



THE
WITCHER
EL VIEJO MUNDO
UN JUEGO DE
ŁUKASZ WOŹNIAK

gen  games


CD PROJEKT RED®


GOON
BOARD

INTRODUCCIÓN

UN PREFACIO DE LAS CRÓNICAS DE BENNO KOBART, VIAJERO Y EXPLORADOR



¿Quieres saber un secreto acerca del mundo, querido lector? Es tan desagradable como un cubo de basura derramado sobre una mierda de caballo, y no se necesita viajar lejos ni tener una gran mente para darse cuenta de que lo es. Lo único que te hace falta es mirar por la ventana. Odio, discordia, falsedad y esos malditos monstruos: ese es nuestro mundo. No importa si eres de Wyzima, Cintra, Novigrad o Vengerberg. He estado en todos estos lugares y, por la tumba de mi difunta madre, no sabría decirte cuál de ellos es peor.

Por supuesto, encontrarás personas que cierran los ojos ante la crueldad y el conflicto para simplemente vivir sus vidas. ¿Pero sabes qué, forastero? Al destino no le importa que lo intenten. Más tarde o más temprano, el destino les pateará el culo.

¿Fue esto así siempre? Bueno, no. Dicen que, hace mucho tiempo, este era un buen lugar para vivir. Los gnomos y los enanos vivían en paz, o al menos intentaban mantenerse unos fuera del camino de los otros, una convivencia ininterrumpida a pesar de la llegada de los elfos.

Las fuentes no están de acuerdo acerca de lo que sucedió más tarde y cada sabio al que preguntas tiene una opinión diferente. Pregúntale a un mago y te dirá una cosa, pregúntale a un elfo y te dirá otra. Aun así, cada versión tiene ciertos puntos en común que contaré ahora.

Siglos atrás, ocurrió la llamada Conjunción de las Esferas. No me preguntes qué fue ni cómo ocurrió. Todo lo que sé es que debió de ser una buena explosión, ya ves, varios mundos colisionaron. Como resultado, aparecieron grietas y seres dispares comenzaron a cruzar entre esos mundos. El nuestro debe haber sido idílico para muchos de ellos, porque, de repente, se llenó de nuevos engendros. Ahora los llamamos monstruos, como si hubiéramos olvidado que los primeros hombres también debieron atravesar una de esas grietas. Somos monstruos, tanto como los sumergidos o los ghuls, pero no oirás a nadie decirlo en voz alta.

Junto a los monstruos, llegó la magia a nuestras tierras y, poco después, las primeras personas entre nosotros que aprendieron a controlarla y usarla para sus propios fines. Los llamamos magos. Cuan-

do no estaban ocupados peleando por mantener la influencia ni conspirando unos contra otros, los magos intentaron encontrar formas de hacer de este mundo un lugar mejor sin arruinarlo todo. Y lo consiguieron... arruinarlo todo, quiero decir.

Seguro que has oído hablar de los brujos, o quizás incluso hayas visto uno. Fueron creados como resultado de experimentos mágicos abandonados. Son mutantes, vagando por el mundo y matando monstruos por dinero. Cada uno de estos asesinos lleva dos espadas: acero para hombres, plata para monstruos. Pero, como ya dije, para mí es la misma maldad. Los primeros brujos tenían un gremio propio, pero ni siquiera ellos están libres de defectos. Y así, comenzaron a generarse escisiones entre ellos. Cada una de las escisiones parecía tener una idea distinta acerca de cómo mejorar el arte de los brujos. Así fue como se iniciaron las escuelas. Oí hablar sobre los Lobos, maestros espadachines; los Grifos, comprometidos con la magia y las tradiciones caballerescas; los Osos, de piel gruesa; los Gatos, famosos por su velocidad; y las Víboras, quienes querrás mantener bien lejos de ti.

Si quieres mi opinión, los brujos son como los hombres. Encontrarás escoria entre ellos, pero también podrías encontrar un compañero digno. He conocido a algunos sin honor ni remordimiento, pero también he conocido a algunos que caminaron por este mundo para intentar hacer de él un lugar mejor. Cada vez hay más monstruos, y las autoridades de las aldeas se muestran reacias a pagar, por lo que ahora es más fácil encontrar a los cazadores de monstruos por el camino, al menos a aquellos que sobrevivieron a sus pruebas. Hierbas, o algo así. Pero verás, nadie dijo nunca que la vida sería fácil o placentera. A veces se corre un pequeño riesgo, incluso para tu propia vida, solo para saborear un poco de aventura.

Estoy divagando aquí y esto es solo el comienzo. He visto muchas cosas en mi vida, tengo muchas historias que contar y lugares que describir aquí. Si sientes curiosidad por este mundo nuestro, sigue leyendo y luego sigue tu propio rastro. Un cobarde muere cien veces, mientras que un hombre valiente solo muere una vez. La dama Fortuna favorece a los valientes y odia a los cobardes.

RESUMEN



En **The Witcher: El Viejo Mundo**, asumes el papel de un brujo para descubrir historias que tuvieron lugar cientos de años antes de los eventos de la Saga. El mundo que explorarás está lleno de decisiones difíciles y el peligro acecha en cada esquina. Racismo, magos engañosos, disputas entre gobernantes y los monstruos terribles que aparecieron después de la Conjunción de las Esferas son algunas razones por las que no debes embarcarte en este peligroso viaje sin una espada en la mano.

Tus sentidos agudizados y tu entrenamiento de brujo te han convertido en el asesino de monstruos y cazador de trofeos perfecto.

Esta es tu profesión: cazas y matas monstruos, siempre que alguien te pague por ello.

Después de la caída de la Orden de los Brujos, se crearon cinco nuevas escuelas: Lobos, Grifos, Osos, Gatos y Víboras. Cada escuela entrena a sus adeptos de forma distinta y vive según sus propias reglas. Después de completar tu formación en la Fortaleza de tu escuela, comienza tu viaje de exploración, no solo para hacer lo suficiente por obtener un simple plato de avena, sino también para encontrar la gloria y el orgullo de la escuela cuyo medallón llevas puesto.

CRÉDITOS



CD PROJEKT RED®

Diseño de Juego y Supervisión de Proyecto

Łukasz Woźniak

Historia

Barnaba Drukata

Marketing

Łukasz Simiński, Paweł Podgrudny

Dirección de Arte

Dawid Bartłomiejczyk

Diseño Gráfico

Dawid Bartłomiejczyk, Michał Długaj

Diseño de Miniaturas

Tomasz Kalisz, Robert Kurek

Arte de Mapa

Damien Mammoliti

Reglamento

Jonathan Bobal, Katarzyna Fiebigier,
Łukasz Kempański

Pruebas de juego

Łukasz Szopka, Michał Sprysak,
Przemysław Ciemniejewski,
Ola Woźniak, Michał Gryń,



Pamper Playtesting Group

Desarrollo de juego

Łukasz Szopka, Michał Gryń

Vídeo Publicitario

Tomasz Bar / Hexy Studio, Maciej Klimczak,
Jan Szostakowski, Liwia Klupś

Desarrollo de Juego y Supervisión de Proyecto

Rafał Jaki

Redactores

Marcin Blacha, Tomasz Matera

Correctores

Marcin Łukaszewski, Robert Malinowski,
Ryan Bowd, Łukasz Gręda

Arte de Cubierta

Valeriy Vegera

Diseño de Logotipo

Irina Moraru

Diseño de Miniaturas y Dirección de Arte

Paweł Małeńczuk, Dawid Kowal

Diseño Gráfico y Dirección de Arte

Przemysław Juszczyk

Vídeo Publicitario

Jacek Krogulski, Marcin Bawolski, Grzegorz
Michalak, Adam Dudek

Productores de Vídeo

Michał Krzemiński,
Magdalena Darda-Ledzion

Guión y Narración

Borys Pugacz-Muraszkiewicz

RRSS y RRPP

Marcin Momot, Radek Grabowski,
Alicja Kozera

Texto Legal

Kinga Palińska

Ilustraciones

Adrian Smith, Ala Kapustka,
Anna Podedworna, Bartłomiej Gawet,
Bogna Gawrońska, Bryan Sola,
Diego De Almeida Peres, Grafit Studio,
Karol Bern, Katarzyna Beus,
Katarzyna Malinowska,
Lorenzo Mastroianni, Maciej Łaskiewicz,
Manuel Castañón, Marek Madej,
Nemanja Stankovic, Sandra Chlewińska,
Yama Orce

Edición en español

Gen X Games S.L.

C/ Severo Ochoa 13, Nave 5,
28521 Rivas Vaciamadrid, Madrid



www.genxgames.es

Maquetación

WAH! studio

Traducción

Guillermo Carballar

Corrección

Meritxell Martín

CONTENIDO DE LA CAJA



Tablero de Juego



90 Cartas de Acción



28 Cartas de Poción

Cartas de Exploración y Cartas de Evento



36 Cartas de Exploración de Ciudad



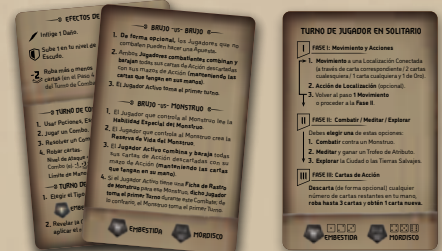
36 Cartas de Exploración de Tierras Salvajes



8 Cartas de Trofeo de Atributo



56 Cartas de Evento



10 Cartas de Ayuda y 1 Carta de Ayuda para Partidas en Solitario



2 sets de 5 Dados de Póquer de Brujo



30 Fichas de Oro



1 Ficha de Taberna Cerrada

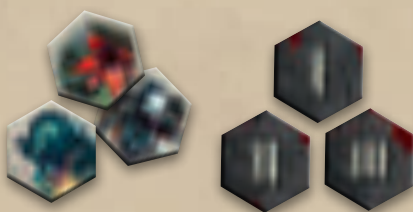


18 Fichas de Localización

Monstruos



28 Cartas de Monstruo



28 Fichas de Monstruo



20 Cartas de Combate de Monstruo

5 sets de Componentes de Jugador (cada uno contiene):



1 Tablero de Jugador con Fichas de Nombre de Brujo adicionales



1 Ficha de Puntuación



1 Miniatura de Brujo con una peana de color



5 Cubos de madera



1 Indicador de Escudo



10 Cartas de Acción Iniciales



4 Cartas de Trofeo de Brujo

PREPARACIÓN DE PARTIDA



Nota: Durante tu primera partida de The Witcher: El Viejo Mundo, recomendamos jugar una partida de 1, 2 o 3 jugadores.

1 Tablero de Juego

Coloca el Tablero de Juego en el centro de la mesa.

2 Mazo de Cartas de Acción

Baraja todas las Cartas de Acción y colócalas bocabajo para formar el Mazo de Acciones.

Luego, crea la reserva de Cartas de Acción:

1. Revela Cartas de Acción hasta que se muestren 3 cartas de «coste 0» (el coste de la carta se indica en la esquina inferior derecha de la carta), y luego coloca estas cartas en los 3 espacios que se encuentran más a la derecha del Tablero de Juego (bocarriba y en orden aleatorio).
2. Junta el Mazo de Acciones con las cartas restantes mostradas y mézclalos, colocando las cartas barajadas en un mazo (bocabajo) sobre su espacio indicado del Tablero de Juego.
3. Revela 3 Cartas de Acción del Mazo de Acciones y colócalas en los tres espacios restantes del Tablero de Juego (bocarriba y en orden aleatorio).

3 Mazo de Pociones

Baraja todas las Cartas de Poción y colócalas en una pila bocabajo en su espacio, al lado del Tablero de Juego.

4 Cartas de Trofeo de Atributo

En caso de estar jugando una **partida de 2/3 jugadores**:

- Coloca 1 Carta de Trofeo de Atributo por cada Atributo (Ataque, Defensa, Alquimia y Especialidad) sobre su espacio designado en el Tablero de Juego.
- Devuelve las 4 cartas restantes a la caja.

En caso de estar jugando una **partida de 4/5 jugadores**:

- Coloca **todas** las Cartas de Trofeo de Atributo en su espacio designado, al lado del Tablero de Juego.

En caso de estar jugando una **partida en solitario**:

- Consulta el Modo en Solitario (pág. 33).

5 Mazos de Exploración y Eventos

¡No barajes el Mazo de Eventos! Mantenlo en orden numérico, tal y como se muestra en los números de los reversos de las cartas. Coloca el mazo sin barajar en su espacio correspondiente del Tablero de Juego (con el reverso numerado a la vista).

Baraja los dos Mazos de Exploración por separado, y luego colócalos en sus espacios correspondientes del Tablero de Juego.

6 Oro y Dados de Póquer

Coloca todas las Fichas de Oro y los dos sets de Dados de Póquer al lado del Tablero de Juego.

7 Fichas de Localización

Organiza todas las Fichas de Localización en 3 pilas (según sus tipos de Terreno: Bosque, Montaña y Agua). Baraja cada pila por separado y colócalas en montones separados (bocabajo) al lado del Tablero de Juego.

Roba 1 ficha de cada pila y colócalas bocarriba en los espacios correspondientes del Tablero de Juego.

8 Monstruos

1. Organiza todas las Cartas de Monstruo en 3 pilas separadas, según su nivel (I, II o III). Coloca las pilas al lado del Tablero (bocarriba), mostrando la ilustración del Monstruo, su Reserva de Vida y su Habilidad Especial.
2. Organiza todas las Fichas de Monstruo en 3 pilas separadas, según su nivel. Baraja cada pila por separado y colócalas al lado del Tablero (bocarriba).
3. Roba 3 Fichas de la Pila de Fichas de Monstruo de Nivel I, y luego colócalas aleatoriamente sobre el Tablero de Juego, de forma que cada 1 quede al lado de las Fichas de Localización bocarriba.

