

WRAITH & THE GIANTS

REGLAMENTO

La Sombra y los Gigantes

Un juego en solitario de Scott Almes

HISTORIA

Desde tiempos inmemoriales, cada 23 años los Gigantes emergen de las tierras lejanas y marchan inexorablemente hacia la aldea en busca de alimento. Tu abuela luchó y derrotó a estos monstruos cuatro veces a lo largo de su vida; una responsabilidad que recayó sobre ella tras la muerte de su abuela, quien a su vez la había heredado de la suya, y así sucesivamente hasta donde alcanza la memoria. Cuando solo tenías 12 años, tu abuela falleció y te dejó a ti sola para enfrentarte a los Gigantes. Ahora empuñas su espada y su arco como una sombra viviente. Para los Gigantes, eres la próxima Sombra: la guerrera inmortal que les impide alcanzar su objetivo. ¿Conseguirás continuar la leyenda y proteger la aldea de un fin catastrófico?

COMPONENTES

3 tableros de Sombra



3 peones de Sombra
(Joven, Adulta, Anciana)



3 mazos de Sombra
(30 cartas por mazo)

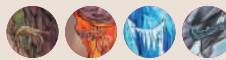
1 ficha y
1 carta de Furia



2 cartas de referencia
y 1 libro narrativo



4 tableros de Gigante



Fichas de Punto de Apoyo
6 por Gigante
12 cartas de Punto de Apoyo



Fichas de Herida
• 32 fichas de 1 Herida
• 15 fichas de 3 Heridas



4 mazos de Gigante
(20 cartas por mazo)

PREPARACIÓN

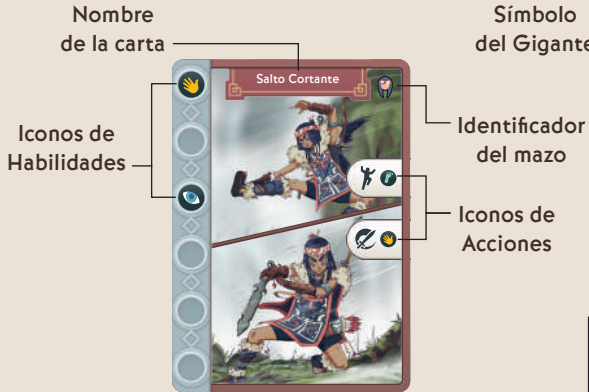
- Coloca los tableros en el centro de la mesa, con el tablero del Gigante a la izquierda del tablero de la Sombra.
 - Nota:** Tu primera partida será con el Gigante de Tierra y la Sombra Joven. Sigue estas instrucciones para preparar el juego. Cada vez que se te pida utilizar componentes de la Sombra o del Gigante, utiliza los correspondientes a la Sombra y al Gigante elegidos.
- Coloca el peón de la Sombra en la base del tablero del Gigante, fuera de las casillas numeradas. Esta zona se denomina el «Suelo».
- Baraja el mazo de la Sombra y ponlo bocabajo bajo el tablero de la Sombra. Roba una mano inicial de 5 cartas.
- Prepara el mazo del Gigante:
 - Baraja el mazo y retira las 5 primeras cartas sin miraras.
 - Pon 5 cartas bocarriba en una fila encima del tablero del Gigante. (Ignora los ataques del Gigante durante la preparación).
 - Deja el resto de las cartas en un mazo bocabajo a la izquierda de la fila.
- Pon todas las fichas de Herida formando un suministro junto al tablero de la Sombra.
- Crea la reserva de vida del Gigante junto a la zona de vida del Gigante, en la esquina superior izquierda del tablero del Gigante. La reserva de vida del Gigante es la suma de su vida en el tablero más el modificador de ♥ del tablero de la Sombra.
 - Para la Sombra Joven contra el Gigante de Tierra, son 35. Se recomienda utilizar una combinación de fichas de valores 1 y 3.
- Pon la ficha de Furia debajo de la primera casilla del marcador de Furia en la carta de Furia.

Nota: Las fichas y cartas de Punto de Apoyo solo se utilizan cuando se juega la variante «Puntos de Apoyo Peligrosos». Explora esta variante cuando tú quieras en la página 15.



