

Neodroid's

# Enchanted Kingdom's Quest

- Reglamento Rev: 1.8 -

INTRODUCCIÓN:	2
EL TABLERO:	3
LAS FICHAS DE LUGAR:	3
TIPOS DE AZULEJO:	3
ELIGIENDO PERSONAJES:	3
LOS TIPOS DE CARTAS:	3
PREPARACIÓN:	4
EL TURNO DE JUEGO:	5
COLOCANDO LOS AZULEJOS:	5
MOVIMIENTO Y EXPLORACIÓN DE LOS AZULEJOS:	5
LOS PUEBLOS Y LOS COLORES:	7
LOS ENEMIGOS:	8
PREPARANDO EL COMBATE:	10
LUCHANDO:	11
HUYENDO:	12
LOS HECHIZOS:	12
LUGARES Y AZULEJOS ESPECIALES:	13
PERSONAJES ELIMINADOS:	15
FIN DEL JUEGO:	16
PREGUNTAS FRECUENTES:	16
AGRADECIMIENTOS:	16

## INTRODUCCIÓN:

Enchanted Kingdom's Quest es un juego de aventuras y exploración en el que los jugadores encarnan a un grupo de aventureros de diferentes pueblos y razas que intentarán recuperar los Objetos Legendarios de una civilización ancestral desaparecida para volver como héroes a sus ciudades.

En su búsqueda por el Reino Mágico, los jugadores deberán explorar sombrías cavernas, ruinas plagadas de monstruos, escalar montañas y comerciar con otros pueblos y asentamientos nómadas. Todo para intentar localizar y rescatar los Legendarios Artefactos de esa antigua civilización desconocida.

Su camino no será fácil, es por eso que deberán valerse de toda su habilidad en el combate y su sabiduría de los hechizos y ciencias mágicas arcanas.

Bienvenido a Enchanted Kingdom's Quest, y ahora... **¡Que empiece la búsqueda!**

### EL TABLERO:

En Enchanted Kingdom's Quest el tablero, como tal, no existe. En vez de esto, el área de juego se compone de una serie de losetas (a las que llamaremos Azulejos) que representan pequeños fragmentos del Reino Mágico. El tablero de juego se irá creando turno a turno a medida que los jugadores vayan tomando y colocando piezas del montón de Azulejos e incorporándolas al mapa actual.

### LAS FICHAS DE LUGAR:

Las fichas de lugar representan guaridas y elementos del Reino Mágico donde se ocultan criaturas fantásticas y sus tesoros. Además, en algunos de estos lugares, es donde se esconden los Objetos Legendarios que los jugadores deberán encontrar.

### TIPOS DE AZULEJO:

Los Azulejos están divididos en dos grupos: Los **Azulejos de Camino** (sin ningún nombre escrito sobre ellos) y los **Azulejos de Lugar Específico**, que llevan el nombre escrito en el propio Azulejo.

Los Lugares Específicos son las zonas del mapa que los jugadores podrán explorar más detenidamente durante el juego.

Como se puede ver en las ilustraciones de los Azulejos, hay muchos tipos de Lugares Específicos, como por ejemplo: Templos, Lugares Encantados, Pueblos, Guaridas, Fuentes de Poder, Lugares Abandonados, Campamentos, Cuevas, Montes...

### ELIGIENDO PERSONAJES:

Existen 3 tipos de aventurero que un jugador puede encarnar durante el juego: Guerrero, Explorador o Mago.

El Guerrero basa su poder en la fuerza y en la resistencia en combate. El Mago aprovecha el poder de los hechizos y encantamientos. El Explorador basa su poder en su versatilidad y capacidad de adaptación: es bueno en la lucha y también tiene algunas dotes mágicas.

### LOS TIPOS DE CARTAS:

Los jugadores tomarán distintas cartas durante el juego que les ayudarán (o a veces, les entorpecerán) en su búsqueda por el Reino Mágico. Los distintos tipos de cartas que un jugador puede encontrar durante el juego son:

**Cartas de Objeto:** Representan los diferentes objetos que ayudarán al jugador en su búsqueda de los Objetos Legendarios escondidos en el Reino Mágico. Existen 4 tipos de Cartas de Objeto: Las Armas, las Armaduras, los Escudos y los Artefactos.

#### **Cartas de Arma:**

Ayudan al jugador a tener mayor éxito en sus ataques contra las criaturas que habitan el Reino Mágico. Cada jugador puede tener activada **una sola** carta de Arma, aunque podrá transportar tantas como desee, siempre que se ciña a las restricciones (ver más adelante).

#### **Cartas de Armadura y Escudo:**

Reducen la efectividad de los ataques enemigos sobre el personaje. Cada jugador puede tener activada, **una sola** carta de Armadura y **una sola** carta de Escudo, aunque podrá transportar tantas como desee, siempre que se ciña a las restricciones (ver más adelante).

### **Cartas de Artefacto:**

Están compuestas por diversos artefactos que los personajes podrán utilizar para diversos fines durante el juego.

**Cartas de Hechizo:** Son sortilegios y encantamientos que el jugador podrá lanzar para atacar en combate, curar sus heridas o para realizar cualquier otro efecto que esté descrito en la carta.

**Cartas de Tesoro:** Estas cartas representan el oro, riquezas y artefactos extraños que guardan algunos moradores del Reino Mágico en sus guaridas. Cuando los personajes vencen a algunos enemigos, los jugadores obtienen un botín en forma (generalmente) de Cartas de Tesoro. Estas cartas, aunque suelen ser útiles y valiosas, a veces ocultan trampas preparadas para atrapar a los aventureros.

