “Activación de Enemigos”).

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

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

DESPLIEGUE

La aplicación indicará en qué momento aparecen los Enemigos y dará las instrucciones para desplegarlos sobre el tablero. Si la casilla de despliegue de un Enemigo estuviese ocupada por un Personaje, coloca la miniatura del Enemigo en una casilla libre adyacente.

Cada vez que termines de desplegar una unidad enemiga, toma su ficha de  Iniciativa y colócala en la misma posición del track de Iniciativa que su valor de .

IMPORTANTE

Recuerda que si no hay ningún Enemigo sobre el tablero de juego en el momento de desplegar nuevos Enemigos, avanza una posición el marcador de ronda.



Hay dos unidades de Enemigos desplegadas, Marcados (2) y Cáscaras (2). Es el turno de los Marcados, así que pulsamos sobre su nombre en el menú lateral.



Aparece una pantalla en la que se nos indica las acciones que cada uno de los Marcados trata de realizar durante su Activación. Elige uno de los dos, el que quieras, resuelve por completo toda su Activación y a continuación activa al segundo.

COMPORTAMIENTO DE LOS ENEMIGOS

El comportamiento de los Enemigos viene determinado por 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 sus acciones sobre él. Si no, pasa a la siguiente opción y comprueba sus valores. Repite esta secuencia hasta tener al menos un Personaje objetivo. Estas opciones se componen de:

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 tenga además 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.

ACTIVACIÓN DE ENEMIGOS

Las unidades de Enemigos se activan cuando su ficha de  Iniciativa es la siguiente en el orden de Activación que marca el track de Iniciativa (ver "Iniciativa y Orden de Activación"). En ese caso, selecciona la unidad en la aplicación pulsando sobre su nombre. La aplicación te mostrará cuál será el comportamiento a seguir por la unidad, es decir, las acciones que intentarán realizar cada uno de los Enemigos de la unidad.

» **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.

» **Menor (Atributo)**. Selecciona al Personaje con menor valor en el atributo indicado.

» **Mayor (Atributo)**. Selecciona al Personaje con mayor valor en el atributo indicado.

En caso de que 2 o más Personajes sigan empatados tras aplicar estos criterios, selecciona al Personaje que se encuentre más alejado del Enemigo en el track de ♦ **Iniciativa** (en el sentido de las agujas del reloj). Si hay varios Personajes en la misma posición, selecciona el que tenga su ficha de ♦ **Iniciativa** 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. Resuelve la Tirada Enfrentada con el jugador propietario del Personaje objetivo del ataque.

» ➤ **Asaltar.** El Enemigo se coloca directamente en una casilla libre adyacente con su objetivo.

» ➤ **Acercarse.** El Enemigo se desplaza tantas veces como su valor de 🏃. Cada desplazamiento debe reducir la distancia con el objetivo siempre que sea posible.

En el caso de realizar dos acciones, resuelve por completo la primera antes de resolver la segunda. Si el Personaje objetivo cayese Inconsciente al resolver la primera, la segunda acción se ignora.

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 ♦.

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 55 mm son Enemigos Grandes.

DESPLIEGUE

Cuando despliegues un Enemigo Grande, colócalo ocupando cualquier grupo de cuatro casillas libres, siempre que parte de su peana ocupe la casilla indicada por la aplicación.

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:

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.



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

Las miniaturas que no sean Enemigos Grandes no bloquean la LdV hacia un Enemigo Grande o desde él.

HERIDAS, INCONSCIENCIA Y MUERTE

HERIDAS

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

INCONSCIENTE

Cuando caigas Inconsciente, retira todas las fichas (heridas, estados, habilidad innata) de tu ficha de Personaje, los cubos de Energía y los cubos de Energía Oscura que tengas en tus cartas de Habilidad.

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. En ese caso colócala junto a tu ficha de Personaje (mostrando siempre su lado gris).