❖ **Partida de 2 jugadores:** Roba 2 Fichas de la Pila de Fichas de Monstruo de Nivel I y 1 de la Pila de Nivel II. El Jugador Inicial elige el tipo de Terreno para el Monstruo de Nivel II.

4. Voltea las Fichas de Monstruo para dejarlas bocarriba.
5. Mueve la Ficha de Monstruo a la Localización que muestra la Ficha de Localización. Coloca la ficha al lado de la Localización, sin cubrir el tipo de Terreno mostrado en el Tablero de Juego.
6. Luego, busca la Carta de Monstruo que coincida con la ficha y colócala en el Tablero de Juego, bajo la Ficha de Localización correspondiente.
7. Baraja el Mazo de Combate de Monstruo y colócalo junto al Tablero de Juego.



Preparación para una Partida de 2 jugadores

9 Jugador Inicial y Cartas de Ayuda

El Jugador que haya leído más recientemente un libro de la saga Witcher es el jugador inicial. De forma alternativa, podéis determinar esto aleatoriamente.

Cada Jugador toma una **Carta de Ayuda de Acción y Combate**.

10 Componentes de Jugador

Cada Jugador hace lo siguiente:

1. Comenzando por el Jugador a la **derecha** del Jugador Inicial, y continuando en **sentido antihorario**, cada jugador toma un **Tablero de Jugador**, realizando los siguientes pasos (uno cada vez):
 - Mezcla todos los **Tableros de Jugador** (sin elegir) bocabajo.
 - Roba 2 y elige 1 (devolviendo el otro con los demás Tableros).

- El siguiente Jugador repite los dos pasos anteriores, y así hasta que todos los Jugadores hayan elegido un Tablero de Jugador.

✳ **Aclaración:** El Jugador Inicial debería ser el último en elegir (en una Partida de 5 Jugadores, el Jugador Inicial roba el último Tablero de Jugador restante).

✳ **De forma opcional:** Los jugadores se distribuyen los Tableros de Jugador usando un método a su elección.

2. Toma la **Ficha de Puntuación** (que corresponda con el color de tu Escuela) y colócala en el espacio más bajo del Marcador de Trofeo.
3. Toma la **Miniatura de Brujo** que corresponda con tu Tablero de Jugador, colócale el **anillo del color** correspondiente, y luego coloca dicha miniatura en la Localización de la Escuela que corresponda con tu símbolo de Escuela.



4. Toma **5 Cubos** (del color que corresponda a tu Escuela) y coloca 1 en cada uno de los **espacios de nivel 1** de los 4 marcadores de Atributo y el marcador de nivel de Brujo.
5. Toma, de tus **Cartas de Trofeo de Brujo**, tantas cartas como oponentes haya (por ejemplo, 3 cartas en una partida de 4 jugadores) y colócalas (bocabajo) bajo tu Tablero de Jugador.
6. Toma el **Indicador de Escudo** (del color que corresponda a tu Escuela) y colócalo en el espacio «1» del Marcador de Escudo.
7. Toma tus **10 cartas iniciales** (identificadas por el símbolo de tu Escuela en la esquina superior derecha), barájalas formando un mazo bocabajo y luego coloca dicho mazo en el espacio correspondiente al lado de tu Tablero de Jugador.
8. Siguiendo el número de Jugadores y el orden de Jugador:
 - Toma la cantidad de **Oro** indicada y colócala cerca de tu Tablero de Jugador.
 - Roba el número indicado de **cartas** de tu mazo.

	Partida de 2 jugadores	Partida de 3 jugadores	Partida de 4 jugadores	Partida de 5 jugadores
1er Jugador	3 cartas, 2 de Oro	3 cartas, 2 de Oro	2 cartas, 4 de Oro	2 cartas, 5 de Oro
2º Jugador	5 cartas, 4 de Oro	4 cartas, 4 de Oro	3 cartas, 5 de Oro	3 cartas, 5 de Oro
3er Jugador	X	5 cartas, 6 de Oro	4 cartas, 6 de Oro	4 cartas, 5 de Oro
4º Jugador	X	X	5 cartas, 7 de Oro	4 cartas, 7 de Oro
5º Jugador	X	X	X	5 cartas, 7 de Oro

9. Devuelve todos los componentes de Jugador restantes a la caja.

Cambios de Preparación en Partidas de 4/5 jugadores

Antes de jugar una partida de 4 o 5 jugadores, recomendamos jugar primero una partida de 1 a 3 jugadores. Una vez que cada Jugador esté familiarizado con el juego, la partida se desarrollará de forma mucho más fluida.

Cuando juegues una partida con 4 o 5 jugadores, **después** de que hayas preparado la partida de la forma habitual, realiza los 2 pasos adicionales de abajo:

1. Prepara una **pila adicional** de Fichas de Monstruo de Nivel I.

Coloca la pila bocabajo al lado de la sección de Monstruo del Tablero de Juego.

Para una **partida de 4 jugadores**:

- Roba, de forma aleatoria, 1 Ficha de Monstruo de Nivel I de la pila.

Para una **partida de 5 jugadores**:

- Roba, de forma aleatoria, 2 Fichas de Monstruo de Nivel I de la pila.

2. Cada Jugador elige **uno** de sus Atributos y sube 1 Nivel en ello.

Comenzando por el primer Jugador, cada Jugador hace esto uno a uno y en sentido horario.

CÓMO SE JUEGA

OBJETIVO DEL JUEGO



En The Witcher: El Viejo Mundo, cada Jugador toma el control de un Brujo, entrenado en una de las cinco escuelas. Los jugadores se disponen a explorar el vasto continente, entrenando y combatiendo para obtener gloria por el camino. Así pues, toman Turnos en sentido horario y luchan por obtener 4 Trofeos durante la partida. El primer jugador que lo consiga gana inmediatamente el juego, ¡lo que le otorga el mayor honor y renombre a su Escuela de Brujos!

Los Trofeos se obtienen de varias formas: Derrotando Monstruos (la forma principal), obteniendo la victoria en Combates contra otros Brujos y alcanzando el nivel 5 de un Atributo.



Cómo usar este Reglamento

La mejor forma de aprender a jugar a The Witcher: El Viejo Mundo es consultar los siguientes cuatro capítulos de este Reglamento, en este orden:

- Aspectos Básicos (pág. 9).
- Explicación del Turno de Jugador (pág. 12).
- Combates (pág. 20).
- Acciones de Localización (pág. 35).

También recomendamos que uses este orden cuando enseñes el juego, enfocándote en las reglas principales para ayudar a los nuevos Jugadores a que se adapten al transcurso de la partida.

Regla de Oro

El texto de las cartas se impone al Reglamento:

- Si el texto de una carta contradice cualquier regla escrita en este reglamento, obedece las reglas de la carta.
- Si los Jugadores no están de acuerdo en cómo se debería resolver un efecto: **resuélvelo de forma que mantenga el mayor sentido temático.**

ASPECTOS BÁSICOS



Cartas de Acción

Cada Jugador comienza con un Mazo único de 10 Cartas de Acción. De forma adicional, cada Jugador puede obtener nuevas cartas (e incluso perder algunas permanentemente) para crear su propio mazo personalizado durante la partida.

Cada Carta de Acción puede usarse para:

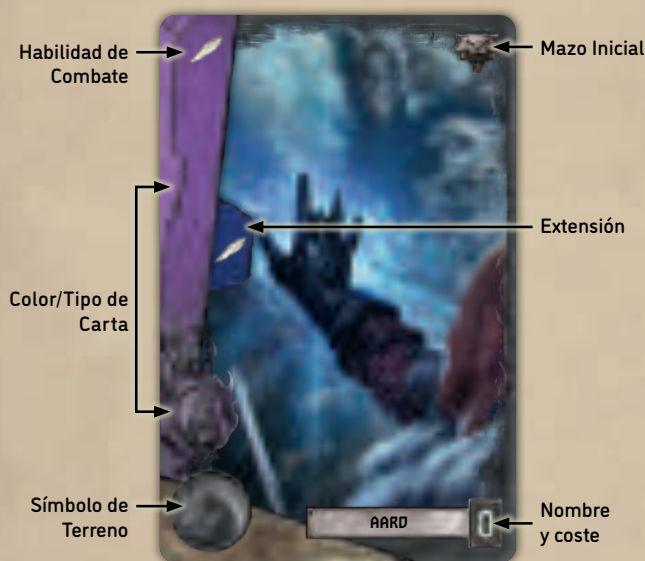
1. Mover, o
2. Usar una habilidad de Combate.

La esquina inferior de la carta muestra un símbolo de Terreno (consulta Movimiento en la pág. 12).

La esquina inferior derecha muestra el nombre y el coste de la carta (consulta Robar y Obtener Cartas en la pág. 18).

La parte superior izquierda de la carta muestra la habilidad que puede usarse durante un Ataque (consulta el Turno de Combate del Brujo en la pág. 22).

Hay 5 Tipos de cartas: Ataque Rápido (azul), Ataque Potente (rojo), Esquiva (verde), Señal Defensiva (amarillo) y Señal Ofensiva (morado).



Reglas para cada mazo de Jugador:

- Mantenlo **siempre** bocabajo en el lado izquierdo de tu Tablero de Jugador.
- Puedes mirar siempre las cartas en tu mazo cuando sufras Fatiga (pág. 29). También puedes echar un vistazo a todas las cartas de tu mazo como resultado de algunas Cartas de Exploración. Independientemente de todo esto, puedes mirar tu mazo siempre que no seas el Jugador Activo ni estés en un Combate. Siempre que termines de mirar tu mazo, debes barajarlo y volverlo a colocar bocabajo.

Reglas para cada pila de descartes de Jugador:

- Manténla **siempre** bocarriba a la izquierda de tu mazo.
- Si un efecto te fuerza a **descartar una carta**, colócala bocarriba sobre tu pila de descartes.

Reglas para Destruir una carta:

- Si un efecto te fuerza a Destruir una carta, devuélvela a la caja. La carta destruida no podrá volver a ser usada de nuevo durante esta partida.

Atributos y Nivel de Brujo

Tienes 4 Atributos en tu Tablero de Jugador. Los 3 que se encuentran más a la izquierda son los Atributos que tienen en común todos los Tableros de Jugador:



El **Ataque** te ayudará a robar más cartas durante un Combate.



La **Defensa** te ayudará a bloquear más Daño durante un Combate.

Siempre que subas tu nivel de Defensa, sube (inmediatamente) 1 en tu nivel de Escudo, desplazando el indicador un espacio más arriba en el marcador de Escudo.



La **Alquimia** te ayudará a consumir más Pociones mágicas durante un Combate.

Siempre que subas tu nivel de Alquimia, obtienes inmediatamente 1 Poción de la parte superior del Mazo de Pociones.

El Atributo más a la derecha, **Especialidad**, es único y depende de la Escuela de Brujos que elegiste durante la preparación:

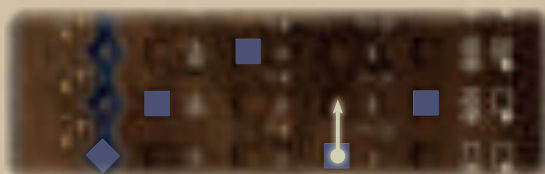


La **Especialidad** es distinta para cada Brujo y todas ellas se explican más adelante en este Reglamento (consulta la pág. 34).

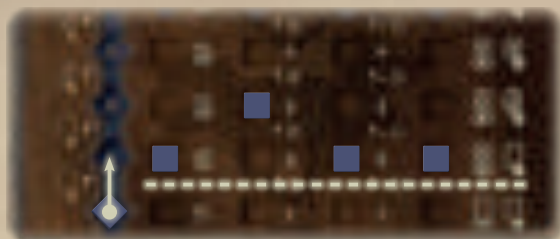
Subir de Nivel

Cuando todos tus indicadores de Atributo estén por encima de tu Nivel de Brujo, subes inmediatamente al siguiente Nivel.

- Cuando subas al Nivel II o III: Roba inmediatamente 1 carta de tu Mazo de Acciones.
- Cuando subas al Nivel IV o V: Roba inmediatamente 2 cartas de tu Mazo de Acciones.



1. El Jugador sube su nivel de Alquimia, así que mueve su indicador de Atributo de Alquimia al espacio del Nivel 2.



2. Cada uno de los Atributos del Jugador está en el Nivel 2 o más, así que el jugador sube el Nivel de su Brujo a II.

!

Nota: A veces, durante un Combate o una Exploración, bajas tu Atributo, pero nunca tu Nivel de Brujo (incluso si todos tus Atributos están por debajo de tu Nivel actual).

Si uno de tus Atributos alcanza el Nivel 5, queda fijo para el resto de la partida y no puede volver a ser bajado.

Fichas de Localización

Dado que las Fichas de Localización tienen distintas funciones, las explicamos aquí, antes de llegar a la descripción de las reglas, para evitar cualquier confusión. Las Fichas de Localización se mantienen bocabajo cerca del Tablero.

Sirven para varios propósitos:

- Para mostrar donde se encuentran los Monstruos, colocados bocarriba sobre los espacios designados del Tablero de Juego.

