

ANTOINE PRONO

RUNEMASTERS™



Al principio, los dioses y los titanes reinaban en un mundo de magia. Entonces aparecieron los humanos, limitados y torpes, manipulando fuerzas más allá de su comprensión. Al pervertir esta magia, abrieron brechas hacia realidades oscuras y peligrosas, comenzando así la era de las sombras.

Algunos sabios tomaron conciencia de la verdadera naturaleza de la magia y pudieron canalizarla en poderosas runas. Para hacer frente a la nueva amenaza, crearon una orden de guardianes devotos para combatir las fuerzas del mal en las horas más oscuras: los Runemasters.





5 marcadores de puntos de vida



4 marcadores de puntos de maná



4 fichas de Poder Supremo



1 marcador de Angel Guardián



1 marcador de Sabio



4 marcadores de veneno



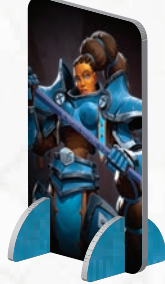
4 marcadores de escudo



4 marcadores de bloqueo



12 marcadores de herida



4 Guardianes



5 dados de seis caras



1 carta de Amanecer



1 ayuda de jugador



11 cartas de Eventos



32 cartas de Monstruo

- 1 carta color/icono
- 2 nombre de la carta
- 3 efecto de la carta
- 4 recompensas
- 5 puntos de debilidad
- 6 icono de 2 jugadores

Nombre del Guardián



Habilidad del Guardián

Puntos de vida

Puntos de maná

Pista de Poder Supremo

Poder Absoluto

4 tableros de Guardián

Indicador de número de guardianes

Área de bloqueo Verde

Camino verde

Camino azul

Área de bloqueo azul

Área de bloqueo amarilla

Camino amarillo

Camino rojo

Área de bloqueo roja

1 tablero de Templo de doble cara



2 Tableros de Templo de puntos de vida



4 tableros de camino (rojo, azul, amarillo, verde)

Preparación

Los Guardianes

Cada jugador elige uno de los guardianes y toma la ficha y el tablero de Guardián correspondientes; colócalos frente a ti.

Cada guardián comienza con 4 puntos de vida (PV) y 4 puntos de maná (PM). Estos valores nunca podrán superarse durante el juego.

Nota: Te recomendamos que juegues con un guardián por jugador, pero si lo deseas, algunos jugadores pueden jugar con varios guardianes. Si juegas solo, consulta Modo Solitario, p. 16.

Cada guardián tiene un poder supremo que no se carga al comienzo del juego. Coloca la ficha de Poder Supremo de tu guardián en el espacio 1 de esta pista, con la cara de 1 boca arriba (1).

Nota: Para tu primera partida, coloca tu ficha de Poder supremo en el espacio 2.

El Templo

En el centro de la mesa, coloca el tablero del Templo que representa el número de guardianes que juegan (2 para 2/4 guardianes, 3 para 3 guardianes) (2).

Toma el tablero de puntos de vida del templo correspondiente al número de guardianes que juegan y coloca el marcador de puntos de vida en el punto máximo de la pista (6 PV para 2 guardianes y 4 PV para 3/4 guardianes). Estos representan la integridad del templo (3).

Coloca los tableros de Camino alrededor del tablero del Templo, de forma que cada uno de los cuales conduzca

al área de su color, con el espacio 1 adyacente al templo (4).

Cada jugador coloca su Guardián en el templo frente a un camino no vigilado de su elección (5).

Cartas de Monstruo y cartas de Evento

• Preparación del mazo de Monstruos

Deja a un lado la carta del Amanecer y luego crea el mazo de la siguiente manera, según la cantidad de guardianes:

Para 4 guardianes: baraja las 32 cartas de Monstruo y luego retira 8 al azar.

Para 3 guardianes: retira las cartas de Monstruo amarillas, baraja las 25 cartas restantes y luego retira 6 al azar.

Para 2 guardianes: usa sólo las 16 cartas marcadas con el símbolo de 2 jugadores (4 arqueros, 4 lobos, 4 trolls, 4 sombras) y 1 dragón aleatorio. Mezcla estas 17 cartas de Monstruo y luego retira 4 al azar.