DIAGRAMAS DE CARTAS

CARTA DE LA SOMBRA



CARTA DEL GIGANTE



CÓMO JUGAR

La partida se desarrolla en varias rondas. Todas ellas tienen la misma estructura dividida en las siguientes fases:

1. **Fase de Acciones de la Sombra:** Juega 2 cartas de tu mano. Puedes realizar tantas Acciones Arriesgadas como quieras, siempre que tu vida lo permita, antes y después de jugar tus cartas.
2. **Fase de Recarga:** Descarta tantas cartas como quieras y luego rellena tu mano hasta tener 5 cartas.
3. **Fase de Acciones del Gigante:** Ataca a la Sombra con la carta más a la izquierda y, a continuación, revela 1 nueva carta del Gigante, lo que desencadena ataques adicionales. Una vez completadas estas fases, comienza una nueva ronda siguiendo el mismo procedimiento.

La partida continúa hasta que el Gigante sea derrotado o hasta que la Sombra fracase en su intento de impedir que llegue al pueblo.

Si la Sombra es derrotada, vuelve a empezar el combate contra el Gigante desde el principio.

FASE DE ACCIONES DE LA SOMBRA

Cada turno, debes jugar una carta en cada una de las dos filas de acciones, empezando por la superior. El tablero de la Sombra te indica dónde está cada fila. Debes realizar todas las acciones de la carta, aunque no te beneficien. Al escalar por estos Gigantes enormes o al recorrer el terreno que les rodea, debes mantenerte en movimiento.

Siempre debes jugar primero en la fila superior. En la ronda inicial, coloca tu primera carta de cada fila en el borde derecho de tu tablero de Sombra. En rondas posteriores, pon las cartas de la nueva ronda a la derecha de las cartas anteriores de las filas superior e inferior, superponiéndolas de forma que solo se vean los iconos de Habilidad de las cartas previas. Muchas de tus acciones se verán afectadas por la cantidad de esos iconos que hay en la fila donde las has jugado. Cada icono de Habilidad coincidente te permite aumentar la potencia de la acción correspondiente de la carta actual. Ignora los iconos de la otra fila de acciones.



Filas de Acciones



Después de jugar y resolver completamente tu primera carta, debes jugar una segunda carta en la fila inferior. Igual que antes, despliega las cartas anteriores de forma que solo se vean sus iconos de habilidad.

Salto Cortante: El valor de Salto es igual al número de iconos de Pie que hay en la fila y el Ataque con Espada inflige tantas heridas como iconos de Mano haya en ella. ¡Es importante elegir bien el momento para jugar cada carta!



Cartas jugadas en la fila de acciones. La acción Escalar tiene un valor de 2. El valor de Ataque con Arco es actualmente de 2, ya que hay dos iconos de Ojo en la fila. Los símbolos de Aliento y Pie serán útiles en rondas posteriores.

Después de jugar dos cartas de tu mano y realizar cualquier número de Acciones Arriesgadas (ver pág. 11), pasa a la fase de Recarga de tu turno.

RESOLVER UNA CARTA

Al jugar una carta, realiza inmediatamente las acciones indicadas en ella. Las cartas suelen permitirte mover por el Gigante y/o infligir heridas.

Algunas cartas tienen más de una acción. Si una carta tiene más de una acción, puedes resolverlas en cualquier orden, pero debes completar cada acción antes de pasar a la siguiente. Por ejemplo, si la carta te permite mover 3 casillas y atacar, no puedes mover 1 casilla, atacar y mover las 2 casillas restantes. Si puedes, debes resolver todas las acciones de la carta.

Las dos secciones siguientes describen las acciones básicas y cómo maximizar estos valores.

ACCIONES DE MOVIMIENTO: ESCALAR, DESCENDER Y SALTAR



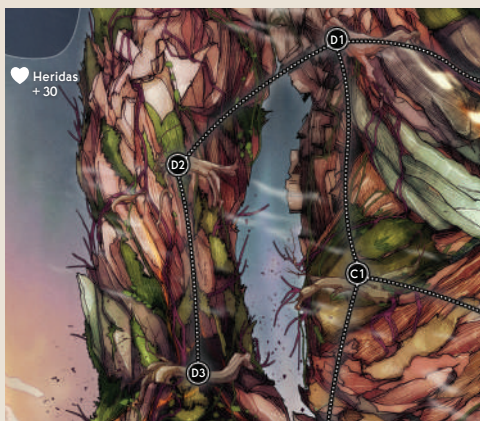
El Suelo lleva hasta el punto de apoyo A1, que a su vez lleva hasta A2 y sigue subiendo por el Gigante.

Los puntos de apoyo están conectados entre sí por líneas que muestran cuáles son adyacentes. Si no están conectados por una línea, no son adyacentes, aunque estén muy cerca en el tablero del Gigante. Es importante fijarse en la dirección de la línea: si la línea va desde la parte superior de un punto de apoyo hasta la parte inferior del siguiente, significa que el segundo punto de apoyo está más alto que el primero. Del mismo modo, si una línea va desde la parte inferior de un punto de apoyo hasta la parte superior del segundo, el segundo está más bajo que el primero. Esto es importante al realizar las acciones de Escalar y Descender.