Aclaraciones de las Fichas de Localización

- Si no hay una Ficha de Localización de un tipo de Terreno específico, el Jugador no puede conseguir una Misión de Rastreo o una Ficha de Rastro para el Monstruo que ocupa una Localización de ese tipo.
- Si no hay una Ficha de Localización del tipo de Terreno indicado en la Carta de Exploración, el Jugador roba una Ficha de Localización de cualquier otro tipo de Terreno. Si no quedan Fichas de Localización en la reserva, no puede resolver la Misión y la Carta de Exploración se descarta.

- Para indicar una Localización específica, cuando una Misión lo requiere.

coger la poción, el hombre no aparece por ningún lado. Regresas a la posada y averiguas dónde podría estar escondido.

Descartas todas las Pociones.

★ Misión: Montaña

Entrada: 34.



- Como Fichas de Rastro para un Monstruo específico. Estas se mantienen bocabajo sobre el Tablero de Jugador. Por ejemplo, una Ficha de Bosque bocabajo se considera una Ficha de Rastro de Monstruo para el Monstruo que esté ocupando una Localización de Bosque en ese momento.

Localización Especial de la Escuela de la Mánticora

Hay una Localización especial sobre el Mapa que no tiene ninguna Ficha de Localización asociada. El número de esta Localización es 0 y puede encontrarse en el este. Aunque no habrá Monstruos, Rastros o Misiones conectadas a esta Localización, tiene una Acción de Localización que los Jugadores pueden usar (consulta Acciones de Localización en la pág. 35). El Brujo de la Escuela de la Mánticora forma parte de la Expansión Monster Trail y se describe detalladamente en el reglamento de esta expansión.



Pociones

Mantén tus Pociones sin usar cerca de tu Tablero de Jugador y bocarriba.

Puedes tener hasta 4 Pociones al mismo tiempo, independientemente de tu nivel de Alquimia.

Si sobrepasas el límite, descarta una o varias Pociones de tu elección hasta tener 4.

EXPLICACIÓN DEL TURNO DE JUGADOR



Cada Turno de Jugador se divide en **3 Fases**:

I. Movimiento y Acciones

II. Combatir, Meditar, o Explorar

III. Robar y Obtener Cartas

El Tablero de Juego muestra las Fases I, II y III para ayudar a los Jugadores.



Una vez que todos los Jugadores se hayan familiarizado con el juego, los Turnos de un Jugador (Fases) pueden solaparse con el del siguiente (cuando la decisión de un Jugador no impacte en lo que hagan los demás). La Fase III del Turno de Jugador consiste básicamente en gestionar el mazo, así que cuando el Jugador Activo se encuentre haciendo esto, el siguiente Jugador podrá empezar la Fase I de su turno.

[...] Otto se inclinó hacia mí sobre la mesa, forzando la vista para mirarme debido al aguardiente. Debo mencionar que, en ninguna parte del mundo, la bebida de los enanos es tan buena como en las montañas de Mahakam. Calienta los huesos con tanta fuerza como un fénix resurgiendo de sus cenizas, incluso en medio del invierno. Entonces, Otto me dice, con orgullo, que los enanos no temen a nadie. Continúa explicando que, hace años, su gente creó sistemas complejos que les permiten inundar minas y retirarse en plena guerra. Le dije que era una suerte que aún no hubieran tenido que probar esos sistemas, y luego le pedí que me sirviera más licor, porque los pelos de mi bigote se estaban convirtiendo en carámbanos. La idea de cuán distinta es realmente la tierra montañosa de los enanos y cuán único es el temperamento de su gente se me quedó grabada durante mucho tiempo. En los años siguientes, aprendí que no hay dos tierras iguales, al igual que no encontrarás dos copos de nieve idénticos. ¡Y cada tierra es digna de ser descubierta por ti mismo!

Crónicas de Benno Kobart, extracto del capítulo III, Una Descripción del Mundo.

FASE I: Movimiento y Acciones

El Brujo viaja por el vasto Continente. Posiblemente sea un largo viaje, en el cual visites enormes ciudades preparándote para tu siguiente caza.

En la Fase I, el Jugador Activo usa cartas para Mover y visitar distintas Localizaciones donde realizar Acciones. El Jugador Activo puede Mover y realizar Acciones múltiples veces en esta Fase.

El Jugador Activo puede decidir también saltarse esta Fase por completo y proceder a la Fase II.

1. Movimiento

Para Mover: Descarta una o varias cartas de tu mano para mover tu miniatura a una **Localización Conectada**, siguiendo las reglas de abajo:

- El **símbolo de Terreno** en la carta que descartes indica el tipo de Terreno adonde puedes moverte.
- Puedes descartar **2** cartas **cualesquiera** (que muestren cualquier símbolo de Terreno), para moverte a una Localización Conectada que muestre **cualquier** Terreno.
- Puedes descartar **1** carta **cualquiera** (que muestre cualquier símbolo de Terreno) y **1 de Oro**, para moverte a una Localización Conectada que muestre **cualquier** Terreno.
- Si una carta tiene **símbolo Comodín**: puedes descartar solo **1 de estas cartas** para moverte a una Localización Conectada que muestre **cualquier** Terreno.



Localización Conectada

La Localización más próxima a la que llegas a través de una ruta (no puedes saltarte Localizaciones cuando te muevas).



Aclaraciones de Movimiento

- Ya que el paso 2 de la Fase I es opcional, puedes **Mover cualquier número de veces** antes de proceder al paso 2 (descartando una o más cartas por cada Movimiento).
- Antes de proceder al paso 2, **debes Mover una vez como mínimo**. No puedes empezar tu Turno realizando Acciones en tu Localización.
- Puedes mover a una Localización en la que haya **cualquier número de miniaturas de oponente y de Monstruo**.
- Algunas Localizaciones están conectadas por un **camino en el agua**.



2. Acción de Localización y Póquer de Dados

Puedes realizar una **Acción de Localización**, jugar al **Póquer de Dados** y/o **resolver una Misión** (consulta la pág. 17), en cualquier orden. Luego, procede al paso 3.

a) Acción de Localización (Opcional)

Cada Localización tiene una **Acción de Localización** única, mostrada a su lado en el Tablero de Juego.



Cuando te mueves a una Localización, **puedes** elegir realizar la Acción de Localización.

Esta Acción de Localización se puede realizar **una sola vez** cada Turno, incluso si te mueves a otra Localización y vuelves durante el mismo Turno.

Las Acciones de Localización específicas se explican en la página 35.

Aclaraciones de la Acción de Localización

- Puedes realizar una Acción de Localización independientemente de si hay o no Brujos o Monstruos allí.
- Es posible realizar una Acción de Localización en tu Localización inicial. Para hacerlo, debes salir de ella y luego regresar de nuevo a esa misma Localización durante tu Turno.

b) Jugar al Póquer de Dados con otros Brujos (Opcional)

Puedes decidir jugar al Póquer de Dados con otro Brujo en tu Localización actual.

Cada turno, puedes jugar al Póquer de Dados **una vez** con **cada** Brujo.

Aclaraciones del Póquer de Dados

- No es necesario jugar al Póquer de Dados y, si lo haces, puedes escoger contra quién juegas.
- Es posible jugar al Póquer de Dados en tu Localización inicial. Para hacerlo, debes **salir fuera y regresar de nuevo** durante el paso 1, usando cartas para cada movimiento (como es habitual).
- Si eliges realizar la Acción de Localización, puedes jugar al Póquer de Dados con otro Brujo en esta Localización, ya sea **antes o después**.
- Si juegas al Póquer de Dados con un Brujo, no puedes combatir contra ese Brujo durante la Fase II del Turno actual.
- *El Póquer de Dados se explica en la página siguiente y en tu carta de ayuda.*

3. Decide lo siguiente que vas a hacer:

Si todavía tienes cartas en tu mano, puedes Mover y realizar Acciones de la Fase I de nuevo (respetando las reglas de dicha Fase).

Puedes decidir también proceder a la Fase II y mantener las cartas sobrantes. Si te quedas sin cartas, estás obligado a proceder a la Fase II.

REGLAS DEL PÓQUER DE DADOS



Elige un Brujo en tu Localización que tenga, como mínimo, 1 de Oro. El Brujo elegido **no puede negarse** a participar.

Para jugar al Póquer de Dados, realiza lo siguiente en orden:

1. Ambos Jugadores involucrados en el Póquer colocan, **cada uno**, 1 de sus fichas de Oro en una pila para crear la **Reserva de Póquer**.
2. Añade 1 Oro **de la banca** a la Reserva, lo cual representa a un lugareño listo para jugar y perder algo de oro (la Reserva debe tener ahora un total de 3 de Oro).
3. Ambos Jugadores toman, cada uno, un set de 5 dados y realizan una tirada simultáneamente.
4. El Jugador no Activo puede decidir repetir su tirada una vez.
5. Después, el Jugador Activo puede decidir repetir su tirada también.
6. Compara resultados para determinar el ganador:
 - a. Si los dos Jugadores obtuvieron los mismos resultados (parejas, por ejemplo), el Jugador con los valores más altos gana (una pareja de cincos es mejor que una pareja de treses, por ejemplo).

- b. Si los dos Jugadores obtuvieron los mismos resultados con los mismos valores (parejas de cincos, por ejemplo), el Jugador que tenga un dado sin usar con el valor más alto gana. Si aún hay empate, compara el segundo valor más alto de un dado sin usar.
- c. Si aún sigue siendo empate, gana el **Jugador Activo**.



Nota: Para realizar la Acción del Póquer de Dados, tú y el Brujo que elijas debéis tener al menos 1 de Oro, cada uno.

Aclaraciones del Póquer de Dados

Repetir una tirada: Elige **cualquier cantidad** de dados con los que hayas realizado una tirada y vuelve a tirarlos de nuevo, ¡**debes quedarte** con los nuevos valores!

Jugador Activo: El Jugador que inició la acción (quien está jugando el Turno actual).

Empate de Fulls: Si ambos jugadores obtuvieron fulls, compara los resultados de los grupos de tres. Si sigue habiendo empate, compara los resultados de los grupos de dos.

RESULTADOS

Clasificados de peor a mejor



Pareja: dos dados mostrando el mismo valor.



Dobles Parejas: dos parejas de dados, cada una de ellas con dos dados mostrando el mismo valor.



Trío: tres dados mostrando el mismo valor.



Escalera de Cinco: dados mostrando valores del 1 al 5.



Escalera de Seis: dados mostrando valores del 2 al 6.



Full: una pareja de un valor y un trío de otro.



Póquer: cuatro dados mostrando el mismo valor.



Repóquer: cinco dados mostrando el mismo valor.



FASE II: Combatir/Meditar/Explorar

En cualquier punto de la Fase I, puedes decidir proceder a la Fase II.

Durante la Fase II, **debes** elegir **una** de las siguientes opciones:

- Combatir
- Meditar
- Explorar



Nota: Una vez que hayas elegido una de estas opciones, **no** puedes volver a Mover ni realizar otras Acciones en ese Turno!

Combate

En tu Turno, puedes Combatir **una vez**, ya sea contra otro Brujo o contra un Monstruo.

a) Combatir contra un Brujo

- **Puedes** elegir un Brujo en tu Localización para Combatir contra él. En caso de hacerlo, el Brujo elegido **no puede negarse** a participar.
- **No puedes** Combatir contra un Brujo con el que hayas jugado al Póquer de Dados en este Turno.
- **No puedes** Combatir contra otro Brujo en una Localización de Escuela ni en una Localización con una Ficha de Taberna Cerrada.

«Combatir contra un Brujo» se explica en la pág. 20.

b) Combatir contra un Monstruo

- **Puedes** elegir Combatir contra un Monstruo en tu Localización (marcada por una Ficha de Monstruo).

«Combatir contra un Monstruo» se explica en pág. 21.

[...] y entre los guerreros, los brujos son los mejores. Luchan no solo con espadas, sino también con magia. Esos mutantes, aunque mucho menos versados en las artes de la magia que los magos, aún pueden hacer cosas que la mayoría de los hombres no podrían ni soñar. Y cuando se enfrentan a monstruos, parecen entrar en un estado de frenesí de batalla, convirtiéndose en algo parecido a los propios monstruos.

Crónicas de Benno Kobart, extracto del capítulo XIII, Peligros en el Camino.

Meditar

En vez de elegir Combatir o Explorar, puedes Meditar, aunque solo puedes elegir hacerlo si cumples los tres siguientes requisitos:

- Has alcanzado el espacio más alto (el quinto espacio) en cualquiera de tus marcadores de Atributo.
- La Carta de Trofeo de Atributo correspondiente se encuentra disponible.
- No tienes ya un Trofeo que sea idéntico (**no puedes** tener dos Trofeos iguales).

Para Meditar, realiza lo siguiente, en este orden:

1. Toma la Carta de Trofeo correspondiente de la reserva y colócala bocarriba bajo tu Tablero de Jugador.
2. Sube tu indicador 1 espacio en el marcador de Trofeo y sufre Fatiga (detallada en la pág. 29).
NO realices el paso 2 si esto supone que se desencadene el final de la partida al obtener el «Trofeo Final» con el que consigas la victoria.
3. Procede a la Fase III.



Nota: La partida solo puede terminar a través de un Trofeo obtenido en un Combate. Debido a esto, si Meditas y obtienes el «Trofeo Final» (el que desencadena el final de la partida), no muevas en el marcador de Trofeo ni sufras Fatiga. Aunque sigues obteniendo el Trofeo de la habilidad, la partida no termina.



Nota: Después de alcanzar el Nivel 5 en un Atributo, queda fijo y no puede ser bajado durante el resto de la partida (bajo ningún concepto).