Baraja la carta de Amanecer con las últimas 3 cartas de Monstruo (de la parte inferior del mazo) y colocalas nuevamente debajo del mazo. Coloca el mazo de Monstruos cerca del templo (6).

Roba la primera carta del mazo de Monstruos y colócala en el espacio 1 del camino de su color (7). Luego roba una segunda carta y colócala en el espacio 2 del camino de su color (8). Finalmente, roba una tercera carta y colócala en el espacio 3 del camino de su color (9).

• El Sabio

Decide quién será el primer jugador. Este jugador recibe el marcador de Sabio y lo conserva durante toda la partida (10).

Nota: Te recomendamos elegir al guardián que está al lado del monstruo más cercano, para intentar eliminarlo lo antes posible.

• Preparar el mazo de Eventos

Deja a un lado la carta de Evento neutral (gris). Baraja las cartas de eventos positivas (verde) y las cartas de eventos negativas (roja).

Luego roba 5 cartas según el nivel de dificultad deseado, mézclalas y coloca este mazo al lado del Sabio (11) elegido. Devuelve las cartas de Evento no utilizadas a la caja sin mirarlas.

	Positivo	Negativo	Neutral
Iniciado	3	1	1
Novicio	2	2	1
Guardián	1	3	1
Héroe	0	4	1
Leyenda	0	5	0

Nota: Para tu primera partida, te recomendamos que juegues en el nivel Iniciado.



Secuencia de juego

La partida se desarrolla en varias rondas sucesivas. Durante una ronda, cada guardián que aún esté vivo toma un turno, comenzando por el Sabio.

Evento

Al comienzo de la ronda, el Sabio (incluso si está muerto) revela una carta de Evento, la lee en voz alta y la coloca boca arriba en el descarte de Eventos, junto al mazo de Eventos. **El efecto de esta carta se aplica a toda la ronda en curso.**

Si no hay más cartas en el mazo de Eventos, busca la carta de Evento neutral y colócala boca arriba encima del descarte de Eventos.



Este evento se aplica hasta el final de la partida.

Nota: En caso de duda sobre cómo resolver un evento, consulte *Los Eventos*, p. 14.

Turno de juego

Tu turno comprende las siguientes 3 fases:

1. Nuevo monstruo
2. Acciones del Guardián
3. Movimiento de Monstruos

Una vez que hayas completado estas tres fases, pasa tu mano al jugador de la izquierda. Una vez que todos los jugadores hayan tomado su turno, la ronda finaliza.

Nota: Si estás muerto, salta tu turno; sin embargo, si eres el Sabio, continúas robando una carta de Evento para cada nueva ronda, aunque no tengas un turno que jugar.

1- Nuevo monstruo

Roba la carta superior del mazo de Monstruos y colócala en el espacio 3 del camino del mismo color.



Ejemplo: en la fase Nuevo Monstruo, robas un troll verde. Colócalo en el espacio 3 del camino verde.

Si el espacio ya está ocupado, coloca el monstruo en el espacio 4. Si el 4 también está ocupado, colócalo en el 5.

Si incluso el espacio 5 ya está ocupado, el monstruo no puede entrar en juego: inflige una herida al guardián de este camino (o al templo si no hay ningún guardián en este camino), luego descarta la carta de Monstruo.



Ejemplo: Los espacios 3, 4, 5 ya están ocupados, por lo que el troll verde no puede entrar en juego. El Troll se descarta y el guardián del camino verde resulta herido.

2- Acciones del guardián

Las acciones que tienes a tu disposición vienen definidas por los dados. Tira los dados y elige las acciones que desees realizar. Algunas acciones están vinculadas a los resultados de los dados, mientras que otras son independientes.

Resuelve acciones y posibles relanzamientos de dados en el orden que desees. Puedes usar algunos de los dados para resolver acciones y luego volver a tirar el resto de los dados antes de terminarlas. No tienes ninguna obligación de declarar tus intenciones antes de ver los resultados del dado.

Acciones relacionadas con Runas

Las runas que obtienes en los dados definen las acciones a tu disposición. Estas runas te permitirán eliminar a los monstruos que tengas enfrente, moverte a otros caminos, impedir que los monstruos avancen o cargar tu Poder Supremo para usarlo más adelante. Hay seis runas diferentes representadas por igual en todos los dados.