La parte inferior del tablero del Gigante se considera el suelo. El suelo es básicamente un punto de apoyo enorme. Cuando estás en el suelo, puedes escalar por cualquiera de las líneas que parten de allí.

Utiliza las acciones de movimiento para evitar los ataques del Gigante y posicionarte para infligir heridas. Para entender el movimiento, primero debes familiarizarte con los puntos de apoyo del Gigante.

Tu peón se mueve por el Gigante utilizando los puntos de apoyo, que están marcados con círculos y líneas en la ilustración del Gigante. Estos puntos de apoyo son salientes, pendientes irregulares u otras partes del Gigante a las que puedes escalar. Se denominan puntos de apoyo de forma genérica, pero temáticamente son cualquier parte del Gigante en la que puedas apoyar los pies.

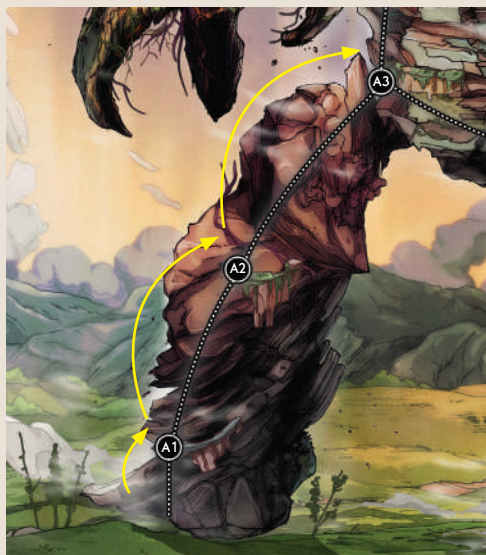


C1 lleva hasta D1. Después, D2 está por debajo de D1.



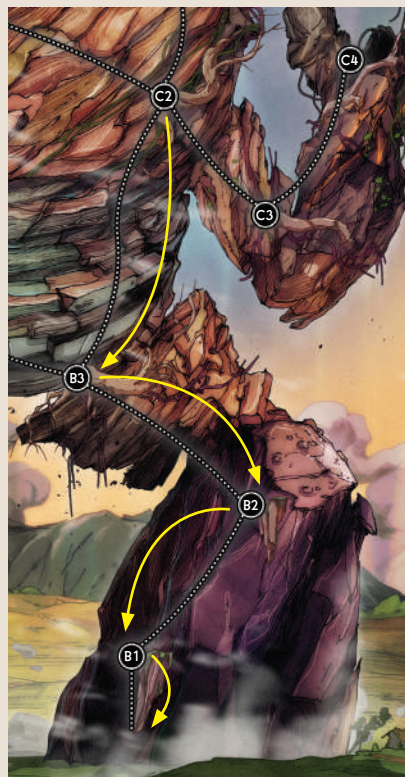
ACCIÓN DE ESCALAR

Tu peón puede escalar por cualquier cantidad de puntos de apoyo. Debes escalar al menos 1 punto de apoyo si tu valor de escalar es mayor que 0. El movimiento debe ser hacia arriba, lo que significa que sigues un camino desde la parte superior de la casilla en la que te encuentras hasta un punto de apoyo más elevado.



Desde el suelo, escalada de 3 puntos de apoyo.

Si decides escalar "por encima" de un punto de apoyo sin camino hacia arriba, descendes directamente al suelo, pero no podrás hacerlo si hay al menos 1 camino que parta de la parte superior de tu punto de apoyo.



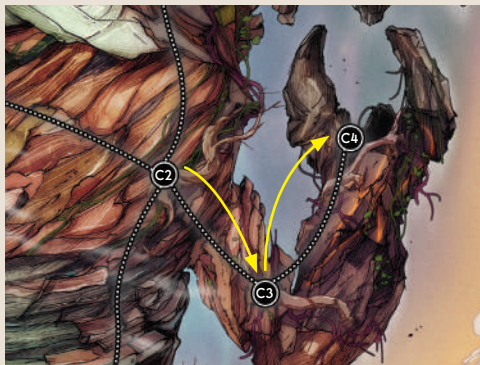
Descenso desde C2 hasta el suelo.



ACCIÓN DE DESCENDER

Desciende por puntos de apoyo adyacentes; debes descender al menos 1 punto de apoyo.