Estando Inconsciente no puedes ser objetivo de Ataques ni cualquier tipo de Efecto de los Enemigos o del propio escenario. Además, entrar en la casilla en la que estés cuesta un punto de movimiento adicional y nadie puede finalizar su movimiento en ella. Tampoco bloqueas la Línea de Visión de ninguna otra miniatura.

Sólo 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, esté donde esté.
- » Si retiraste tu ficha de Iniciativa del track de Iniciativa y aún hay Enemigos sobre el tablero, colócala de vuelta en el track de Iniciativa, en la siguiente posición a la que señala el marcador de Iniciativa y encima de todas las otras fichas de Iniciativa que pueda haber.

Si el escenario finaliza y estás Inconsciente roba 2 cartas de Secuelas y colócalas boca abajo junto a tu ficha de Personaje.



SECUELAS

Cuando recibas una carta de Secuelas, colócala en tu área de juego, cerca de tu carta de Personaje. Los efectos de las Secuelas se aplican a partir de ese instante y finalizan cuando se voltee la carta de Secuelas. Cada carta de Secuelas boca abajo resta 1 al valor de  Vitalidad del Personaje.

Tu Personaje puede curar sus Secuelas utilizando un Brebaje o durante la fase de Punta Espino, tras finalizar el escenario. Un Personaje que tenga tantas Secuelas como su valor de  Vitalidad no podrá participar en el siguiente escenario de la campaña.

MUERTE



Cuando un Enemigo sufre tantas o más  Heridas que el valor de  Vitalidad de su carta de Enemigo, muere. Retira todas las fichas de Estado y  que haya sobre su pestaña en la carta de Enemigo. A continuación retira la miniatura del tablero y la carta de Enemigo.

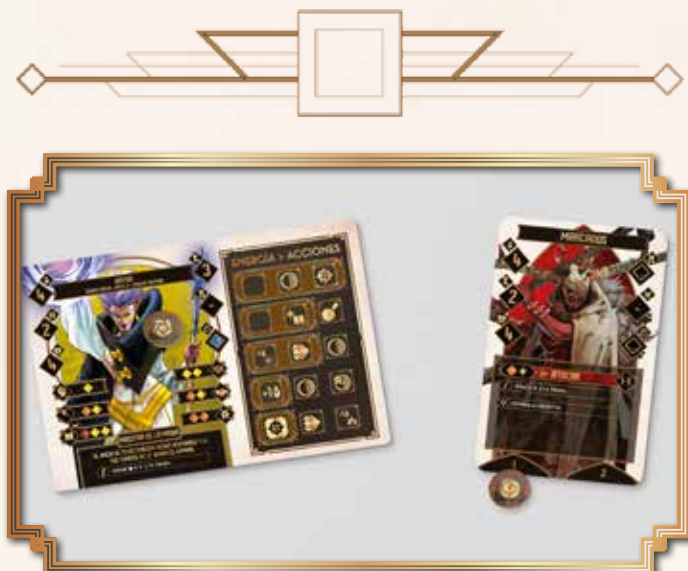
Si el Enemigo que muere es el último de su unidad, marca la eliminación de toda la unidad pulsando sobre el icono “Matar unidad” que aparece junto a su nombre en la aplicación.



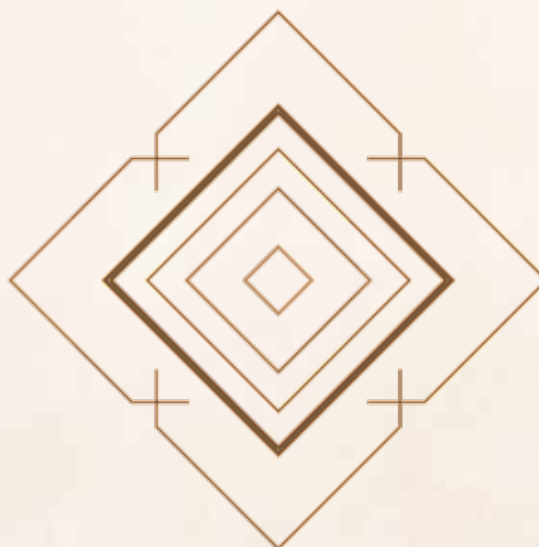
ESTADOS

Los Personajes y los Enemigos pueden sufrir Estados como parte 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.