**Cartas de Objeto Legendario:** Son las claves de la búsqueda por el Reino Mágico. Se trata de artefactos muy poderosos que otorgan habilidades especiales a sus poseedores. Los Objetos Legendarios están ocultos en las profundidades del Reino Mágico y suelen estar custodiados por feroces guardianes. Los jugadores deberán devolver estos Objetos para ser los vencedores de la aventura.

**IMPORTANTE:** Las cartas de: Arma, Armadura y Escudo que un jugador no tenga en uso deben estar giradas **boca abajo** para que los demás jugadores puedan ver que cartas están activas o inactivas. Un jugador puede activar y desactivar sus cartas en cualquier momento, a excepción de cuando ya haya iniciado un combate o cuando un monstruo le ataque por sorpresa (ver más adelante). Para activar/desactivar una carta durante el combate, el jugador deberá abstenerse de atacar durante esa fase del combate (ver el apartado referente al combate).

Durante el transcurso del juego, un jugador no puede tener más de 4 Cartas de Objeto en su posesión (salvo que una carta o efecto indique lo contrario) Los hechizos funcionan de la misma manera, un jugador no podrá tener más de 4 cartas de hechizos. Si un jugador tiene más de 4 cartas de hechizo o objeto deberá descartarse de tantas como se necesario hasta quedarse con tan sólo 4 cartas de ese tipo (objeto o hechizo). El número máximo de cartas que un jugador puede tener (entre Cartas de Objeto, Cartas de Hechizo y Cartas de Tesoro) es de 12 cartas en total. La restricción de 12 cartas es obligatoria salvo que otra carta o efecto diga lo contrario.

**IMPORTANTE:** Las cartas de Objeto Legendario no cuentan para el cómputo máximo de las 12 cartas y un aventurero podrá transportar solo UN Objeto Legendario a la vez.

### PREPARACIÓN:

1) Se determina un jugador inicial: este jugador elegirá uno de los colores de entre los disponibles tomando una de las fichas que representarán sus personajes. Luego lo hará el jugador de la izquierda del jugador inicial y así consecutivamente hasta que todos los jugadores tenga su ficha.

2) A continuación, y en el mismo orden, los jugadores tomarán una carta de arquetipo (de los 3 arquetipos existentes: Guerrero, Explorador o Mago) para sus personajes.

3) Una vez seleccionado el arquetipo de su personaje los jugadores tomarán tantas Cartas de Objeto y/o Cartas de Hechizo como este indicado en las características de su arquetipo. Esta vez, sin embargo, la elección de las cartas se hará en orden inverso, es decir, empezando por el último jugador que tomó una ficha de color y continuando por el de su derecha.

**IMPORTANTE:** Cada Carta de Objeto que el jugador seleccione al inicio del juego no puede tener un valor superior a las 125 Monedas de Oro. Los valores de las cartas no son acumulables.

4) Cada jugador tomará tantos contadores de cada tipo (Corazón, Espíritu y Doble Espíritu) como indique su arquetipo.

5) Se separan las fichas de lugar según su tipo (Templos, Lugares Encantados, Pueblos, ...), se mezclan y se dejan en un lado accesible de la mesa boca abajo.

6) Se colocan en el centro de la mesa de juego el Azulejo que lleva por nombre: “Pueblo natal”. Éste es el pueblo de donde todos los jugadores partirán a la búsqueda de los Objetos Legendarios. Todos los jugadores colocarán su ficha de personaje en el Azulejo de “Pueblo Natal”.

¡El juego ya puede empezar!

### EL TURNO DE JUEGO:

Cada turno de juego se divide en 3 fases:

- 1- El jugador **toma un Azulejo del montón** y lo coloca en el mapa según su criterio y siempre de manera que la colocación sea legal (ver más adelante).
- 2- El jugador **mueve su peón** por el mapa recién ampliado.
- 3- El jugador **resuelve los eventos** derivados de su movimiento.

Pasadas estas acciones el turno del jugador actual finaliza y se pasa el turno al siguiente jugador. La fase 1 se realiza mientras queden azulejos, en el momento que se acaben, los jugadores ignorarán esta fase.

**IMPORTANTE:** El juego se desarrolla empezando por el jugador inicial y continuando por el jugador de su izquierda en sentido horario hasta que se han agotado los Azulejos. Una vez no queden más azulejos el turno de juego seguirá igual pero ignorando la fase número uno.

### COLOCANDO LOS AZULEJOS:

Los Azulejos se colocarán siempre de forma que al menos una de las aristas del Azulejo que se va a colocar esté adyacente a uno de los Azulejos ya colocados, haciendo que los dibujos de ambas aristas tengan continuidad, es decir: un camino que queda en la arista de un Azulejo no puede estar en contacto con la arista de otro Azulejo que no tenga camino.

Un jugador debe poder trazar un camino viable desde el Azulejo de “Pueblo Natal” hasta cualquier nuevo Azulejo colocado.

En el raro caso de que el jugador no pudiera colocar el Azulejo que acaba de tomar, este tomará otro Azulejo y dejará el primero en el fondo del montón de Azulejos.

Cada vez que un jugador coloque un Azulejo de Lugar Específico, el mismo jugador colocará una de las **Fichas de Lugar** acorde al tipo de Lugar Específico del Azulejo.

Las Fichas de Lugar se colocan siempre boca abajo, de manera que los jugadores sabrán cual es el tipo de Lugar Específico pero no cuál es exactamente.

### MOVIMIENTO Y EXPLORACIÓN DE LOS AZULEJOS:

Cada Azulejo de mapa contiene 9 casillas (3x3 casillas). Las casillas transitables están sombreadas de un color más claro y por lo general ocupan las áreas de camino.