Debes seguir la línea de un camino. No hay un número máximo de casillas por las que puedes descender. No sufres Heridas al descender con esta acción, a menos que hagas una Acción Arriesgada.



Salto de 2 casillas, de C2 a C3 y luego a C4.



ACCIÓN DE SALTAR

Tu peón puede Saltar por tantos puntos de apoyo como desees en cualquier dirección, hasta alcanzar tu valor de Salto. Al igual que al Escalar, debes Saltar al menos 1 punto de apoyo si tu valor de Salto es mayor que 0.

Cada punto de apoyo debe estar adyacente al siguiente, independientemente de si está más alto o más bajo que tu punto de apoyo actual. No puedes terminar en la casilla desde la que iniciaste el Salto.

ACCIONES DE ATAQUE: ESPADA, ARCO Y PIROTECNIA

Para dañar al Gigante, debes atacar sus puntos débiles. Estas secciones se indican en la fila bocarriba del Gigante, cada carta muestra un punto débil o un área que puedes golpear. Cuando se indica un área como punto débil, todos los puntos de apoyo con esa letra se pueden golpear. A medida que avanzan las rondas, algunos puntos débiles podrían dejar de estar disponibles, así que planifica y calcula bien tus ataques.

Toma las Heridas de la reserva de vida del Gigante, no del suministro general. Si se agota su reserva de vida, el Gigante cae derrotado!

Uno de tus objetivos será infligir suficientes Heridas en el punto débil para alcanzar el límite de Heridas que se muestra en la carta, provocando una Cicatriz. Ver «Cicatrices del Gigante» en la pág. 10.



Puedes golpear cualquier punto de apoyo en B.



El punto débil es A2.



ATAQUE CON ESPADA

El ataque con espada te permite herir el punto débil en el que se encuentra tu peón, por el valor de tu ataque con Espada. Este valor puede ser numérico o un icono de Habilidad. Pon tantas fichas de Herida como indique este valor en el punto débil objetivo.

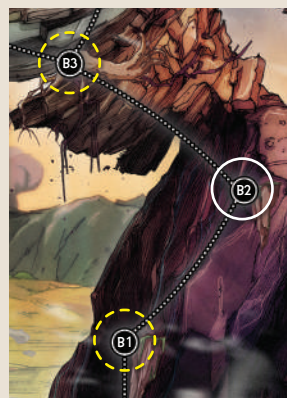


ATAQUE CON ARCO

El ataque con Arco te permite herir 1 punto débil adyacente. Para poder atacarlo con el arco debe estar a 1 punto de apoyo de distancia, ya que los arcos no sirven en combate cuerpo a cuerpo. Pon tantas fichas de Herida como indique este valor en el punto débil objetivo.



El valor de Ataque es 2



Si estás en B2, tanto B1 como B3 pueden ser objetivos para un ataque con arco, pero no B2, ya que estás demasiado cerca.



ATAQUE PIROTÉCNICO

El ataque pirotécnico te permite usar un pequeño explosivo para dañar cualquier punto débil en el que te encuentres o que esté adyacente.

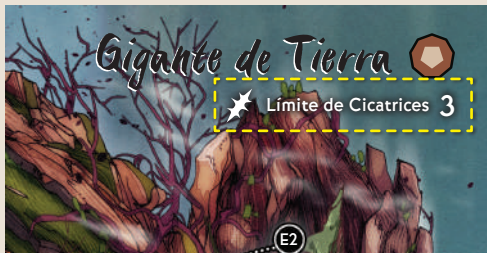
Por lo general, estos ataques infligen poco daño, pero pueden alcanzar varios puntos débiles si los planificas correctamente. Coloca tantas fichas de Herida como indique este valor en los puntos débiles objetivo.

Nota importante: Es posible que varias cartas de Gigante compartan un punto débil (por ejemplo, «A2» y «A» comparten «A2» como punto

débil). En este caso, puedes distribuir el número de Heridas entre las cartas correspondientes como quieras. El daño total infligido por la acción de ataque no cambia, independientemente del número de cartas de Gigante que resulten Heridas. En otras palabras, si la Sombra se encuentra en un punto de apoyo que llega a dos cartas del Gigante, un ataque con la Espada que inflige 2 heridas podría infligir 2 a una carta y ninguna a la otra, o 1 a cada una, pero no 2 a cada una.

CICATRICES DEL GIGANTE

Si el número de fichas de Herida alcanza el Límite de Heridas en un punto débil, el Gigante recibe una Cicatriz! Mueve las fichas de Herida al suministro general del área de juego (no a la reserva del Gigante!) y voltea la carta para revelar el icono de Cicatriz. Las cartas con Cicatrices no te atacan cuando el Gigante ataca, sino que se colocan encima de la fila de cartas del Gigante.



