

MONSTER LANDS

LIBRO DE REGLAS



UN JUEGO DISEÑADO POR



GORKA MATA - VICTOR FERNÁNDEZ - SERGI SOLÉ - DANIEL SCHLOESSER

RESUMEN DEL JUEGO	2
COMPONENTES.....	3
PREPARACIÓN DEL JUEGO	4
PREPARACIÓN DEL TABLERO DEL JUGADOR.....	6
CONCEPTOS BÁSICOS	6
GLORIA Y REPUTACIÓN.....	6
MIEMBROS DEL CLAN (MERCENARIOS).....	6
LOS DADOS.....	7
CÓMO SE JUEGA.....	7
FASE DE PREPARACIÓN DE LA RESERVA DE DADOS ... 7	
FASE DE DESPLIEGUE	8
LA CIUDADELA Y SUS EDIFICIOS.....	8
LAS AFUERAS.....	12
DESPLIEGARSE EN UN TERRITORIO COLONIZADO.....	13
FASE DE AVENTURAS (RESOLVIENDO LAS AFUERAS) ... 15	
MISIONES.....	16
BATALLAS.....	16
DEFENSA DE LA CIUDADELA.....	20
FASE DE LIMPIEZA	20
PUNTUACIÓN Y VICTORIA	21
NIVELES DE DIFICULTAD	22
VARIANTES	22
CONSEJOS ESTRATÉGICOS	23
APÉNDICE I - MÓDULO ARTIMAÑAS	23
APÉNDICE II - MODO SOLITARIO	24
PREPARACIÓN.....	24
MODO SOLITARIO: PARTIDA VS CAMPAÑA.....	24
CÓMO SE JUEGA.....	25
LIBRO DE ESCENARIOS.....	26
APÉNDICE III- COMPONENTES Y TABLAS DE REFERENCIA ... 27	
EFECTO DE LAS TRAMPAS.....	27
EFECTO DE LAS ARTIMAÑAS.....	27
FICHAS DE BOTÍN.....	27
PODERES DE LOS MONSTRUOS.....	28
TALENTOS DE LOS MERCENARIOS.....	29
HABILIDADES DE EQUIPO.....	30
HABILIDADES DE TERRITORIO.....	31
AYUDA	32

¡LA REINA GIMELDA ESTÁ DESESPERADA!

DESPUÉS DE PERDER TODAS SUS TIERRAS POR CULPA DE UNOS TEMIBLES MONSTRUOS, SE CONFINÓ EN LA AMURALLADA CIUDADELA DE LAS TIERRAS DE LA DISCORDIA. ANTES, GOBERNABA UN SOBERBIO REINO DE EXUBERANTES TERRITORIOS DE FUEGO, AGUA, VIENTO Y JUNGLA, AHORA, YA NO QUEDA NADA DE ESO.

TRAS LA CAÍDA DE MODHELM Y EL ASESINATO DEL REY BÖDAGARD A MANOS DE LAS ACECHANTES HORDAS DE ENEMIGOS, LA REINA HA DECRETADO MEDIDAS DRÁSTICAS: HA PROMETIDO LA CORONA AL CLAN DE GUERREROS QUE HAGAN JUSTICIA, CAPTURANDO O ELIMINANDO A LOS MONSTRUOS, Y RECONQUISTANDO LOS TERRITORIOS QUE HA PERDIDO.

EL CONSEJERO REAL HA ELABORADO UN PLAN PARA MEDIR EL GRADO DE ÉXITO DE LOS IMPACIENTES CLANES, YA QUE SOLO UNO DE ELLOS PODRÁ RECLAMAR LA CORONA.

RESUMEN DEL JUEGO

Ponte en la piel del líder de un pequeño clan de valientes guerreros, que compiten para ganar la corona de las Tierras de la Discordia. Deberás visitar los edificios de la Ciudadela, el único bastión del reino que ha resistido el ataque de los monstruos, y salir a las afueras, donde podrás combatirlos y reclamar los territorios para la Reina.

Al final de la partida, el clan con el mayor número de Puntos de Victoria recibirá la corona. Estos puntos se obtendrán con gloria, reputación, oro y trofeos que conseguirás tras vencer monstruos. Lo más importante es la gloria; para ganarla, tendrás que abandonar la seguridad de la Ciudadela y aceptar misiones, eliminar o capturar monstruos, y conquistar territorios.

Tendrás que emplear tus dados para realizar acciones mediante una mecánica de “colocación de trabajadores”. En la Ciudadela, tus dados te permitirán comprar herramientas para la caza, escudos, pociones, mercenarios y muchas más mejoras para tu clan. El momento en que coloques los dados y el tipo de dado que utilices os afectará a ti y a los demás jugadores.

En las Afueras, tus dados se convertirán en armas. Tira los dados en misiones y batallas para derrotar a los monstruos, o para reconquistar los territorios. Podrás manipular los resultados de tus dados de muchas maneras para incrementar tus posibilidades de éxito

No podrás simplemente esperar a tener suerte en las tiradas para conseguir la corona, necesitarás gestionar tus recursos y planificar cuidadosamente tus acciones para obtener la victoria.

¿Tienes lo que hace falta para reclamar la corona?



COMPONENTES

LIBRO DE REGLAS

1 TABLERO DE JUEGO

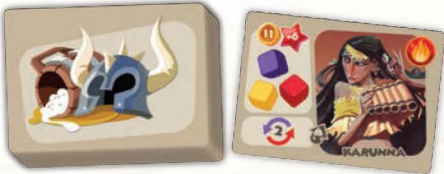


94 CARTAS

8 cartas de Miembro Inicial de Clan



28 cartas de Mercenario



8 cartas de Novato



Mazo de Monstruos: 20 cartas de Monstruo (8 cartas de Nivel A y 12 de Nivel B)



Mazo de Equipo: 18 cartas de Equipo



Mazo de Territorio: 12 cartas de Territorio

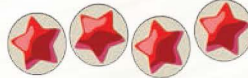


4 FICHAS DE PROGRESO DE CLAN



259 FICHAS DE CARTÓN

4 marcadores de Reputación



4 marcadores de Gloria



36 fichas de Asignación de Mercenario



64 fichas de Trampa



20 fichas de Defensa



55 monedas de Oro



16 fichas de Poción



16 fichas de Veneno



16 fichas de Botín



1 ficha de Jugador Inicial a doble cara



1 marcador de Ronda



6 fichas de Modificador de Sendas a doble cara



1 ficha de Modificador de Ronda a doble cara



7 fichas de Pánico



12 losetas de Misión a doble cara



1 BOLSA PARA MISIONES



80 DADOS DE 6 CARAS

32 dados de Fuerza rojos



22 dados de Magia púrpuras



18 dados de Persuasión amarillos



8 dados de Monstruo negros



PREPARACIÓN DEL JUEGO



MONSTER LANDS puede jugarse en distintos niveles de dificultad y con el módulo Artimañas o sin él. Sigue estas instrucciones para preparar el juego en el **nivel Tutorial sin el módulo Artimañas**. Mira la página 22 para ver cómo incrementar la dificultad y el Apéndice I (página 23) para incluir las Artimañas. Para jugar al modo Solitario, mira el Apéndice II (página 24) y aplica los cambios.

Consulta la ilustración de arriba para saber dónde colocar cada componente.

(A) Coloca el tablero en el centro del área de juego.

La Ciudadela: Encontrarás siete edificaciones: la Guarida del Cazador, el Alquimista, la Taberna, la Armería, la Casa de Empeños, el Bazar y la Mina.


Las Afueras están divididas en 3 áreas diferentes: Las **Sendas de Misión** en el medio, los **Territorios** (a derecha e izquierda de las sendas de Misión) y la **Entrada de la Ciudadela**. También hay espacios para las fichas de Botín.

Espacio para cartas: Las barras coloreadas en los bordes del tablero son espacios para cartas. Indican qué cartas hay que colocar durante el juego, así que deja espacio suficiente en la mesa.

En primer lugar, **prepara la Ciudadela:**

(B) Coloca boca arriba las **8 cartas de Novato** con el símbolo de Tirachinas en una pila debajo de la Taberna. Hasta que todos sean reclutados, siempre habrá un Novato ansioso por pertenecer a tu clan.





C Baraja el resto de **cartas de Mercenario** (28 cartas) y colócalas boca abajo cerca del tablero, como se muestra en la imagen. Crea la oferta de Mercenarios disponibles para contratar: roba las 4 primeras cartas y colócalas boca arriba en los espacios para Mercenarios de la Taberna, a la izquierda del tablero. La oferta de Mercenarios en la primera ronda debe incluir **al menos un Mercenario de Reputación**  **4 o menos por jugador**. Si no es el caso, aparta el Mercenario con mayor Reputación y roba una nueva carta hasta que se cumpla esta condición. Finalmente baraja de nuevo el mazo de Mercenarios incluyendo las cartas que has apartado.

D Coloca las **24 fichas de Asignación** cerca de la Taberna. Selecciona las 4 fichas de Asignación de los 4 Mercenarios de la Taberna y colócalas sobre su carta.

E Toma las **64 fichas de Trampa**. Cada ficha de Trampa tiene un icono de trampa en el reverso y el efecto de la Trampa en la parte frontal.



Hay 4 tipos distintos de trampa:

Trampas Iniciales (con el icono ) , Trampas Protegidas (con el icono ) , Artimañas (con el fondo marrón), y Trampas mejoradas (todas la demás).

Separa las 4 Trampas Iniciales y colócalas aparte. Guarda las 18 Artimañas y las 6 Trampas Protegidas en la caja. **Baraja las Trampas restantes** y colócalas boca abajo cerca del tablero. **Roba 6 fichas de Trampa** al azar y colócalas boca arriba en los espacios de la **Guarida del Cazador**, para que el efecto y su coste sea visible.

F Baraja el **Mazo de Equipo** (18 cartas) y colócalo boca abajo en la zona inferior del tablero. Roba las 3 primeras cartas y colócalas boca arriba en los espacios reservados del Bazar, será la oferta inicial.

Es la hora de **preparar las Afueras**:

G Separa los Monstruos de dificultad A, barájalos, roba 2 aleatorios y colócalos boca arriba en los espacios reservados. Estos serán los Monstruos activos de la primera ronda, defendiendo sus respectivos Territorios.

H Prepara el **mazo de Monstruos** barajando las cartas restantes de Monstruo de dificultad A con las de dificultad B y colócalas en la zona superior del tablero.

I Baraja el **Mazo de Territorios** (12 cartas de Territorios) y colócalo boca abajo en la parte superior del tablero, cerca del Mazo de Monstruos. Roba 2 cartas y colócalas boca arriba en los espacios reservados de color verde. Estos serán los Territorios activos de la primera ronda. Los Territorios permanecerán en sus espacios reservados hasta que sean conquistados.

J Baraja las **fichas de Modificador de Sendas** (6 fichas a doble cara) y coloca 2 al azar en los espacios indicados debajo de las cartas de Territorio, con una cara al azar. El Modificador de Sendas estará **unido al Territorio**, se colocará debajo y no será substituido hasta que cambie el Territorio.

Nota: En partidas de 2 jugadores o en el Modo Solitario, roba solo 1 carta de Monstruo, 1 carta de Territorio y 1 Modificador de Sendas. Colócalo todo en sus respectivos espacios del Territorio A.

K Baraja las **16 fichas de Botín** y colócalas boca abajo cerca del tablero. Coloca 4 fichas de Botín al azar, boca arriba, en los espacios indicados entre los dos terrenos.

L Coloca las **12 losetas de Misión a doble cara** en la **bolsa para Misiones**. Roba 2 fichas al azar. Coloca la primera mostrando la cara A en el espacio A, y la segunda mostrando la cara B en el espacio B. Estas serán las Misiones activas de la primera ronda.



Organiza la Reserva y prepárate para empezar:

M Coloca la **ficha de Modificador de Ronda** mostrando la cara A encima del contador de ronda original del tablero.

N Coloca el **Marcador de Ronda** en el primer espacio del **Contador de Rondas**.

O Coloca los **dados rojos, púrpuras y amarillos** cerca del tablero, constituirá la reserva general desde la que tomarás dados para crear la Reserva de tu Clan. Añade también los **dados negros de Monstruo**, que se usarán en los ataques de Monstruo.



P Separa las monedas de Oro, las fichas de Defensa, Poción y Veneno en pilas. Constituirán la Reserva General, a la que se acudirán cuando sea necesario durante el juego.

Q Baraja las **7 fichas de Pánico** y colócalas boca abajo formando una pila, en el espacio marcado en la Entrada de la Ciudadela.

R El jugador más codicioso recibirá la **ficha de Jugador Inicial con la cara A arriba** y será el primero en jugar durante la fase de Despliegue.




¿PILLAR LA FICHA DE JUGADOR INICIAL? ¡DÁMELA! ¡LA QUIEROOO!!!

PREPARACIÓN DEL TABLERO DEL JUGADOR

Cada jugador realiza las siguientes acciones:

(A) Toma una **ficha de Progreso de Clan** y colócala delante tuyo.

(B) Toma dos **cartas de Miembro de Clan Inicial** con la misma Afinidad (el icono de la parte superior derecha). Coloca el Líder  a la izquierda de tu ficha de Progreso de Clan y el Mercenario Inicial a la derecha.

Guarda en la caja las fichas de Progreso de Clan y las cartas de Miembro de Clan Inicial que no se vayan a usar.

(C) Cada Líder y Mercenario tiene su propia **ficha de Asignación**. Busca las fichas de Asignación de los miembros iniciales de tu Clan y colócalos encima de su carta correspondiente.

Devuelve las fichas de Asignación de los miembros iniciales de Clan que no se vayan a usar a la caja.

(D) Tu Líder proporciona 5 puntos de Gloria iniciales, coloca el **marcador de Gloria** en el espacio 5 de tu ficha de Progreso de Clan.

(E) Tu Líder proporciona 7 monedas de Oro y una Trampa Inicial gratuita marcada con el icono de Líder, tómalo todo y colócalo en tu área de juego. Devuelve a la caja las Trampas Iniciales que sobren.

(F) El Mercenario Inicial tiene 1 punto de Reputación, coloca el **marcador de Reputación** en el primer espacio.



CONCEPTOS BÁSICOS

¡AH, ¿ASÍ QUE ESTÁS IMPACIENTE POR EMPEZAR CON TU CLAN Y SALIR A COMBATIR? ¡BIEN! PERO ALTO AHÍ, ANTES DE NADA NECESITAS APRENDER ALGUNOS CONCEPTOS BÁSICOS.

GLORIA Y REPUTACIÓN

Tu Gloria y Reputación se muestran en la ficha de Progreso de tu Clan.

El valor de **Gloria** de tu Clan indica su grandeza y fama a lo largo y ancho de las Tierras de la Discordia. A medida que captures y elimines Monstruos, conquistes Territorios y completes Misiones, serás recompensado con puntos de Gloria por el consejero real.

Los **puntos de Gloria** se controlan en la ficha de Progreso de Clan con el marcador de Gloria (azul). Si consigues más de 30 puntos de Gloria, anúncialo a los demás jugadores, ya que se activará el final de la partida.

Los **puntos de Reputación** también se controlan en la ficha de Progreso de Clan, con el marcador de Reputación (rojo). Tu reputación será igual a la suma de las reputaciones de cada mercenario de tu clan.

Al final del juego, la suma de Gloria y Reputación contará como Puntos de Victoria, así que asegúrate de tener mucho de los dos.

MIEMBROS DEL CLAN (MERCENARIOS)

Los Miembros de tu Clan son la clave del éxito, ellos te permitirán realizar acciones con los dados que aportan a tu reserva de dados. También podrás usar los Talentos de los Miembros de tu Clan para realizar acciones adicionales o para incrementar el efecto de las mismas.

Tu Líder inicial se considera un Mercenario normal con las siguientes diferencias: al contrario que otros Mercenarios, no tienen Reputación (en realidad, nadie sabe realmente quiénes son).

CARTAS DE MERCENARIO



- (A) Nombre.
- (B) Icono de Afinidad.
- (C) Coste.
- (D) Reputación.
- (E) Aportación de dados.
- (F) Talento.
- (G) Icono de Talento de las Afueras.

LOS DADOS

La Reserva de Dados: Tu Reserva de Dados estará formada por todos los dados que proporcionan tus Mercenarios y los dados de bonificación de Gloria de tu Clan. A mayor número de dados, más cosas podrás hacer en una ronda, ya que para realizar una acción deberás colocarlos en el tablero. Cuando un dado se haya colocado en un espacio del tablero, ningún otro dado podrá colocarse allí hasta el inicio de una nueva ronda.

Cada nuevo Mercenario que contrates añadirá su Aportación de dados **inmediatamente** a la Reserva de Dados de tu Clan.