Explorar

En vez de elegir Combatir o Meditar, puedes elegir Explorar. Si lo haces, debes elegir **una** de las dos opciones siguientes para explorar:

- La Ciudad**, en la cual te encuentras actualmente. Explora las calles y edificios, y habla con la gente.
- Las Tierras Salvajes**, las cuales rodean la Ciudad donde te encuentras actualmente. Explora las aldeas, investiga los rastros e interactúa con la fauna del territorio.

Después de elegir una, se deben tomar los siguientes pasos en orden:



Nota: Explorar no tiene requisitos, así que esta opción está siempre disponible para elegir.

- El Jugador a la derecha del Jugador Activo roba una carta del mazo correspondiente (Ciudad o Tierras Salvajes), dependiendo de tu elección.
- Después de robar la carta, el Jugador le lee en voz alta la Introducción y las Opciones al Jugador Activo.
¡No leas ni hables sobre los resultados en este punto!
- El Jugador Activo elige una de las opciones en la carta y, luego, el Jugador que robó la carta lee en voz alta el Resultado de esa elección.
¡No leas ni hables sobre los resultados de la otra elección!

Cartas de Exploración

Las Cartas de Exploración se dividen en 3 secciones:

- La Introducción con 2 Opciones.



Nota: Una Opción puede requerir que el jugador pague una cierta cantidad de Oro. Si al Jugador no le es posible hacer esto, entonces no puede elegir esta Opción.

- Resultado de la Opción A (contiene la historia, el coste y/o el resultado de realizar esa elección).
- Resultado de la Opción B (contiene la historia, el coste y/o el resultado de realizar esa elección).

Introducción con 2 Opciones

Unos guardias te detienen en medio de la calle. «Se os ha visto haciendo uso de hechicería. ¿No sabéis que necesitáis una licencia de El Capitula para eso?».

No mucho después, te encuentras en una mazmorra, donde pasas varias horas en una celda sucia. Cuando un guardia te trae tu comida, estás seguro de que no hay nadie más alrededor aparte de vosotros dos.

A Ataca al guardia e intenta escapar.

B Pide un vaso de agua. Nunca se sabe lo que podría ocurrir mientras te lo traen.



Resultado de la Opción A

A Antes de caer de bruces sobre un cuenco de cereales, el guardia parece sorprenderse por un momento. Encuentras tus espadas, pero no puedes ver tu bolsa por ninguna parte.

Pierdes 2 de Oro y subes 1 en tu nivel de Ataque.

Resultado de la Opción B

B Al poco tiempo, un funcionario de alto rango entra en la prisión. Te mira con desprecio y te informa de que, para él, un brujo y una hechicera pertenecen al mismo tipo de perversidad. Sin embargo, acto seguido admite que los cargos eran falsos y te paga una compensación.

Ganas 2 de Oro.

Aclaraciones de las Cartas de Exploración

- Todos los efectos en las Cartas de Exploración, ya sean positivos o negativos, se refieren y afectan al Jugador Activo.
- Algunas Cartas de Exploración permiten al Jugador Activo robar 1 carta cualquiera de un coste específico entre las Cartas de Acción reveladas y colocarla en su pila de descartes. Si no hay ninguna con ese coste específico en la reserva, el Jugador destapa, una por una, cartas de la parte superior del Mazo de Acciones y añade la primera carta revelada con ese coste a su pila de descartes. El resto de cartas descubiertas se descartan.
- Algunas Cartas de Exploración permiten al Jugador Activo robar 1 Rastro cualquiera. En este caso, elige 1 tipo de Terreno y roba 1 Ficha de la pila de Fichas de Terreno elegida. El Jugador mantiene esta Ficha como Ficha de Rastro.

Resultados

Las Cartas de Exploración pueden proporcionar 2 distintos tipos de Resultado: **Instantáneo** o **Misión**.

a) Resultado Instantáneo

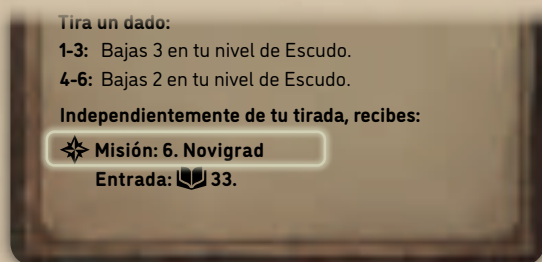
A menos que el resultado contenga la palabra clave **Misión**, los efectos se aplican de forma instantánea.

- Tienes que resolver los efectos de la carta inmediatamente, y luego retirar dicha carta del juego.
- Si no puedes recibir o perder algo en el momento, realizas tanto del efecto como te sea posible.

b) Resultado de Misión

Algunos resultados contienen la palabra clave **Misión**.

- Esta carta es ahora **tu Misión**. Colócala bocarriba a la derecha de tu Tablero de Jugador.
- Las Misiones permanecen al lado de tu Tablero hasta que las **Resuelvas**.
- Si la Misión tiene una Localización específica vinculada a ella, tendrás que moverte allí en el futuro si quieres resolver dicha Misión.

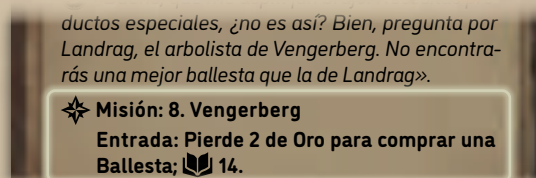


- Si la Misión tiene un Tipo de Terreno vinculado a ella, robas una Ficha de Terreno aleatoria de ese Tipo y la colocas bocarriba sobre la Misión. La Localización representada por la ficha es ahora la Localización de la Misión.
- No hay penalización por ignorar una Misión. Cualquiera que tengas sin resolver se descarta al final de la partida sin efecto alguno.
- No hay límite al número de Misiones que puedes adquirir (y no es necesario resolver una antes de adquirir otra).
- Si necesitas tomar una Ficha de Terreno de un tipo específico y la reserva está vacía, toma cualquier otra Ficha de Terreno aleatoria para determinar la Localización de la Misión.

Resolver una Misión

Los Jugadores resuelven las Misiones que tienen durante la Fase I de cualquiera de sus Turnos.

Para resolver una Misión, debes moverte a la Localización de la Misión (es posible que tengas que pagar un coste adicional).



Resolver una Misión es siempre opcional, incluso si te has movido a la Localización requerida y tienes lo necesario para pagar por ella (si es que hay un coste adicional).

Cuando elijas **resolver una Misión**, realiza lo siguiente en orden:

1. El Jugador a la derecha del Jugador Activo roba, del Mazo de Eventos, la carta numerada que indique la Misión resuelta.
2. El resultado de cada Carta de Evento puede ser distinto, según su tipo:
 - a. Introducción con Opciones.
 - b. Introducción con una Prueba.
 - c. Introducción con un Combate corto.

Con estas cartas, se lee la Introducción (y posiblemente las 2 Opciones) y el Jugador Activo elige una Opción, realiza una Prueba o completa un Combate corto.
 - d. Equipo o Compañero.

El Jugador Activo mantiene estas cartas cerca de su Tablero de Jugador para el resto de la partida (a menos que la carta especifique lo contrario).

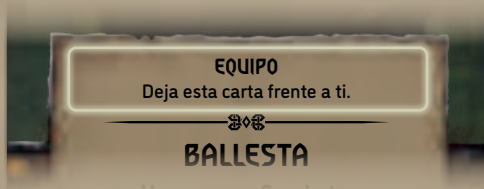
Después de resolver una Misión con una Ficha de Localización, devuelve la ficha a la reserva y retira la Carta de Exploración del juego.

Aclaraciones de las Cartas de Evento

- Las Cartas de Evento están numeradas por el reverso. No lees ninguna otra carta mientras busques la carta requerida.



- El símbolo marca las Cartas de Evento para que, tanto estas cartas como las de Exploración, sean fáciles de distinguir.
- Una Carta de Evento puede proporcionar un efecto Permanente.



- Todos los efectos en las Cartas de Evento, ya sean positivos o negativos, se refieren y afectan al Jugador Activo.

!

Nota: Cuando bajas tu Defensa como resultado de una Carta de Exploración o de Evento, recuerda bajar tu Escudo si es necesario.

[...] Le dije que sus temerarias decisiones nos habían metido en este aprieto. Viajar es instructivo, contestó con insolencia.

Crónicas de Benno Kobart, extracto del capítulo XIII, Peligros en el Camino.

FASE III: Robar y Obtener Cartas

La última fase de tu turno representa el descanso y el entrenamiento. Después de viajar, de encontrarte con nuevos lugares, personas y peligros, es hora de calmar la mente y prepararte para el camino que tienes por delante. Sin embargo, todo Brujo necesita practicar también sus nuevas habilidades mágicas y de lucha.

En esta Fase, el Jugador completa los 3 pasos siguientes en orden:

- Puedes elegir y descartar cualquier número de cartas de tu mano (puedes tener un máximo de 3 cartas al finalizar este paso).
- Roba Cartas de tu Mazo de Acciones hasta tener 3 Cartas en tu mano.
 - Cuando necesites robar una Carta de Acción y tu Mazo de Acciones esté vacío, baraja inmediatamente todas las Cartas de Acción descartadas para crear un nuevo Mazo de Acción, y luego continúa robando con normalidad.
- Elige 1 de las 6 Cartas de Acción reveladas en el Tablero, que añadirás a tu mazo, y paga su coste.

Coste de Cartas de Acción

El número mostrado en la esquina inferior derecha de la carta es el coste que debe pagarse para obtener la carta.

El coste es el número de cartas de tu mano que debes descartar.



Límite de Cartas en Mano

El Límite de Cartas que puedes tener en mano es 7. Si lo alcanzas, y se supone que tienes que robar cartas adicionales, detén el proceso y no robes más (el efecto se pierde).

Dependiendo de la posición de la carta (en la fila de cartas sobre el Tablero), su coste puede cambiar:

- Si la carta se encuentra en el espacio más a la derecha, puedes obtener dicha carta descartando 1 carta menos de lo que pide su coste normal (el coste puede reducirse a 0, pero **nunca** puede bajar más).
- Si la carta se encuentra en uno de los dos espacios más a la izquierda, debes descartar 1 carta adicional para obtenerla.



Cuando tomas una carta nueva en este paso, esta va directamente a tu mano (no tu pila de descartes). Después, desliza cartas hacia la derecha para llenar el espacio vacío. Por último, roba 1 nueva carta y colócala en el espacio vacío más a la izquierda.



Nota: En la pág. 27 se explica cómo obtener una carta nueva después de perder un Combate.

Aclaraciones

- Obtener una carta nueva no es opcional. Debes tomar siempre 1, aunque no quieras hacerlo.
- Cuando pagues por una carta nueva, descarta cartas de tu mano a tu pila de descartes.
- Las cartas con un coste más alto suelen ser más poderosas.



COMBATES

Los brujos están entrenados para combatir Monstruos, pero sus excepcionales habilidades también son útiles cuando han de defender el honor de sus escuelas en una pelea de bar.

Si, como Jugador Activo, te encuentras en la misma Localización que otro Brujo o Monstruo, puedes elegir Combatir en la Fase II de tu Turno, pero no puedes Combatir contra otro Brujo en una Localización de Escuela.

Los Combates contra Monstruos y los Combates entre Brujos tienen reglas en común, las cuales explicamos primero: son las Reglas Generales de Combate. Las reglas únicas para cada tipo de Combate se explican después.

Dicen que cada uno de ellos lleva dos espadas: plata para monstruos y acero para personas. He conocido a brujos que sacaban esta última con reticencia y he conocido a brujos que rara vez la dejaban envainada.

Crónicas de Benno Kobart, extracto del capítulo XVI, ¿Qué es un Brujo?

REGLAS GENERALES DE COMBATE

Se aplican **tanto en los Combates entre Brujos, como en los Combates contra Monstruos.**

Independientemente de si eres el **Jugador Activo** (el Brujo Atacante) o el **Brujo Defensor**, debes mantener las cartas que tienes en mano (**no** descartes ninguna). **No** robes cartas adicionales al comienzo de un Combate, a menos que otra regla lo indique expresamente.

Para crear tu **Mazo de Vida**, realiza lo siguiente:

Junta tu Mazo de Acciones con tus Cartas de Acción descartadas y barájalo todo. Coloca las cartas cerca creando un mazo bocabajo, el cual será tu Mazo de Vida.

Mazo de Vida y Quedar Noqueado

Las cartas en este mazo representan tu **Vida restante**. Una vez que tu Mazo de Vida se quede sin cartas y descartes/juegues la última carta de tu mano, quedas **Noqueado**, y el oponente gana inmediatamente el Combate!

Cuando ambos oponentes pierden su última carta en el mismo Turno de Combate, el Jugador que jugó la carta (o cartas) que condujo a esa situación **no se considera Noqueado** y es el ganador.

Aun cuando quedes Noqueado por un Monstruo, puedes obtener una recompensa por Ahuyentar al Monstruo (explicado en la pág. 26).

[...] Ver a uno de ellos luchando contra un monstruo es un festín para los ojos, ¡pero ver a dos brujos baténdose en un duelo es todo un espectáculo! El más grandioso que vi ocurrió en Vengerberg. Uno de los brujos era un Lobo, mientras que el otro debía de haber sido un Gato, por su gracia felina y su velocidad. Uno saltó a la yugular del otro desde el momento en que salieron las noticias sobre un contrato, y luego se pusieron a combatir en una taberna... ¡qué espectáculo! Ninguno de los que lo vio lo olvidará jamás. El único que parecía triste era el tabernero, justo después de que partieran una larga mesa en dos.