El Gigante de Tierra tiene un Límite de 3 Cicatrices.

Si el número de Cicatrices en la fila de cartas del Gigante y sobre esta es igual al Límite de Cicatrices indicado en el tablero del Gigante, ¡has derrotado al Gigante!

Nota importante: Las Heridas sobrantes no se colocan en la carta del punto débil. Por ejemplo, si la carta tiene un Límite de Heridas de 7 y actualmente tiene 5 Heridas, la carta

del Gigante necesita como mínimo un ataque de 2 para convertirse en Cicatriz. Si atacas e infliges 4 Heridas, pon solo 2 en la carta. Después, voltea la carta del Gigante para mostrar la Cicatriz y devuelve las Heridas al suministro general. Las 2 Heridas restantes no se infligen, por lo que no se retiran de la reserva del Gigante.

CURACIÓN

En lugar de jugar una carta bocarriba, puedes jugarla bocabajo en la fila de acciones. Retira 1 Herida de la Sombra y roba 1 carta de tu mazo. La carta bocabajo indica que has realizado una acción en esta ronda, sin aportar iconos para acciones posteriores ni realizar las acciones de la carta. Puedes jugar cartas bocabajo para evitar realizar las acciones de la carta, incluso si no necesitas curarte una Herida.

ACCIONES ARRIESGADAS

En el tablero de la Sombra Joven hay tres acciones que siempre puedes realizar:

- Descender
- Escalar 1
- Ataque con Espada 1

Estas acciones no requieren una carta, sino que te hacen recibir Heridas. Puedes realizar una o más Acciones Arriesgadas antes o después de jugar cartas de Acciones.



Referencia de las Acciones Arriesgadas

Cada una de estas acciones te inflige 1 Herida. Recuerda: si alcanzas tu límite de Vida, pierdes la partida aunque mates al Gigante, así que ten cuidado con estas acciones. Realizar acciones adicionales puede ser muy útil si se hace en el momento adecuado, pero tu Vida es muy valiosa.

FASE DE RECARGA:

Una vez has jugado ambas cartas, tienes que rellenar tu mano.

Primero, descarta tantas cartas de tu mano como quieras. Colócalas bocarriba formando una pila.

A continuación, roba hasta tener 5 cartas. Si no hay suficientes cartas en el mazo, sigue robando hasta que se agoten. Baraja la pila de descartes y forma un nuevo mazo. Después, sigue robando hasta tener 5 cartas. (Nota: puede haber algunos casos en los que tengas más de 5 cartas en la mano. Si es así, no podrás robar nuevas cartas en este paso).

Si puedes, roba hasta tener 5 cartas en la mano y, a continuación, pasa a la siguiente fase: Acciones del Gigante.

Solo durante esta fase, si no puedes rellenar tu mano hasta tener 5 cartas porque hay menos de 5 cartas entre la pila de descartes, tu mano y el mazo de robo, pierdes automáticamente la partida. Tu Sombra está demasiado débil y no has podido derrotar al Gigante.

FASE DE ACCIONES DEL GIGANTE

El Gigante ataca y, acto seguido, se añade una nueva carta a su fila, por lo que puede volver a atacar. El turno se desarrolla en tres pasos:

1. Ataca con la carta situada más a la izquierda de la fila y retírala de la partida.
2. Después, añade una nueva carta a la derecha de la fila, haciendo que todas las demás se desplacen hacia la izquierda.
3. Por último, comprueba si el Gigante ataca de nuevo.

ATACA CON LA CARTA SITUADA MÁS A LA IZQUIERDA DE LA FILA Y RETÍRALA

Si no hay fichas de Herida en la carta más a la izquierda, el Gigante intenta realizar el ataque indicado en la parte inferior de esta. Las cartas con Cicatrices no atacan ni cuentan para ataques adicionales.

El ataque solo afecta al área o áreas objetivo especificadas en la parte inferior de la carta del Gigante. Si la Sombra se



Área de ataque de una carta del Gigante. La carta ataca si el peón se encuentra en un punto de apoyo etiquetado con una B.

encuentra en un punto de apoyo que coincida con el objetivo del ataque, aplica los efectos indicados en la carta. De lo contrario, el ataque no te afecta.

El objetivo suele ser una parte del cuerpo del gigante, pero también puede incluir el suelo, si así se indica.

Los ataques suelen infligir uno de dos tipos de daño.



Retira 1 carta de tu mazo por cada icono como este que aparezca.