Los Dados pueden ser de 3 tipos, dependiendo de su color:

Dados de Fuerza (Rojos): Estos dados no tienen ningún efecto especial, pero son los más comunes y pueden ser manipulados mejor que otro tipo de dados.

Dados de Magia (Púrpuras): Estos dados tienen una habilidad especial durante el combate, reduciendo el número de dados de ataque del Monstruo. También pueden usarse para crear Pociones y Venenos en el Alquimista.

Dados de Persuasión (Amarillos): Estos dados se usan en algunos edificios de la Ciudadela para garantizar descuentos, haciendo uso de su capacidad de regateo.

La explicación detallada del funcionamiento de estos dados se explica en la página 9.

MANIPULACIÓN DE LOS DADOS

Los dados no solo se usan para realizar acciones en la Ciudadela, sino también para las aventuras en las Afueras, donde se lanzarán para conseguir un determinado valor. No podrás dejarlo todo en manos de la suerte, por lo que asegúrate de usar alguno de los muchos métodos para manipularla. Los Talentos de los Mercenarios, las Trampas, los Venenos, los Modificadores de Senda y el Equipo adecuado, te permitirán: alterar el resultado, añadir más dados a la batalla o volver a lanzar dados.



CÓMO SE JUEGA

Una partida de **MONSTER LANDS** se desarrolla en un máximo de 6 rondas. Cada ronda se divide en 4 fases que transcurren en el siguiente orden:

1. Fase de Preparación de la Reserva de Dados
2. Fase de Despliegue
3. Fase de Aventuras
4. Fase de Limpieza

La partida terminará al final de la 6ª ronda, o al final de una ronda en la que al menos un jugador tenga 30 puntos de Gloria o más.

FASE DE PREPARACIÓN DE LA RESERVA DE DADOS

Los jugadores prepararán sus Reservas de Dados comprobando qué dados deben tomar. Los dados provendrán de:

- La aportación de cada Mercenario incluido el Líder.
- Dados de Bonificación por Gloria :
 - 1-10 puntos de Gloria:
 - 11-20 puntos de Gloria:
 - 21-30 puntos de Gloria:

Toma todos los dados que te correspondan y colócalos en tu área de juego. Según tus miembros Iniciales de Clan y la posición de tu marcador de Gloria, tu Reserva de Dados al inicio de la partida será de 2 dados de Fuerza, 1 dado de Persuasión y 1 dado de Magia.

En esta fase, lanzarás únicamente el dado de Persuasión

FASE DE DESPLIEGUE


Empezando por el jugador que tenga la ficha de Jugador Inicial, y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador realizará una única acción. Cuando todos los jugadores hayan realizado la acción, el primer jugador realizará la segunda acción, etc.

En tu turno, puedes realizar una de estas 3 posibles acciones:

- Desplegar dados en la Ciudadela
- Desplegar dados en las Afueras
- Desplegar dados en un Territorio Colonizado

Si no dispones de ningún dado en tu reserva, deberás pasar. No estará permitido pasar hasta que hayas desplegado todos los dados de tu reserva. Los jugadores continuarán jugando hasta que todos se hayan quedado sin dados.

Algunas cartas y fichas permiten convertir un dado de un color específico en un dado de otro color que podría serte más útil. Para realizar la conversión, sitúa el dado en la carta o la ficha, y toma el/los dado/s indicados de la reserva general.

Una acción consiste simplemente en distribuir uno o más dados en alguno de los espacios libres del tablero, o en un Territorio Colonizado de tu clan. Los espacios para dados marcados con  no estarán disponibles en partidas de 2 jugadores.

La Ciudadela: despliega dados en los edificios de la Ciudadela para ganar la bonificación correspondiente. Por ejemplo, puedes obtener monedas de Oro en la Mina, Pociones y Venenos en la tienda del Alquimista, contratar nuevos Mercenarios en la Taberna, etc. Todas las reglas sobre la Ciudadela las podrás encontrar de la página 8 hasta la 12.

Las Afueras: envía a tus Mercenarios a los Territorios o Misiones desplegando los dados en las Sendas. Una vez allí, lucharán contra Monstruos y conquistarán Territorios, o completarán Misiones. Además, si hubiera un Monstruo en la Entrada de la Ciudadela, podrás desplegar dados para protegerla. Las reglas sobre las Afueras las podrás encontrar de la página 12 hasta la 15.

Territorio Colonizado: despliega los dados indicados en un Territorio que hayas colonizado para obtener su beneficio. Para una explicación más detallada consulta la página 15.



TALENTOS Y HABILIDADES

Todos los Mercenarios tienen un Talento específico, pudiendo equiparlos durante la partida con objetos del Bazar que les proporcionarán habilidades adicionales, como si añadieras Talentos al Mercenario.



Cada Talento o Habilidad podrá usarse **una vez por ronda**.

Los Talentos y las Habilidades con el símbolo de las Afueras **tendrán que** usarse en la fase de Aventuras, cuando se active el Mercenario asignado en una Senda. Todos los demás Talentos y Habilidades **podrán** utilizarse en la fase de despliegue.



LA CIUDADELA Y SUS EDIFICIOS

Hay 3 tipos de espacio para dados en la Ciudadela:

- Espacios para 1 dado, que requieren exactamente 1 dado.
- Espacios para 2 dados (la Mina), que requieren exactamente 2 dados desplegados en una misma acción.
- Espacios ilimitados para dados (la Casa de Empeños), que permiten desplegar un número ilimitado de dados en la misma localización.

Solo podrás desplegar dados del tipo indicado en cada edificio, y solo en un espacio vacío. Cuando se haya colocado un dado, **toma inmediatamente el recurso** o beneficio de la casilla.

Por ejemplo, puedes desplegar 2 dados de Fuerza en el primer espacio de la Mina para recibir inmediatamente 6 monedas de Oro.



Un edificio no podrá utilizarse si todos los espacios para dados estuvieran ocupados. La única excepción es la Casa de Empeños, que no tiene límite de dados por cada acción, ni límite de acciones realizadas allí durante una ronda.

Algunos de los edificios (La Guarida del Cazador, la Taberna, la Armería y el Bazar) requieren un pago en Oro, como indica el recurso/Mercenario que quiera comprar. Si no tienes suficientes monedas de Oro, no podrás desplegar dados en esa localización. No obstante, usando dados de Persuasión en estos edificios obtendrás un descuento.

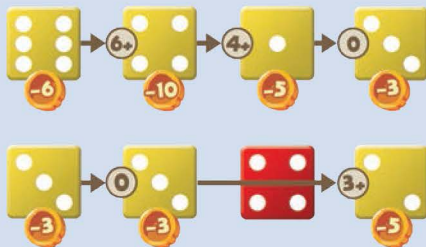
Cuando coloques dados en La Guarida de los Cazadores, la Taberna, la Armería o el Bazar, tendrán que colocarse de izquierda a derecha, para controlar el orden de los dados de Persuasión.

DADOS DE PERSUASIÓN

Los dados de Persuasión te garantizan valiosos descuentos. El descuento total dependerá del resultado de nuestra tirada y del valor del dado de Persuasión que previamente se haya jugado en el mismo edificio.

Si tu dado de Persuasión es el primero en el edificio, el descuento será igual al resultado de la tirada. Reduce el valor al precio.

Si tu dado de Persuasión no es el primero del edificio, compara su valor con el dado de Persuasión que se haya colocado previamente: **si el valor de tu dado es inferior, podrás sumar los dos resultados**, de no ser así, aplica únicamente el valor de tu dado. Compáralo únicamente con el dado inmediatamente anterior, sin tener en cuenta los dados de otro color que pudieran quedar en medio.



El precio total **no podrá ser inferior a 1 por compra** (los vendedores pueden manipularse, pero nada en gratis).

Fuera de la Ciudadela, los dados de Persuasión sólo se podrán colocar en algunas Misiones y se **volverán a lanzar** en cuanto se active la Senda de la Misión.

PISTA

Mira los dados de Persuasión de los otros jugadores antes de decidir dónde colocarás los tuyos, ya que tus adversarios podrán aprovecharse de tus dados. Un resultado alto te dará un buen descuento, pero le proporcionará un descuento mayor a los siguientes jugadores. Por otro lado, tendrás que intentar ser el primero para conseguir los mejores artículos.

EJEMPLO

En la primera ronda, Natalie tiene un dado de Persuasión en su Reserva. Al inicio de la ronda, lo lanza y saca un 5. Durante su primera acción, decide comprar una Trampa que cuesta 9 monedas de Oro, coloca su dado de Persuasión en el espacio vacío situado a la izquierda de la Guarida del Cazador y toma la ficha de Trampa pagando 4 monedas de Oro, aplicando el descuento de 5 de su dado.

Stefan, el siguiente jugador, coloca un dado de Fuerza en el siguiente espacio de la Guarida del Cazador, y compra una trampa pagando su coste completo.

Ahora es el turno de Tom, que lanzó su dado de Persuasión al principio de la Ronda y sacó un 3. Si lo usa en la Guarida del Cazador, podrá añadir su 3 al 5 de Natalie para obtener un total de 8, un generoso descuento. El dado de Fuerza de Stefan no interfiere en el cálculo. Tom finalmente decide comprar 2 trampas a un precio total de 8 monedas de Oro. El coste de una compra nunca puede ser inferior a 1, Tom pagará 1 moneda de Oro.

LA GUARIDA DEL CAZADOR (TRAMPAS)

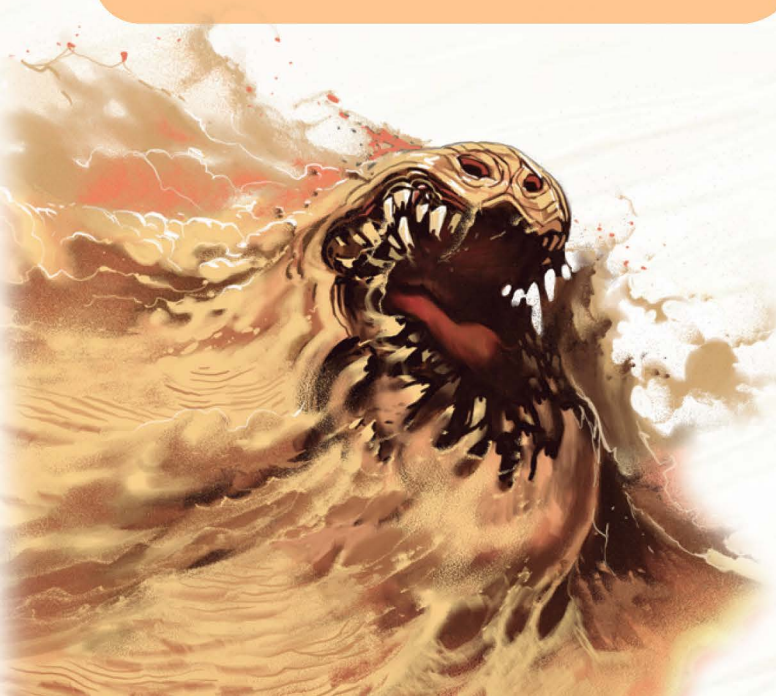
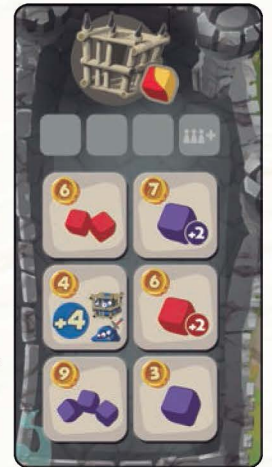
ENTRA AMIGO MÍO, TENGO LO ÚLTIMO EN TECNOLOGÍA ANTI-MONSTRUOS.

Con un dado de Fuerza o uno de Persuasión, podrás gastar una acción para **comprar tantas fichas de Trampas como puedas permitirte**. Cada ficha de Trampa indica su coste en monedas de Oro. Si usas un dado de Persuasión puedes aplicar el descuento al precio total de la compra, pero el precio total no podrá ser inferior a 1.

Cada jugador podrá tener un **máximo de 5 fichas de Trampa en su área de juego** (algunas cartas pueden cambiar este valor). Si un jugador recibiera más Trampas de las que puede tener, tendrá que descartarse inmediatamente de las sobrantes. **Las Trampas asignadas en las Sendas no cuentan** para calcular este límite.

Debe haber siempre 6 fichas de Trampa disponibles cuando un nuevo comprador llega a la Guarida. Después de que un jugador haya comprado todas sus Trampas, rellena los espacios vacíos con nuevas fichas de Trampa de la reserva general boca arriba. Si en algún momento no quedaran fichas de Trampa en la reserva general, crea una nueva reserva con las fichas de Trampa descartadas.

Cuando compres una Trampa, colócala boca abajo en tu área de juego, para así despistar a tus adversarios cuando la despliegues luego en una Senda. Mira la sección Batallas (páginas 16-19) para más detalles sobre cómo funcionan las Trampas y cómo usarlas para mitigar el factor suerte.



EL ALQUIMISTA (POCIONES Y VENENOS)

EL ALQUIMISTA NO SE RESPONSABILIZA DE LAS MEZCLAS REALIZADAS EN SU LABORATORIO!

Puedes desplegar un dado de Magia para obtener Pociones o Venenos, 3 fichas en el espacio superior y 2 fichas en el inferior. Puedes combinar Pociones y/o Venenos como prefieras.



Cada jugador podrá disponer de un máximo de 3 fichas de Poción y 3 de Veneno en su área de juego. Las Pociones y Venenos asignados en una Senda no cuentan para calcular este límite.

POCIONES Y VENENOS

Puedes descartar una Poción de tu área de juego para curar a un Mercenario herido que no esté asignado.

También podrás colocar una Poción y/o un Veneno encima de la ficha de Asignación de un Mercenario en el momento de asignarlo a una Senda. Las Pociones y Venenos son considerados parte del equipo que lleva ese Mercenario para enfrentarse al Monstruo y podrá usarlo durante la Batalla.



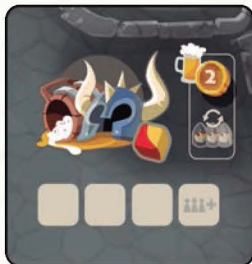
Las Pociones curan heridas, mientras que los Venenos se aplican a las armas, dándote un +2 al ataque contra Monstruos.

Las Pociones y Venenos que no se hayan usado, no se pierden al finalizar la batalla.

LA TABERNA (MERCENARIOS)

NO TENGAS EN CUENTA EL HEDOR DE LA TABERNA QUE NUBLA LA MENTE. LAS DUCHAS SON POCO CONOCIDAS ENTRE NUESTROS CLIENTES.

Puedes desplegar un dado de Fuerza o de Persuasión en la Taberna para contratar a uno de los Mercenarios disponibles en los espacios reservados o a un Novato (Novicius). Aunque empieces la partida con un par de Mercenarios de una misma Afinidad, podrás contratar Mercenarios de cualquier Afinidad. Solo tendrás que pagar su coste.



Además para contratar a un Mercenario, debes disponer de suficiente Gloria Sobrante para atraer al Mercenario a tu clan.

LOS MERCENARIOS SON CODICIOSOS Y ORGULLOSOS! NO SE UNIRÁN A TU CLAN SI CREEN QUE NO OBTENDRÁN SU PARTE DE GLORIA.

GLORIA SOBRANTE



Tu Gloria Sobrante está constituida por los puntos entre tu marcador de Reputación y el de Gloria. Solo podrás contratar a Mercenarios cuya Reputación sea menor o igual a tu Gloria Sobrante.

Si la Reputación de un Mercenario de la Taberna fuera superior a tu Gloria Sobrante, no podrás contratarlo.

Si tu marcador de Reputación fuera igual al de Gloria o superior, no tendrás Gloria Sobrante y por tanto no podrás contratar ningún Mercenario.

Quando contratas a un Mercenario, coloca la carta del Mercenario a la derecha de tu ficha de Progreso de Clan, al lado del resto de tus Mercenarios contratados. **Ajusta de inmediato tu marcador de Reputación** en la ficha de Progreso de Clan, y **añade su Aportación de dados** a tu Reserva. **Si incluyera un dado de Persuasión, lánzalo a continuación. Todos los dados nuevos podrán utilizarse más tarde en la Fase de Despliegue.**

EJEMPLO

Tienes 20 puntos de Gloria y tu Reputación es de 14, así que tu Gloria Sobrante es de 6 (20-14). Quieres contratar a Vaidala, aunque tienes un montón de Oro, su Reputación es de 7, más alta que tu Gloria Sobrante, así que Vaidala rechaza tu oferta con indiferencia.

Fandor también está disponible para ser contratado, un Mercenario que cuesta 10 monedas de Oro y una Reputación de 5, menos que tu Gloria Sobrante. Gastas una acción colocando un dado de Persuasión con valor 5 en la Taberna y pagas 5 monedas de Oro (10 del coste del Mercenario menos el descuento del dado de Persuasión). Tu Reputación subirá a 19, e inmediatamente recibirás 2 dados de Fuerza, que es la Aportación de Fandor. Ahora, solo te quedará 1 punto de Gloria Sobrante (20 de Gloria - 19 de Reputación).