Crónicas de Benno Kobart, extracto del capítulo XVI, ¿Qué es un Brujo?

REGLAS DE COMBATE ENTRE BRUJOS

- Ambos Brujos se preparan para combatir tal y como se describe en la Reglas Generales de Combate.
- Ambos Brujos involucrados en el Combate toman un Turno cada vez, alternándose el uno con el otro, comenzando por el **Jugador Atacante** (que toma el **primer Turno**).
- El Combate termina inmediatamente cuando un Brujo es **Noqueado** (como se explica en las reglas generales).
- Después de un Combate entre Brujos, coloca la **Ficha de Taberna Cerrada** sobre la Localización. Un Jugador no puede atacar a otro Jugador en una Localización con esa Ficha, la cual permanece en dicha Localización y solo se mueve de allí cuando tenga lugar otro Combate entre Brujos en otro sitio.



Realizar una Apuesta

De forma adicional, **antes de un Combate entre (solamente) Brujos**, los Espectadores pueden Realizar una Apuesta. Cada Jugador que **no** participe en el Combate, puede colocar **una Apuesta**.

Para realizar una Apuesta, toma 1 Oro (de tu reserva) y colócalo en **uno** de los **espacios** de la parte superior derecha de tu Tablero de Jugador.



Si lo colocas en este espacio, apuestas a que va a ganar el **Brujo Atacante** (el Jugador Activo).



Si lo colocas en este espacio, apuestas a que va a ganar el **Brujo Defensor** (el Jugador no Activo).

Aclaraciones de Apuestas

- Para realizar y colocar una Apuesta, **no** es necesario que tu miniatura se encuentre en la Localización donde tiene lugar el Combate.
- Colocar una Apuesta es **siempre opcional**.
- En partidas de 2 Jugadores, no se pueden realizar Apuestas.
- Los Jugadores colocan Apuestas contra la «banca», no contra los otros Brujos.
- Los Jugadores no pueden Apostar más de 1 Oro.

REGLAS DE COMBATE CONTRA MONSTRUOS



- El Jugador a la derecha del Jugador Activo será el Jugador que controle al Monstruo.
- Antes del Combate, el Jugador que controle al Monstruo lee, en voz alta, la descripción de la Habilidad Especial de dicho Monstruo (la descripción indica cuando se debe usar la Habilidad Especial).



- Antes del Combate, el Jugador que controle al Monstruo crea su Reserva de Vida. Ese Jugador roba, de la parte superior del Mazo de Combate de Monstruo, un número de cartas de Combate de Monstruo **igual** a los **Puntos de Vida** mostrados en la Carta de Monstruo. El jugador mezcla las cartas robadas para formar la Reserva de Vida del Monstruo.
- Si el Monstruo recibe Daño, el Jugador que controle al Monstruo descarta, de la Reserva de Vida del Monstruo, tantas cartas como Daño sufrido.
- Cuando el Monstruo toma su Turno, el Jugador que controle al Monstruo robará una sola carta de la parte superior de su Reserva de Vida (consulta la pág. 25 para más detalles).
- Cualquier Jugador puede contar el número de cartas en la Reserva de Vida del Monstruo, sin mirarlas y sin cambiar el orden.
- Si el Jugador Activo tiene una **Ficha de Rastro de Monstruo** para ese Monstruo, dicho Jugador toma el primer Turno durante este Combate; de lo contrario, el Monstruo toma el primer Turno.
- El Brujo y el Monstruo tomarán Turnos de Combate alternándose, hasta que el Brujo quede Noqueado o el Monstruo sea Derrotado.

TURNO DE COMBATE DEL BRUJO



Cada Turno representa solo unos segundos del Combate. El Brujo puede beber Pociones, utilizar las Especialidades que ha aprendido y, lo más importante, atacar a su oponente. La Creación de Combos de Cartas representa la elegancia de un Brujo a la hora de combatir: el cómo combina las esquivas adecuadas, los sellos mágicos y el dominio de la espada. El Brujo se mueve constantemente para evadir ataques e intenta aprovechar la inercia de sus ataques al máximo.

El Turno de Combate del Brujo se divide en **4 Pasos**, que se resuelven en el orden siguiente:

1. Usar Pociones, Especialidades y Efectos

Pociones:

Puedes usar una o más Pociones, **hasta tu límite**. El **Nivel de Atributo de Alquimia** muestra el límite de Pociones que puedes usar en **total** durante todo el Combate.

- ✱ **Límite de Pociones:** Puedes tener hasta **4 Pociones** al mismo tiempo, independientemente de tu nivel de Alquimia.



Para hacer un seguimiento del número de Pociones que consumes en este Combate, voltéalas bocabajo después de usarlas y mantenlas cerca de ti, descartándolas una vez termine el Combate.

Especialidad de Brujo:

Puedes usar tu Especialidad de Brujo siguiendo la descripción del Tablero de Jugador y la pág. 34 de este reglamento.

Efectos de Carta:

Puedes usar cartas (Equipo, Trofeos, etc.) para realizar su Efecto.



Aclaraciones de Pociones, Especialidades y Efectos

- Puedes usar cualquier efecto durante este paso, a menos que indique expresamente que debe ser usado en otro momento.
- A menos que la descripción de una Carta o Habilidad especifique lo contrario, puedes usar Pociones, Especialidades y Efectos cualquier número de veces y en cualquier orden.
- Usar cualquiera de estas es siempre opcional.
- Todos estos efectos cuentan para tu Ataque y pueden desencadenar otros efectos que se aplican como resultado de tu Ataque.

2. Jugar un Combo de cartas

Juega 1 o más cartas de tu mano **conectadas** para formar un **Combo**.

Para formar un Combo, haz lo siguiente:

1. Coloca cualquier carta bocarriba frente a ti.
2. Coloca otra carta **conectada** (encima):
 - El **color** de la carta **debe coincidir** con 1 de los **Colores de la Extensión de Combo** de la carta de debajo.



- Puedes repetir el paso 2 cualquier número de veces, hasta que:
 - Te quedes sin cartas, o
 - No puedas realizar otra conexión legal.
- 3. Después de realizar un Combo de al menos 1 carta, puedes proceder a **Resolver un Combo de cartas**.



Nota: El color de la carta solo necesita coincidir con un color de la Extensión de Combo de la carta que se encuentra **justo debajo** (lo cual es relevante solo cuando se realice un Combo compuesto de 3 o más cartas).

Todos los efectos en la carta jugada y en las Extensiones de Combo que ese Jugador usó se resuelven en los siguientes pasos.

Los efectos se resuelven solo cuando el Jugador termine de jugar su Combo de Cartas.

Detalles de Carta:

Cada carta tiene un color, y la mayoría tienen **Extensiones de Combo** que les permiten crear Combos con otras cartas.

Aclaraciones de Combos de Cartas

- 1 carta se considera un Combo, incluso si se trata de un Combo de solo 1 Carta.
- Si tienes cartas en tu mano, debes jugar un combo de al menos 1 carta. Sin embargo, no estás obligado a jugar todas tus cartas, incluso en el caso de que te sea posible jugar un Combo más grande.
- La carta conectada (de encima) debe coincidir con solo 1 Extensión de Combo. Las Extensiones restantes y sus efectos se ignoran.



3. Resolver un Combo de cartas

a) Infligir Daño

Suma todos los **Símbolos de Daño visibles** en las cartas de tu Combo. **Tu oponente Sufre una cantidad de Daño** igual a esta suma.

El Jugador inflige 3 Daños a su oponente.

No hay una Carta conectada a la Extensión de la Carta de Bloqueo, así que el Efecto de la Extensión Amarilla no se aplica.



Cuando combatas contra un **Monstruo**:

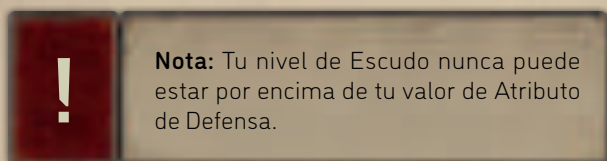
- Por cada punto de Daño que sufra el Monstruo, **descarta 1 carta** de la parte superior de la **Reserva de Vida del Monstruo**.

Cuando combatas contra un **Brujo**, el Daño se aplica siempre en este orden: **Escudo, mazo, y luego mano**, según se indica a continuación:

- Por **cada Daño** recibido, el Jugador baja su **nivel de Escudo**.
- **Si su nivel de Escudo es 0** y sigue habiendo exceso de Daño, el Jugador descarta 1 carta de la parte superior de su mazo por cada Daño excedido.
- **Si no le quedan cartas en su mazo** y sigue habiendo exceso de Daño, el Jugador descarta 1 carta de su mano a su elección por cada Daño excedido.
- **Si no le quedan cartas en la mano**, el Jugador es **Noqueado inmediatamente** y el oponente gana el Combate.

b) Subir el nivel de Escudo

Después de que se haya recibido todo el Daño, suma todos los símbolos de **Escudo** visibles en tu Combo y sube tu nivel de Escudo tantas veces como esa suma.



Hay 3 Símbolos de Escudo en el Combo del Jugador: su nivel de Escudo actual es 1, así que lo sube en 2 hasta el nivel 3, pero no al nivel 4, pues su nivel de Defensa es 3.

c) Realizar Efectos Especiales

Después de subir tu nivel de Escudo, puedes realizar ahora los Efectos especiales en tu Combo (si los hay):



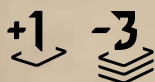
Roba la carta superior de la pila de descartes.

El Jugador toma la carta superior de su pila de descartes y la añade a su mano. Las cartas usadas en el Combo de este Turno no forman parte aún de la pila de descartes.



Devuelve esta carta a tu mano.

El Jugador toma esta carta y la añade a su mano de nuevo. Las demás Cartas usadas en el combo (si las hay) se van a la pila de descartes.



Roba más o menos cartas

Las Cartas con este Efecto se resuelven durante el Paso 4 del Turno de Combate.

Efectos de Extensiones de Combo: Algunas Extensiones de Combo tienen efectos especiales. Resuélvelos solo si la Extensión de Combo se usa para extender este Combo.

4. Reponer tu Mano

Después de cada Turno de Combate, los Jugadores reponen sus manos siguiendo los pasos de abajo:

- Se parte de un número básico de cartas igual al valor de Atributo de Ataque.

- Añade o sustrae al número básico los modificadores de los Combos que se jugaron durante este turno.
- Modifica el resultado de nuevo al aplicar cartas especiales u otros efectos.

El resultado final es el número de cartas que robas.

Si el resultado del valor de tu Atributo de Ataque es 0 (o menos), **robas 0 cartas** (cualquier valor por debajo de 0 es ignorado y no tiene efecto adicional).

Si las cartas de tu mazo se agotan, **no** barajes tu pila de descartes **ni** robes más cartas.

Después de robar cartas, coloca todas las cartas de tu Combo de Cartas en tu pila de descartes (con la carta que empezó el Combo abajo del todo).

El **Límite de Cartas en Mano es 7**. Si lo alcanzas, y se supone que tienes que robar más cartas adicionales, **no** robes más. El efecto se **pierde**.



El nivel de Ataque del Jugador es 2 y hay un modificador +2 en su Combo. Han usado una Poción que les indica que roben 1 carta menos.

$2+2-1=3$, así que el Jugador roba 3 cartas.

TURNO DE COMBATE DEL MONSTRUO



En el Turno de Combate del Monstruo, los demás Jugadores se turnarán para decidir el Tipo de Ataque que hará.

En su primer Turno de Combate, el Jugador que controle al Monstruo elegirá el Tipo de Ataque. Ese Jugador dice, en voz alta, si el Monstruo va a **Embestir** o **Morder**. Después, la carta superior de la Reserva de Vida del Monstruo se revela y se aplica su efecto.



- **Embestida**



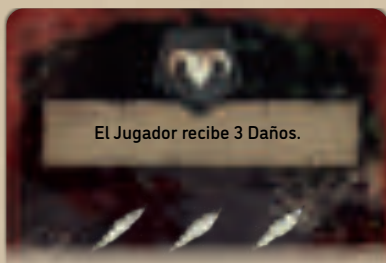
- **Mordisco**

En todos los futuros Turnos de Combate del Monstruo, los Jugadores elegirán el Tipo de Ataque de forma secuencial (en sentido horario, excluyendo al Jugador Activo), pero el Jugador que controla al Monstruo seguirá siendo el mismo.

Efectos de Ataque de Monstruo:

- **Daño**

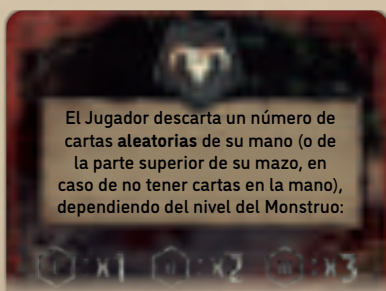
Infligir Daño a un Brujo se explica arriba (consulta la pág. 23).



- **Descartar cartas aleatorias de la mano**

El Jugador Activo baraja las cartas de su mano y el Jugador que controla al Monstruo elige aleatoriamente 1/2/3 cartas (según el Nivel del Monstruo), las cuales van a la pila de descartes.

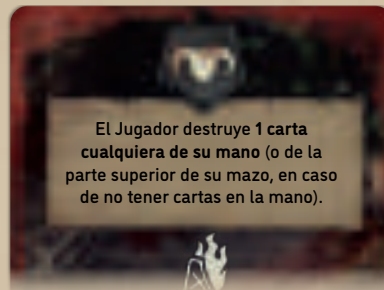
Si el Jugador no tiene el número requerido de cartas en su mano, dicho Jugador descarta toda su mano, y luego procede a descartar todas las cartas restantes de la parte superior de su mazo.