La casilla central, marcada con un punto, representa la casilla donde se encuentra el emplazamiento o lugar que un jugador puede explorar y que está indicado en la Ficha de Lugar de ese Azulejo.

Para moverse, los jugadores lanzarán un dado de 6 caras (1D6) y desplazarán su peón por el mapa **exactamente** el número de casillas indicado en el dado, aunque voluntariamente podrán detenerse al pasar por cualquier casilla central de un Azulejo y finalizar en ella su turno.

**IMPORTANTE:** La ficha de un jugador no podrá pasar 2 veces por una misma casilla en el mismo turno.

Cuando un jugador finaliza su fase de movimiento con su peón en un Azulejo, la ficha de lugar del Azulejo se gira boca arriba (si no está ya girada) para que, de esta manera, los jugadores puedan saber exactamente de qué lugar se trata.

**IMPORTANTE:** Para girar la Ficha de Lugar no es necesario alcanzar la casilla central del Azulejo, basta con entrar en una casilla cualquiera de ese Azulejo.

Los Azulejos de camino no tienen ningún lugar para ser investigado.

Cuando un jugador gira una Ficha de Lugar, debe consultar su referencia en la Carta de Lugar correspondiente y a continuación leer en voz alta los textos de **título, texto y recompensa** y seguir sus instrucciones.

Por ejemplo, la carta que representa a la Ficha de Lugar de “Guarida de Orcos”, dice lo siguiente:

<b>Título:</b>	Guarida de Orcos
<b>Texto:</b>	Encuentras una guarida de Orcos. En ella se refugian 1D6+1 Orcos. Para poder explorar la guarida deberás luchar y vencer a los Orcos.
<b>Botín:</b>	15 Monedas de oro. 2 Cartas de Objetos (aleatorias)

Si el jugador decide explorar el lugar, deberá enfrentarse a 1D6+1 Orcos (una tirada en 1 dado de 6 caras más +1 al resultado del dado, es decir, un máximo de 7 Orcos y un mínimo de 2). Si el aventurero vence a los Orcos obtendrá el botín que estos esconden en su guarida: (15 monedas de oro y 2 cartas de objeto).

Una vez resuelto el combate (ver más adelante), el jugador retirará la Ficha de Lugar para indicar que la guarida ya ha sido explorada por un jugador y que ya se ha saqueado su botín.

Los jugadores que visiten de nuevo la casilla central de ese mismo Azulejo no podrán investigar el lugar ni obtener ningún botín, pues la guarida ya ha sido explorada y sus habitantes eliminados.

**IMPORTANTE:** Si como resultado de la resolución de una tirada (sea cual sea la naturaleza de la tirada) el número final fuera negativo o cero, éste equivale a cero. Por ejemplo, nos piden que tiremos 1D6-4 (un dado de 6 caras menos 4), obtenemos en el dado un resultado natural (sin modificar) de 3, al que hemos de restar 4. El valor final de la tirada es -1. Esta tirada, por lo tanto, equivale a cero.

Si al determinar el número de enemigos de un lugar obtenemos un resultado de cero significa que los habitantes del lugar no se encuentran en la guarida cuando el aventurero entra en ella. Aun así, el jugador tiene la posibilidad de explorar el lugar y hacerse con el botín, para ello lanzará un dado. Si el **resultado es superior a 4**, el jugador consigue encontrar el botín, pero no retirará la Ficha de Lugar del Azulejo, dando la posibilidad a otro jugador de hacerse también con el botín (¡aunque quizás esta vez los habitantes sí que están en casa!)

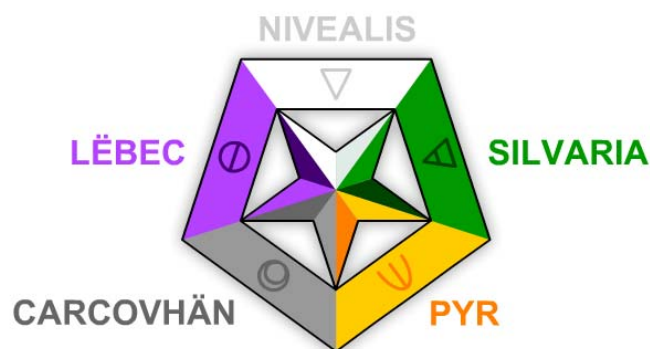
**IMPORTANTE:** Un jugador no puede hacerse dos veces con el botín de un mismo lugar que no está protegido por sus habitantes.

Por otro lado, si un jugador no consigue acabar con todos los monstruos que habitan el lugar descrito por la Carta de Lugar (ya sea porque el jugador huye o porque es eliminado por los enemigos) no obtiene botín o recompensa alguna y la Ficha de Lugar no es retirada de su Azulejo.

Si otro (o el mismo) jugador visita este lugar, volverá a aplicar el efecto de la carta como si fuera el primer jugador que accede a ese lugar (sin tener en cuenta los monstruos que lo habitaban en turnos anteriores). La única excepción a esta regla serán las cartas donde los monstruos tienen la iniciativa (atacan primero). En este caso la carta se aplicará de igual manera, con la salvedad de que el primero en atacar será el jugador y no los moradores del lugar.

#### LOS PUEBLOS Y LOS COLORES:

Repartidos por las profundidades del Reino Mágico se ocultan 5 pueblos habitados por diferentes razas (Nivealis, Silvaria, Pyr, Carcovhän y Lëbec) con mayores o menores rivalidades o alianzas entre ellas.



Usando el esquema anterior (El 'pentavo' del Reino Mágico) como guía podemos saber cuáles son los colores neutrales y opuestos al color de nuestro personaje. Los colores adyacentes a un color en cuestión son los colores neutrales, los otros dos, que están diametralmente opuestos, son los colores opuestos.