PÉRDIDA DE GLORIA

En algunos casos, puedes perder puntos de Gloria. Si tu marcador de Gloria se redujera por debajo de tu marcador de Reputación, **el marcador de Reputación se mantendrá en su sitio**, aunque el de Gloria fuese inferior.

Hasta que tus puntos de Gloria no se incrementen, no tendrás Gloria Sobrante por lo que no podrás contratar nuevos Mercenarios.

Por suerte, la Gloria perdida no asusta a tus Mercenarios, solo desertarán en caso de que no puedas pagarles. (mira la página 20).

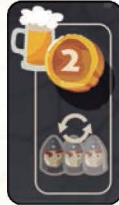
EJEMPLO

Carlota tiene 18 puntos de Gloria y 17 de Reputación. Al fallar una Misión, pierde 2 puntos de Gloria, el marcador de Gloria se mueve del 18 al 16. Su marcador de Reputación se mantendrá en el 17.

Sin contar a los Novatos (Novicius), debe haber siempre 4 Mercenarios disponibles cuando visitas la Taberna (3 en el modo Solitario). Cuando un Mercenario sea contratado rellena inmediatamente el espacio vacío con una nueva carta boca arriba del mazo de Mercenarios. Si en algún momento no quedaran Mercenarios disponibles en el mazo, crea un nuevo mazo con los Mercenarios descartados.

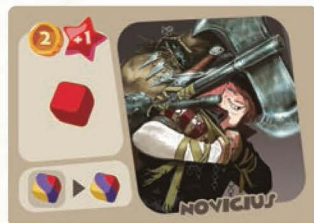
UNA RONDA DE CERVEZAS

Como acción opcional, una vez por dado desplegado en la Taberna, puedes gastar 2 monedas de Oro para pagar una ronda de cervezas a los Mercenarios disponibles de la Taberna. Abandonarán contentos la Taberna, dejando espacio para otros nuevos. Descarta los Mercenarios disponibles y reemplázalos por nuevas cartas del mazo de Mercenarios. A continuación, podrás contratar un Mercenario. Esta opción es importante cuando buscas Mercenarios de una Afinidad concreta. No puedes usar el descuento de los dados de Persuasión para pagar las 2 monedas de Oro.



NOVATOS (NOVICIUS)

Los Novatos son muy asequibles para contratar, tienen una Reputación muy baja y pueden resultar muy útiles a tu Clan. Los Novatos aportan solo un dado de Fuerza, pero en la Fase de Despliegue, su versátil Talento te permitirá cambiar el color de un dado de tu Reserva.



Para activar este Talento, coloca el dado que quieras cambiar de color encima de la carta del Novato y toma otro del color que desees de la Reserva General. Mantén el dado encima de la carta de Novato hasta la fase de Limpieza, como recordatorio de que el Talento ha sido usado. El uso de este Talento no requiere gastar una acción, el nuevo dado puede usarse en el mismo momento en que se adquiere.

Los Novatos no disponen de ficha de Asignación ni de Afinidad, lo que significa que no pueden ser asignados a ninguna Senda, tampoco pueden Colonizar un Territorio ni contribuir a la bonificación de Afinidad. Sin embargo, ellos cobran lo mismo que los demás Mercenarios.

LA ARMERÍA (FICHAS DE DEFENSA)

¡SI TE HACEN DAÑO, NO DIGAS QUE NO TE AVISAMOS!

Puedes desplegar un dado de Fuerza o Persuasión para obtener hasta 3 fichas de Defensa por 2 monedas de Oro cada una.

Cada jugador puede tener un **máximo de 5 fichas de Defensa en su área de juego**. Si un jugador recibiera más de las que pudiera guardar, tendrá que descartarse de las sobrantes inmediatamente. Las fichas desplegadas en las Sendas no cuentan para calcular este límite.



TALENTO DE DEFENSA VS FICHA DE DEFENSA

Los Talentos de Defensa impresos en algunas cartas solo podrán usarse en el ataque de los Monstruos. El Talento tiene la función de una ficha de Defensa, aunque sin que ocupe espacio en la Senda. El Talento de Defensa puede usarse una vez por ronda, en cambio, las fichas de Defensa se descartan una vez desplegadas, se hayan usado o no. Las fichas de Defensa se sitúan en las Sendas durante la fase de Despliegue y pueden descartarse para cancelar un Golpe del Monstruo. También pueden descartarse para protegerse de las Artimañas, si habéis decidido jugar con este módulo.

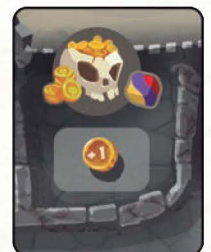


LA CASA DE EMPEÑOS (MONEDAS DE ORO)

¡DADOS! ¡DADOS! ¡DADOS! ¡LOS COMPRO TODOS! ¡LOS MEJORES PRECIOS DE LA CIUDADELA!

Puedes desplegar tantos dados como quieras de tu reserva para obtener 1 moneda de Oro por cada dado desplegado.

¡Importante! La Casa de Empeños, al contrario que otros edificios de la Ciudadela, no tiene límite de dados. Cualquier jugador puede usarla para ganar 1 moneda de Oro por cada dado desplegado. En una misma acción pueden colocarse múltiples dados (ganas 1 moneda de Oro por dado).



EL BAZAR (CARTAS DE EQUIPO)

¡LOS MEJORES VENDEDORES DE LA CIUDADELA! ¡NO ENCONTRARÁS MEJOR EQUIPO NI MEJOR PRECIO!

Puedes desplegar un dado de Fuerza o de Persuasión en uno de los espacios libres para comprar alguna carta de Equipo disponible. Tendrás que pagar su coste y asignarla a un Mercenario tal y como se describe a continuación.

Cuando compras una carta de Equipo, debe colocarse debajo de la carta de un Mercenario **no asignado**.

Cada Mercenario solo puede llevar una carta de Equipo de cada tipo.



CARTAS DE EQUIPO



- A) Nombre.**
- B) Coste:** Monedas de Oro necesarias para comprar la carta.
- C) Habilidad:** Habilidad única que la carta proporciona al Mercenario equipado con ella.
- D) Icono de las Afueras:** La habilidad de la carta con el icono de las Afueras solo podrá usarse en la fase de Aventuras, si el Mercenario asignado en la Senda activa estuviera equipado con ella.
- E) Tipo:** Arma , Armadura , Hechizo .

Nota: puedes intercambiar las cartas de Equipo entre tus Mercenarios **no asignados** como desees (respetando siempre la limitación de 1 carta de cada tipo). Puedes, también, descartar cartas de Equipo.

Después de la compra, si fuera posible, rellena el espacio vacío con una nueva carta del mazo de Equipo.

LA MINA (MONEDAS DE ORO)

¡ATENCIÓN! ¡TRABAJO DURO! CUALQUIER MERCENARIO CON BUENA REPUTACIÓN SE BURLARÁ DE TI POR REALIZAR TAN HUMILDE TAREA.

Para extraer Oro de la Mina, debes desplegar un dado de Fuerza en un espacio vacío de la derecha o 2 dados de Fuerza en los espacios vacíos de la izquierda. El número de monedas de Oro que recibes está impreso al lado.



EJEMPLO

Natalie tiene 2 dados de Fuerza en su reserva, los querría desplegar en la mina para conseguir algo de Oro. Pero es el turno de Stefan, que decide frustrar los planes de Natalie colocando 2 de sus dados de Fuerza en la mina, para así conseguir 6 monedas de Oro. De todas formas, cuando llega el turno de Natalie, ella puede elegir entre colocar 2 dados en el espacio de debajo para conseguir 4 monedas de Oro, o colocar 1 dado en alguno de los espacios de la derecha para obtener 2 monedas de Oro.

LAS AFUERAS

Para desplegar dados en las Afueras, tendrás que usar tu acción para asignar a uno de tus Mercenarios no asignados a una Senda vacía. Coloca la ficha de Asignación del Mercenario en el espacio superior de la Senda y despliega el número de dados requeridos y los opcionales, indicados en el Modificador de Sendas, en los espacios de abajo. Ahora este Mercenario se considera asignado. Puedes asignar múltiples Mercenarios (en acciones diferentes) a distintas Sendas del mismo Terreno.

Al contrario que en la Ciudadela, los dados desplegados en las Afueras no se resuelven inmediatamente, se resolverán en la fase de Aventuras (ver páginas 15-20).

PISTA

Cuando escojas a un Mercenario para asignar, ten en cuenta su Talento, ya que puede beneficiarte durante la fase de Aventuras.

LAS SENDAS DE MISIÓN

Las Misiones, propuestas por el consejero real, te permiten ganar algunos recursos y Gloria. Habrá 2 losetas de Misión disponibles cada ronda, una de cada tipo: las Misiones de Dados (riesgo bajo) y las de Contrato (sin riesgo).

Cada Misión dispone de 2 Sendas, así que 2 Mercenarios (del mismo o de distinto Clan) podrán participar en ellas. Las Misiones de Dados son competitivas; **solo un jugador puede llevarse la recompensa**. En las Misiones de Contrato, cada Mercenario ganará una recompensa dependiendo de la Senda en la que esté asignado.



LAS SENDAS DE MISIÓN: Para asignar a un Mercenario a una Senda de Misión, debes desplegar el número **exacto** de dados indicados en la loseta de Misión, situada en la parte superior de la Senda. Coloca los dados en los espacios reservados, debajo de la ficha de Asignación del Mercenario. Si en la ficha de Misión, el dado es de dos colores, cada dado que coloques podrá ser de cualquiera de los colores mostrados.

LOSETAS DE MISIÓN DE DADOS



- (A) Dados:** número y tipo de dados que deben ser desplegados.
- (B) Objetivo de la Misión:** la puntuación necesaria para cumplir la Misión.
- (C) Recompensa:** la Gloria y otros beneficios para el Mercenario que cumpla la Misión con la mayor puntuación.
- (D) Penalización:** la Gloria que pierdes si no cumples la Misión.
- (E) Consolación:** un Mercenario que cumpla la Misión, y que haya sido superado por la tirada de otro Mercenario, recibirá 2 monedas de Oro como premio de consolación.

LOSETAS DE MISIÓN DE CONTRATO

- (A) Dados:** Número y tipo de dados que deben ser desplegados.
- (B) Objetivo de la Misión:** Recurso que debe descartarse para recibir la recompensa.
- (C) Recompensa:** Gloria y otros beneficios para el Mercenario en la Senda respectiva.



Consulta la sección Misiones en la página 16, para más detalles sobre cómo resolverlas.

LOS TERRITORIOS

Los Territorios son propiedad de la corona, pero han sido invadidos por Monstruos. Derrotar a esos Monstruos y reconquistar los Territorios será vuestro principal objetivo. Al comienzo de la partida, cada Territorio está formado por una carta de Territorio, una carta de Monstruo, y un Modificador de Senda con 4 Sendas disponibles. Los Mercenarios asignados en estas Sendas, intentarán capturar o derrotar al Monstruo, y conquistar el Territorio.

En la fase de Aventuras, las Sendas se activarán de izquierda a derecha. En la primera Senda, siempre se luchará contra el Monstruo; mientras que en las siguientes, si el Monstruo siguiera con vida, se luchará contra él; caso contrario, se intentará conquistar el Territorio.

MODIFICADOR DE SENDA



- (A) Requerimientos:** El tipo y número de dados que **deben** ser desplegados para asignar a un Mercenario en esta Senda.
- (B) Refuerzos:** El tipo y el máximo número de dados adicionales que **pueden** ser desplegados.
- (C) Beneficio:** La recompensa que se obtiene cuando asignas a un Mercenario en esta Senda. Para más información, consulta el cuadro de la derecha sobre "Los Beneficios de las Sendas".

LAS SENDAS: Para asignar a un Mercenario a una Senda, tendrás que desplegar **obligatoriamente el número y el tipo de dados requeridos** por el Modificador de Senda. También podrás **añadir dados adicionales como Refuerzos**, tantos como te permita el Modificador de Senda.

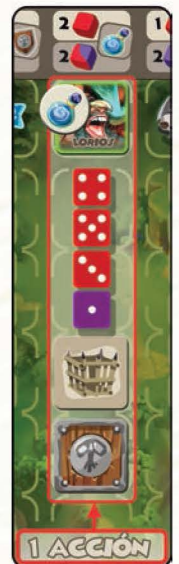
Asimismo, podrás desplegar **fichas de Trampa o de Defensa** en la Senda. Las Trampas se despliegan boca abajo. Existen dos espacios reservados en la parte inferior de cada Senda. Cualquier otra ficha adicional podrá colocarse en los espacios superiores, pero cada ficha ocupará el espacio de dos dados. Así que podrás desplegar un máximo de 6 dados y 2 fichas, 4 dados y 3 fichas, o 2 dados y 4 fichas.

Se considera un **única acción**: desplegar una ficha de Asignación, junto con los dados y fichas de Trampa/Defensa que el jugador estime oportuno. No podrás añadir nada más en esta Senda en futuras acciones.

Cualquier ficha asignada a una Senda se perderá tras el combate, haya sido utilizada o no, así que piénsatelo bien antes de colocarla.

Si tu intención es capturar a un Monstruo, necesitarás al menos una ficha de Trampa desplegada en la Senda.

Este es el momento para pensar en equipar a tu Mercenario con una Poción y/o un Veneno que tengas en tu área de juego, colocándolos sobre la ficha de Asignación, ya que pueden ayudarte en la batalla.



LOS BENEFICIOS DE LAS SENDAS

Cada Senda proporciona al Mercenario asignado un beneficio:



Repetir la tirada: cuando el Mercenario asignado se activa en la fase de Aventuras, puedes volver a lanzar un dado de uno de los colores indicados. Si hubiera un número dentro del símbolo, se podrán lanzar tantas veces como indique el número, con el mismo dado o dados distintos.



Talentos de Defensa: podrán utilizarse para protegerse del ataque de un Monstruo (ver/consultar página 17). No podrán convertirse en fichas de Defensa.



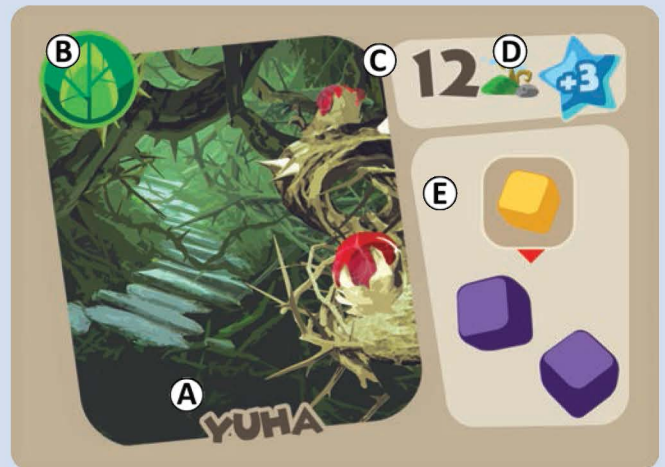
Monedas de Oro: coloca el número de monedas de Oro indicado sobre la ficha de Asignación del Mercenario. Ganarás esas monedas, si tu Mercenario sobreviviera a la batalla.



Poción / Veneno: coloca la Poción o el Veneno de la reserva general sobre la ficha de Asignación del Mercenario. Podrás usarlos durante la batalla. Si el Mercenario sobreviviera sin utilizarlos, podrás guardarlo en tu área de juego. Esto significa que el Mercenario puede acabar con 2 Pociones o 2 Venenos una batalla, uno asignado por ti y el otro como beneficio de la Senda.

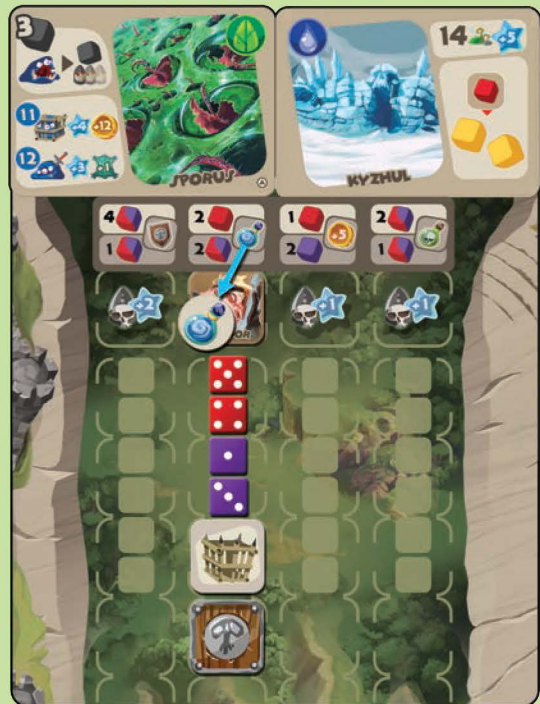


CARTAS DE TERRITORIO



- (A) Nombre.**
- (B) Afinidad.**
- (C) Valor de Conquista:** el número que necesitas igualar o superar para conquistar el Territorio, una vez que el Monstruo que lo habitaba haya sido capturado o eliminado.
- (D) Recompensa de Conquista.**
- (E) Beneficio:** si conquistases este Territorio y asentaras un Mercenario en él, podrías usar su habilidad en la fase de Despliegue.