- **Destruir una carta elegida de la mano**

El Jugador Activo elige 1 carta de su mano y la destruye. Esa carta es retirada del juego de forma permanente.

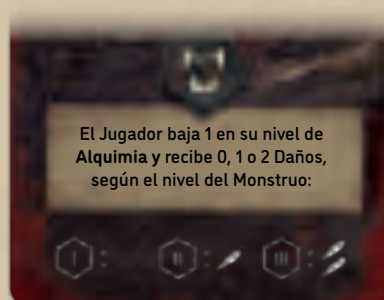
Si el Jugador no tiene cartas en la mano, la carta superior de su mazo es revelada y destruida.



- **Bajar un nivel de Atributo**

El Jugador Activo mueve el cubo en el marcador correspondiente de su Tablero de Jugador.

El Atributo no puede bajar de 1.



FINAL DE COMBATE Y RESULTADOS



El Combate termina cuando el Mazo de Reserva de Vida de un Brujo o Monstruo es reducido a 0 (se queda sin cartas). Después, el bando contrario a ese Brujo/Monstruo (que aún conserve Vida) es declarado ganador del Combate.

Esto puede ocurrir, por recibir Daño o porque un oponente juega sus últimas cartas y, aun después de resolverlas, el oponente sigue teniendo 1 o más cartas en su mano/mazo.

RESULTADOS DE COMBATE CONTRA MONSTRUOS



Los Combates contra Monstruos pueden acabar de tres formas distintas:

1. El Jugador **Derrota al Monstruo**, como se explicó antes.
2. El Jugador **Ahuyenta al Monstruo**. Esto ocurre cuando el Jugador es Noqueado, pero el Monstruo tiene 0 o 1 cartas restantes en su Reserva de Vida.
3. El Jugador **es Derrotado**. Ocurre cuando el Jugador es Noqueado y el Monstruo tiene 2 o más cartas restantes en su Reserva de Vida.

Derrotar al Monstruo

1. Cuando Derrotas a un Monstruo, tomas la Carta de Monstruo y obtienes 2 de Oro.
2. Voltea la carta y lee la descripción de Combate (puedes leerla en voz alta).
3. Sube 1 en el Marcador de Trofeo y sufre Fatiga (detallada en la pág. 29).
4. Desliza la Carta de Monstruo bajo tu Tablero de Jugador, de forma que la habilidad del Trofeo quede visible.

Después de que un Monstruo es derrotado, se **Engendra un nuevo Monstruo**, realizando los siguientes pasos:

1. Roba una Ficha de Monstruo aleatoria que sea de **1 nivel más alto** que el Monstruo recientemente Derrotado. Por ejemplo: Si un Monstruo de Nivel II fue Derrotado, robas aleatoriamente un Monstruo de Nivel III.
 - **Si un Monstruo de Nivel III es Derrotado:** Roba otro Monstruo de Nivel III en vez de lo indicado arriba.
 - **Si te quedas sin Fichas de Monstruo de un nivel determinado, crea una nueva pila con los Monstruos Ahuyentados de ese nivel.**
2. La Ficha de Localización vinculada al Monstruo Derrotado, las Fichas de Rastro y las Misiones de Rastro correspondientes de todos los jugadores son descartadas bocabajo en sus respectivas reservas, y después barajadas (las Fichas de Localización sobre Cartas de Misión **no** se descartan).
3. Roba una Ficha de Localización del mismo tipo de Terreno que el del Monstruo Derrotado y colócala en la sección de Monstruo vacía del Tablero de Juego.
4. Coloca la Ficha de Monstruo (que fue robada durante el paso 1) cerca de la Localización en el Tablero de Juego (que corresponde a la Ficha de Localización robada en el paso 3).

5. Coloca la Carta de Monstruo correspondiente en la sección de Monstruo del Tablero de Juego.

Cambios de Mecánica en Partidas de 4/5 jugadores

La Pila Adicional de Fichas de Monstruo

Si hay una Ficha de Monstruo de Nivel I disponible en esta pila, cuando un Monstruo sea Derrotado de forma habitual durante la partida (**no** Ahuyentado), coloca la ficha superior de esta pila en el juego (**en vez** de colocar un Monstruo de Nivel II, como se haría normalmente).

Cuando la pila adicional quede vacía, continúa jugando la partida y colocando nuevos Monstruos de forma habitual.

Ahuyentar al Monstruo

Si eres Noqueado durante un Combate, pero consigues reducir la Reserva de Vida del Monstruo a 1 o 0, **Ahuyentas al Monstruo**. Cuando esto ocurra, realiza los siguientes pasos:

1. **Gana 2 de Oro.**
2. **Descarta** la Carta de Monstruo y la Ficha de Monstruo.
3. **Añade una Carta de Acción de coste 0** a tu mano (explicado más adelante).

Sigue los pasos de **Engendra un nuevo Monstruo** explicados anteriormente, con un cambio.

Roba el nuevo Monstruo del mismo nivel que el Monstruo que has Ahuyentado. Si te quedas sin Fichas de Monstruo de un nivel específico, crea una nueva pila de Monstruos Huidos de ese nivel.

Derrota Absoluta

Si eres Noqueado durante un Combate y no has conseguido reducir la Reserva de Vida del Monstruo a 1 o 0, sufres una **Derrota Absoluta**. Cuando esto ocurra, realiza los siguientes pasos:

1. **Toma 1** Ficha de Rastro que corresponda con el Terreno del Monstruo (si es que el Jugador no tiene ya una).
2. **Añade una Carta de Acción de coste 0** a tu pila de descartes.
3. **Modificación: Únicamente** durante **este Turno**, solo puedes robar **hasta 2** cartas durante la Fase III de tu Turno (consulta la pág. 18).

La siguiente vez que un Brujo **cualquiera** intente combatir contra ese Monstruo, empezará de nuevo con la **Reserva de Vida llena**. Descansó y sanó desde el último encuentro. Independientemente del resultado del Combate, realiza los siguientes pasos:

1. Baraja todas las Cartas de Combate de Monstruo entre sí para formar un nuevo mazo.
2. **Baraja** las Cartas de Acción en tu **mazo, pila de descartes y mano** todas juntas para formar un nuevo mazo. Luego, procede a la Fase III de tu Turno (consulta la pág. 18).
3. Sube tu nivel de Escudo hasta tu nivel de Defensa.

Añade una Carta de Acción de coste 0

Cuando Ahuyentas al Monstruo o el Monstruo te Derrota, estás obligado a **añadir una Carta de Acción de coste 0 a tu mano**. En cualquier caso, realiza los siguientes pasos de forma exacta (a menos que algo especifique expresamente lo contrario):

1. **Toma una Carta de Acción cualquiera** de la reserva revelada que tenga un **coste de 0** (ignora el modificador del Tablero de Juego).
2. **Colócala** en tu pila de descartes.
3. **Repón** la reserva de Cartas de Acción como se hace habitualmente (consulta la pág. 19).

Si no hay cartas de **coste 0** en el Despliegue de Cartas de Acción, **ignora** los pasos 1, 2 y 3. En vez de lo de arriba, **en su lugar** realiza los siguientes pasos (en orden):

1. **Revela** cartas (una a una) de la parte superior del **Mazo de Acciones común** hasta que se revele una carta de coste 0.
2. **Coloca** esa carta en tu pila de descartes.
3. **Coloca** las cartas restantes que fueron reveladas (si las hay) en una **pila de descartes común** al lado del Tablero de Juego.

RESULTADOS DE COMBATE ENTRE BRUJOS



El Combate de Brujos puede acabar de dos formas distintas:

1. **El Jugador Atacante (Activo) obtuvo la victoria:**
 - El Jugador Atacante (Activo) obtiene un Trofeo y Oro.
 - El Jugador Defensor (no Activo) añade a su pila de descartes una Carta de Acción de coste 0, baraja su mazo y roba 3 cartas.

2. El Jugador Defensor (no Activo) obtuvo la victoria:

- El Jugador Defensor (no Activo) gana Oro, baraja su mazo y roba 4 cartas.
- El Jugador Atacante (Activo) añade una Carta de Acción de coste 0 a su pila de descartes y roba una carta menos durante la Fase III.

Los gobernantes y los ayuntamientos de todo el continente están otorgando privilegios y monopolios como si de un concurso se tratase, recaudando, además, impuestos de importación para regular los mercados de acuerdo con sus propios intereses. Y los comerciantes, como era de esperar, están compitiendo para encontrar formas de torcer las reglas y salir adelante. Con lo fácil que es ir y arreglar las cosas a puñetazos, como hacen los brujos... supongo que a algunas personas sencillamente les encanta la burocracia.

Crónicas de Benno Kobart, extracto del capítulo VII, Política y Camarillas.

Obtener un Trofeo

Si el **Jugador Activo** (que inició el Combate) obtuvo la victoria, realiza los siguientes pasos:

Si ya tienes un Trofeo de ese Brujo (porque ya Combatiste anteriormente contra él y ganaste), ignora los pasos de abajo.

1. **Toma 1 Trofeo de Brujo** que pertenezca al Brujo Derrotado. Estos Trofeos se guardan bajo la parte superior del Tablero de Jugador.
2. Voltea la carta y lee la descripción de Combate (puedes leerla en voz alta).
3. Sube 1 en el Marcador de Trofeo y sufre Fatiga (detallada en la pág. 29).
4. Desliza el Trofeo bajo tu Tablero de Jugador, de forma que la habilidad del Trofeo quede visible.

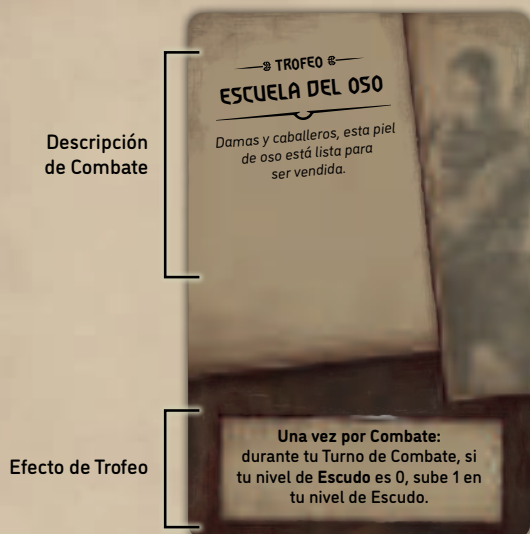
Por Ejemplo: Si un Brujo Lobo comenzó y ganó un combate contra un Brujo Oso, el Brujo Lobo toma un Trofeo de Brujo Oso de su reserva. El Brujo Oso no pierde ningún trofeo de los que ganó anteriormente.

Aclaraciones de Trofeos

- **Límite de Trofeos:** Cada Jugador puede tener, como máximo, **1 Trofeo** de cada una de las otras Escuelas de Brujos.
- Si el Defensor gana el Combate, este no gana un Trofeo de su oponente.

Descripción de Trofeo de Brujo:

En la parte de arriba, tienes la Descripción de Combate; en la parte de abajo, se describe el Efecto del Trofeo.



Ganar Oro

El Brujo que obtuvo la victoria en el Combate gana Oro basándose en la Reputación de su oponente. La cantidad de Oro que gana el Jugador (1, 2 o 3) se muestra en el Marcador de Trofeo al lado de la posición del oponente.



Añadir una Carta de Acción de coste 0

El Brujo **Perdedor** añade una Carta de Acción de coste 0 a su pila de descartes, tal y como se explica en la página anterior.

Formar un nuevo mazo

Independientemente del resultado, cada uno de los dos Brujos realiza lo siguiente: **suben su nivel de Escudo** hasta su nivel de Defensa, **barajan** juntas todas las Cartas de Acción que se encuentran en su **mazo**, **pila de descartes y mano** para formar un nuevo mazo.

Después de hacerlo, ambos Jugadores robarán cartas basándose en su rendimiento durante el Combate, tal y como se detalla a continuación:

- El **Jugador no Activo** no procede a la Fase III como hace el Jugador Activo. En vez de eso,

roba un número determinado de cartas después del Combate:

- Si el Jugador no Activo **Ganó**: Roba inmediatamente hasta 4 cartas.
 - Si el Jugador no Activo **Perdió**: Roba inmediatamente 3 cartas (en vez de 4).
- El **Jugador Activo** procede a la Fase III de su Turno. Sin embargo, el número de cartas que roba puede verse afectado:
 - Si el Jugador Activo **Ganó**: Roba el número habitual de cartas (hasta 3) durante la Fase 3.
 - Si el Jugador Activo **Perdió**: Solo puede robar 2 cartas en vez de 3 durante la Fase III (únicamente durante este Turno).

Resolver Apuestas

Si no se hicieron Apuestas, puedes ignorar esta sección.

Después del Combate entre Brujos, si se hicieron Apuestas, realiza lo siguiente:

- Si un Jugador colocó una Apuesta sobre el Brujo que perdió: mueve su Oro apostado a la Reserva Común.
- Si un Jugador colocó una Apuesta sobre el Brujo que ganó: no solo recupera su Oro apostado, sino que además gana la misma cantidad de Oro que el ganador del Combate.

A medida que pasa el tiempo, los Brujos obtienen más reconocimiento, y las apuestas, así como las recompensas por combates, crecen.