Una miniatura (Personaje o Enemigo) no puede verse afectada por el mismo Estado dos veces. Si una miniatura va a recibir por segunda vez un Estado que ya tiene, se ignora.



Nayra tiene el Estado  Concentrado y el Marcado 1 tiene el estado  Aturdido.



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

 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.
 Aturrido	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.
 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.
 Confundido	Personajes: Al final de tu Activación, sufres 1 . Después, si superas una prueba de  retira este Estado. Enemigos: El Enemigo sufre 1 . Retira el Estado.
 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. Enemigos: El Enemigo sufre 1 . Retira el Estado.
 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.

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 ganes X Traza coloca X fichas de  sobre tu ficha de Personaje.

Por sí sola no tiene ningún efecto pero, al final del escenario, cuando los Personajes regresen a Punta Espino, la  Traza puede limpiarse o, 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 adecuadamente. Ésta se representa en el juego como cubos negros que puedes utilizar de igual forma 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 ganar 1  Traza, dependiendo del tipo de casilla:



» **Casillas libres de Traza.** Los cubos de  Energía oscura no generan  Traza cuando los inviertes en este tipo de casillas.



» **Casillas sólo disponibles para  Energía oscura.** Sobre estas casillas sólo se pueden invertir cubos de  Energía oscura. Además, ganarás 1  Traza.



» **Otras casillas.** En las demás casillas, sean del tipo que sean, ganarás 1  Traza cuando inviertas un cubo de  Energía oscura sobre ellas.

LIMPIAR ✖ TRAZA

Puedes limpiar tus fichas de ✖ Trazas durante la partida por medio de Objetos Mágicos, cartas de Habilidad u Objetos Consumibles. Aquellas de las que no puedas deshacerte se trasladarán contigo a Punta Espino al finalizar el escenario. Allí tendrás de nuevo la oportunidad de limpiar la ✖ Trazas que te quede.

CARTAS DE MÁCULA

Si a pesar de sus intentos por limpiarse durante la fase de Punta Espino, tu Personaje tiene al menos 10 ✖, roba una carta de Mácula por cada 10 ✖ que puedas retirar de tu ficha de Personaje y colócalas en tu zona de juego.

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

IMPORTANTE

Si tu Personaje llega a recibir su tercera carta de Mácula, dejará la campaña. No podrás volver a jugar con él.

AL FINALIZAR UN ESCENARIO

Al finalizar cada escenario de la campaña, los Personajes volverán a **Punta Espino** a descansar, curar sus heridas, limpiar la ✖ Trazas que tengan, adquirir nuevo equipo y prepararse para la siguiente aventura.

Allí tendrán la oportunidad de interactuar con diversos PNJs (Personajes No Jugadores) que les contarán más acerca de los extraños sucesos que rodean Punta Espino y obtener de ellos Objetos Consumibles a cambio de los ingredientes recuperados durante anteriores escenarios.

Además, los Personajes podrán desbloquear escenarios secundarios que pueden jugarse paralelamente al desarrollo de la campaña, y en los que pueden conseguir nuevos objetos especiales.

OBJETOS CONSUMIBLES

Los Objetos Consumibles solo están disponibles durante un escenario, así que al llegar a este punto, antes de regresar a Punta Espino, debes descartar todos los Objetos Consumibles que no hayas utilizado durante el escenario que acabas de jugar.



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 allí. Hace poco más de una década, las nieblas que cubren perpetuamente toda la mitad oriental de la isla, se retiraron justo en aquel punto.

Poco a poco, los mitos y leyendas sobre poderosos artefactos arcanos del antiguo imperio 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 que sirviera como campamento base para las numerosas expediciones que desembarcaban allí. Al poco, el puerto se convirtió en aldea, y la aldea en la ciudad de Punta Espino, donde legionarios, mercenarios, mercaderes, colonos, proscritos y ladrones tienen cabida.