EJEMPLO



Durante la fase de Despliegue, Carlota asigna uno de sus Mercenarios en la segunda Senda. Luego, Carlota despliega los 2 dados de Fuerza requeridos, y como refuerzos, decide desplegar 2 dados de Magia. Debajo de los dados, aún queda espacio para 3 fichas de Trampa/Defensa, aunque ella solo tiene 1 ficha de Trampa y 1 de Defensa, las cuales decide utilizar. Como beneficio de la Senda, recibe una Poción que coloca sobre la ficha de Asignación del Mercenario.

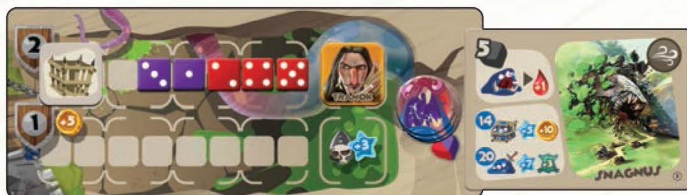


ENTRADA DE LA CIUDADELA

La Entrada de la Ciudadela es el área de la parte inferior derecha del tablero. Tiene espacio para 1 carta de Monstruo y 2 Sendas.

Los jugadores solo podrán asignar Mercenarios en la Entrada de la Ciudadela, si hubiera una carta de Monstruo allí. Las cartas de Monstruo, solo pueden colocarse en la Entrada durante la fase de Limpieza, así que en la primera ronda del juego, no podrán asignarse Mercenarios aquí.

Para asignar un Mercenario en una de estas Sendas, coloca su ficha de Asignación en el espacio de la derecha. A continuación coloca cualquier combinación de dados de Fuerza/Magia y/o fichas de Trampa/Defensa en la Senda. Recuerda que cada ficha de Trampa/Defensa ocupa el espacio de 2 dados. Tendrás que desplegar al menos: 1 dado, 1 ficha de Trampa o 1 ficha de Defensa.



Ten en cuenta que estas Sendas tienen el apoyo de los guardias de la Ciudadela: la superior proporciona 2 Talentos de Defensa, y la inferior 1 Talento de Defensa y 5 monedas de Oro. Coloca las monedas sobre la ficha de Asignación del Mercenario, si sobreviviera, las monedas serán tuyas.

EJEMPLO

En la Ronda anterior, el terrible Snagnus (con 5 dados de ataque) se las ha arreglado para derrotar a todos los Mercenarios, así que su carta se ha movido a la Entrada de la Ciudadela durante la fase de Limpieza. Tom quiere intentar capturarlo para ganar Gloria y las 10 monedas de Oro que ofrece como recompensa la carta de Monstruo, así que durante la fase de Despliegue, gasta una acción para colocar la ficha de Asignación de Tranok en la Senda superior de la Entrada de la Ciudadela. Como no quiere arriesgar, despliega 2 dados de Fuerza, 3 de Magia y una ficha de Trampa de su reserva.

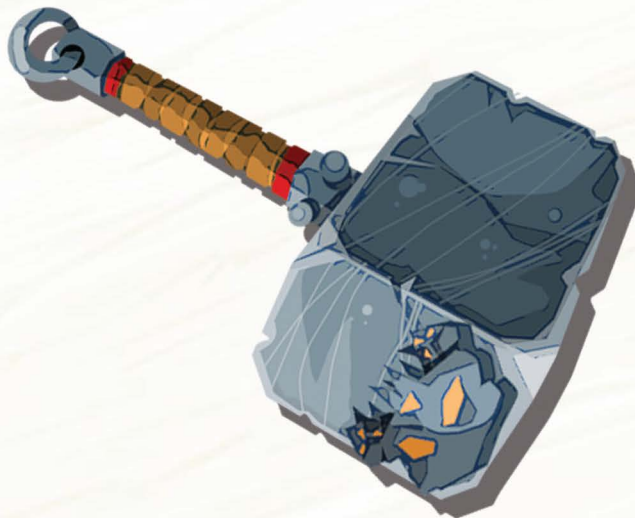
DESPLIEGARSE EN UN TERRITORIO COLONIZADO

Durante la partida, tendrás la oportunidad de conquistar Territorios y asentar algún Mercenario en ellos (ver página 19). Cuando tengas un Territorio Colonizado, podrás gastar una acción para desplegar los dados indicados en la carta de Territorio y obtener inmediatamente el beneficio.



EJEMPLO

En una ronda anterior, Natalie ha conquistado el Territorio de Khyzul y ha asentado a Lusara en él. Durante la fase de Despliegue, Natalie puede gastar una acción para usar la habilidad del Territorio: desplegar un dado de Fuerza para obtener 2 dados de Persuasión de la reserva general.



FASE DE AVENTURAS (RESOLVIENDO LAS AFUERAS)

Lo más excitante de cada ronda suele pasar durante la fase de Aventuras. Es el momento en que los Mercenarios asignados en las diferentes Sendas, durante la fase de Despliegue, participarán en Misiones, lucharán contra Monstruos y conquistarán Territorios.

La fase de Aventuras se divide en 3 pasos, que se resuelven en orden:

1. **MISIONES**
2. **BATALLAS**
3. **DEFENSA DE LA CIUDADELA**

Si no hubiera ningún Mercenario en las Sendas de una de las áreas, salta ese paso. Por ejemplo, en la primera ronda, el tercer paso se salta ya que no habrá Mercenarios en las Sendas de la Entrada de la Ciudadela.

MISIONES

La Misión de la izquierda se resolverá primero, si hubiera algún Mercenario en ella. Luego, se resolverá la de la derecha.

Sigue estos pasos para resolver una **Misión de Dados**:

- **Si hay un Mercenario asignado a la Misión:**
El jugador cuyo Mercenario estuviera asignado a la Misión, lanzará todos los dados desplegados en su Senda, incluidos los dados de Persuasión, así como sus Talentos y cartas de Equipo.
Si la suma de los dados fuera igual o superior al **Objetivo de Misión**, el jugador recibirá la **Recompensa** indicada en la loseta de Misión. Si no iguala o supera la puntuación, el jugador falla la Misión y sufre la **Penalización**. Descarta la loseta de Misión.
- **Si hay dos Mercenarios asignados en la misma Misión:**
Los dos Mercenarios lanzarán todos los dados desplegados en sus Sendas, y aplicarán cualquier Talento o modificador que pudieran tener.
 - Si solo un Mercenario superase la Misión, recibirá la **Recompensa**. El Mercenario que la hubiera fallado sufrirá la **Penalización**. Descarta la loseta de Misión.
 - Si los dos Mercenarios superasen la Misión, el Mercenario con la puntuación total más alta, recibirá la **Recompensa**. El otro Mercenario recibirá 2 monedas de Oro como premio de consolación.
Si ambos Mercenarios superasen la Misión, y empataran en el resultado total de sus dados, el Mercenario **asignado en la Senda situada más a la izquierda** será el vencedor. En cualquier caso descarta la loseta de Misión.
 - Si ningún Mercenario superara el Objetivo de la Misión, ambos sufrirán la **Penalización**. Descarta la loseta de Misión.

Sigue estas instrucciones para resolver una **Misión de Contrato**:

El jugador que controle el Mercenario de la Senda de la izquierda, podrá descartarse del recurso indicado en el Objetivo de la Misión, para recibir la recompensa indicada en la parte izquierda de la loseta. A continuación, el jugador que controle el Mercenario de la derecha, podrá hacer lo mismo, para obtener la recompensa indicada en la parte derecha. Si no se pudiera o quisiera completar la Misión, no habría ninguna penalización.

BATALLAS

Las Batallas se resolverán una por una, comenzando por el **Territorio A a la izquierda y luego el Territorio B a la derecha**. Cada Batalla se dividirá en 3 fases: revelación de Trampas (1), combate (2) y conquista de Territorio (3).

1. REVELACIÓN DE TRAMPAS

Todas la Trampas desplegadas se giran para mostrar la cara con su efecto. Las Trampas podrán proporcionarte dados adicionales o modificar el resultado de las tiradas. Para una explicación detallada de cada Trampa, consulta la tabla de resumen al final del manual.

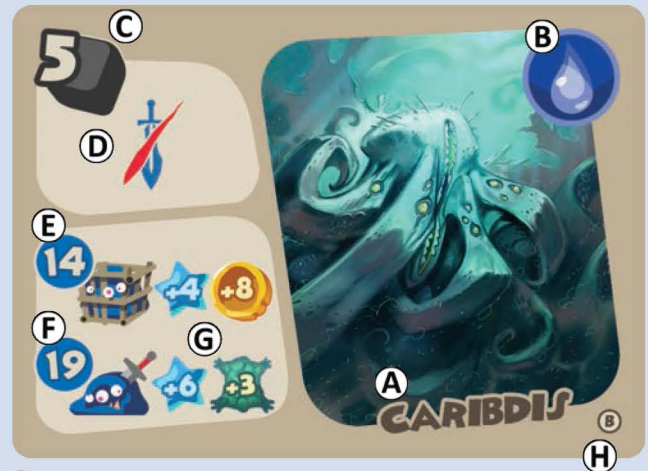
Si el efecto de la ficha de Trampa fueran dados extra, se adquirirán de la reserva general, y se colocarán sobre la ficha de Trampa, sin tener en cuenta las limitaciones de la Senda.

Si el efecto de una ficha de Trampa fuera un modificador de la tirada, se aplicará durante el ataque del Mercenario.

2. COMBATE

El Combate contra el Monstruo comenzará en la Senda ocupada situada más a la izquierda. Primero, atacará el Monstruo, y luego, el Mercenario podrá contraatacar. Siempre y cuando siguiera con vida, claro!

CARTAS DE MONSTRUO



- (A) **Nombre.**
- (B) **Afinidad.**
- (C) **Valor de Ataque:** el número de dados que lanzará el Monstruo cuando ataque.
- (D) **Poder Especial:** habilidad especial del Monstruo.
- (E) **Valor de Captura (VC):** resultado que necesitas para capturar al Monstruo.
- (F) **Valor de Eliminación (VE):** resultado que necesitas para eliminar al Monstruo.
- (G) **Recompensa:** lo que recibes si capturas o eliminas al Monstruo.
- (H) **Nivel del Monstruo:** se utiliza en función del nivel de Dificultad elegido.

EL ATAQUE DEL MONSTRUO

Para resolver el ataque del Monstruo, el jugador de tu izquierda tomará tantos dados como indique el **Valor de Ataque** del Monstruo (para Caribdis, serían 5). Añadirá 1 dado adicional, si la Afinidad del Monstruo fuera la misma que la del Territorio (ver "Los efectos de las Afinidades en la página 22). También, añadirá 1 dado por cada símbolo del Modificador de Ronda, dependiendo de la ronda en la que estéis jugando (no aplicable en el modo Tutorial).

Cada Monstruo tiene un Poder Especial. Consulta sus efectos en la carta (ver referencias en el Apéndice III) y actívalo cuando se indique.

El jugador de tu izquierda lanzará todos los dados. Cada resultado de 3 o más será un Golpe. Por cada Golpe, el Mercenario recibirá una herida. Cuando reciba la primera herida, gira la ficha de Asignación a su cara herida. **Si un Mercenario herido recibiera una segunda herida, el Mercenario morirá.**



Para defenderte de un Monstruo tendrás varias opciones:

- Antes de la tirada de ataque, podrás sacrificar **un dado de Magia** desplegado en la Senda para eliminar **un dado de Ataque** del Monstruo. Podrás utilizar esta habilidad, tantas veces como dados de Magia tengas desplegados en la Senda.
- Descartar una **ficha de Defensa** desplegada en tu Senda, para evitar un Golpe.
- Usar Habilidades Especiales (cartas de Equipo, Talentos de los Mercenarios, Beneficios de las Sendas, Defensas de la Ciudadela, etc.).
- Descartar una ficha de Poción de la ficha de Asignación, para curar una herida (la Poción se bebe justo tras recibir la herida, curando al Mercenario agonizante).

MUERTE DE UN MERCENARIO

Cuando un Mercenario muera, descarta inmediatamente su carta, junto con las cartas de Equipo que llevara equipadas. Elimina de la Senda donde estuviera asignado, todos los dados y fichas no utilizadas. En el raro caso de que el Mercenario muriera tras atacar al Monstruo, su tirada de ataque y las fichas de Trampa permanecerán en la Senda.

La Reina Gimelda recompensará los sacrificios heroicos, si tu Mercenario cayera durante la batalla, tu clan ganará tanta Gloria como puntos indique la Senda a la que hubiera sido asignado.



Por último, tendrás que ajustar tu Reputación, restando la Reputación del Mercenario fallecido/caído en tu ficha de Progreso de Clan.

Si en algún momento de la partida perdieras a **todos tus Mercenarios y Novatos**, podrás contratar a un Novato gratis y convertirlo en tu nuevo líder al comenzar la siguiente ronda. Todo esto sucederá antes de la preparación de la Reserva de Dados. Conservarás toda tu Gloria y todos los artículos de tu clan; y si tuvieras menos de 5 monedas de Oro, podrás rellenar tu tesorería de la reserva general hasta tener 5 monedas.

EJEMPLO

Durante la Batalla, el Mercenario de Tom, Frunks, recibió 2 Golpes del Monstruo. Decide gastar una Poción que que llevaba sobre la ficha de Asignación de Trunks, para curar inmediatamente una de las heridas. Frunks se ha salvado, pero ha quedado herido (gira su ficha de Asignación).

EL ATAQUE DEL MERCENARIO

Después de que el Monstruo haya atacado, y siempre que el Mercenario siga vivo, podrás intentar capturarlo o eliminarlo.

Lanza los dados desplegados en la Senda y compara el resultado total de la tirada con el Valor de Captura (VC) y el Valor de Eliminación (VE) del Monstruo.

Tendrás que usar las Trampas reveladas y los Talentos en las Afueras de tu Mercenario Asignado, así como las cartas de Equipo que lleven consigo, para manipular el resultado de la tirada.

Volver a tirar los dados constituirá la excepción, pues siempre será opcional. También **podrás**, si fuera posible, descartar una ficha de Veneno con la que hayas equipado a tu Mercenario Asignado, para añadir un +2 al resultado total de tu Ataque.

Los modificadores de tiradas de las Trampas reveladas, los Talentos y cartas de Equipo, siempre se aplicarán a **todos los dados de dicho color desplegados en la Senda**.

- Para capturar un Monstruo, tendrás que **tener al menos una ficha de Trampa desplegada** en la Senda (las artimañas reveladas del módulo de Artimañas no cuentan). Tu puntuación total **tendrá que ser igual o superior al VC, sin llegar al VE**. Si capturas al Monstruo, ganarás la recompensa (Gloria y Oro) y descartarás su carta.
- Si la puntuación total fuera igual o superior que el VE, recibirás la recompensa por Eliminación (Gloria y Trofeos). Toma la carta de Monstruo y colócala en tu área de juego boca abajo, para mostrar el Trofeo ganado.

Si estuvieras interesado en capturar al Monstruo en vez de eliminarlo, **podrás lanzar los dados de uno en uno, y parar tu ataque cuando quieras**, sin tener que lanzar el resto de dados. Recuerda que el uso de Venenos es opcional, así que calcula bien la puntuación que necesitas.

EJEMPLO

Tom está usando a Frunks para intentar capturar a Sckon (VC: 11 y VE: 12). En la Senda, tiene un total de 2 dados de Fuerza y 2 dados de Magia. También hay una trampa que suma +4 al atacar al Monstruo. El Talento de Frunks añade un +1 a todos los dados de Magia. Decide lanzar primero un dado de Magia y saca un 2, que con su Talento se convierte en un 3, haciendo un total de 7. A continuación, lanza uno de sus dados de Fuerza y saca un 2, también usa el Veneno que había asignado, haciendo un total de 11 (4+3+2+2), justo lo que necesitaba para capturar a Sckon. Tom detiene su ataque, descartando usar el resto de sus dados.