En la siguiente tabla se encuentran todas las relaciones posibles de color:

	Colores Opuestos	Colores Neutrales
Blanco (Nivealis)	Dorado - Gris	Púrpura - Verde
Verde (Silvaria)	Gris - Púrpura	Blanco - Dorado
Dorado (Pyr)	Púrpura - Blanco	Verde - Gris
Gris (Carcovhän)	Blanco - Verde	Dorado - Púrpura
Púrpura (Lëbec)	Verde - Dorado	Gris - Blanco

Cuando un jugador finaliza su fase de movimiento en uno de los pueblos, puede **comprar y vender Cartas de Objeto**. Según el color del personaje y el color del pueblo los jugadores gozarán de ciertas ventajas o desventajas a la hora de comerciar, siguiendo una de estas 3 reglas:

#### **Colores Coincidentes:**

Si el color del pueblo coincide con el color del personaje, éste puede adquirir objetos por el 50% de su coste base (redondeando hacia arriba).

**Colores Neutrales:**

Si el pueblo es de uno de los dos colores neutrales al color del personaje, éste deberá pagar el precio indicado en la carta.

**Colores Opuestos:**

Si el pueblo es de uno de los dos colores opuestos al color del personaje, éste puede comprar objetos en el pueblo pero deberá pagar el doble por cada objeto.

En el momento en que un jugador decida comprar algún objeto en un pueblo, éste barajará el mazo de Cartas de Objeto y a continuación tomará 5 cartas. Estas 5 cartas serán el “stock” de objetos de que el pueblo dispone. El jugador deberá elegir la carta que desea comprar de entre esas 5 cartas. En ningún momento el jugador está obligado a comprar un objeto si ninguna carta le satisface.

Cuando los jugadores vendan alguno de sus objetos en uno de los pueblos, **las ventas siempre se realizarán por la mitad del coste base** del objeto redondeado hacia arriba. El color del pueblo donde se produzca la venta es indiferente.

Además, los pueblos también permiten a los jugadores descansar y **recuperar contadores de corazón y/o de espíritu** siguiendo una de estas 3 reglas:

**Colores Coincidentes:**

Si el color del pueblo coincide con el color del personaje, el jugador restablecerá 2 contadores de corazón y 1 contador de espíritu.

**Colores Neutrales:**

Si el pueblo es de uno de los dos colores neutrales al color del personaje, el jugador reestablecerá 1 contador de corazón.

**Colores Opuestos:**

Si el pueblo es de uno de los dos colores opuestos al color del personaje, el personaje no restablecerá ningún contador.

**IMPORTANTE:** Para recuperar los contadores el aventurero deberá permanecer inmóvil en el pueblo durante al menos un turno completo (aunque en ese turno podrá comerciar en el pueblo si lo desea). Éste es el único lugar, junto a las Fuentes de Poder (ver más adelante), en que un jugador no está obligado en su turno a tirar el dado para ejecutar su movimiento.

Los contadores se reestablecerán al inicio de su siguiente turno.

**IMPORTANTE:** El Azulejo de **Pueblo Natal** donde empiezan todos los jugadores es una excepción a las reglas citadas anteriormente. El Pueblo Natal **NO** otorga ningún tipo de contador a sus jugadores visitantes aunque sí permite el comercio de Cartas de Objeto con las mismas condiciones que un **pueblo de color neutral**.

**LOS ENEMIGOS:**

Básicamente existen dos tipos de enemigos:

Los **Enemigos Moradores** (o enemigos básicos), que suelen atacar en grupos y basan su eficacia en la superioridad numérica ante los aventureros, y los **Monstruos Guardianes**, que por norma general son los defensores de los Objetos Legendarios y que son mucho mas temibles y poderosos que sus parientes.

Las características de cualquier **Enemigo Morador** son:

- Nombre
- Dados por enemigo
- Hieren con
- Resistencia
- Perseverancia

**Nombre:**

Nombre del monstruo o raza del enemigo que habita el Lugar Especifico.

**Dados por enemigo:**

Número de dados que lanza UN enemigo en cada ataque.

**Hieren Con:**

Cifra **a partir de la cual** las tiradas de ataque del enemigo hieren a los aventureros. Esta cifra indica lo ágiles y certeros que son los enemigos con sus ataques. Una cifra baja indica un enemigo especialmente certero, mientras que una cifra alta indica un enemigo algo más patoso.

**Resistencia:**

Es la cifra que indica la dureza del enemigo. Cuanto más alta sea esta cifra, más difícil será acertar al enemigo.

**IMPORTANTE:** Si un Enemigo Morador es dañado (se supera su resistencia) éste es eliminado automáticamente.

**Perseverancia:**

Este número indica la facilidad con la que el enemigo dejará escapar a un oponente (un aventurero) que huye de él. Como más alto es el número, más difícil será huir de él.

(\*): Algunos monstruos, en “Perseverancia”, tienen escrita la palabra “ACOSAR”. Acosar significa que el monstruo **NUNCA** deja huir a su oponente (Salvo que una carta o efecto se lo permita).

Por otro lado, las características de cualquier **Monstruo Guardián** son:

- Nombre
- Dados por enemigo
- Hieren con
- Resistencia
- Perseverancia
- Vida
- Recompensa

**Dados por enemigo:**

Funciona de manera idéntica a los Enemigos Moradores. Indica el número de dados que UNO de estos enemigos lanza en combate.

**Hieren Con:**

Funciona de manera idéntica a los Enemigos Moradores.

**Resistencia:**

Funciona de manera idéntica a los Enemigos Moradores.