Punta Espino está rodeada a escasos kilómetros de la extraña Niebla que cubre media Assail. Son muchos los que se han adentrado en ella en busca de los legendarios tesoros y artefactos mágicos, pero sólo un puñado de supervivientes ha regresado en los últimos años. A veces locos, otras veces con extrañas deformaciones, pero todos balbuceando terribles visiones de criaturas y extraños fenómenos mágicos que escapan a la razón.

PUNTA ESPINO

Esta fase tiene lugar entre escenarios de la campaña y se gestiona directamente en la aplicación. Se resuelve siguiendo estos pasos:

1. TIEMPO LIBRE

Punta Espino está dividida en 3 barrios con 3 localizaciones cada uno. Durante este paso, todos los Personajes deben visitar una de estas localizaciones, las cuales ofrecen diferentes

posibilidades y cubren diferentes necesidades. Cada una presenta un número de casillas en las que deben colocarse los Personajes que las visiten. La posada es la única localización que puede albergar a los 4 Personajes a la vez, así que ponte de acuerdo con los demás jugadores en qué localizaciones vais a visitar y a continuación arrastra a los Personajes a las casillas seleccionadas.



Una vez asignados todos los Personajes a una localización de Punta Espino, comienza una ronda en la que cada Personaje puede realizar **una vez** alguna, todas o ninguna de las siguientes acciones (sólo si están disponibles en la localización):



1. Mejorar un atributo. Puedes mejorar uno de tus atributos, excepto el que aparece marcado como Experto. Toma un marcador de Atributo Mejorado y colócalo junto al valor del atributo en tu ficha de Personaje. Este marcador tiene dos caras: por una presenta el símbolo y por la otra el símbolo . Antes de comenzar un escenario, puedes decidir qué cara muestra el marcador y, por tanto, si aplicas a las tiradas con tu atributo o las aumentas.

2. Adquirir un Objeto Consumible. Todos los ingredientes que has ido recopilando a lo largo de todos los escenarios jugados está disponible para poder obtener a cambio Objetos Consumibles. La aplicación gestiona estos recursos y los descontará cuando confirmes el intercambio. Ten en cuenta que estos ingredientes son posesiones grupales, es decir, los ingredientes que gastes dejan de estar disponibles para el resto de Personajes.

3. Curar Secuelas. Podrás curarte al menos de una de tus Secuelas. Y dependiendo de tu relación con la facción del PNJ, de alguna más.

4. Limpiar Traza. Puedes limpiar la Traza de tu Personaje haciendo una tirada de Resistencia Mágica: Por cada obtenido retira una ficha de .

2. ENCUENTROS

Los Personajes deben resolver un encuentro por recorrer los barrios de Punta Espino. Los encuentros se resuelven por barrio, por lo que todos los Personajes que se encuentren en localizaciones del mismo barrio deben resolver el mismo encuentro.

AFINIDAD CON LAS NACIONES

En Punta Espino tienen presencia e influencia cuatro facciones: Mounthaven, Feudom, Hegemonía de Embersig y Barrios Bajos. Las tres primeras corresponden con algunas de las principales naciones de Lindwurm. Barrios Bajos representa la zona pobre y el submundo de negocios turbios y el crimen: Gente sin pasado, mercenarios, negociantes, gremios y profesionales sin bandera.

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 y, dependiendo de las decisiones que tomen los Personajes tanto en los escenarios como en los encuentros en Punta Espino, los niveles aumentarán y bajarán. 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 con Feudom pero al mismo tiempo bajar con Hegemonía, su eterna rival.

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 no querrá curarte Secuelas; si es neutral o amistoso te curará una Secuela y si es leal te curará dos.

3. ACTUALIZAR PERSONAJES

Los Personajes comienzan la campaña únicamente con las cartas listadas como equipo inicial en su ficha de Personaje. Durante este paso los Personajes adquieren algún tipo de actualización después de finalizar algunos escenarios.