- Si fallaras al capturar o eliminar al Monstruo, tendrás que dejar las Trampas y los dados lanzados en la Senda, mostrando los resultados. El resultado total modificado (incluyendo los modificadores de Talento y Equipo), se considerará el daño recibido y beneficiará a la siguiente Senda ocupada de la derecha.
- El jugador de la siguiente Senda ocupada, repetirá los pasos de Ataque de Monstruo y Ataque de Mercenario con una diferencia importante: ¡El daño recibido en las Sendas situadas a la derecha se añadirá a su resultado!

Las Trampas con modificadores de tirada, solo afectarán a los dados de la Senda donde hayan sido desplegadas, no extendiéndose a los dados de otras Sendas.

Los modificadores por Talentos o cartas de Equipo, solo se aplicarán en la Senda donde se hayan usado; sus efectos no se extenderán a las Sendas adyacentes.

FIN DEL COMBATE

El Combate terminará: cuando un jugador se las haya arreglado para capturar o eliminar al Monstruo, o cuando todos los Mercenarios asignados al Territorio hayan sido derrotados.

- Si un jugador capturase o eliminara al Monstruo activo, recibirá las recompensas mostradas en la carta de Monstruo (Gloria más Oro, o Gloria más Trofeos). Si quedaran Mercenarios Asignados que no hubieran luchado todavía, estos tendrán la oportunidad de **conquistar** el Territorio activo.
- Si el Monstruo activo no hubiera sido capturado ni eliminado, la conquista del Territorio no tendrá lugar. El Monstruo, ahora furioso, atacará la Ciudadela en la próxima ronda causando el pánico. Mueve la carta del Monstruo activo al espacio reservado de la Entrada de la Ciudadela en la fase de Limpieza. (ver "Sembrar el Pánico" en la página 20.)

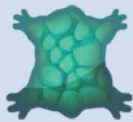
PISTA

Capturar a un Monstruo puede, en algunas ocasiones, darte una mayor recompensa que eliminarlo, el consejero real los prefiere vivos para sus "experimentos". Cuando ataques a un Monstruo, recuerda que puedes lanzar los dados de uno en uno.

TROFEOS

El Valor de los Trofeos (1-3) se convierte en Puntos de Victoria al final de la partida.

Un Trofeo podrá ser vendido, en cualquier momento, por 5 monedas de Oro por cada punto de Trofeo, esto, no se considerará una acción. Para vender un Trofeo, descarta la carta de Monstruo y toma las monedas de Oro de la reserva general. Como no dispondrás de la carta, no obtendrás puntos de Victoria al final de la partida. No podrás vender un Trofeo parcialmente.



EJEMPLO: COMBATE

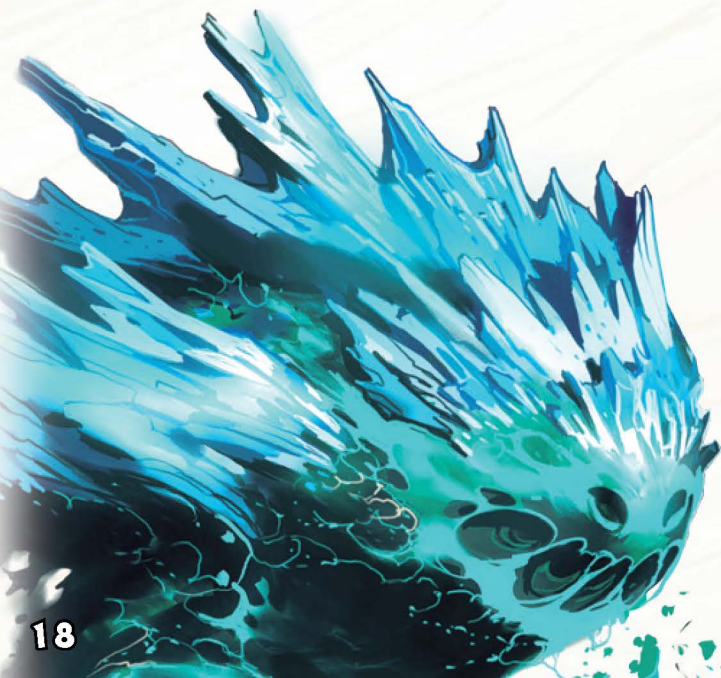
Carlota ha asignado a Shandee a la segunda Senda del Territorio activo. Abysur es el Monstruo activo, una bestia con Valor de Captura 17, Valor de Eliminación 22, Ataque 5 y Afinidad acuática. Al coincidir su Afinidad con la del Territorio Activo, atacará con 6 dados. Es la cuarta ronda de la partida, y se juega en nivel Normal, por lo que el Monstruo ganará 1 dado más de ataque, haciendo un total de 7 dados. Carlota no quiere arriesgarse a perder a Shandee, así que decide eliminar uno de los dados de Magia desplegados en la Senda para eliminar 1 dado de Ataque del Monstruo. El jugador de su izquierda toma los 6 dados de Ataque, los lanza y ¡recibe 4 golpes! Carlota había desplegado una ficha de Defensa en la Senda, además Shandee tiene un Talento de Defensa contra Monstruos de Agua o Fuego, por lo que parará 2 de los golpes, dejando pasar los 2 restantes que le harán daño. Si no pudiera parar al menos uno de ellos, Shandee moriría. Por suerte, Carlota colocó una Poción en la ficha de Asignación de Shandee, así que la descarta para cancelar una de las heridas. Gira la ficha de Asignación para mostrar la cara con la herida. Además, el poder de Abysur te hace perder 1 punto de Gloria, si el Mercenario recibe una herida; así que la Gloria de Carlota bajará de 19 a 18. Al menos, ¡¡Shandee aún está viva!!!

Tras sobrevivir a la embestida de Abysur, Shandee clama venganza. Carlota lanza sus 2 dados de Fuerza y 1 dado de Magia, sacando 1, 2 y 3, no es precisamente una buena tirada. De todas formas, durante la Revelación de Trampas descubrió una que añade un +1 a todas las tiradas de Magia, así que el 3 se convierte en un 4. Aún así, el total de 7 no es suficiente para capturar a Abysur. Shandee permanecerá en la Senda, junto con sus dados y la Trampa.

Stefan, que tiene un Mercenario en la siguiente Senda, sobrevive al ataque del Monstruo. En su turno, añadirá los 7 puntos de Shandee. Stefan lanza 2 dados de Magia que había desplegado, y saca un 4 y un 2 (6 en total). Stefan puede volver a lanzar un dado de Magia gracias al Beneficio de la Senda: vuelve a lanzar el 2 y saca un 3, dándole un total de 7. Sumando los 7 de Shandee, hacen un total de 14. ¡Stefan tampoco ha podido capturar al Monstruo!

En la Senda situada más a la derecha, Carlota tiene otro Mercenario. Añadirá 14 a la puntuación total de la Senda. El Mercenario también resiste el ataque de Abysur, y Carlota tiene 3 dados desplegados: 2 de Fuerza y 1 de Magia. Lanza todos los dados intentando eliminar al Monstruo, y lo consigue al sumar su tirada (3+5+3) a los 14 puntos de daño previamente infligidos. Recibe la recompensa: 7 puntos de Gloria y 2 Trofeos. Gira la carta de Abysur boca abajo (para indicar el valor de 2 Trofeos) y la coloca en su área de juego.

Tras el combate, primero Carlota (por Shandee) y luego Stefan (por su Mercenario), tomarán una ficha de Botín de la oferta disponible (ver "Botín" en la página 19).



3. CONQUISTA DEL TERRITORIO

Una vez el Monstruo haya sido capturado o eliminado, cualquier Mercenario que no hubiera luchado aún, podrá intentar conquistar el Territorio en nombre de la Reina para su clan.

PISTA

Si pretendes conquistar un Territorio, actúa con inteligencia y ocupa las Sendas situadas más a la derecha durante la fase de Despliegue.

De izquierda a derecha, cada uno de los Mercenarios restantes, intentarán igualar o superar el **Valor de Conquista** del Territorio activo, lanzando los dados desplegados en sus Sendas y aplicando todos los modificadores. Al igual que ocurre cuando combates contra un Monstruo, si el primer Mercenario fallara en su intento, el resultado de sus tiradas y sus Trampas reveladas se añadirán a las tiradas del siguiente Mercenario que pruebe suerte.

Recuerda que las Trampas con modificadores de dados, solo afectarán a los de la Senda en la que hubieran sido desplegadas dichas Trampas.

Si tu Mercenario consiguiera conquistar el Territorio activo, ganarás inmediatamente los puntos de Gloria indicados como Recompensa por Conquista en la carta. Acto seguido, coloca la carta de Territorio debajo de tu ficha de Progreso de Clan.

¡TERRITORIO COLONIZADO!

Ahora que has reconquistado alguno de los Territorios de la Reina, ella te permitirá que lo colonices y gesticiones en su nombre. Podrás elegir a uno de tus Mercenarios con la misma Afinidad que el Territorio para **colonizarlo**, situándolo a la izquierda de este. Dicho Mercenario no tiene porqué ser el que haya recuperado el Territorio.



Asentar un Mercenario en un Territorio te permitirá usar el Beneficio del mismo durante la Fase de Despliegue, gastando una acción.

Además, a los Mercenarios asentados no hace falta pagarles salario alguno, ya que están satisfechos con su nueva casa y no desertarán. Ellos siguen estando activos, así que podrás seguir enviándolos a las Afueras.

Un Territorio podrá ser colonizado en cualquier momento, siempre que tengas un Mercenario disponible con la misma Afinidad. Por ejemplo, cuando contrates a un nuevo Mercenario en la fase de Despliegue, o justo después de que un Mercenario asentado muera en una batalla.

¡DÉJEME COLONIZAR ESTAS TIERRAS PERDIDAS, REINA GIMELDA, Y LAS CONVERTIRÉ EN UN ESPLÉNDIDO JARDÍN PARA USTED!

EJEMPLO

Natalie asienta a su Mercenaria Nimra, que tiene Afinidad con el agua, en el Territorio que acaba de conquistar. De ahora en adelante, durante la Fase de Despliegue, Natalie podrá utilizar una acción para usar la habilidad del Territorio: desplegar un dado de Fuerza para obtener dos de Persuasión.

4. FICHAS DE BOTÍN!

Cualquier Mercenario desplegado en una Senda que vuelva sin recompensa alguna (no ha capturado/eliminado un Monstruo ni conquistado un Territorio), **saqueará el Territorio en busca de botín antes de volver a casa.**



Si tu Mercenario se encontrara en esta situación, toma una ficha de Botín de las disponibles y colócala en tu área de juego. Todas las fichas de Botín pueden descartarse en cualquier momento para obtener su beneficio. Las fichas de Botín con el símbolo de las Afueras solo podrán usarse en la fase de Aventuras. Puede usarse en una batalla posterior en la misma ronda.

Al final de la resolución de cada Territorio, rellena los espacios vacíos de la oferta de fichas de Botín.

EJEMPLO

Las cuatro Sendas del Territorio activo están ocupadas. Carlota tiene un Mercenario asignado en la Senda situada más a la izquierda y otro en la tercera, Tom tiene uno en la segunda, y Natalie uno en la cuarta. Durante la Batalla contra el Monstruo, Carlota no ha conseguido capturarlo ni eliminarlo, no obstante, Tom ha logrado capturarlo. Ninguno de los Mercenarios de las dos primeras Sendas podrá participar en la Conquista del Territorio. Descartan sus dados, Trampas y fichas de Defensa. Nimra, la Mercenaria de Carlota, logró conquistar el Territorio. El Mercenario de Natalie, en la última Senda, no ha tenido oportunidad de hacer nada esta ronda. El Mercenario de Tom ha capturado al Monstruo, y uno de los Mercenarios de Carlota ha conquistado el Territorio, así que el otro Mercenario de Carlota y el de Natalie podrán tomar una ficha de Botín cada uno siguiendo el orden de turno de las Sendas de izquierda a derecha. Una vez reclamados, se rellenarán los espacios vacíos de la oferta de fichas de Botín.

DEFENSA DE LA CIUDADELA

Esta fase solo tendrá lugar, si hubiese una carta de Monstruo en la Entrada de la Ciudadela y algún Mercenario hubiera sido asignado a una de sus Sendas. De no ser así, puedes omitir esta fase y continuar con la Fase de Limpieza.

La Defensa de la Ciudadela se divide en dos partes: (1) Revelación de Trampas y (2) Combate.

1. REVELACIÓN DE TRAMPAS

Este paso es idéntico al de "Revelación de Trampas" de la fase Batallas. Todas las fichas de Trampa en las dos Sendas se giran para mostrar su efecto.

2. COMBATE

Este paso es casi idéntico al "Combate" de la fase Batallas. Sigue las instrucciones descritas en las páginas 16-19, teniendo en cuenta que la Afinidad de los Monstruos no tendrá efecto alguno pues no hay Territorio que conquistar. La Senda superior se resolverá primero, luego la inferior.

Cuando un Mercenario muera heroicamente defendiendo la Ciudadela, su Clan obtendrá 3 puntos de Gloria como agradecimiento de la Reina.



Si el Monstruo fuera capturado o eliminado, podrás retirar todas las fichas de Pánico situadas en los edificios y barajarlas con el resto para crear una nueva pila.

Si el Monstruo no fuese eliminado ni capturado, permanecerá en la Entrada de la Ciudadela.

Si las dos Sendas están ocupadas, solo uno de los Mercenarios podrá eliminar o capturar al Monstruo, el otro no recibirá ninguna recompensa, ni una ficha de Botín.

FASE DE LIMPIEZA

La fase de Limpieza consta de 8 pasos que se realizarán siguiendo este orden:

1. LIMPIAR EL TABLERO

Cada jugador recogerá las fichas de Asignación de sus Mercenarios desplegados que no hayan muerto, así como todas las monedas, Pociones y Venenos situados sobre las fichas de estos, trasladándolas a su hoja de Progreso de Clan.

Recuerda mantener las fichas de los Mercenarios heridos por su cara de herida. Podrás descartar una Poción de la reserva de tu hoja de Progreso de Clan, para curar a un Mercenario herido, girando su ficha de Asignación.

Cualquier Trampa o ficha de Defensa en la Senda, usada o no, será descartada.

2. SEMBRAR EL PÁNICO

Si hubiese algún Monstruo al que se haya atacado pero no hubiera sido capturado ni eliminado, muévelo al espacio reservado de la Entrada de la Ciudadela. Si ya hubiese algún Monstruo allí, se quedaría el que tuviese el mayor valor de Ataque (en caso de empate el que tuviera mayor VE), descartando al otro.

Si hubiera un Monstruo en la Entrada de la Ciudadela, toma una **ficha de Pánico** de la pila, gírala y colócala en el edificio indicado en la misma. **Los jugadores no podrán desplegar dados en ese edificio mientras haya una ficha de Pánico en él.**







3. ESCOGER NUEVOS LÍDERES

Si tu Líder hubiese muerto durante esta ronda, **tendrás que promocionar al Mercenario con mayor Reputación de tu Clan** para que sea tu nuevo Líder (si hubiera más de uno con la misma Reputación, promociona al de mayor coste, si continuara el empate, elige al que más te guste). Una vez asentados, no pueden moverse a otra localización a no ser que sean la última opción para promocionarlos como Líder. Para hacerlo, mueve la carta del Mercenario a la parte izquierda de la ficha de Progreso de tu Clan. Recuerda que tu Líder no cobra salario y no puede desertar.

4. PAGAR SALARIOS

A cada uno de tus Mercenarios, sin contar al Líder ni a los asentados en un Territorio, tendrás que pagarles un salario en monedas de Oro:

- 1  por  si tu Gloria no es superior a 10.
- 2  por  si tu Gloria está entre 11 y 20.
- 3  por  si tu Gloria es superior a 20.

Si no pudieras pagar el total de los salarios, tendrás que entregar todo tu Oro. Después, **el Mercenario con mayor Reputación (excluyendo al Líder y a los asentados), desertará** (en caso de empate, el de mayor coste; si sigue el empate escoge el que menos te guste). Elimina su carta y su ficha de Asignación. Podrás asignar cualquier carta de Equipo que llevara consigo a otro de tus Mercenarios.

PISTA

Intenta proteger a tus Mercenarios con mayor Reputación, o bien asentándolos en un Territorio, o bien promocionándolos a Líder.

5. VERIFICACIÓN DE GLORIA

Si fuera la 6ª ronda o algún jugador hubiera alcanzado los 30 puntos o más de Gloria, la partida terminará, y los jugadores calcularán sus puntuaciones para saber quién es el vencedor. Consultar apartado "Puntuación y Victoria" de la derecha.

6. REINICIAR EL TABLERO

Mueve todos los dados que haya en los edificios de la Ciudadela y en las Afueras, a la reserva general. En la práctica, los jugadores podrán recoger los dados desplegados en el tablero y añadirlos directamente a sus respectivas reservas de dados, pero asegúrate bien en la siguiente fase, ya que las reservas de cada jugador cambian constantemente.