**Perseverancia:**

Funciona de manera idéntica a los Enemigos Moradores. Algunos monstruos guardianes tienen escrito, en su propiedad “Perseverancia”, un número 7 (una tirada imposible de coinseguir en un dado de 6 caras). Esto significa que una vez que se entabla combate con uno de estos seres, es imposible librarse de la batalla huyendo normalmente. Un personaje jugador sólo podrá huir de estos monstruos a través de alguna carta o efecto mágico que le permita llegar a un resultado de 7 en una tirada realizada con un dado de 6 caras (por ejemplo, añadiendo una bonificación de +1 a una tirada).

**IMPORTANTE:** El jugador también podría escapar con la ayuda de algún hechizo o efecto que le permita huir sin tener en cuenta el monstruo que lo retiene.

**Vida:**

A diferencia de los Enemigos Moradores, los Monstruos Guardianes tienen (normalmente) más de un punto de vida. Los puntos de vida indican el número de veces que hay que dañarles en un combate para que sean eliminados.

**Recompensa:**

Cuando un aventurero vence a un Monstruo Guardián (o grupo de guardianes) el jugador obtiene una recompensa.

**IMPORTANTE:** Además de la recompensa, un Monstruo Guardián SIEMPRE guarda un Objeto Legendario, que se entregará al jugador cuando éste haya vencido al monstruo.

Todos los monstruos guardianes tienen unas habilidades especiales en el combate que les convierten en adversarios aún más temibles.

NOTA: Siempre que por alguna razón el jugador pueda escoger una carta de uno de los mazos “a su elección”, tomará 5 cartas aleatoriamente de ese mazo y elegirá una de ellas a su elección.

**PREPARANDO EL COMBATE:**

Todos los personajes atacan por defecto con 2 dados (salvo que alguna carta o efecto especifique lo contrario).

Antes de iniciar el combate es necesario que el jugador determine cuál es el número de oponentes contra los que se enfrenta: para ello tomaremos como ejemplo la carta explicada en uno de los apartados anteriores:

**Guarida de Orcos.**

<b>Título:</b>	Guarida de Orcos
<b>Texto:</b>	Encuentras una guarida de Orcos. En ella se refugian 1D6+1 Orcos. Para poder explorar la guarida deberás luchar y vencer a los Orcos.
<b>Botín:</b>	15 Monedas de oro. 2 Cartas de Objetos (aleatorias)

La tabla nos dice que hay 1D6+1 (un dado de 6 caras +1) Orcos ocultos en la guarida. Pongamos, por ejemplo, que lanzamos el dado y sacamos un 3,  $3+1 = 4$ . Así pues, nuestro personaje tendrá que luchar contra un total de 4 Orcos.

En una de las tablas anexas a las que hace referencia la “Guarida de Orcos” podemos consultar las características de cada Orco:

### Orco

<b>Dados</b>	1
<b>Daña con</b>	4 o más
<b>Resistencia</b>	4 o más
<b>Persever.</b>	3

En la tabla podemos ver que, por cada guerrero Orco contra el que nos enfrentemos, añadiremos 1 dado de ataque a su total de dados de ataque (el grupo de Orcos inicialmente nos atacará con un total de 4 dados, ya que como hemos determinado antes, nos enfrentaremos a 4 individuos).

También podemos ver que cuando los guerreros Orcos nos ataquen, estos nos dañarán cada vez que uno de los resultados de sus dados de ataque sea 4 o más.

Cuando un aventurero es dañado por un ataque, el jugador girará boca abajo uno de los contadores de corazón que posea por cada ataque (resultado de dado) que le haya alcanzado. Cuando todos sus contadores de corazón estén boca abajo, el personaje es eliminado y debe descartarse de todas sus cartas y empezar de nuevo desde la casilla central del Azulejo de “Pueblo Natal”, como si acabara de iniciar el juego.

Algunos enemigos también dañan (giran boca abajo) los contadores de espíritu de los jugadores. A diferencia de los contadores de corazón, si un jugador ha girado todos sus contadores de espíritu no sucede nada, simplemente no podrá lanzar hechizos (ver más adelante).

Por otro lado, cuando nosotros ataquemos al grupo Orco eliminaremos un Orco por cada resultado de 4 o más en nuestra tirada de ataque.

Salvo que alguna carta o efecto diga lo contrario (como por ejemplo cuando los enemigos que atacan por sorpresa), en un combate nosotros tenemos siempre la iniciativa, es decir, que el jugador es el primero en atacar.

### LUCHANDO:

Para aclarar el funcionamiento del combate ejemplificaremos un combate típico entre un jugador y un grupo de Orcos (los cuatro Orcos que aparecieron en el ejemplo anterior).

### **El combate da comienzo...**

- 1- El jugador tiene la iniciativa y decide atacar, lanza los 2 dados y saca un 4 y un 6: como los Orcos tienen una resistencia de 4, dos de los cuatro Orcos caen bajo las primeras estocadas de nuestro personaje (ya que los dos dados lanzados han obtenido un resultado de 4 o más).
- 2- Una vez hemos atacado, es el turno de los Orcos: toman la iniciativa e inician el contra-ataque. El jugador ha eliminado 2 Orcos, de manera que solo quedan 2 Orcos más para defender la guarida. ¡Los Orcos atacan! Se lanzan 2 dados en representación de la ofensiva Orca (1 dado por cada Orco del grupo): un 3 y un 6. Uno de los Orcos falla su arremetida pero el otro hiere a nuestro personaje (el jugador debe girar boca abajo de un contador de corazón).
- 3- Tras el contra-ataque Orco vuelve a ser el turno del jugador. El jugador lanza de nuevo los dados y obtiene un resultado de 4 y 5 respectivamente. Los dos Orcos que quedaban caen bajo el ataque de nuestro personaje.
- 4- Una vez eliminados los Orcos, el personaje puede saquear la guarida y se hacerse con el botín.