En primer lugar, pueden hacer que retires cartas de Sombra de la partida sin mirarlas. Estas cartas se retiran de la parte superior de tu mazo de robo. Si no se pueden retirar del mazo de robo, baraja la pila de descartes para formar un nuevo mazo y, a continuación, retira las cartas. Si no quedan cartas que retirar, tendrás un último turno para derrotar al Gigante. Si llegas a la fase de Recarga con menos de 5 cartas entre la mano y la pila de descartes, has perdido.

Por otro lado, puede infligirte Heridas. Coloca fichas de Herida en la ilustración de la Sombra en tu tablero de Sombra. Si el número total de fichas en tu tablero es igual o superior a tu límite de Heridas, has perdido.



Inflige 1 Herida a la Sombra por cada icono como este que aparezca.

Tras resolver el primer ataque del Gigante, retira del juego la carta más a la izquierda de la fila de cartas del Gigante y colócala a la izquierda del mazo del Gigante. Si es una carta Cicatrizada bocabajo, ponla encima de la fila del Gigante, donde contará para el Límite de Cicatrices del Gigante.

AÑADE UNA NUEVA CARTA A LA DERECHA DE LA FILA.

Roba la primera carta del mazo y ponla bocarriba a la derecha de la fila de cartas. Si no quedan cartas que robar, el Gigante llega al pueblo y pierdes la partida. Ve a la sección «Fin de la partida».

COMPRUEBA SI HAY MÁS ATAQUES DEL GIGANTE.

Ahora debes revisar los iconos que aparecen en la parte inferior izquierda de la carta del Gigante que acabas de robar. Si alguno de esos iconos coincide con uno o más iconos de las cartas de la fila, dichas cartas atacan. La carta nueva no ataca en este momento, solo las que ya estaban en la fila. Resuelve los ataques de izquierda a derecha.

Las cartas cuyos ataques se activan de esta manera no se descartan inmediatamente y podrían volver a atacar en rondas posteriores.

CARTAS DEL GIGANTE HERIDAS O CON CICATRICES

Las cartas que tienen al menos 1 ficha de Herida o que se han volteado como resultado de una Cicatriz no hieren a tu Sombra ni se aplican sus efectos, a menos que su texto indique lo contrario.

ATAQUES ESPECIALES: CARTAS QUE SE ACTIVAN «AL REVELAR» Y CARTAS PERMANENTES

Las cartas de Gigante pueden tener ataques especiales que infligen Heridas o hacen que tu Sombra se mueva a nuevos puntos de apoyo.

Las cartas con el efecto «Al revelar» afectan a tu Sombra inmediatamente cuando se roban para la fila de cartas del Gigante (excepto durante la preparación).

Las cartas con el efecto «Permanente» afectan al Gigante y a tu Sombra hasta que tengan Cicatrices o se descarten de la fila de cartas del Gigante, independientemente de las Heridas que tengan.

EFFECTOS DE FURIA

Si una carta del Gigante ataca a la Sombra pero no puede infligir Heridas (por ejemplo, si está Herida o tiene Cicatrices, o si la Sombra se ha movido a un punto de apoyo fuera de su alcance), avanza la ficha en el Contador de Furia 1 casilla, aumentando la Furia del Gigante. La primera vez que esto ocurra, pon la ficha de Furia en la casilla inferior del contador.

El siguiente ataque del Gigante que te haga retirar una carta o sufrir una Herida también activa los efectos del Contador de Furia. Inflige daño a la Sombra según indiquen todos los iconos situados junto al Contador de Furia y en todas las posiciones por debajo. A continuación, reinicia la ficha bajo la casilla inferior del contador.



Aturdida: Si quedas aturdida por este ataque, la primera carta de acción que juegues en tu próximo turno no tendrá ningún efecto, aunque sus iconos seguirán visibles para efectos futuros.

RONDA SIGUIENTE

Si el Gigante y la Sombra siguen vivos, la partida continúa con una nueva ronda. La ronda siguiente se juega igual que la primera: primero juegas dos cartas de Sombra, luego rellenas tu mano y, por último, el Gigante realiza una fase de acciones.

FIN DE LA PARTIDA

La partida puede terminar de varias formas:

- **Ganas** si derrotas al Gigante por cualquiera de estas dos vías:
 - Has vaciado la reserva de vida del Gigante.
 - Has infligido al Gigante un número de Cicatrices igual a su Límite de Cicatrices, contando las Cicatrices de la fila del Gigante y sobre ella.
- **Pierdes** si se da cualquiera de los siguientes casos:
 - El Gigante no puede robar una carta durante su paso de acción (lo que indica que ha llegado a la aldea).
 - Tienes que rellenar tu mano, pero no puedes (lo que indica que te has quedado sin energía y ya no puedes luchar).
 - Recibes tantas Heridas como tu límite de heridas (lo que indica que has caído mientras defendías tu aldea).