Descarta las losetas de Misión restantes y sustitúyelas por otras nuevas que tomarás de la bolsa de Misiones, una de cada tipo. Si alguno de los espacios reservados para las cartas de Monstruos estuviera vacío, rellénalo con una nueva carta del mazo de Monstruos.

Si alguno de los espacios reservados para cartas de Territorio estuviera vacío, rellénalo con una nueva carta del mazo de Territorios. Si apareciera un nuevo Territorio, tendrás que sustituir la ficha de Modificador de Senda por una nueva. De no ser así, no cambies la ficha de Modificador de Senda.

Las fichas de Trampa de la Guarida del Cazador, los Mercenarios de la Taberna, las cartas de Equipo del Bazar y las fichas de Botín se mantienen; ya que se repondrán inmediatamente cada vez que un jugador las adquiera en sus respectivas localizaciones o tras una Batalla (fichas de Botín).

7. ASIGNAR LA FICHA DE JUGADOR INICIAL

Entrega la ficha de Jugador Inicial al jugador que tenga **menor Reputación**. En caso de empate, el actual jugador inicial entregará la ficha al jugador empatado más próximo a su derecha. Ver la variante "La Concesión de la Reina" en la página 22 para usar la cara B de la ficha de jugador inicial.

8. MOVER EL MARCADOR DE RONDA

Avanza el Marcador de Ronda un espacio.

PUNTUACIÓN Y VICTORIA

Al final de la partida, los jugadores calcularán sus Puntos de Victoria (PV) totales para determinar el ganador. Cada clan recibirá:

- 1 PV por cada punto de Gloria en su ficha de Progreso de Clan.
- 1 PV por cada punto de Reputación en su ficha de Progreso de Clan.
- 1 - 3 PV por cada Monstruo eliminado, de acuerdo con el valor del Trofeo.
- Cuenta el número de iconos de la misma Afinidad de tus Mercenarios (incluyendo los iniciales) y la de los Territorios (colonizados o no). Suma PVs según la tabla siguiente:

Nº de iconos de la misma Afinidad	0	1-2	3	4	5	6+
PVs	0	1	3	5	7	10

Repite esto por cada Afinidad del juego.

En caso de igualdad de puntos, utiliza las siguientes reglas en orden para desempatar:

- El Líder con la mayor Reputación
- más monedas de Oro.
- más Trofeos

Si el empate persiste, toma un descanso y vuelve a echar una partida con todos los jugadores.

EJEMPLO

El área de juego de Stefan al final de la partida se muestra abajo.

30 PVs por 30 puntos de Gloria,
16 PVs por 16 puntos de Reputación,
4 PVs por los 4 Trofeos y
6 PVs por las Afinidades. (3 por Aire, 1 por Fuego, 1 por Agua y 1 por Jungla).

Su puntuación total es de 56 PVs.



RESUMEN DE LOS EFECTOS DE LAS AFINIDADES

Cada Territorio tiene una **Afinidad** que describe el elemento dominante en toda su extensión. Este puede ser fuego, agua, aire o jungla. Los Mercenarios y los Monstruos también tienen el mismo tipo de Afinidades, que indica sus orígenes. Cada clan empieza con dos Mercenarios de la misma Afinidad, pero puedes contratar Mercenarios de **diferentes** Afinidades durante la partida.



FUEGO



AGUA



AIRE



JUNGLA

Todos los Mercenarios y cartas de Monstruo tienen un icono de Afinidad. Si dicho icono coincidiera con el de un Territorio, se produciría una **Coincidencia de Afinidad** que proporcionará ciertas ventajas.

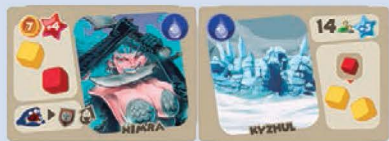
COINCIDENCIA DE AFINIDAD CON UN MONSTRUO (FASE DE AVENTURAS)

Si hubiera una **Coincidencia de Afinidad** entre el Monstruo y el Territorio activo, el Monstruo ganará 1 dado adicional de ataque. Consulta el apartado "Ataque del Monstruo" en la página 16.



COINCIDENCIA DE AFINIDAD CON UN MERCENARIO (FASE DE DESPLIEGUE)

Si hubieras colonizado un Territorio conquistado (la **Coincidencia de Afinidad** es un requisito para ello), podrás beneficiarte de la habilidad de ese Territorio. Consulta el apartado "¡Territorio Colonizado!" en la página 19".



PUNTOS DE VICTORIA (FINAL DE JUEGO)

Por cada Afinidad de la que tengas al menos 1 Mercenario (incluyendo los Mercenarios Iniciales) o 1 Territorio en tu Clan, recibirás **Puntos de Victoria**, dependiendo del número de Mercenarios y Territorios de cada Afinidad. Ver "Puntuación y Victoria" en la página 21.

NIVELES DE DIFICULTAD

Las instrucciones de preparación de las páginas 4-5 son para el nivel Tutorial. Hay 3 niveles más de dificultad, aunque recomendamos, incluso para los jugadores más experimentados, empezar por el nivel Tutorial. De esta manera, podrán familiarizarse con las mecánicas y aprender cómo influir en las tiradas durante la importantísima Fase de Aventuras.

Para preparar la partida con otro nivel de dificultad, realiza los siguientes cambios:

Nivel Normal: no coloques la ficha de Modificador de Ronda en el tablero.

Nivel Difícil: durante el paso (F) de la preparación, baraja todas las cartas de Monstruo juntas y roba 2 al azar en vez de empezar con 2 de nivel A. No coloques la ficha de Modificador de Ronda en el tablero.

Nivel Pesadilla: prepara la partida para el nivel difícil, pero coloca la ficha de Modificador de Ronda mostrando la cara (B), en el tablero.

VARIANTES

LA CONCESIÓN DE LA REINA

La **Concesión de la Reina** es una ayuda al jugador que ha perdido más Reputación, un mecanismo para atrapar a los que van más avanzados. Al final de la primera ronda, gira la ficha de Jugador Inicial por su cara B y continúa jugando con esta cara boca arriba durante el resto de la partida. El jugador inicial que reciba la **Concesión de la Reina**, podrá obtener lo siguiente durante la fase de Preparación de la Reserva de Dados :

1 dado (de Fuerza, de Magia o de Persuasión) y
Una de las siguientes opciones:

- 1 Poción o
- 1 ficha de Defensa o
- 2 monedas de Oro.



MÁS MONSTRUOS

Si crees que necesitas más Monstruos en acción (para dar la oportunidad a más jugadores de luchar contra ellos y ganar más Gloria), puedes incrementar su presencia, robando una carta de Monstruo adicional durante la fase de Preparación de la Reserva de Dados en las rondas 2, 4 y 6. Colócalo en la Entrada de la Ciudadela, salvo que ya hubiera allí un Monstruo.

No olvides que los Monstruos colocados de esta manera, solo causarán pánico, si no hubieran sido vencidos al final de la ronda.

CONSEJOS ESTRATÉGICOS

Comparte esta información con todos los jugadores antes de empezar vuestra primera partida.

CONSEJOS GENERALES

- Los puntos de Gloria son cruciales para la victoria y progresar durante la partida. Si quieres conseguirlos, **tendrás que aventurarte en las Afueras**.
- Las Misiones son una manera rápida y sencilla de conseguir un poco de Gloria, aunque no se pueden comparar con las batallas contra los Monstruos. Cuanto mayor sea el riesgo, mayor será la Gloria. **Ganarás más Gloria cuanto mayor riesgo asumas**.
- Cuando asignes a un Mercenario a una Senda, presta atención a sus **Talentos y Equipo**. Recuerda que puedes intercambiar el Equipo entre los Mercenarios que aún **no estuvieran asignados**, incluyendo también las Pociones y los Venenos.
- Si fueras a una batalla con **un riesgo considerable** (insuficientes fichas de Defensa, Talentos de Defensa, dados de Magia o Pociones), **asigna a un Mercenario con una baja aportación de dados**. Así reducirás el efecto negativo, si cayera en combate.
- Si alguno de tus Mercenarios fuera eliminado, no todo estará perdido, forma parte del juego. Podrás contratar más en la siguiente ronda. Se incrementará tu Exceso de Gloria, ya que por un lado, **bajará la Reputación** por el Mercenario caído, y por otro, **subirá la Gloria por su heroísmo**.
- **No pongas en riesgo a tu Líder en la primera ronda**. No tiene Reputación, así que si lo pierdes no tendrás mucho Exceso de Gloria para contratar a uno nuevo en la siguiente ronda. Más adelante, cuando su aportación sea menos importante, podrás considerar arriesgar su vida en batallas. Su pérdida no resta puntos de Victoria (recuerda que los puntos de Reputación equivalen a puntos de Victoria al final de la partida) y podrías conseguir algunos puntos de Victoria sacrificándolo.

CONSEJOS PARA LA CIUDADELA

- Presta atención a los dados de Persuasión de tus rivales para escoger el momento oportuno y la mejor localización al jugar los tuyos. **Valora si es mejor jugar primero aunque proporciones más descuento a tus oponentes**.
- Maximiza el valor de un dado desplegado en la Guarida del Cazador y la Armería, **comprando múltiples fichas de Trampa/Defensa a la vez** (el precio mínimo es de 1 por compra, no por ficha).
- Cuando contrates nuevos Mercenarios, recuerda que **recibirás los dados que aportan inmediatamente**. No lo olvides al planificar la Ronda.
- Si has conquistado un Territorio en la ronda anterior y no puedes asentar a ningún Mercenario, contrata a uno de la misma Afinidad.
- No subestimes el **poder del Novato**. Su Talento de cambio de dados te permitirá acceder a importantes acciones.
- Busca potentes **combinaciones entre Equipo y Talentos**.
- Recuerda que en la **fase de Limpieza**, al final de la ronda, tendrás que **pagar a tus Mercenarios**. No olvides que los Trofeos podrán cambiarse por Oro en cualquier momento, si no tuvieras suficientes monedas.

CONSEJOS PARA LAS AFUERAS

- En los Territorios, elegir la **primera Senda** te permitirá eliminar al Monstruo y tener **más posibilidades de ganar Gloria**. Si optaras por una **Senda situada más a la derecha**, tendrás más posibilidades de conquistar el Territorio, incluso si el Monstruo hubiera sido derrotado y el Territorio conquistado, siempre **podrás conseguir una ficha de Botín**.
- Puedes enviar a varios Mercenarios al mismo Territorio o a la misma Misión. **Asignar a tus Mercenarios a Sendas adyacentes puede darte mucha ventaja**.
- Presta atención al **beneficio de cada Senda**. Por ejemplo: una Poción te permitirá disponer de 2 en total (una equipada por el Mercenario y otra de la Senda). Las monedas de Oro te ayudarán a pagar a tus Mercenarios... si logran sobrevivir claro.
- Si no pudieras cumplir los requerimientos de las Sendas, recuerda el **poder de conversión de dados del Novato**.
- Considera **descartar** dados de Magia para **eliminar dados de ataque** del Monstruo.
- Ocupar una Senda con el único objetivo de conseguir fichas de Botín es una opción muy válida, siempre que el riesgo de morir sea bajo.
- Las batallas en la Entrada de la Ciudadela no tienen requerimientos de Senda e incluyen el apoyo de la Ciudadela, así que **son mucho más accesibles y deberían ser una prioridad**. Por otro lado, no tendrás oportunidad de conseguir fichas de Botín, si otro Mercenario hubiera derrotado antes al Monstruo.

APÉNDICE I - MÓDULO ARTIMAÑAS

El módulo Artimañas es opcional, esta variante añade conflicto entre los Mercenarios asignados en las Sendas. Si a vuestro grupo le gustan los juegos donde podáis destrozad la estrategia de los demás, ¡este módulo es para vosotros!



Añade las 18 fichas de Artimaña y las 6 fichas de Trampa Protegida a la reserva de Trampas cuando prepares la partida. Las fichas de Artimaña son de color marrón por su cara de efecto. Tanto las Artimañas como las Trampas protegidas podrán adquirirse en la Guarida del Cazador junto con el resto de Trampas. También tendrás que mantenerlas boca abajo en tu área de juego una vez compradas, fuera de la vista de tus adversarios.

A pesar de todo, las Artimañas no se consideran Trampas al uso, por lo que **no serán de utilidad para capturar Monstruos**.

LUCHA ENTRE MERCENARIOS

En todas las batallas, la Fase “Revelando Trampas” será **reemplazada por otra denominada “Lucha entre Mercenarios**.

Empezando por la Senda situada más a la izquierda que tenga un Mercenario asignado, y siguiendo hacia la derecha, cada jugador decidirá si revela sus Trampas desplegadas o no, de una a una y de arriba a abajo. Recuerda que si revelas una Artimaña, no te servirá como Trampa para capturar al Monstruo.

Si un jugador decidiera revelar su Trampa, se producirá una de estas dos situaciones:

- Si tuviera una **Trampa inicial, normal** o una **Protegida**, el jugador recibirá los beneficios indicados, como sucede en las reglas normales.
- Si fuera una **Artimaña**, el jugador que la hubiera revelado aplicará su efecto inmediatamente en una **Senda adyacente a su elección**. Consulta el resumen de “Trampas” en el Apéndice IV para conocer sus distintos beneficios.

El jugador que controlase al Mercenario objetivo de la Artimaña, podrá **cancelar su efecto descartando inmediatamente una ficha de Defensa** desplegada en su Senda. Si fuera el caso, descarta la ficha de Artimaña. Los Talentos de Defensa no servirán contra las Artimañas.

Algunas Artimañas desvían los dados de ataque de los Monstruos. Estos efectos se resolverán durante el “Combate”. Cuando un Monstruo vaya a atacar, **antes de lanzar sus dados de ataque**, el jugador con el que se estuviera enfrentando podrá desviar 1 o 2 dados de dicho ataque, contra el jugador elegido con la Artimaña. Lánzalos inmediatamente y aplica los golpes (el Mercenario atacado podrá defenderse siguiendo las reglas normales).

Otras Artimañas, permiten robar dados desplegados en Sendas adyacentes. Para hacerlo, toma tantos dados como indique la ficha, o tantos como puedas, y colócalos sobre la ficha de Artimaña que hayas usado para robarlos. **No puedes robar dados de una Trampa Protegida**.

Cuando el jugador de la primera Senda ocupada haya terminado de revelar sus fichas de Trampa (o no quiere revelar ninguna más), el jugador que controle el Mercenario de la siguiente Senda de la derecha hará lo mismo, y así hasta que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de revelar sus Trampas en el Territorio activo.

ENGÁÑAME SI TE ATREVES, ¡MI VENGANZA SERÁ TERRIBLE!

SENDAS ADYACENTES

Se considera Senda adyacente, la situada a la derecha o a la izquierda de la Senda actual, en la que hubiera un Mercenario asignado. Las Sendas de otro Territorio no se considerarán adyacentes.



Stefan ha colocado un Mercenario en la Senda situada más a la izquierda (primera); Natalie en la segunda; y Tom en la última de la derecha (cuarta). Los Mercenarios de Stefan y Natalie son adyacentes, así como los de Natalie y Tom. La tercera Senda no será tenida en cuenta porque no contiene ningún Mercenario asignado.

APÉNDICE II - MODO SOLITARIO

¿ASÍ QUE PIENSAS QUE PUEDES ENFRENTARTE A ESOS MONSTRUOS TÚ SOLO? INTENTA NO HACER EL RIDÍCULO...

El **Modo Solitario** te permitirá disfrutar de una gran variedad de opciones. Selecciona la que quieras jugar o empieza una campaña. En cualquier caso, tendrás que elegir un Escenario y un nivel de dificultad, lo que te proporcionará una experiencia nueva en cada partida.

Para jugar a **MONSTER LANDS** en Modo Solitario, **usa las reglas para 2-4 jugadores, excepto el Módulo Artimañas**.

PREPARACIÓN

Prepara la partida **como si fuera a 2 jugadores** (sigue las instrucciones de las páginas 4-6), con solo un Territorio activo. Toma una ficha de Progreso de Clan con dos Mercenarios Iniciales de la Afinidad que prefieras. En la Taberna, no coloques Mercenarios en los espacios reservados marcados con **++**. Prepara tu área de juego de la forma habitual. Coloca cerca las 6 fichas de Asignación de los Miembros Iniciales de Clan que no vayas a usar, se usarán para simular el jugador “Virtual”.

Escoge un nivel de dificultad (ver página 22) y prepara el mazo de Monstruos según la dificultad elegida, así como el Modificador de Ronda. Toma la ficha de jugador inicial.

Coloca un dado rojo y uno amarillo cerca del Tablero, serán los **dados de Despliegue del Modo Solitario**.