De manera general es así como se proceden los combates. Cada impacto que nuestro personaje recibe equivale a un punto menos de vida (un contador menos de corazón). Si el personaje pierde todos los contadores de corazón es eliminado y debe volver a empezar desde el Azulejo de “Pueblo Natal”, como se ha explicado anteriormente.

**IMPORTANTE:** Cuando es el turno de los enemigos será el jugador de la izquierda del jugador que controla al aventurero quien controle las tiradas de éstos.

**IMPORTANTE:** Algunos monstruos tienen una Resistencia expresada como: “6 & ...” o “5,6 & ...” esto significa que para tener alguna posibilidad de dañarlos o eliminarlos, deben usarse como mínimo 2 dados. Para dañar (o eliminar) a este enemigo es necesario que uno de los dados obtenga la cifra de **uno de los números** de delante del signo “&” (por ejemplo: 6) mientras que el resultado de otro dado debe ser igual o superior a la cifra indicada detrás del signo “&”.

**IMPORTANTE:** Si por ejemplo luchamos contra un grupo formado por **dos enemigos** con una resistencia de “6 & 3+” (6 + 3 o más), **NO** es necesario sacar dos resultados de 6 y dos resultados de 3 o más en una misma tirada para dañar a los enemigos. **Un sólo 6** en la tirada **y al menos dos dados** con resultado de **2 o más** serán suficientes para eliminar a dos de los enemigos (o en caso de los monstruos guardianes, herir al monstruo 2 veces).

#### HUYENDO:

Es posible que en medio de un combate nos demos cuenta de que difícilmente podremos vencer al enemigo: en este momento la única opción que le queda a nuestro personaje es huir.

La acción de huir se efectúa en la fase de ataque del jugador (no en la fase del enemigo). En su fase de combate, el jugador declara que va a huir en vez de atacar. Para huir, el jugador lanza un dado y compara el resultado con el **valor de Perseverancia** del enemigo (sin importar el número de individuos). Si la tirada del personaje es **igual o superior** al valor de “perseverancia” del enemigo el jugador consigue huir, si falla la tirada, el personaje **sufre una herida de manera automática**, pero puede volver a intentar huir o bien replantearse la situación y esta vez atacar.

Si el personaje atacara (tras su intento de huida), una vez finalizado su ataque la secuencia de turno procede como normalmente, es decir, cediendo la iniciativa al enemigo. Si el jugador tiene éxito en su huida colocará su ficha en una de las casillas adyacentes (a su elección) a la casilla en que se producía el combate.

No importa cuantos individuos ataquen al personaje, la tirada se efectúa sólo una vez.

#### LOS HECHIZOS:

Los jugadores pueden lanzar sus hechizos prácticamente en cualquier momento durante el transcurso de su turno. Por ejemplo, pueden lanzar un hechizo al inicio de su turno para poderse mover más casillas, pueden lanzar un hechizo en su fase de combate para eliminar uno o más enemigos, incluso pueden lanzar un hechizo en la fase de combate del monstruo para, por ejemplo, evadir su ataque.

A continuación mostramos un pequeño listado con los momentos clave en los que el jugador puede lanzar un hechizo (salvo que la propia carta del hechizo, otra carta o algún efecto indiquen lo contrario):

#### **Un jugador puede lanzar un hechizo:**

- Al inicio del turno.
- Antes de iniciar su movimiento (antes de la tirada de movimiento).
- Después de realizar su movimiento (una vez movido el peón).
- Antes del inicio de un combate.

- Durante un combate, en la fase de ataque del jugador, antes de atacar.
- Durante un combate, en la fase de ataque del jugador, después de atacar.
- Durante un combate, en la fase de ataque del enemigo, antes del ataque.
- Durante un combate, en la fase de ataque del enemigo, después del ataque.
- Al final de su turno (justo antes de ceder el turno a otro jugador).

La única limitación referente a los hechizos que un jugador puede lanzar viene determinada por la cantidad de estos que puede lanzar cuando lucha contra un enemigo. Un jugador puede lanzar **UN hechizo** durante su fase de ataque (antes o después de su ataque). Del mismo modo podrá lanzar **UN hechizo** durante la fase de ataque del enemigo (antes o después del ataque del enemigo).

Para lanzar un hechizo es necesario que el jugador posea al menos 1 contador de espíritu activo (boca arriba) a menos que una carta o efecto especifique lo contrario. Por cada hechizo lanzado el jugador debe girar boca abajo un contador de espíritu.

En el momento en que un jugador no posea contadores de espíritu activos, su personaje no podrá lanzar ningún hechizo hasta que recupere alguno o todos sus contadores.

Si el jugador usa un contador doble de espíritu para lanzar un hechizo, podrá doblar una de las cifras que aparezcan en el texto del hechizo.

#### **Por ejemplo:**

Si el jugador lanza, con un contador doble de espíritu, un hechizo que dice: “El jugador sumará +2 puntos a UNA de las siguientes tiradas de dados que realice en ataque”. El jugador podría o bien “sumar +4 a UNA de las siguientes tiradas” o bien “sumar +2 puntos a DOS de las siguientes tiradas”.

En caso de que el jugador desee doblar una tirada de dados que se requiere para el hechizo el jugador doblará el número de dados (no el valor de los dados), es decir, 1D6 se transformará en 2D6. En el caso de que una tirada de dados doblada de esta manera exija un resultado de 1 a 6, el jugador se quedará con el resultado del dado que prefiera.