LOS SIGUIENTES GIGANTES

Después de derrotar al Gigante de Tierra, la Sombra luchará contra el siguiente Gigante que desafíe a la aldea. Vuelve a preparar la partida como se describe en la sección de preparación, utilizando los componentes del siguiente gigante en lugar de los del Gigante de Tierra. Consulta la carta de referencia de los Gigantes para saber cuál es el siguiente en aparecer. Juega contra todos los Gigantes como la Sombra Joven antes de enfrentarte a ellos de nuevo como Sombra Adulta y, por último, como Sombra Anciana.

A medida que juegues, lee el libro narrativo para descubrir la historia de la Sombra en su lucha contra estos Gigantes tan variados.

APOYOS PELIGROSOS

IMPORTANTE:

(Ignora esta sección si aún no has completado el juego en su totalidad como la Sombra Joven).

Para que cada Gigante sea más difícil de derrotar, puedes añadir las fichas de Punto de Apoyo incluidas, que afectarán al movimiento de tu Sombra, haciendo que el reto sea más difícil.

Para la preparación, baraja las 3 cartas de Punto de Apoyo del Gigante al que te vas a enfrentar, revela 1 y devuelve las demás a la caja. Añade 2, 4 o 6 fichas de Punto de Apoyo al tablero del Gigante, según la Sombra con la que estés jugando, y sigue con la preparación como de costumbre. Puedes añadir más fichas de Punto de Apoyo que las recomendadas si juegas como la Sombra Joven o Anciana, pero no uses menos.

Cada ficha de Punto de Apoyo del Gigante añade dificultades únicas a tu ascenso por su cuerpo. Estas fichas se activan y se retiran de la partida cuando terminas tu movimiento sobre ellas.

Gigante de Tierra: Muévete a un punto de apoyo adyacente y descarta la última carta que has jugado en cada una de tus filas de acciones.

Gigante de Aire: Muévete a un punto de apoyo adyacente y baraja tu mano con el resto del mazo. Al comenzar tu siguiente turno, roba 4 cartas.

Gigante de Agua: Muévete a un punto de apoyo adyacente y retira de la partida la carta superior de tu mazo.

Gigante de Fuego: Muévete a un punto de apoyo adyacente y recibe 1 Herida.

Avanza el Contador de Furia 1 casilla al activar y retirar una ficha de Punto de Apoyo de la partida.

MODO DESAFÍO

Si buscas un reto mayor tras derrotar a todos los Gigantes, prueba el modo Desafío, con dos niveles de dificultad:

«**Imposible**»: Si te derrotan, en lugar de reiniciar la partida contra el Gigante actual, reinicia la partida con tu Sombra actual contra el Gigante de Tierra.

«**Locura**»: Si te derrotan, en lugar de reiniciar la partida con tu Gigante y Sombra actuales, reinicia la partida con la Sombra Joven contra el Gigante de Tierra.

REGLAS ADICIONALES: SOMBRA ADULTA

La Sombra Adulta tiene una nueva capacidad que puedes usar: habilidades especiales. Estas habilidades especiales son acciones que puedes realizar después de dañar al Gigante. Son muy poderosas, pero para usarlas con la máxima eficacia se requiere una buena planificación.

Al preparar la partida, coloca tantas fichas de Herida de la reserva de vida del Gigante como indica el número correspondiente en las reservas de habilidad del tablero de la Sombra. Las fichas de Herida restantes permanecen en la reserva de vida del Gigante.



Al principio de la partida, pon 3 fichas de Herida en la zona azul de esta reserva de habilidad.

Al dañar un punto débil del Gigante, en lugar de quitar Heridas de la reserva de vida situada junto al tablero, quítalas de una o varias reservas de habilidad. Puedes elegir de qué reserva de habilidad las tomas.

Cuando se vacía una de las reservas del tablero de la Sombra, se activa la habilidad especial correspondiente. Esto puede ocurrir a mitad del proceso de colocar Heridas en un punto débil. En ese caso,

termina de colocar las Heridas y después activa la habilidad especial. Puedes activar varias habilidades especiales en un mismo turno si sus reservas se vacían en ese turno.

Después de usar una habilidad, rellena la reserva de esa habilidad con Heridas de la reserva de salud del Gigante. Si no hay suficientes fichas de Herida para llenar la reserva por completo, pon las que haya disponibles. Si no hay fichas de Herida disponibles para rellenar una habilidad, no la podrás volver a usar.