[...] el hijo del prefecto, Olgierd, se levantó e hizo un gesto para pedir silencio, y luego procedió a hablar, con palabras floridas, sobre esa vez que fue al bosque el año pasado para emboscar a la bestia que había estado aterrorizando la zona. Estaba a mitad de nombrar todas las tierras que debía recibir por deshacerse del problema, cuando un brujo entró en la taberna, cubierto de sangre y portando la cabeza de un wyverno. El muchacho primero se puso pálido, luego morado, abrió la boca como un pez fuera del agua y, por último, salió corriendo, para no volver a ser visto de nuevo esa noche. Supongo que algunas personas son todo pura charlatanería, mientras que otros son todo pura acción.

Crónicas de Benno Kobart, extracto del capítulo VII, Política y Camarillas.

OBTENER TROFEOS Y FATIGA



Hay 3 formas de obtener un Trofeo:

- **Meditar** (consulta la pág. 15).
- Comenzar y ganar un **Combate** contra otro **Brujo** (consulta la pág. 20).
- Ganar un **Combate** contra un **Monstruo** (mira la pág. 21).

Independientemente de cómo ganes un Trofeo, realiza los siguientes pasos:

1. **Lee**, en voz alta, el texto en la parte superior.
2. **Avanza 1** espacio en el Marcador de Trofeo.

Si alcanzas el último espacio, ¡**ganas inmediatamente la partida!** (Consulta Excepción por Meditación a continuación).

Excepción por Meditación

La partida puede terminar solo a través de un Trofeo obtenido en un **Combate**. Debido a esto, si Meditas y obtienes el que sería tu **Trofeo Final** (el que desencadena el final de la partida):

- **No** muevas en el Marcador de Trofeo.
- **No** sufras Fatiga.

Aunque recibes el Trofeo por tu habilidad, la partida no termina.

3. **Sufre** Fatiga:

La Fatiga representa la mella que dejan los combates y los viajes largos a la salud del Brujo.

Destruye tantas cartas como **tu valor de Fatiga**, tal y como se muestra en tu posición actual en el Marcador de Trofeo.

Para hacerlo: Busca entre **todas** tus Cartas de Acción (en tu mazo, mano y pila de descartes) y **Destruye** el número requerido de cartas. Luego, baraja todas tus Cartas de Acción restantes para formar un mazo.

4. Por último, desliza la Carta de Trofeo en el espacio especial de tu Tablero de Jugador.

Las Cartas de Trofeo se colocan siempre con su Efecto de Trofeo **visible** para todos los Jugadores.

Valor de Fatiga

Lo determina tu **posición actual en el Marcador de Trofeo**.

Por ejemplo: Después de obtener el primer Trofeo, la Fatiga es 1, tal y como se indica en el Marcador de Trofeo.



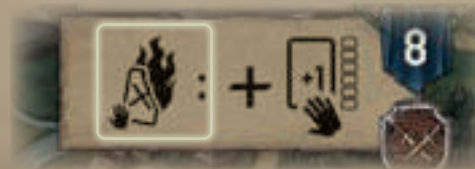
Destruir



No es lo mismo que descartar. Cuando Destruyes una carta, la retiras del juego para el resto de la partida (se devuelve a la caja, para no volver a ser vista durante esta aventura).

Puedes destruir múltiples cartas del mismo tipo, o todas de tipos distintos. Lo único que se necesita es que Destruyas la cantidad requerida (no puedes Destruir más ni menos cantidad de la requerida).

Salvo que un efecto especifique lo contrario, puedes retirar una carta de tu mano, mazo o pila de descartes.



VICTORIA



Una vez que un Jugador alcance el espacio más alto en el Marcador de Trofeo, ¡ese Jugador gana inmediatamente la partida!

Recuerda: La partida **no puede** terminar después de la **Meditación**.

TURNO DE JUGADOR COMPLETO **EJEMPLO PARTIDA 2 JUGADORES**

FASE I – Movimiento y Acciones

El Jugador es un Brujo de la Escuela del Oso y su nivel es 2 (Ataque 3, Defensa 2, Alquimia 2 y Especialidad 3). Tiene 4 de Oro, una Poción de Ventisca, y una Ficha de Rastro para un Monstruo que ocupe una Localización de Montaña.



El Jugador comienza su turno con 4 cartas en su mano.



El Jugador comienza su Turno en Vengerberg. Ya que no puede realizar una Acción de Localización aquí, la primera acción en esta Fase tiene que ser de Movimiento. Para ello, juega una carta con un Símbolo de Terreno de Agua de su mano y se mueve a Ban Ard.



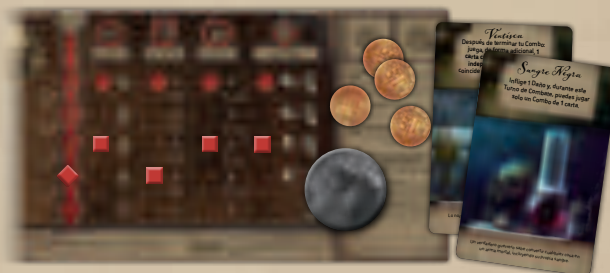
El nivel de Alquimia del Jugador es igual a su nivel de personaje, así que puede realizar la Acción de Localización de Ban Ard y subir su nivel de Alquimia en 1.



El Jugador mueve su indicador (que corresponde al nivel de Alquimia) al espacio de Nivel 3 y roba 1 Carta de Poción (Sangre negra), que mantiene bocarriba al lado de su Tablero de Jugador.



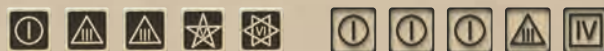
El Jugador tiene 2 Pociones ahora: Ventisca (del Turno anterior) y Sangre negra (la cual acaba de robar).



El Jugador juega una carta con un Símbolo de Terreno de Montaña de su mano para mover a Kaer Morhen. Puede realizar una Acción con otro Brujo en su Localización actual, así que decide jugar un Póquer de Dados.



Ambos Jugadores involucrados en el Póquer colocan (cada uno) 1 de sus Oros en una pila, creando la Reserva de Póquer. Después, se añade 1 Oro de la banca, lo que significa que ahora hay 3 de Oro en la Reserva. Ambos Jugadores toman, cada uno, un set de 5 dados y realizan una tirada simultáneamente.



Jugador Activo

Jugador no Activo

Puesto que el Jugador no Activo puede repetir una tirada ahora, decide volver a tirar 2 dados. Sus resultados son:



El Jugador Activo vuelve a tirar 3 dados, obteniendo:



El Full del Jugador no Activo es mejor que las dobles parejas del Jugador Activo. El Jugador no Activo gana y obtiene el Oro de la Reserva de Póquer.

El Jugador continúa su Turno y realiza la Acción de Localización de Kaer Morhen para entrenar uno de sus Atributos.



Ya que no se encuentra en su propia Escuela, puede pagar Oro para subir su Ataque, Defensa o Alquimia. El Jugador paga 3 de Oro para subir su nivel de Defensa en 1 **1**, por lo que sube también su nivel de Escudo **2**. Su nivel de Escudo máximo es 3 ahora.

Dado que los 4 indicadores de Atributo del Jugador han subido a 3, dicho Jugador sube su nivel de personaje a 3 **3**.



Después de Subir de Nivel, el Jugador roba inmediatamente 1 carta de su Mazo de Acciones.

El Jugador juega una carta con un Símbolo de Terreno Comodín de su Mano para mover a Hengfors. Aunque hay un Monstruo en esa Localización, el Jugador no está obligado a Combatirlo.



El Jugador realiza la Acción de Localización de Hengfors.



El Jugador obtiene 1 de Oro y, además, puede obtener también una Misión de Rastreo. Tiene ya una Ficha de Rastro para un Monstruo que ocupe una Localización de Montaña, así que decide obtener una Misión de Rastreo para una Localización de Agua.

El Jugador obtiene una Ficha aleatoria de Localización de Agua y la coloca bocarriba (mostrando el nombre de la Localización) en su Tablero de Jugador. Después, el Jugador coloca 1 Oro sobre esa Ficha.



El Jugador todavía tiene 2 cartas en su mano. En este momento decide pasar a la Fase II de su Turno. En ella escoge Combatir el Monstruo, un Arquespor.

FASE II – Combate

La Habilidad Especial del Arquespor fuerza al Jugador a descartar 1 Poción sin usar antes de iniciar el Combate.



El Jugador descarta la Poción de Sangre negra. El Jugador no Activo crea la Reserva de Vida del Arquespor, formada por 12 Cartas de Combate de Monstruo.

El Jugador Activo junta su Mazo de Acciones con sus Cartas de Acción descartadas y lo baraja todo, colocándolo cerca como un mazo bocabajo, y así creando su Reserva de Vida (las 2 cartas que tiene en su mano no se barajan).

El Jugador tiene una Ficha de Rastro para el Monstruo que ocupe una Localización de Montaña, así que comienza su Turno de Combate primero. Puede jugar un Combo de 2 cartas de su mano.



1. Primero, el Jugador suma todos los Símbolos de Daño visibles y activados (3). El Jugador que controla al Monstruo descarta esta cantidad de cartas de la Reserva de Vida del Monstruo, colocándolas (bocarriba) al lado del Mazo.
2. Ahora, ya que no hay símbolos de Escudo en este Combo, el Jugador Activo revisa y suma el valor de los modificadores de las Cartas en su Combo. La suma es 0, así que roba 3 cartas, acorde con su nivel de Ataque.

Después de robar cartas, el Jugador coloca todas las cartas de su Combo en su pila de descartes.

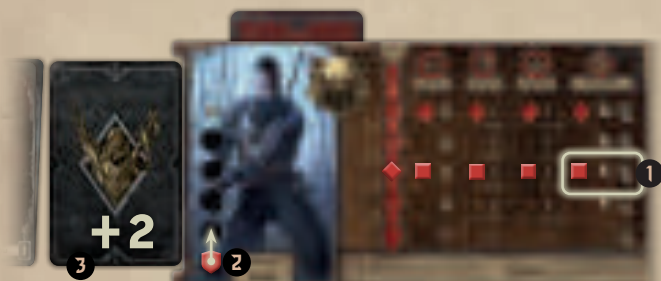
Ahora es el Turno del Monstruo. El Jugador que controla al Monstruo elige el Tipo de Ataque: Embestida o Mordisco. Elige el Mordisco y revela la carta superior del Mazo del Monstruo.



El Jugador Activo recibe 5 Daños: primero **1**, baja su nivel de Escudo a 0. Ya que le quedan 0 Escudos, tiene que **2** descartar 2 cartas de la parte superior de su mazo.



Ahora, es el Turno del Jugador (de nuevo): su nivel de Escudo es 0, así que usa **1** la Especialidad de la Escuela del Oso **2**, sube su nivel de Escudo en 1 y **3** roba 2 cartas de la parte superior de su mazo.



El Jugador tiene 5 cartas en su mano.

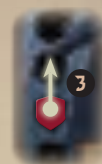


El Jugador usa la Poción de Ventisca y la voltea bocarriba, dejándola al lado de su Tablero de Jugador. Después, juega un Combo de 3 cartas y, gracias al Efecto de la Poción, 1 carta adicional (ignorando las extensiones).



Primero, **1** el Jugador suma todos los Símbolos de Daño visibles y activados (5). El Jugador que controla al Monstruo descarta esta cantidad de cartas de la Reserva de Vida del Monstruo, colocándolas (bocarriba) al lado del Mazo.

El Jugador Activo **2** suma todos los Símbolos de Escudo visibles y activados (1) y **3** sube su nivel de Escudo esa cantidad.



Ahora, el Jugador Activo realiza los Efectos Especiales en su Combo; **4** toma la carta superior de su pila de descartes y la añade a su mano. No hay modificadores en las cartas jugadas, así que el Jugador roba 3 cartas (acorde con su nivel de Ataque).

Después de robar cartas, el Jugador coloca todas las cartas de su Combo en su pila de descartes.

Ahora es el Turno del Monstruo (de nuevo). El Jugador que controla al Monstruo elige el tipo de Ataque. Elige de nuevo el Mordisco.



El Jugador Activo baja su nivel de Alquimia en 1. El Arquespor es un Monstruo de Nivel 1, así que, de forma adicional, el Jugador baja su nivel de Escudo en 1.

Vuelve a ser el Turno del Jugador: solo quedan 2 cartas en la Reserva de Vida del Monstruo, así que el Jugador juega 1 carta de su mano, inflige 3 Daños y derrota al Monstruo.

Es entonces cuando el Jugador:

1. Descarta la Poción usada en el Combate.
2. Gana 2 de Oro.
3. Voltea la Carta de Monstruo. Puede leer la descripción de Combate en voz alta.
4. Sube 1 en el Marcador de Trofeo.
5. Mira todas sus Cartas de Acción (en su Mazo, mano y Pila de Descartes) y Destruye 1 Carta. Después, baraja todas sus Cartas de Acción restantes para formar un Mazo.
6. Desliza la Carta de Trofeo bajo su Tablero de Jugador.



FASE III – Robar y Obtener Cartas

El Jugador procede a la Fase III de su Turno.

Primero, roba cartas de su Mazo de Acciones hasta tener 3 cartas en su mano. Después, elige 1 carta de las 6 reveladas sobre el Tablero.



El Jugador decide obtener el Reflejo Relámpago del espacio más a la derecha. Esta carta cuesta 2, pero, ya que se encuentra en el espacio con el modificador de coste -1, el coste de dicha carta se reduce a 1. El Jugador descarta 1 carta de su mano a su pila de descartes, roba la carta elegida y la pone en su mano. Después, desliza las 5 cartas restantes a la derecha para rellenar el espacio vacío, roba 1 carta nueva del Mazo de Acciones y la coloca en el espacio (ahora vacío) más a la izquierda.