Al comienzo de tu turno, lanzarás 4 dados. Para activar el poder de las runas que lanzas, deja a un lado el dado o dados elegidos y resuelve la acción correspondiente. Puedes realizar la misma acción varias veces siempre que tengas la cantidad de dados requerida para cada una.

- Daña este punto débil o avanza en este camino.
- Daña este punto débil o avanza en este camino.
- Daña este punto débil o avanza en este camino.
- Daña este punto débil o avanza en este camino.
- Daña este punto débil o sigue el camino que elijas.
- Usa la habilidad de tu Guardián.
- Bloquea tu camino.
- Carga tu Poder Supremo

Importante: Cada dado sólo se puede utilizar para una única acción.



Ejemplo: Ismoros tira los dados. Puede usar las dos runas para bloquear ese camino (A), o usar la runa para golpear al guerrero (B). Pero ella no puede hacer ambas cosas.

• Golpea un punto débil

Los puntos débiles de cada monstruo están representados como runas en su carta. Estas son las runas que debes obtener en tu tirada de dados para eliminar al monstruo. **Sólo puedes golpear al primer monstruo en tu camino;** no tienes acceso a los monstruos que estén detrás de él.

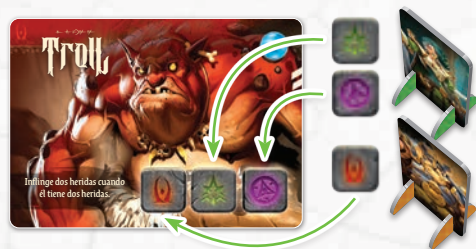


Ejemplo: con sus resultados, Kulak puede golpear al arquero cercano usando la runa. Pero mientras el arquero esté vivo, no podrá alcanzar al guerrero que está detrás.

Cuando uses la runa de un dado para golpear el punto débil de un monstruo, coloca un marcador de Herida

en la runa correspondiente en la carta del monstruo. No es necesario atacar todos los puntos débiles del monstruo en un solo turno. Puedes golpear a algunos de ellos y dejar que los otros guardianes terminen el trabajo. Las heridas infligidas permanecen hasta que matan al monstruo.

Nota: Los dragones no pueden ser vencidos por varios guardianes, porque se curan después de cada turno. Tienes que matar un dragón tú solo en un solo turno (ver Dragón, p. 12).



Ejemplo: Kulak está luchando contra el troll que es débil contra las runas. Obtiene las runas e inflige 2 heridas. En el turno siguiente al suyo, Kyreas intercambia lugares con Kulak y usa una runa infligiéndole la última herida necesaria para matarlo.

Cuando se elimina un monstruo, el guardián que asestó el golpe fatal gana inmediatamente las recompensas indicadas en la esquina superior derecha de la carta de Monstruo. Luego descarta la carta.

A partir de ese momento las debilidades del monstruo que se hallaba detrás del monstruo vencido se vuelven accesibles para atacar.

• Movimiento

Cada camino está identificado por una runa. Para pasar a otro camino, debes usar la runa correspondiente al camino al que deseas moverte. Si ya hay un guardián presente en este camino, intercambias lugares.

Un guardián nunca avanza por un camino. Un guardián siempre se encuentra en la zona del camino del templo, frente al camino.

La runa te permite moverte por cualquier camino que desees. En un juego de 3 guardianes, la runa también tiene este poder, ya que el camino amarillo no está en juego.



Ejemplo: Usando la runa, Kyreas se mueve hacia el camino verde, intercambiando lugares con Ismoros.

• Usa la habilidad del guardián

La runa te permite usar la habilidad de tu guardián (ver Los Guardianes, p.13).

• Bloquea tu camino

Usar dos runas idénticas te permite bloquear tu camino. Coloca un marcador de bloqueo en el área de bloqueo de tu camino. Los monstruos presentes en este camino no podrán avanzar durante la fase de Movimiento de Monstruos de esta ronda (en su lugar, retira el marcador de Bloqueo).



Ejemplo: Ismoros usa las runas para bloquear su camino y así evitar el avance de los monstruos allí. Coloca una ficha de Bloqueo en el camino.

Nota: Si hay un arquero en un camino bloqueado, no puede disparar. No es posible bloquear un camino con un dragón.