Una habilidad se puede usar más de una vez por turno si su reserva se rellena y se vacía de nuevo mediante ataques adicionales al Gigante.

El Gigante cae derrotado si eliminas todas las Heridas de las reservas de habilidad y de la reserva de vida del Gigante.

REGLAS ADICIONALES: SOMBRA ANCIANA

La Sombra Anciana tiene las mismas habilidades que la Sombra Adulta, tal y como se muestra en su tablero.

Además, la Sombra Anciana también tiene hechizos en sus cartas de acción. Debajo de la habilidad normal hay un hechizo. Se trata de una acción o habilidad adicional especial que se puede realizar cuando se juega la carta.

Cada hechizo tiene un requisito que exige que el peón de la Sombra se encuentre en la zona indicada. El requisito previo será un número o una letra. Si es una letra, el peón debe estar en un punto de apoyo con esa letra. Si es un número, puede estar en cualquier letra pero el número del punto de apoyo debe coincidir con el hechizo.

El hechizo se resuelve antes o después de las acciones indicadas, pero para que surta efecto, el peón de la Sombra debe estar en la zona indicada cuando se lanza el hechizo.



Para activar el hechizo Luz Cegadora, la Sombra debe estar en la zona B.

CRÉDITOS

Diseñador del Juego: Scott Almes
Desarrollador Principal: Christopher Chung
Productor Senior de Juegos de Mesa y Cartas: Dan Bojanowski
Productor Adjunto de Juegos de Mesa y Cartas: Kane Klenko
Directora de Arte: Anita Osburn
Ilustrador de la Portada: Christian Benavides
Ilustrador: Christian Benavides
Diseño Gráfico: Cold Castle Studios
Autor Narrativo: Bryan C.P. Steele
Editor: Jon Healey
Artista de Producción: Cold Castle Studios

RENEGADE GAME STUDIOS

Presidente y Editor: Scott Gaeta
Control Financiero: Robyn Gaeta
Vicepresidenta de Operaciones: Leisha Cummins
Vicepresidenta de Ventas: Andrew Lupp
Productor Senior de Juegos de Mesa y Cartas: Dan Bojanowski
Productor de RPGs: Kevin Schluter
Productor Adjunto de Juegos de Mesa y Cartas: Kane Klenko
Productor Adjunto, Heroscape: Lee Houff
Productor Adjunto, RPGs: Ben Heisler
Directora de Diseño Visual: Anita Osburn
Directora Creativa, Juegos: Jeanne Torres
Directora Creativa, RPGs: Sarah Robinson
Diseñador Principal del Juego: Matt Hyra
Diseñadores del Juego: Dan Blanchett, Christopher Chung y Sarah Rowan
Desarrolladora Principal, Mundo de Tinieblas: Juhana Pettersson
Coordinador de Testeo: Marcus E. Burchers
Directora de Marketing: Jordan Gaeta
Director de E-Commerce: Nick Medinger
Directora de Eventos: Sara Erickson
Director de Juego Organizado: Trevor McGregor
Directora de Proyecto: Rachel Del Rio
Directora de Atención al Cliente: Jenni Janikowski
Coordinadora de Finanzas y Ventas: Madeline Minervini
Producción Creativa: Noelle Lopez & Gordon Tucker
Servicio de Atención al Cliente: Bethany Bauthues
Asistente de Marketing: Anais Morgan
Asistente de Ventas: Sophia Gambill

EDICIÓN
ESPAÑOLA

Traducción y revisión:
Buster Lehn & Gen X Studio
Maquetación: Gen X Studio



LISTA DE ICONOS



Escala para ascender por el Gigante, hasta tu valor de Escalar.



Salta por puntos de apoyo adyacentes, hasta tu valor de Salto. No puedes terminar el Salto en tu punto de apoyo inicial.



Desciende cualquier cantidad de puntos de apoyo. Si es posible, debes descender al menos 1 y solo puedes ir hacia abajo.



Inflice el número de heridas indicado a un punto débil que coincida con tu punto de apoyo actual.



Inflice el número de Heridas indicado a un punto débil en un punto de apoyo adyacente.



Inflice el número de heridas indicado a cada punto débil adyacente, así como al que te encuentras actualmente.



Retira del juego la carta superior del mazo de la Sombra, una vez por cada uno de estos iconos.



Inflice 1 Herida a la Sombra por cada uno de estos iconos.

NOTA SOBRE HERIDAS:

Puedes canjear una ficha de 3 Heridas por tres fichas de 1 Herida (y viceversa) en cualquier momento durante la partida.