MODO EN SOLITARIO

Modo en Solitario

Prepara la partida como si preparases una partida normal para 2/3 jugadores, aplicando los cambios siguientes:

Nueva Carta Ayuda para Partidas en Solitario:

Toma la Carta de Ayuda en Solitario y mantenla cerca.

Cambio de Preparación de Jugador:

Toma 3 de Oro, colócalo en tu Tablero de Jugador, y luego roba 5 cartas de tu mazo.

Cambio de Preparación de Monstruos:

En vez de robar 3 Fichas de Monstruo de la pila de nivel I, roba 1 Ficha de Monstruo de cada pila de Fichas de Monstruo (3 en total, es decir, 1 de cada Nivel). **El resto de la preparación es idéntica.**

Cambio de Preparación de Trofeos de Atributo

Baraja un set de Cartas de Trofeo de Atributo entre sí (una de cada tipo). Roba 1 aleatoriamente y colócala, bocarriba, cerca del tablero de juego (devuelve el resto de trofeos de atributo a la caja).

Victoria

Para ganar, debes obtener 4 Trofeos. Para ello, necesitarás cumplir ambos de los siguientes requisitos:

1. **Derrotar los 3 monstruos** (que fueron colocados durante la preparación).
2. **Obtener el Trofeo de Atributo** (que fue colocado durante la preparación).

Al igual que en una partida normal, el Trofeo de Atributo **no** puede ser el Trofeo Final que obtengas. Por lo tanto, **no** puedes Derrotar al Monstruo final hasta que obtengas el Trofeo de Atributo.

*Haz un seguimiento de la **cantidad de turnos** que tomas durante la partida (para la puntuación final).*

Cambios en la Mecánica

Juega la partida de forma normal, excepto por estos cambios:

Póquer de Dados

Todas las Acciones de Localización durante la Fase I son las mismas, **a excepción del Póquer de Dados.**

Comienzas una partida de Póquer de Dados de forma normal: pagas 1 de Oro, tiras 5 Dados, y luego eliges si repetir **una** tirada de cualquier cantidad de esos Dados.

Después de esto, compara tu resultado con la Carta de Ayuda en Solitario. Gana Oro según el resultado (consulta más adelante).

Cartas de Exploración

Cualquier efecto que pida leer algo a *otro Jugador* debe ser leído por ti. Cuando leas, **cubre la carta** (que estés leyendo) con otra, de forma que no veas los resultados antes de tomar una decisión (y, a ser posible, no leas el resultado de la elección que no hiciste).

Combatir contra Monstruos

Durante tus Combates, cuando el **Monstruo ataca**, el tipo de ataque se determina por una tirada de Dado: Con un resultado de **1-3**, el tipo de ataque es **Embustida**; con un 4-6, el ataque es un **Mordisco**.

Derrotar a un Monstruo

No robes Carta de Monstruo nuevo después de derrotar a uno.

Ahuyentar a un Monstruo

Si **Ahuyentas a un Monstruo**, tienes que hacer que aparezca un Monstruo nuevo del mismo Nivel (como es habitual). Sin embargo, Ahuyentar a un Monstruo **no** cuenta como Derrotar a un Monstruo (no podrías ganar una partida a través de ello, debido a que no obtienes un Trofeo).

Obtener una carta nueva

Durante la Fase III, si obtienes cualquier otra carta que no sea la carta que esté en el espacio más a la derecha, descarta la carta de dicho espacio al final de esta Fase.

Resultados de Póquer de Dados en Solitario

Tu Resultado	Recompensa
Pareja 	0 de Oro
Dobles Pares 	+1 de Oro
Trío 	+2 de Oro
Escalera de Cinco 	+3 de Oro
Escalera de Seis 	+3 de Oro
Full 	+4 de Oro
Póquer 	+5 de Oro
Repóquer 	+6 de Oro

Final de Partida

La partida termina inmediatamente cuando obtienes los 4 Trofeos preparados al comienzo de dicha partida.

Recuerda que tienes que **Derrotar** (no Ahuyentar) 3 Monstruos para ganar.

Ya que hiciste un seguimiento del **número de turnos** que tomaste durante la partida, ahora es el momento de comparar tu resultado con la tabla de abajo para ver qué tal lo has hecho.

Resultados de Final de Partida en Solitario

Número de Turnos que te llevó completar la partida:	Tu Resultado
13 o más	No está mal... para un novato. Manejas tu espada cada vez mejor y el poder de tus Señales sigue creciendo. Aunque todavía estás lejos de ser el brujo más grande de todos los tiempos, eres un cazador al que los monstruos no pueden ignorar.
11–12	Eres alguien en quien se puede confiar. Cuando te dan una misión, a menudo regresas con la cabeza de la bestia que buscabas. Todavía hay brujos en el mundo que te superan en habilidad, pero no tienes nada de qué avergonzarte.
9–10	El mundo necesita un profesional, ¡y ese eres tú! Tus hazañas no pasan desapercibidas. Los rumores de la existencia de un valiente brujo empiezan a escucharse entre la gente. Pero el camino hacia el dominio es largo y todavía queda mucho por recorrer.
7–8	Estás en camino de convertirte en una leyenda. Conoces tu trabajo como ningún otro. Con una espada en la mano, te conviertes en el auténtico terror de los monstruos, y la gente sabe que pueden sentirse seguros estando contigo.
6 o menos	¡Eres una leyenda viviente! Los bardos compiten entre ellos componiendo canciones para elogiar tus heroicas hazañas. Gracias a tus esfuerzos, el honor y la reputación de tu Escuela son reconocidos en todo el continente.

GLOSARIO

ESPECIALIDADES DE LOS BRUJOS



Escuela de la Víbora – Acero Envenenado

Una vez por Combate: Cuando tu oponente descarte 1 o más cartas como resultado de tu Ataque, puedes realizar tu **Habilidad de Acero Envenenado** para ver y cambiar el orden de las cartas superiores del mazo de tu oponente, además de (con nivel 2 o más) descartar sus cartas.

- Roba tantas cartas de la parte superior del mazo de tu oponente como indiquen los símbolos a la derecha de tu indicador de Acero Envenenado y (posiblemente) descarta un número

determinado de ellas. Coloca las cartas restantes de vuelta a la parte superior del mazo de tu oponente en cualquier orden que elijas.

- Si descartar cartas forma parte del efecto, **debes** hacerlo.



Escuela del Oso – Armadura

Una vez por Combate: En tu Turno, si tu nivel de Escudo es 0, tu **Habilidad de Armadura** se dispara **automáticamente**. Roba cartas de tu mazo y, si tu nivel es 2 o más, sube tu nivel de Escudo.



Escuela del Gato – Velocidad

Una vez por Combate: Durante tu **primer Turno**, puedes utilizar tu **Habilidad de Velocidad** para robar cartas de tu mazo y (posiblemente) devolver algunas a la parte superior del mazo en cualquier orden.



Escuela del Lobo – Dominio de la Espada

Una vez por Combate: Cuando realices un Combo de 3 (o más) cartas, puedes realizar tu **Habilidad de Dominio de la Espada** para infligir Daño adicional y (si el nivel es 2 o más) robar cartas adicionales.



Escuela del Grifo – Magia

Una vez por Combate: Puedes activar tu **Habilidad de Magia** para robar 1 carta de la **parte superior** de tu pila de descartes y, luego, descartar 0-2 cartas de tu mano.

Si esta habilidad es de **nivel 4 o 5**: **Mira** toda tu pila de descartes y **elige 1** carta **cualquiera** para añadirla a tu mano.



Nota: Si subes tu nivel de Especialidad, no puedes usar la habilidad del nivel más bajo.

ACCIONES DE LOCALIZACIÓN



Viajar y Realizar Acciones en el Mapa son pasos que un Jugador realiza durante la «Fase de Movimiento y Acciones» (consulta la pág. 12). A continuación, se muestran los detalles de cada Acción de Localización:



 **ALQUIMIA ≤ NIVEL:**

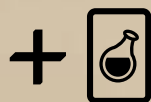


En esta Localización, puedes ganar 1 nivel del Atributo indicado, **solo si** ese nivel de Atributo **es igual o menor que el Nivel de tu Brujo**.

*Por ejemplo: Si tu nivel es 1, **puedes** subir tu Ataque del nivel 1 al nivel 2; sin embargo, si tu nivel es 1 y tu Ataque es 2, no puedes subirlo al nivel 3 usando esta Acción de Localización.*

Alquimia: Cada vez que avances tu nivel de Alquimia, obtienes inmediatamente 1 Poción de la parte superior del Mazo de Pociones.

Defensa: Cada vez que avances tu nivel de Defensa, sube tu nivel de Escudo en 1 (excepto en el nivel 5).



En las tres Localizaciones con este símbolo, el Jugador Activo puede robar 1 Poción de la parte superior del Mazo de Pociones. Las Pociones se mantienen boca-riba, cerca o bajo el Tablero de Jugador. Si excedes el límite de 4 Pociones, descarta Pociones de tu elección hasta quedarte con 4.



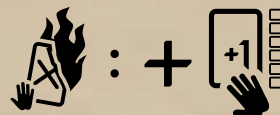
En las dos Localizaciones con este símbolo, el Jugador puede jugar al Póquer de Dados con algunos lugareños.

En la reserva se colocan: 1 ficha de Oro del Jugador y 2 de Oro de la banca.

Resuelve una partida de Póquer de Dados donde los lugareños están representados por el Jugador a la derecha del Jugador Activo.

Si el Jugador gana, toma las 3 fichas de Oro de la reserva; si pierde, los lugareños ganan y el Oro es devuelto a la banca.

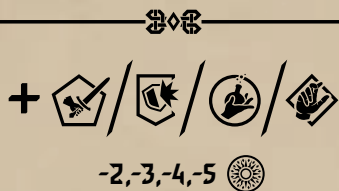
Todas las demás reglas son iguales que en una partida de Póquer de Dados con Brujos (consulta la pág. 14).



En esta Localización, el Jugador puede elegir una carta de su mano y destruirla, para luego obtener una carta de las 6 disponibles en el Tablero de Juego.

El coste impreso de la carta recién obtenida puede ser, como máximo, 1 mayor que el de la carta destruida.

El Jugador añade la carta recién obtenida a su mano.



Las Localizaciones con este símbolo son **Escuelas de Brujo**. Cada una tiene un efecto similar, pero la Especialidad del Brujo solo puede ser entrenada en la escuela a la que pertenezca ese Brujo.

1. **Elige 1** de los siguientes Atributos **para entrenar**: Ataque, Defensa o Alquimia.
 - Si estás realizando esta Acción en tu Escuela, puedes elegir entrenar tu **Especialidad** en lugar de un Atributo.
 - No puedes entrenar otras Especialidades de Escuela usando esta Acción.
2. **Paga** el coste para Entrenar ese Atributo:
 - El coste es Oro de un valor igual al nivel actual de Atributo +1.
3. **Sube** el Atributo elegido 1 nivel.
 - **No** estás obligado a entrenar Atributos de forma equilibrada. La Escuela, de hecho, es una buena vía para especializarte en uno (o más) Atributos.
 - Si no puedes pagar el coste, **no puedes** entrenar ese Atributo.

Ejemplo: El Jugador realiza una Acción en una de las Escuelas. Elige entrenar Defensa, así que sube la Defensa 1 nivel (del 3 al 4) y paga 4 de Oro por el entrenamiento.



En las dos Localizaciones con este símbolo, el Jugador puede hablar con los lugareños para conseguir información acerca de un Monstruo.

Primero, el Jugador gana 1 Oro. Luego, elige un Monstruo al que quiere seguir el rastro, obteniendo una Ficha del Terreno de la pila que esté ocupando el Monstruo. El Jugador coloca la ficha bocarriba (mostrando la Localización) y coloca 1 Oro de la banca sobre ella, creando lo que se denomina una Misión de Rastreo. La Localización no puede ser la misma en la que se encuentre el Jugador actualmente (si se da este caso, el Jugador roba otra ficha).

Cuando el Jugador entra en la Localización, gana el Oro sobre la Ficha de Terreno, y luego voltea dicha ficha (esta Ficha representa un Rastro para ese Monstruo en particular).

Ejemplo: Hay un contrato que pide matar Arpías, las cuales ocupan una Localización de Montaña de Doldeth. El Jugador quiere obtener información sobre ellas, por lo que toma una Ficha de Localización de Montaña (que muestra Ard Modron) y coloca 1 Oro sobre ella. El Jugador debe llegar a Ard Modron en los Turnos siguientes para ganar 1 Ficha de Oro y 1 Ficha de Rastro de las Arpías.



Nota: Si no hay Fichas de Terreno de un tipo disponible en la reserva, el Jugador no puede empezar una Misión de Rastreo para ese tipo de Terreno.



En esta Localización, si el Jugador no tiene Oro, gana 1 Ficha de Oro.

Además, el Jugador puede descartar 1 o 2 Cartas de Acción de las 6 disponibles en la reserva del Tablero de Juego. Después de hacerlo, las Cartas de Acción disponibles se mueven hacia la derecha y la reserva se repone a través del Mazo de Cartas de Acción común.

[...] Ahora intentaré dar una descripción detallada de las semanas que he pasado viajando en la Compañía de un brujo, ¡cuando nuestros caminos se cruzaron de la manera más inesperada!

Crónicas de Benno Kobart, extracto del capítulo XIII, Peligros en el Camino.