Cartas de Habilidad. Al inicio de la campaña, recibirás todas las cartas de Habilidad de tu Personaje, pero no podrás usarlas todas. Al finalizar algunos escenarios se te irá actualizando el coste total de las cartas de Habilidad que podrás utilizar para el siguiente escenario. Mientras cumplas esta restricción, puedes seleccionar las cartas que quieras antes de cada escenario.

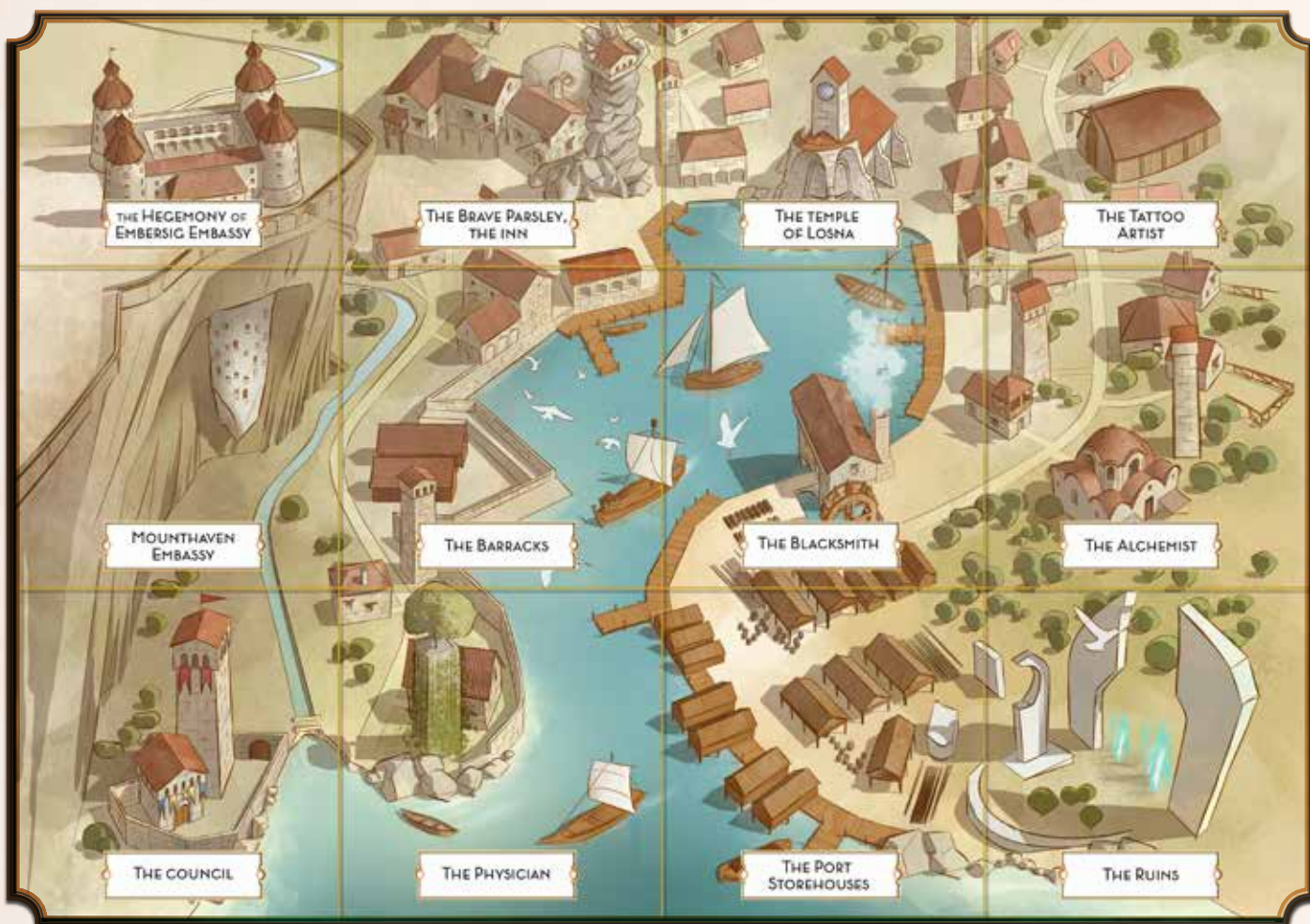
Cartas de Equipo. Tu Personaje puede equiparse con un arma u objeto mágico, una armadura y un objeto especial. No puede equiparse con dos armas, ni dos objetos mágicos ni dos objetos especiales. Al finalizar algunos escenarios recibirás nuevas cartas de Equipo que no te obligan a descartar el que ya tengas. Antes de cada escenario, puedes decidir qué equipo te llevas a la siguiente aventura.