• Carga tu Poder Supremo

Descarta 1 dado para avanzar 1 espacio en tu pista de Poder Supremo. Si tu marcador llega al espacio 4, se carga tu poder al máximo. Puedes usarlo durante este turno o durante un turno posterior.



Ejemplo: Al descartar las runas, Kyreas carga su poder máximo avanzando 2 espacios.

Acciones Especiales:

Ciertas acciones especiales no están vinculadas a las runas, sino a los recursos mágicos de tu guardián. Al igual que las acciones de las runas, puedes usarlas tantas veces como desees, siempre y cuando tengas disponibles los recursos necesarios.

• Relanzar un dado

En cualquier momento de tu turno, puedes volver a tirar uno o más dados no utilizados gastando 1 punto de maná (PM) por cada dado que vuelvas a tirar.



Ejemplo: BAI gastar 1 PM, Kyreas vuelve a tirar el dado con la runa y obtiene una runa.

• Descarga de maná

Gasta 4 puntos de maná (PM) para concentrar todo tu maná en el monstruo **en contacto con tu guardián (en el espacio 1 de tu camino)**. El monstruo se destruye automáticamente, independientemente del número de puntos débiles que queden sin atacar. Obtienes las recompensas de este monstruo.

Nota: La Descarga de maná no afecta a los Hechiceros. Si tienes menos de 4 PM disponibles, no puedes descargar tu maná.



Ejemplo: Ismoros puede usar 4 PM para Descargar su maná sobre el dragón rojo porque está en contacto con ella. No puede usarlo con el troll que está detrás, porque el troll no está en contacto con ella (y de todos modos está oculto por el dragón).

• Usa tu Poder Supremo

Si tu marcador de Poder Supremo llega al espacio 4 de su registro, puedes usar tu Poder Supremo. Si es la primera vez que usas tu Poder Supremo en este juego, devuelve la ficha al espacio 0, volteada (con el 2 hacia arriba). Si es la segunda vez, descarta la ficha; Ya no puedes usar tu Poder Supremo en este juego.



Ejemplo: El marcador de Ismoros está en el espacio 4 de su contador. Ella activa su poder de petrificación y devuelve la ficha al espacio 0 de la pista, volteada para mostrar el lado 2.

3- Movimiento de Monstruos

Cada monstruo en un camino mueve 1 espacio hacia el templo. Ocupate de un camino a la vez, comenzando con la runa y en el sentido de las agujas del reloj.

En cada camino, mueve primero el monstruo más cercano al templo y luego los que están detrás.



Ejemplo: Al final del turno de este jugador, la sombra avanza primero ①, seguida por el arquero ② y luego el troll ③.

Un monstruo sólo puede moverse si se cumplen las dos condiciones siguientes:

- Hay un espacio vacío frente a él. Si está en la espacio 1, no puede avanzar.
- Su camino no está bloqueado (no hay marcador de Bloqueo). Si el camino está bloqueado, retira el marcador de Bloqueo y no mueves los monstruos en este camino este turno.

Si un monstruo comienza esta fase en el espacio 1 de un camino desbloqueado, entra en combate directo.

Nota: Si un arquero no tiene un monstruo frente a él y está en un camino desbloqueado, el arquero coloca una flecha y desencadena un combate a distancia.

Si hay un guardián protegiendo este camino: El guardián pierde 1 punto de vida (PV). Si el guardián pierde su PV final de esta manera, muere y ya no puede jugar. Coloca el personaje Guardián en el tablero de Guardián, pero deja el marcador de Maná y el marcador de Poder Supremo del guardián donde están. Si el guardián vuelve a la vida durante el juego, simplemente se restaurarán 4 puntos de vida.

Si no hay ningún guardián en este camino: Elimina 1 PV del tablero de Puntos de Vida del Templo. **¡Si pierde su último PV, el Templo colapsará y todos perderéis el juego!**



Ejemplo: En el camino azul, la sombra en el espacio 1 hiere a Kulak ①. El arquero en el espacio 2 no puede moverse ni disparar ya que el siguiente espacio no está vacío ②. En el camino verde, sin guardián: El troll en el espacio 1 golpea al templo (que pierde 1 PV) ③ y el guerrero en el espacio 3 avanza al espacio 2 ④.