#### **LUGARES Y AZULEJOS ESPECIALES:**

Hay algunos Azulejos que determinan lugares en el juego que otorgan algunas ventajas al jugador si finaliza su turno de movimiento en la **casilla central** de dicho Azulejo.

**Montes:** Si un jugador termina la fase de movimiento en la casilla central de un Azulejo de monte (y una vez resueltos los eventos derivados de levantar la Ficha de Lugar del Azulejo) el jugador podrá mirar secretamente una de las Fichas de Lugar de los Azulejos adyacentes a el Azulejo de monte, con excepción de las Fichas de Lugar que pertenezcan a las cuevas. Como es lógico, aunque nuestro personaje esté en lo alto de una montaña, no podrá ver que hay dentro de la cueva.

Cualquier ataque por sorpresa que fuera a producirse por motivo de levantar la ficha de lugar es ignorado, ya que el jugador no está específicamente en el Azulejo del que levanta la Ficha de Lugar.

**Pueblos:** En los pueblos los jugadores pueden comerciar y descansar, siguiendo las reglas explicadas en apartados anteriores.

**Templos:** Los templos, al igual que los pueblos, permiten a los jugadores comerciar. En los templos los jugadores podrán comprar y vender únicamente Cartas de Hechizo. A diferencia que en los pueblos, la relación entre el color del personaje y el color del templo no influyen en el valor y precios de los hechizos (los monjes de los templos son más honrados que los habitantes de los pueblos).

Los templos suministran también contadores de espíritu a los jugadores siguiendo una de estas 3 reglas:

**Colores Coincidentes:**

Si un jugador termina la fase de movimiento en la casilla central de un Azulejo de templo de color afín al de su personaje, el templo le suministrará tantos contadores de espíritu como sea necesario para rellenar el número máximo de contadores que el personaje puede tener.

**Colores Neutrales:**

Si el color del templo es neutral respecto el color del personaje, el templo le suministrará contadores hasta la mitad de su número máximo de contadores de espíritu (redondeando hacia arriba).

**Colores Opuestos:**

Los templos de color opuesto a los de un personaje no le suministrarán contadores de espíritu.

Todos los contadores suministrados son simples, es decir, los templos no suministran nunca contadores dobles de espíritu. Los contadores adicionales se entregarán al jugador al inicio de su siguiente turno.

En el momento en que un jugador decida comprar algún hechizo en un templo procederá de manera similar a la acción de compra de objetos, es decir, barajará el mazo de Cartas de Hechizo y a continuación tomará 5 cartas.

Cuando los jugadores vendan alguno de sus hechizos en uno de los PUEBLOS o TEMPLOS, **las ventas siempre se realizarán por la mitad del coste base** del hechizo redondeado hacia arriba. El color del pueblo o templo donde se produzca la venta es indiferente.

**Guaridas:** Las guaridas son lugares donde algunas criaturas y fugitivos se refugian y esconden sus tesoros. ¡Con mucha probabilidad, adentrarse en un Azulejo de Guarida es querer buscarse problemas con sus inquilinos! Aunque quizá estos guarden algunos tesoros...

**Lugares Abandonados:** Los lugares abandonados actúan de manera parecida a las Guaridas. Diversos tipos de criaturas malignas moran estos lugares deshabitados, aunque también es cierto que algunos de estos lugares guardan grandes tesoros bajo sus ruinas.

**Campamentos:** Los campamentos simbolizan los viajeros, mercaderes itinerantes y nómadas (mayormente pacíficos) que se mueven a través del Reino Mágico. Estos nómadas tienen simpatías y antipatías por los diversos pueblos (y colores) del Reino Mágico, y a veces prefieren favorecer un color más que a los demás. Sin embargo, por norma general, los campamentos procuran ventajas a los jugadores, a veces de manera gratuita y a veces a cambio de algo.

**Fuentes de Poder:** Al igual que los Templos, las Fuentes de Poder suministran contadores de espíritu. Para que la fuente de poder suministre contadores de espíritu a un personaje, el jugador deberá declarar antes de su fase de movimiento que va permanecer 1 turno completo en la Fuente de Poder para obtener un Contador de espíritu (el mismo procedimiento que se sigue con los pueblos para recuperar los contadores de corazón). Las Fuentes de Poder suministran contadores de espíritu a los jugadores siguiendo una de estas 3 reglas:

**Colores Coincidentes:**

Si un jugador ha pasado un turno completo en la casilla central de un Azulejo de Fuente de Poder de color afín al de su personaje, la Fuente de Poder le suministrará **1 contador doble**, siempre que no sobrepase el número máximo de contadores que el personaje puede tener.

### **Colores Neutrales:**

Si un jugador ha pasado un turno completo en la casilla central de un Azulejo de Fuente de Poder de color neutral respecto al color del personaje, **lanzará un dado:** con un resultado de 5 ó 6 la fuente le suministrará 1 contador doble, en caso contrario, le suministrará un contador simple.

### **Colores Opuestos:**

Si un jugador ha pasado un turno completo en la casilla central de un Azulejo de Fuente de Poder de color opuesto respecto al color del personaje, la Fuente de Poder le suministrará **1 contador simple**.

Los contadores suministrados por las Fuentes de Poder se darán al jugador al inicio del siguiente turno del que ha permanecido inmóvil en dicho Azulejo. A partir de ese momento, el jugador procederá con su turno como habitualmente.

**Las Cuevas:** Los Azulejos de cuevas tienen la peculiaridad de que permiten pasar desde un Azulejo de cueva hasta otro en dos turnos consecutivos. El jugador debe primero terminar su fase de movimiento en la casilla central del Azulejo de la primera cueva. En el siguiente turno, podrá aparecer en la casilla central de cualquier Azulejo de cueva que esté a un máximo de 5 azulejos de distancia de la cueva de entrada y, a partir de ahí, podrá moverse con normalidad. De esta manera, el jugador estará obligado a enfrentarse con los posibles moradores de la cueva de entrada pero no con los de la cueva de salida.