PREPARARSE PARA EL SIGUIENTE ESCENARIO

En esta fase los Personajes se preparan para la siguiente aventura. Debes seleccionar qué cuatro Personajes jugarán el siguiente escenario y qué cartas de Equipo y Habilidad llevarán consigo. Recuerda que para poder jugar el siguiente escenario cada Personaje tiene que cumplir los siguientes requisitos para ser elegible:

- » Debe tener menos Secuelas que su valor de  Vitalidad.
- » Debe tener menos de 3 cartas de Mácula.

Si no puedes seleccionar 4 Personajes, deberás jugar el siguiente escenario con menos. Si no puedes seleccionar al menos 2 Personajes, la campaña finaliza.



HOJA DE REFERENCIA

RONDA DE JUEGO

Fases	Si NO hay Enemigos	Si hay Enemigos
Inicio de Ronda		Si no había 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 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 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.
 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.
 Confundido	Personajes: Al final de tu Activación, sufres 1  . Después, si superas una prueba de  retira este Estado. Enemigos: El Enemigo sufre 1  . Retira el Estado.
 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. Enemigos: El Enemigo sufre 1  . Retira el Estado.
 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.



MARCA DEL CAZADOR

TUS TIRADAS DE ATAQUE CONTRA OBJETIVOS CON LA MARCA DEL CAZADOR GANAN EL CAMBIO:

!! AÑADE ★ TU TIRADA.

EL MISMO ENEMIGO NO PUEDE TENER MÁS DE UNA MARCA DEL CAZADOR.

DARACH



PUEDES DESPLAZARTE.



COLOCA LA MARCA DEL CAZADOR SOBRE UN ENEMIGO EN ALCANCE 2-5.



PUEDES FIJAR EL RESULTADO DE UNO DE LOS DADOS DE TU TIRADA.



AVANZA UNA POSICIÓN TU FICHA DE INICIATIVA.



PUEDES AÑADIR ! A TU TIRADA.



PUEDES AUMENTAR O REDUCIR UN DADO DE TU TIRADA.



PROVOCADO

LOS ENEMIGOS PROVOCADOS DEBEN REDUCIR TODAS SUS TIRADAS DE ATAQUE.

EL MISMO ENEMIGO NO PUEDE TENER MÁS DE UNA FICHA DE PROVOCADO.

ZSOKA



COLOCA 1 FICHA DE PROVOCADO SOBRE UN ENEMIGO EN ALCANCE 1-5.



PUEDES DESPLAZARTE.



AÑADE ★ A TU .



AVANZA UNA POSICIÓN TU FICHA DE INICIATIVA.



TU OBJETIVO GANA EL ESTADO @ATURDIDO.