MODO SOLITARIO: PARTIDA VS CAMPAÑA

En el **Modo Partida** selecciona, del **Libro de Escenarios**, alguno de ellos. Tu meta consistirá en alcanzar la mayor puntuación indicada en los Objetivos del Escenario. Cada Escenario tiene una **tabla de Evaluación de Puntuación** que te clasificará desde Forraje para Monstruos hasta Héroe. Para tu primera partida en Solitario te recomendamos elegir uno de los Escenarios numerados del 0 al 2.

En el **Modo Campaña** jugarás todos los Escenarios en orden, empezando por el 1. Dependiendo de tus resultados al terminar cada Escenario, tendrás que repetirlo o lanzarte al siguiente, según la tabla inferior:

Clasificación	Forraje para Monstruos	Aprendiz	Veterano	Héroe
Siguiente partida	Repite Escenario	Repite Escenario	Siguiente Escenario	Siguiente Escenario
Siguiente Nivel de dificultad	Reduce 1 nivel o pierdes	Sin cambios	Normal	Difícil o Pesadilla

Ganarás el modo Solitario en modo Campaña, si logras **llegar al Escenario 10 con el rango de Veterano o Héroe, en dificultad Normal o Difícil**. Registra el número de partidas que has necesitado para completarlo, así podrás comparar tus propias campañas y las de otros jugadores.

Si en algún momento completaras un Escenario en la dificultad más fácil, obteniendo el rango de Forraje para Monstruos, perderás la campaña.

Cuando juegues el modo Solitario, tanto en Partida como en Campaña, aplica todas las reglas del Escenario elegido antes de empezar. En caso de conflicto entre las reglas Básicas y las del Escenario, prevalecerán las de este último.

Un Escenario durará 6 rondas (si alcanzas 30 puntos de Gloria, no te detengas como es habitual), salvo que una regla específica del Escenario establezca otra cosa.

CÓMO SE JUEGA

En el modo Solitario, un jugador "Virtual" (le llamaremos Madhala) simulará las acciones de otro jugador con tal de mantener las dinámicas de colocación de dados. Esto significa que seguirá habiendo competencia para acceder a los espacios más importantes durante la fase de Despliegue. Sin embargo, Madhala no tendrá ficha de Progreso de Clan ni una reserva propia de dados, sus acciones seguirán un patrón específico.

Simula las acciones de Madhala de la siguiente manera:

FASE DE PREPARACIÓN DE LA RESERVA DE DADOS

Madhala no hará nada.

FASE DE DESPLIEGUE

Cuando sea el turno de Madhala, lanza los dos dados (uno rojo y otro amarillo) de Despliegue del Modo Solitario. El **dado rojo indicará en qué área se coloca**, ya sea en la Ciudadela o en las Afueras. El **dado amarillo determinará la localización** que tiene que ser ocupada.

Si no hubiera espacios disponibles en la localización, vuelve a lanzar los dados hasta que Madhala pueda desplegarse. Madhala nunca se quedará sin dados, ella realizará su última acción de despliegue, una vez que **te hayas quedado sin dados**.

	Resultado		Localización
	Rojo	Amarillo	
Ciudadela	1-4	1	Guarida del Cazador
		2	Alquimista
		3	Taberna
		4	Armería
		5	Bazar
		6	Mina
Afueras	5-6	1	Senda 1
		2	Senda 2
		3	Senda 3
		4	Senda 4
		5	Misión 1
		6	Misión 2

Madhala ocupará los espacios en cada localización de la siguiente manera:

Refugio del Cazador: toma un dado de Persuasión de la reserva general, lánzalo y colócalo en el espacio vacío situado más a la izquierda. Retira dos trampas de una línea atendiendo al resultado de la tirada del dado rojo: 1 ó 4= primera línea; 2= segunda línea; 3= tercera línea.

Alquimista: toma un dado de Magia de la reserva general y colócalo en el espacio vacío situado más arriba.

Taberna: toma un dado de Persuasión de la reserva general, lánzalo y colócalo en el espacio vacío situado más a la izquierda. Descarta un Mercenario dependiendo del resultado del dado rojo de Despliegue: 1 ó 4 =el Mercenario de arriba, 2= el Mercenario del medio, 3=el Mercenario de abajo. No tengas en cuenta a los Novatos.

Armería: toma un dado de Persuasión de la reserva general, lánzalo y colócalo en el espacio vacío situado más a la izquierda.

Bazar: toma un dado de Persuasión de la reserva general, lánzalo y colócalo en el espacio vacío situado más a la izquierda. Retira una carta de Equipo atendiendo al resultado de la tirada del dado rojo: 1 ó 4= carta de la izquierda; 2= carta del medio; 3= carta de la derecha.

Mina: toma 1 o 2 dados de Fuerza de la reserva general y ocupa el espacio vacío con la mayor recompensa.

Sendas: toma una ficha de Defensa y colócala en el espacio reservado para las fichas de asignación de los Mercenarios. Indicando así que la Senda está bloqueada por tu rival.

Sendas de Misión: toma una ficha de Defensa y colócala en la senda de Misión más a la izquierda, si estuviera ocupada, colócala en la siguiente disponible de su derecha. Indicando así que la Senda se encuentra ocupada.

FASE DE AVENTURAS

Al activar una Senda ocupada por Madhala, ganará la respectiva aventura sin lanzar ningún dado. Ella es muy fuerte, así que planifica en consecuencia para que no se lleve las mejores recompensas.

JENDAS DE MISIÓN

Misión de dados: Madhala ganará sólo si ocupa la **primera** Senda. Misión de contrato: Madhala no hará nada.

JENDAS DE TERRITORIO

Si todavía hubiera un Monstruo, retíralo. Si no hubiera Monstruo, pero sí una carta de Territorio, retírala también. Y si no hubiera ninguna carta, Madhala no podrá actuar.

FASE DE LIMPIEZA

Madhala no hará nada.

CONSEJOS

El hecho de que Madhala supere siempre las aventuras, cambia significativamente el juego. Podrás planear que ella elimine al Monstruo, para que así, tú puedas conquistar el Territorio. Aunque si necesitaras capturar o eliminar al Monstruo, asegúrate de ser el más rápido en desplegar en la primera Senda. No confíes en ella, ya que se desplegará en el lugar que menos te esperes.

LIBRO DE ESCENARIOS

ESCENARIO 1: LO DE SIEMPRE

REGLAS ESPECIALES

Sin cambios respecto a una partida normal.

OBJETIVOS

Maximizar puntos de victoria (PV).

FORRAJE PARA MONSTRUOS	APRENDIZ	VETERANO	HÉROE
-	35+PV	45+PV	60+PV

ESCENARIO 2: EL DINERO ES EL REY

REGLAS ESPECIALES

Prepara el mazo de Mercenarios solo con aquellos que tengan al menos 1 dado de Persuasión.

Afinidad de los Mercenarios Iniciales: Jungla.

OBJETIVOS

Tener al menos 25 PV.

Maximizar el Oro.

FORRAJE PARA MONSTRUOS	APRENDIZ	VETERANO	HÉROE
-	15 ORO	35 ORO	55 ORO

ESCENARIO 3: ATAQUE RELÁMPAGO

REGLAS ESPECIALES

La partida dura solo 3 rondas.

Empieza con 3 fichas de Defensa en vez de 1.

Empieza con 12 monedas de Oro en vez de 7.

OBJETIVOS

Maximizar los puntos de victoria (PV).

FORRAJE PARA MONSTRUOS	APRENDIZ	VETERANO	HÉROE
-	22+PV	30+PV	40+PV

ESCENARIO 4: SIN ARMADURAS

REGLAS ESPECIALES

La Armería está cerrada.

No puedes usar talentos, beneficios de Senda o fichas que te proporcionen Defensa.

Puedes usar Pociones.

Afinidad de los Mercenarios Iniciales: Agua.

OBJETIVOS

Maximizar los puntos de victoria (PV).

FORRAJE PARA MONSTRUOS	APRENDIZ	VETERANO	HÉROE
-	30+PV	42+PV	56+PV

ESCENARIO 5: ARMADO HASTA LOS DIENTES

REGLAS ESPECIALES

Ninguna.

OBJETIVOS

Terminar la partida con todos los espacios de tu ficha de Progreso de Clan llenas (5 Defensas, 5 Trampas, 3 Pociones y 3 Venenos).

Tener al menos 1 carta de Equipo de cada tipo.

Tener al menos 1 Mercenario de cada Afinidad.

FORRAJE PARA MONSTRUOS	APRENDIZ	VETERANO	HÉROE
FALLAR	SUPERAR	SUPERAR 35+PV	SUPERAR 50+PV

ESCENARIO 6: BAJO ASEDIO

REGLAS ESPECIALES

Empieza la partida con un Monstruo de nivel A en la Entrada de la Ciudadela.

Cada vez que la Entrada de la Ciudadela se encuentre vacía al principio de una ronda, toma un nuevo Monstruo de nivel A y colócalo en la Entrada.

OBJETIVOS

Maximizar los puntos de victoria (PV).

FORRAJE PARA MONSTRUOS	APRENDIZ	VETERANO	HÉROE
-	35+PV	50+PV	65+PV

ESCENARIO 7: DIVERSIFICAR

REGLAS ESPECIALES

La "Ronda de Cerveza" cuesta 1 Oro en vez de 2.

OBJETIVOS

Tu rango dependerá del número de Mercenarios que tengas con la misma Afinidad al terminar la partida.

2/1/1/1 significa tener al menos 2 con una misma Afinidad, y al menos 2 de cada una de las otras.

FORRAJE PARA MONSTRUOS	APRENDIZ	VETERANO	HÉROE
-	2/1/1/1	2/2/1/1	2/2/2/2

ESCENARIO 8: TRAMPOSA

REGLAS ESPECIALES

Preparar una pila con las fichas de Artimaña.

Si Madhala ocupara una Senda, roba 2 fichas de Artimaña de la pila y colócalas boca abajo en la Senda. Aplica el efecto de las Artimañas tal y como se indica en el Modo Artimañas.

OBJETIVOS

Maximizar los puntos de victoria (PV).

FORRAJE PARA MONSTRUOS	APRENDIZ	VETERANO	HÉROE
-	30+PV	42+PV	56+PV

ESCENARIO 9: MISIONERO

REGLAS ESPECIALES

Si Madhala se desplegara en las Afueras, y el resultado del dado amarillo fuera 3-4, se colocará en la Misión 1. Si fuera un 5-6 lo hará en la Misión 2.

OBJETIVOS

Completar un determinado número de Misiones y obtener un mínimo de puntos de victoria (PV).

FORRAJE PARA MONSTRUOS	APRENDIZ	VETERANO	HÉROE
-	4 MILLONES	6 MILLONES	8 MILLONES
	30+PV	40+PV	55+PV

ESCENARIO 10: MALDICIÓN

REGLAS ESPECIALES

Los Monstruos lanzan otra vez los dados que no hayan Golpeado.

El nivel de dificultad Tutorial no está permitido.

Empieza con un Monstruo de nivel A en la Entrada de la Ciudadela.

OBJETIVOS

Maximizar los puntos de victoria (PV).

FORRAJE PARA MONSTRUOS	APRENDIZ	VETERANO	HÉROE
-	35+PV	45+PV	60+PV

ENCUENTRA
AQUÍ NUEVOS
ESCENARIOS




www.SECONDGATEGAMES.com/monster-lands-scenarios/








APÉNDICE III- COMPONENTES Y TABLAS DE REFERENCIA

EFEECTO DE LAS TRAMPAS

-  Coloca sobre la Trampa 1 dado de Fuerza de la Reserva General.
-  Coloca sobre la Trampa 1 dado de Fuerza de la Reserva General, protegido contra Artimañas.
-  Todos los dados de Fuerza colocados en la misma Senda, añadirán +1 al resultado.
-  Todos los dados de Fuerza colocados en la misma Senda, añadirán +2 al resultado.
-  Todos los dados de Fuerza colocados en la misma Senda, añadirán +3 al resultado.
-  Coloca sobre la Trampa 2 dados de Fuerza de la Reserva General.
-  Coloca sobre la Trampa 2 dados de Fuerza de la Reserva General, protegidos contra Artimañas.
-  Coloca sobre la Trampa 3 dados de Fuerza de la Reserva General.
-  Coloca sobre la Trampa 1 dado de Magia de la Reserva General.
-  Coloca sobre la Trampa 1 dado de Magia de la Reserva General, protegido contra Artimañas.
-  Todos los dados de Magia colocados en la misma Senda, añadirán +1 al resultado.
-  Todos los dados de Magia colocados en la misma Senda, añadirán +2 al resultado.
-  Coloca sobre la Trampa 2 dados de Magia de la Reserva General.
-  Coloca sobre la Trampa 2 dados de Magia de la Reserva General, protegidos contra Artimañas.
-  Coloca sobre la Trampa 3 dados de Fuerza de la Reserva General.






-  Añade un +4 al resultado de tu tirada de ataque al intentar eliminar o capturar un Monstruo.
-  Añade un +6 al resultado de tu tirada de ataque al intentar eliminar o capturar un Monstruo.
-  Añade un +8 al resultado de tu tirada de ataque al intentar eliminar o capturar un Monstruo.

EFEECTO DE LAS ARTIMAÑAS

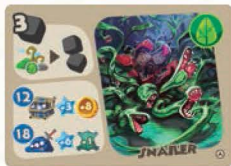
-  Toma 1 dado de Magia de un Mercenario asignado en una Senda Adyacente.
-  Toma 2 dados de Magia de un Mercenario asignado en una Senda Adyacente.
-  Toma 1 dado de Fuerza de un Mercenario asignado en una Senda Adyacente.
-  Toma 2 dados de Fuerza de un Mercenario asignado en una Senda Adyacente.
-  Toma 1 dado de Fuerza o de Magia de un Mercenario asignado en una Senda Adyacente.
-  Toma 2 dados de Fuerza o de Magia de un Mercenario asignado en una Senda Adyacente.
-  Puedes dirigir 1 dado de ataque del Monstruo contra un Mercenario de una Senda adyacente. Sepáralo y lánzalo antes que los demás.
-  Puedes dirigir 2 dados de ataque del Monstruo contra un Mercenario de una Senda adyacente. Sepáralos y lánzalos antes que los demás.

FICHAS DE BOTÍN

-  Descartar para ganar 4 puntos de Gloria adicionales al conquistar un Territorio.
-  Descartar para ganar 4 puntos de Gloria adicionales al eliminar un Monstruo.
-  Descartar para ganar 3 puntos de Gloria adicionales al capturar un Monstruo.

-  Descartar para volver a lanzar un dado de Magia o Fuerza. Podrás hacerlo 4 veces, con el mismo dado o con otro distinto.
-  Descartar para ganar 2 fichas de Poción y 2 de Veneno.
-  Descartar para añadir 6 puntos de golpe a la tirada de ataque para eliminar a un Monstruo (no aplicable para capturarlo).
-  Guardar en la propia de área de juego como 3 Trofeos. Puedes descartarla para obtener 15 monedas de Oro.
-  Descartar para ganar 6 monedas de oro, 1 ficha de Defensa y 1 ficha de Poción.
-  En la fase de Despliegue, convierte uno de tus dados de Persuasión en 3 de Magia. Esta conversión no cuenta como acción.
-  En la fase de Despliegue, convierte uno de tus dados de Magia en 3 de Fuerza. Esta conversión no cuenta como acción.
-  Descartar para que todos los dados de Magia colocados en la misma Senda en las Afueras añadan +2 al resultado.
-  Descartar para ganar 12 monedas de Oro.
-  Descartar para ganar 10 monedas de Oro.
-  Descartar para volver a lanzar un dado de Magia. Podrás hacerlo 3 veces, con el mismo dado o con otro distinto.
-  Descartar para contratar a un Mercenario de la Taberna gratis. Requiere gloria sobrante.
-  Descartar para que todos los dados de Fuerza colocados en la misma Senda en las Afueras añadan +2 al resultado.

PODERES DE LOS MONSTRUOS



SNAILER

Si el Monstruo apareciera en un Territorio con Afinidad de Jungla, atacará con 2 dados más en vez de 1.



SPORUS

Cada vez que el Monstruo ataque, lanza primero un dado contra todos los Mercenarios asignados al Territorio, incluida la Senda actual.



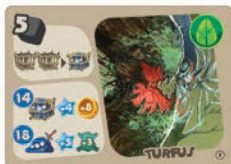
KORCKO

Si fuera eliminado, el Monstruo infligirá 1 golpe a todos los Mercenarios asignados al Territorio, incluida la Senda actual. La herida podrá evitarse de manera normal.



GATOR

No podrás usar Pociones ni Venenos cuando luches contra este Monstruo.



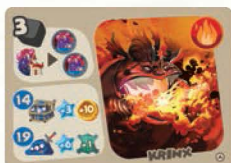
TURFUS

Requiere 2 Trampas para ser capturado.