Final de la partida

La partida termina inmediatamente con una victoria colectiva tan pronto como se revela la carta del Amanecer. Los monstruos son abatidos por la luz del sol.

La partida termina en una derrota conjunta si el último guardián muere o si el templo es destruido al perder su último PV.

Los Monstruos

Durante esta ardua noche, tus guardianes se encontrarán con varios tipos de monstruos, cada uno con una habilidad especial.



Sombra: Entra en juego directamente en el espacio 2 de su recorrido. Si este espacio está ocupado, colócalo en el espacio 3 (siguiendo las reglas habituales).



Arquero: Cuando se mueve, si no hay ningún monstruo delante, inflige 1 daño al guardián de su camino (o al templo si no hay guardián). Una vez en el espacio 1, entra en combate directo como otros monstruos.



Troll: Cuando tiene dos heridas, el troll inflige 2 daños en lugar de 1. Si el primer daño mata a un guardián, el segundo daño se aplica al Templo.



Hechicero: inmune a la Descarga de maná.



Hombre lobo: Sin habilidad especial.



Guerrero: No puedes usar dados lanzados para atacar sus puntos débiles.



Dragón: Para matar a un dragón, debes infligirle 3 heridas tú solo en el mismo turno. Hay varias formas de hacerlo: O consigues 3 runas idénticas, o liberas tu maná, o usas dobles para infligirle 2 heridas e infligirle la tercera herida mortal mediante tu Poder Supremo o la habilidad del guardián..

Al final de tu turno, si el dragón no está muerto, todas sus heridas sanan.

No puedes bloquear un camino con un dragón en él.

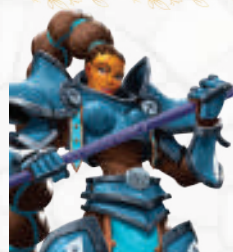
Si matas a un dragón, ganas un Punto de Vida y un Punto de Maná.

Los Guardianes



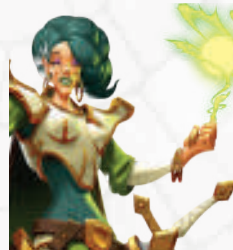
Neltai puede abrir portales solares para mover monstruos y desatar una tormenta devastadora sobre ellos.

NELTAI
-EL TORNADO-



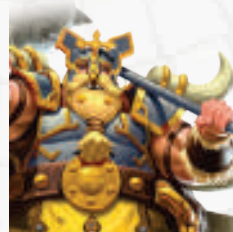
Ismoros puede proteger a los guardianes de los ataques de los monstruos y ralentizar el avance de las fuerzas del mal.

ISMOROS
-CHICA DE HIERRO-



Kulak vela por las fuerzas del bien y la salud de sus camaradas. Incluso puede resucitar a un guardián que cayó en batalla.

KULAK
-PROTECTORA DE LA VIDA-



Kyreas es un guerrero excepcional con una fuerza titánica, capaz de alcanzar varios objetivos a la vez.

KYREAS
-EL TRITURADOR-



Intercambiar: mueve un monstruo a un espacio con el mismo número de otro camino diferente. Si hay otro monstruo en ese espacio, intercambian lugares.

0

Mueve a tu Guardián a cualquier otro camino (como con una runa ). Si hay otro guardián en este camino, intercambian lugares.



Tempestad elemental: golpea cualquier punto débil de cada monstruo en el espacio 1 de cada camino.



Escudo: Coloca un marcador de Escudo en un guardián. El próximo ataque destruirá el escudo en lugar de herir al guardián. Cada guardián sólo puede tener un escudo a la vez.



Petrificación: Ignora la siguiente fase de Movimiento de Monstruos para todos los caminos; sin embargo, elimina los marcadores de bloqueo de todos los caminos.



Oración curativa: un guardián de su elección recupera 1 punto de vida. No es posible sanar el templo.



Segundo aliento: Devuelve la vida a un guardián y este recupera 4 puntos de vida. Sus Puntos de Maná y su Poder Supremo no cambian. Coloca a este guardián frente a un camino sin vigilancia. Ese guardián puede tomar su turno en esta ronda si su turno aún no ha pasado.



Torbellino: Golpea cualquier punto débil del primer monstruo en tu camino.



Embestida: Golpea cualquier punto débil de cada monstruo en tu camino.