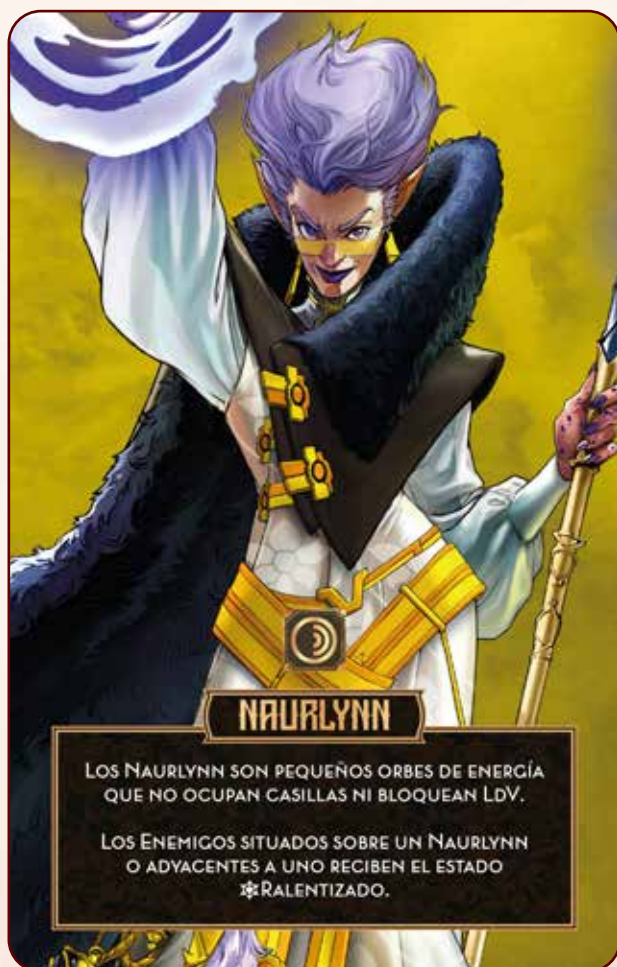
PUEDES FIJAR EL RESULTADO DE UNO DE LOS DADOS DE TU TIRADA.



PUEDES AÑADIR ! A TU TIRADA.



DESPLAZA A UN ENEMIGO PROVOCADO DE FORMA QUE SE REDUZCA EN 1 EL ALCANCE ENTRE AMBOS.



LUDIVINE

-  COLOCA 1 FICHA DE AURA SOBRE TI.
-  AVANZA UNA POSICIÓN TU FICHA DE  INICIATIVA.
-  PUEDES AÑADIR  A TU TIRADA.
-  AÑADE ✨ A TU .
-  PUEDES AUMENTAR O REDUCIR UN DADO DE TU TIRADA.
-  PUEDES RETIRAR UN ESTADO DE UN PERSONAJE QUE ESTÉ DENTRO DE TU AURA.
-  CONCENTRA A UN PERSONAJE QUE ESTÉ DENTRO DE TU AURA.
-  ATURDE A TANTOS ENEMIGOS DENTRO DE TU AURA COMO FICHAS DE AURA TENGAS. GASTA TODAS TUS FICHAS DE AURA.

NAYRA

-  COLOCA 1 NAURLYNN EN UNA CASILLA EN ALCANCE 1-5.
-  EL CUBO DE ENERGÍA OSCURA COLOCADO SOBRE ESTA CASILLA NO GENERA TRAZA.
-  AÑADE ✨ A TU .
-  SI DECLARAS LA ACCIÓN LANZAR HECHIZO PUEDES DESPLAZAR A TU OBJETIVO.
-  AVANZA UNA POSICIÓN TU FICHA DE  INICIATIVA.
-  PUEDES AUMENTAR O REDUCIR UN DADO DE TU TIRADA.
-  ANTES DE REALIZAR LA TIRADA DE LANZAR HECHIZO, TRAZA LA LÍNEA DE VISIÓN HACIA TU OBJETIVO. POR CADA CASILLA QUE ATRAVIESE DONDE HAYA UN NAURLYNN (INCLUIDA LA CASILLA DEL OBJETIVO), PUEDES AUMENTAR TU TIRADA.
-  ESTA CASILLA SÓLO PUEDE SER OCUPADA POR UN CUBO DE ENERGÍA OSCURA.
-  TODOS LOS ENEMIGOS ADYACENTES AL OBJETIVO DE TU HECHIZO SUFREN 1 .

WARCROW

ADVENTURES

WARCROW.COM

CORVUS  BELLI