**Lugares Encantados:** Esparcidos por el mapa que se irá creando estarán ocultos los 5 objetos legendarios que los jugadores deben buscar. Estos objetos legendarios están ocultos en los Azulejos nombrados como “Lugares Encantados” y están protegidos por feroces guardianes que no dejarán que los jugadores se hagan con los objetos legendarios fácilmente.

Para explorar un “Lugar Encantado”, el jugador procederá de manera parecida a la que sigue con el resto de Azulejos, es decir: el jugador debe terminar la fase de movimiento en la casilla central del Azulejo que representa el “Lugar Encantado”. A continuación deberá realizar una tirada para determinar qué tipo de Monstruo Guardián defiende el tesoro oculto en el “Lugar Encantado”.

Para determinar el guardián de un Lugar Encantado, el jugador lanza un 1D6 y consulta el resultado en la tabla de la Carta de Lugar que hace referencia a ese Lugar Encantado.

Para obtener uno de los Objetos Legendarios primero es necesario vencer al guardián del Lugar Encantado. Para combatir contra los guardianes se procede de la misma manera que en un combate cualquiera. Del mismo modo, si finalmente el jugador vence al guardián en combate podrá obtener el botín descrito en su tabla, pero además, el jugador tomará una carta (aleatoriamente) del **mazo de objetos legendarios**. A diferencia de los objetos comunes, los objetos legendarios no pueden ser descartados o vendidos.

### **PERSONAJES ELIMINADOS:**

Los jugadores que durante el transcurso de la aventura pierdan sus personajes pueden empezar de nuevo desde el **Pueblo Natal** con un personaje recién creado.

Antes de crear el nuevo personaje el jugador debe devolver al mazo correspondiente todas las cartas y objetos que tiene y barajar cada mazo, con la única excepción de las Cartas de Objeto Legendario, que serán descartadas. Ningún objeto, hechizo, tesoro u oro que el anterior personaje tuviera en posesión se transferirá al nuevo personaje. El jugador también deberá descartarse de los contadores de corazón y de espíritu que excedan los marcados por su arquetipo al inicio del juego.

Luego el jugador volverá a colocar en secreto todas las Fichas de Lugar que hubiera tomado al hacerse con el botín de cada zona. No es necesario coloque las fichas en el mismo azulejo donde estaban anteriormente, aunque el azulejo elegido deberá ser del tipo indicado en la Ficha de Lugar

El personaje empieza de nuevo como si acabara de empezar a jugar, tomando las cartas de objeto o hechizo que indique su arquetipo.

#### FIN DEL JUEGO:

El juego finaliza cuando todos los Objetos Legendarios presentes en la partida (exceptuando los que hayan sido descartados) hayan sido devueltos al Pueblo Natal.

Para devolver un Objeto Legendario al pueblo natal, el jugador debe finalizar su turno en la casilla central del Azulejo de Pueblo Natal y descartar su carta de Objeto Legendario.

Una vez devueltos los Objetos Legendarios se contabilizan los puntos de victoria que cada jugador ha conseguido:

- Cada Objeto Legendario devuelto al pueblo natal otorga al jugador 5 puntos de victoria.
- Cada 100 monedas de Oro en posesión del jugador al final del juego le otorgan 1 punto de victoria

**IMPORTANTE:** Para contabilizar el oro total los jugadores pueden intercambiar, una vez finalizada la partida y antes del recuento de puntos de victoria, sus objetos como si los vendieran a un pueblo de color opuesto, es decir por la mitad (redondeando hacia arriba) de su precio base.

En caso de empate, el jugador que tenga más oro será el vencedor.

#### PREGUNTAS FRECUENTES:

**P: ¿Pueden enfrentarse dos Jugadores entre si en un combate?**

R: Básicamente **NO**. Aunque se puede añadir una variante:

Para entablar combate un jugador debe estar en la misma casilla que otro jugador. Cuando los aventureros luchen entre si tienen una resistencia base de 3 y no les está permitido huir (salvo por causa de algún efecto o hechizo). Además, si un jugador vence a otro en combate, el vencedor puede tomar 1 CARTA cualquiera de las posesiones del jugador vencido.

**P: Si a través de un hechizo o artefacto, cambio el color de mi aventurero, ¿Obtengo los bonos derivados de la coincidencia de color con un lugar o evento de lugar?**

R: SI, para eso se crearon esos hechizos

**P: Los 5 Azulejos de distancia que pueden separar dos cuevas interconectadas ¿Deben trazarse a través de un camino?**

R: NO, pueden contarse “campo a través”

#### AGRADECIMIENTOS:

Este juego ha sido diseñado y creado por Marc Martí (a.k.a. Neodroid) con la atenta colaboración y ayuda de amigos y conocidos. Muchísimas gracias a todos por hacer posible este pequeño homenaje a los juegos de mesa. De todo corazón: ¡gracias!

Agradecimientos especiales para: LeBastard, Referee, Kurikinton, Froylanel y Urien por sus correcciones, ajustes y sugerencias.

Agradecimientos (muy) especiales a Keikoo por su inestimable ayuda en la corrección de las reglas e infinita paciencia en su convivencia con un maníaco de los juegos de mesa.

Para cualquier pregunta, sugerencia o aclaración, estamos a vuestra disposición en el siguiente mail:  
[neodroidgames@gmail.com](mailto:neodroidgames@gmail.com)