Los Eventos

• Eventos Favorables



Ángel de la guarda: elige un guardián y entrégale el marcador del ángel de la guarda. Este guardián no puede perder su último punto de vida. Incluso si el daño elimina varios puntos de vida a la vez, este guardián aún conserva el último punto de vida.



Cobertura: ignora los ataques a distancia de los arqueros; sin embargo, su combate directo no se ve afectado.



Trascendencia: Los guardianes tiran 5 dados en lugar de 4.



Maná curativo: puedes optar por ganar puntos de vida en lugar de puntos de maná cuando matas a un monstruo.



Vivacidad: Cada guardián puede moverse una vez gratis durante su turno.

• Eventos de Maldición



Drenaje de maná: relanzar dados cuesta 2 puntos de maná en lugar de 1 punto de maná.



Duro: no puedes usar la habilidad de tu guardián; sin embargo, aún puedes usar tu poder supremo.



Veneno: si un guardián sufre al menos un daño durante esta ronda, coloca un marcador de veneno en el tablero de ese guardián. Al final de la ronda, retira el marcador de veneno y 1 PV (esto podría matar al guardián).



Lluvia de flechas: Los guardianes tiran 3 dados en lugar de 4.



Maldición: Los monstruos que mueren no te dan maná.

• Evento Neutral



Todo está en calma: este evento no tiene ningún efecto. Pero eso no es tan malo...

Modo Solitario

Puedes jugar en modo solitario cubriendo todas las bases de preparación de partida que prefieras (usa el tablero de juego del lado correspondiente a la cantidad de guardianes que juegues). Para tus primeras partidas, te recomendamos que juegues con los 4 guardianes; sin embargo, puedes jugar con solo 3 guardianes para mayor dificultad.

No recomendamos intentar defender el templo con solo 1 guardián. Realmente el juego no fue diseñado para esto.

Consejos

En Runemasters, la clave es la adaptación: no vuelvas a lanzar los dados automáticamente. En su lugar, piensa bien qué puedes hacer con los resultados obtenidos y ten siempre un plan B en mente.

Kulak, tu sanadora, es muy importante. Ella es la única que puede resucitar a alguien y no puede resucitarse a sí misma. ¡Protégela!

Un Guardián puede morir honorablemente por la causa. A veces es mejor aceptar la muerte para resucitar después preparado para el combate. Asegúrate de resucitar rápidamente a tu camarada caído, para que este Guardián no pierda su turno.

No esperes demasiado para utilizar todas las herramientas a tu disposición (dobles, descargas de maná, habilidad de los guardianes, Poder Supremo) e intenta encontrar los mejores combos. ¡No dudes en utilizar la descarga de maná al comienzo del juego si te da espacio para respirar!

Créditos

Diseñador: Antoine Prono

Ilustradores: Paul Mafayon, Théo Guillot y Adrien Martinez.

Modelado: Funforge Studio

Edición y Corrección: Gersende Cheylan y François Kayat-Guizol.

Traducción al español: Servando Carballar

El autor agradece la confianza de FUNFORGE y a los testadores: Alexis Bauchu, Thibault and Valérie Bizollon, Julie Brando, Maud Brigot, Michael Caranicolas, Philippe Carpentier, Mathias Casacci, Claire d'Annouville, Xavier Devichi, Yannick Da Veiga, Amandine Diot, Cyrille Dubois, Sandrine Dubois, Sarah Duriez, Julien Fouillot, Mélissa Gobin Gallon, Colin Granveaux, Antoine Irisson, Areum Jang, Myriam Laville, Pierrick Le Blanc, Christophe Malgouyres, Pierre-Henri Nedey, Charlotte Newman, Ol Orin, Matthieu Picot, Benoît Raque, Sébastien Rio, Maxime Rojouan, Chris Wheeler, Historiadores del OPJH, los jugadores del Café Meisia y al Nid Cocon Ludique, los aficionados de Canard PC, los paracaidistas de Boulloc, los asistentes al festival FIJ de Cannes, los observadores de Paris est Ludique, Jean Castelle, Ernest Brouch y a todos de los que nos hayamos olvidado..



©Funforge s.a.r.l. 2023 - All rights reserved
GXG200124

A rulebook can evolve, always find the latest version on www.funforge.fr