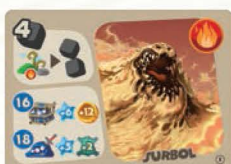
WARKORS

El ataque del Monstruo infligirá 1 golpe adicional automático que podrá evitarse de manera normal.



KRINX

Si el Monstruo estuviera en la Entrada de la Ciudadela, provocará el doble de pánico. Roba 2 fichas de Pánico en la fase de Limpieza en vez de 1.



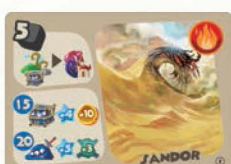
SURBOL

Si el Monstruo apareciera en un Territorio con Afinidad de Fuego, atacará con 2 dados más en vez de 1.



DOGOR

Si apareciera Dogor, colócalo en la Entrada de la Ciudadela, reemplazará a cualquier Monstruo que allí estuviera. Tendrás que robar un nuevo Monstruo para el Territorio.



SANDOR

Si Sandor fuera capturado, escapará tras soltar la recompensa y aparecerá en la Entrada de la Ciudadela. Si fuera capturado allí, descártalo.



MOLDO

Resta -1 al resultado de la tirada de cada dado de Fuerza en la Senda del atacante.



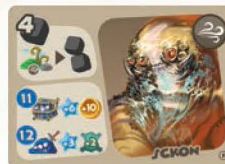
KRUNN

Si fuera eliminado, el Monstruo infligirá 1 golpe a todos los Mercenarios asignados al Territorio, incluida la Senda actual.



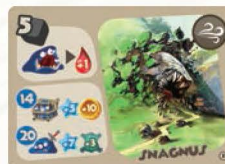
TRONJ

Si el Monstruo estuviera en la Entrada de la Ciudadela, recibirá 3 dados de ataque adicionales.



JCKON

Si el Monstruo apareciera en un Territorio con Afinidad de Aire, atacará con 2 dados más en vez de 1.



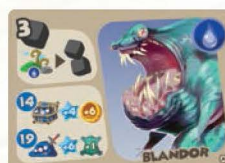
JNAGUJ

El ataque del Monstruo infligirá 1 golpe adicional automático que podrá evitarse de manera normal.



GORGOSH

No podrás usar talentos de Defensa contra este Monstruo, aunque sí fichas de Defensa.



BLANDOR

Si el Monstruo apareciera en un Territorio con Afinidad de Agua, atacará con 2 dados más en vez de 1.



KRUSHUJ

Resta -1 al resultado de la tirada de cada dado de Magia en la Senda del atacante.



ABYSUR

Si el Monstruo hiriera al Mercenario, perderás 1 punto de Gloria.



CARIBDIS

No podrás usar cartas de Equipo de tipo Arma contra este Monstruo.

TALENTOS DE LOS MERCENARIOS

Recuerda que cada Talento solo se puede usar una vez por ronda.



PURKAS

Proporciona 1 Talento de Defensa contra los ataques de los Monstruos en las Afueras (no podrá usarse contra Artimañas).



KORGO

Podrás volver a lanzar 1 dado de Persuasión en las Afueras (solo aplicable en Misiones).



DALINA

Podrás guardar 3 Trampas adicionales en tu ficha de Progreso de Clan.



DRAPIS

Proporciona 1 Talento de Defensa contra los ataques de los Monstruos en las Afueras (no podrá usarse contra Artimañas).



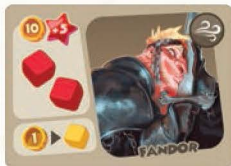
TAROA

Añade +1 al resultado de cada dado de Fuerza desplegado en la misma Senda de las Afueras que Taroa.



PUARGH

Ganarás 1 punto de Gloria adicional al capturar un Monstruo.



FANDOR

Paga 1 moneda de Oro para obtener 1 dado de Persuasión y usarlo en esta ronda. Si Fandor estuviera asignado a una Senda, este Talento no podrá ser activado.



WONDOU

Proporciona 2 Talentos de Defensa contra los ataques de los Monstruos en las Afueras (no podrán usarse contra Artimañas).



VAIDALA

Una vez por ronda, recibirás un descuento de 4 monedas de Oro para contratar a un Mercenario. Podrás reducir el coste a 0, aunque nunca por debajo.



TORTOCK

Añade +1 al resultado total de tu tirada de ataque para capturar a un Monstruo en las Afueras (no aplicable para eliminarlo).



TARON

Una vez por ronda, si activaras la Mina, recibirás 2 monedas de Oro adicionales.



PARJAS

Proporciona 1 Talento de Defensa contra los ataques de los Monstruos de Agua/Jungla en las Afueras (no podrá usarse contra Artimañas).



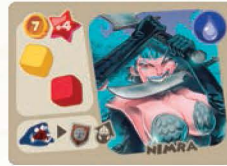
WISHOR

Una vez por ronda, recibirás un descuento de 4 monedas de Oro para comprar Trampas. Podrás reducir el coste a 0, aunque nunca por debajo.



GINOVA

Desvía en las Afueras, uno de los dados de ataque del Monstruo, contra un Mercenario de una Senda Adyacente a la tuya. Sepáralo y lánzalo antes que los demás.



NIMRA

Proporciona 1 Talento de Defensa contra los ataques de los Monstruos en las Afueras (no podrá usarse contra Artimañas).



FROSTOR

Una vez por ronda, toma una Poción o un Veneno gratis de la reserva y colócalo en tu ficha de Progreso de Clan.



DOLFUS

Proporciona 2 Talentos de Defensa contra los ataques de los Monstruos en las Afueras (no podrán usarse contra Artimañas).



LUSARA

Tras haber capturado o eliminado a un Monstruo con Lusara, obtendrás 2 Pociiones de la reserva.



NUDURU

Una vez por ronda, toma una Poción gratis de la reserva y colócala en tu ficha de Progreso de Clan.



FRUNKS

Añade +1 al resultado de cada dado de Magia desplegado en la misma Senda de las Afueras que Frunks.



SHANDEE

Proporciona 1 Talento de Defensa contra los ataques de los Monstruos de Agua/Fuego en las Afueras (no podrá usarse contra Artimañas).



ZONDU

Proporciona 1 Talento de Defensa contra los ataques de Monstruos en las Afueras (no podrá usarse contra Artimañas).



TRANOK

Una vez por ronda, obtendrás 2 monedas de oro.



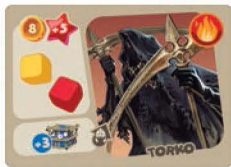
NAIALA

Añade +3 al resultado total de tu tirada de ataque para eliminar a un Monstruo en las Afueras (no aplicable para capturarlo).



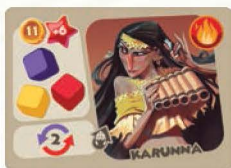
SCKRAT

Podrás volver a lanzar 2 dados de Fuerza de la Senda en la que estuviera asignado Sckrat.



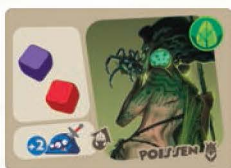
TORKO

Añade +3 al resultado total de tu tirada de ataque para capturar a un Monstruo en las Afueras (no aplicable para eliminarlo).



KARUNNA

Podrás volver a lanzar 2 dados de Fuerza/Magia en las Afueras de la Senda en la que estuviera asignada Karunna. Podrás hacerlo 2 veces con el mismo dado o con otro distinto.



POISSEN

Añade +2 al resultado total de tu tirada de ataque para eliminar a un Monstruo en las Afueras (no aplicable para capturarlo).



TIMBULU

Añade +1 al resultado de cada dado de Fuerza desplegado en la misma Senda de las Afueras que Timbulu.



GUSTER

Proporciona 1 Talento de Defensa contra los ataques de los Monstruos de Jungla/Aire en las Afueras (no podrá usarse contra Artimañas).



LORIOS

Una vez por ronda, toma un Veneno gratis de la reserva y colócalo en tu ficha de Progreso de Clan.



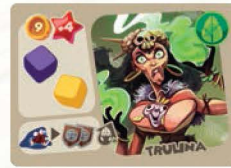
KAKRON

Podrás volver a lanzar 1 dado de Fuerza en las Afueras de la Senda en la que estuviera asignado Kakron.



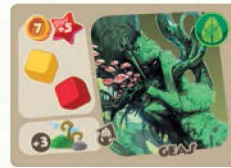
WORMEE

Paga 2 monedas de Oro para obtener 1 dado de Fuerza y usarlo en esta ronda. Si Wormee estuviera asignado a una Senda, este Talento no podrá ser activado.



TRULINA

Proporciona 2 Talentos de Defensa contra los ataques de los Monstruos en las Afueras (no podrán usarse contra Artimañas).



GEAS

Añade +3 al resultado total de tu tirada de ataque para conquistar un Territorio en las Afueras.



JARUNA

No necesitarás Trampas para capturar Monstruos.

HABILIDADES DE EQUIPO



KRAKHEN

Podrás volver a lanzar 2 dados de Magia desplegados en una Senda.



RASHNEK

Una vez por ronda, al activar la Mina, recibirás 2 monedas de Oro adicionales.



MORTIS

Cada dado de Magia desplegado en la misma Senda que el Mercenario equipado añadirá +1 al resultado de la tirada.



KEDAVRA

Cada dado de Magia desplegado en la misma Senda que el Mercenario equipado añadirá +2 al resultado de la tirada para conquistar un Territorio.



PUGNOR

Cada dado de Fuerza desplegado en la misma Senda que el Mercenario equipado añadirá +1 al resultado de la tirada.



JHAM

Podrás volver a lanzar 2 dados de Persuasión desplegados en la misma Senda que el Mercenario equipado.



NOXX

Proporciona 1 Talento de Defensa contra los ataques de los Monstruos (no aplicable contra Artimañas).



TURZOKJ

Una vez por ronda, recibirás un descuento de 4 monedas de Oro para comprar Trampas. Podrás reducir el coste a 0, aunque nunca por debajo.



JLYZOR

Cada dado de Fuerza desplegado en la misma Senda que el Mercenario equipado añadirá +1 al resultado de la tirada para eliminar o capturar a un Monstruo.



TERGEO

Puedes volver a lanzar 2 dados de Fuerza desplegados en una Senda.



AL-DAHNI

Despliega 1 dado de Fuerza para ganar 1 ficha de Botín de las disponibles. Rellena el espacio vacío con otra ficha. Esta conversión se considera 1 acción.



SKYEHN

Despliega 1 dado de Magia para obtener 3 dados de Fuerza durante la ronda actual. Esta conversión se considera 1 acción.



GHADIK

Despliega 2 dados de Persuasión para obtener 9 monedas de Oro. Esta conversión se considera una acción.



KALE

Despliega 1 dado de Magia para obtener 3 Pociones. Esta conversión se considera una acción.



KYZHUL

Despliega 1 dado de Fuerza para obtener 2 dados de Persuasión durante esta ronda. Esta conversión se considera una acción.



RYNIA

Despliega 2 dados de Fuerza para contratar gratis a un Mercenario en la Taberna. Requiere gloria sobrante. Esta asignación se considera una acción.



GURBAN

Despliega 2 dados de Fuerza, Persuasión, o uno de cada, para obtener 3 dados de Magia durante la ronda actual. Esta conversión se considera 1 acción.



YUHA

Despliega 1 dado de Persuasión para obtener 2 dados de Magia durante esta ronda. Esta conversión se considera una acción.



WAHIBAH

Despliega 1 dado de Magia para obtener 3 fichas de Defensa. Esta conversión se considera una acción.



UYUNIAH

Despliega 2 dados de Fuerza, Persuasión, o uno de cada, para comprar gratis una carta de Equipo en el Bazar. Esta asignación se considera 1 acción.

HABILIDADES DE TERRITORIO



NEGUERIA

Despliega 1 dado de Fuerza, 1 de Magia y 1 de Persuasión para ganar 2 puntos de Gloria. Esta conversión se considera una acción.



THAKLAN

Despliega 2 dados de Fuerza, Magia, o uno de cada, para obtener 3 dados de Persuasión durante la ronda actual. Esta conversión se considera 1 acción.

AYUDA

FASES DEL JUEGO

PREPARACIÓN DE LA RESERVA DE DADOS (PÁGINA 7)

Comprobar Mercenarios + dados de Bonificación por Gloria.

DESPLIEGUE (PÁGINAS 8-15)

Desplegar dados en la Ciudadela, en las Afueras, o en un Territorio Colonizado.

AVENTURAS (PÁGINAS 15-20)

Resolver las Sendas de las Afueras: 1.Misiones 2.Territorios 3.Entrada de la Ciudadela.

LIMPIEZA (PÁGINAS 20-21)

1.Limpiar el tablero 2.Sembrar el pánico 3.Escoger nuevos Líderes 4.Pagar salarios
5.Verificación de Gloria 6.Reiniciar el tablero 7.Jugador inicial 8.Marcador de ronda

DADOS (PÁGINAS 7, 9)

FUERZA



Los más comunes y los más fáciles de manipular.

MAGIA



Reduce el número de dados de ataque del Monstruo, descartando dados de Magia.

PERSUASIÓN



Lanzar al principio de cada ronda o inmediatamente al obtenerlos. Garantizarán descuentos en la Ciudadela.

- Si es el 1º del edificio o ≥ dado de Persuasión previo: descuento = valor de tu dado.
 - Si < dado de Persuasión previo: descuento = suma del valor de los dos dados.
- El precio total no podrá ser inferior a 1 por compra.

BATALLAS (PÁGINAS 16-20)



- Revelar Trampas (módulo Artimañas: revelar Trampas una a una y de arriba a abajo).
- Aplicar el efecto de la Trampa/Artimaña (cancela la Artimaña descartando una ficha de Defensa).

- Usar dados de Magia (opcional), después el Monstruo atacará (aplicar modificadores de ronda).
- Los Mercenarios se defenderán con fichas de Defensa, Talentos y/o Pociones.
- Si un Mercenario muriese, ganaría los puntos de Gloria indicados en la Senda.



- Si siguiera vivo, atacaría al Monstruo con los dados desplegados y los modificadores.
- Si capturase o eliminara al Monstruo ganaría la recompensa correspondiente.
- Si no, los resultados de los dados se añadirían al resultado de la siguiente Senda.



- Después de vencer al Monstruo, limpia las Sendas implicadas e intenta conquistar el Territorio.
- Lanza los dados usando los modificadores. Si no superaras o igualases la puntuación, el resultado se sumaría al resultado de la siguiente Senda.
- Si conquistases un Territorio, ganarías la recompensa indicada.



- Cualquier Mercenario que volviera sin recompensa alguna, tomará una ficha de Botín.



CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO

Gorka Mata
Víctor Fernández
Sergi Solé
Daniel Schloesser

REVISIÓN DE LAS

REGLAS
Paul Grogan

GAMING RULES!

ARTE

Enrique Fernández
Aitor Prieto

FABRICADO POR

LongPack
GAMES

EDITORIAL

Second Gate Games

Second Gate Games quiere dar las gracias a todos los que hicieron una revisión de Monster Lands: Richard Ham (Rahdo runs through), Eric Hopkins & co (D&E Miniatures), Robin Brooks (GeekDad), Steve Tudor (Polyhedron Collider), Tom Heath (Slickerdrips), Pete Copper (Agents of Sigmar), Ferdinand Capitulo (The Cardboard Stacker) y Jeremy Salinas & David Waybright (Man vs Meeple).

Y en especial a los que nos ayudaron a desarrollar el juego en los primeros días: Nanu, Oriol Crespo, Michael Alebedo y Juanjo Peña. Gracias a Luke Crane (Kickstarter), Thomas Covert (Boardgame Revolution), Vladislav Goldakovsky (tabletopia.com) y Johan Koitka (boiteajeux.net) que nos ayudaron a promover el juego. Y a Jenefer Ham y Universal Head, fué genial trabajar juntos para desarrollar contenido exclusivo para KS.

Estamos extremadamente agradecidos a todos los que nos ayudaron con la traducción de las reglas, la revisión y las pruebas.

Traducción: Pablo Benjumea (Evilpan)

Corrección: Miguel Monclán, Juan José, Salvador Bernadó, Alberto, Joel y muchos otros voluntarios.

Mencionar, también, nuestro increíble soporte en Kickstarter, sin el cual nada de esto hubiera sido posible.

¡GRACIAS A TODOS!

© 2017 Second Gate Games, todos los derechos reservados. Monster Lands y el logo de Second Gate Games son marcas registradas de Dracma 3D, S.L.

No se puede reproducir ninguna parte de este producto sin un permiso específico.

Los componentes reales pueden variar de los mostrados.

Fabricado en China.



C/ Casp, 37 2-1, 08010 Barcelona, España

www.SECONDGATEGAMES.com