

SANCTUM

FILIP NEDUK



Según cuenta la leyenda, hace mucho tiempo Malghazar, el Señor de los Demonios, se apoderó de todo el reino. Sus huestes infernales asolaron la región y destruyeron todo aquello que los hombres habían creado.

Pero de entre las ruinas surgieron grandes héroes. Abriéndose paso entre las hordas demoníacas lograron llegar hasta el propio Malghazar, y con su valentía, su fortuna y su magia lograron derrotar al Señor de los Demonios y encerrarle para siempre en el Sarcófago de Jade.

Sobre aquel sepulcro inmortal, los nuevos gobernantes de la región erigieron una ciudad en recuerdo a su victoria. Y como querían que la ciudad fuera un lugar seguro para todos, decidieron llamarla Sanctum.

Videotutorial
en inglés



cge.as/stv

COMPONENTES



3 tableros de acto de doble cara



6 cartas de preparación inicial



4 tablillas de jugador



3 fichas de intervención divina



18 fichas de poción de doble cara



4 hojas de ayuda



1 tablero de logros



28+ fichas de resistencia



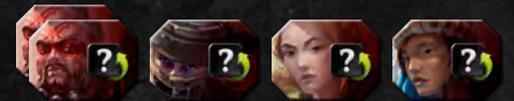
4 figuras



12 fichas de logro



28+ fichas de concentración



5 fichas de rabia



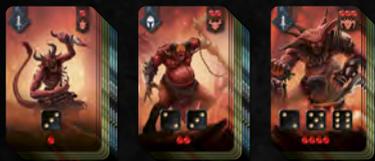
1 tablero de hordas



84 gemas de 4 colores distintos



4 indicadores de vida



84 cartas de demonios repartidas en 3 mazos (con 84 objetos en el reverso)



24 dados



12 losetas de aptitud



33 cartas de Señor de los Demonios



18 cartas de furia



28+ indicadores de impacto



24 cartas de aptitud

Pero cuando el Sarcófago de Jade y toda la devastación que lo acompañó ya habían caído en el olvido y se habían convertido en origen de mitos y leyendas, el trono de Sanctum fue a parar a manos de un rey débil e insensato. A pesar de gobernar una región rica y fértil, el monarca tuvo visiones de un poder aún mayor; un poder que yacía enterrado bajo su ciudad. Y así fue como se inició una frenética excavación, derribando edificios y agujereando las calles a partir de las alucinaciones de un loco.

Pero sus visiones demostraron ser ciertas: el rey encontró el poder que anhelaba encerrado en un sepulcro cuyo sello rompió con sus propias manos.

Había abierto el Sarcófago de Jade. ¿Quién salvaría ahora a Sanctum?

RESUMEN DEL JUEGO

Los jugadores se pondrán en la piel de un héroe o heroína que tendrá que abrirse paso entre hordas de enemigos para llegar a derrotar al Señor de los Demonios. Si bien todos los héroes persiguen el mismo objetivo, a cada uno le empujan motivos distintos. Así pues, los jugadores competirán entre sí para ver quién alcanza la mayor gloria.

Una partida se juega por turnos. En tu turno, podrás avanzar por la región, luchar contra los demonios que te acosan o descansar para recuperarte. Cuando avances, los enemigos vendrán hacia ti. Al luchar contra ellos y derrotarlos, mejorarás tus capacidades y conseguirás poderosos objetos mágicos. Al descansar, podrás equiparte esos objetos y recuperar la resistencia y la concentración que necesitarás para seguir adelante.

Una partida se desarrolla en varios actos. A cada acto los demonios serán más fuertes, pero también te permitirán mejorar más y te aportarán objetos más poderosos. Cuando todos los jugadores lleguen al Acto V, tendrán que franquear las murallas de Sanctum. En cuanto un jugador lo consiga, el resto deberán seguirle para enfrentarse al Señor de los Demonios. El resultado de este enfrentamiento final determinará quién es el ganador de la partida.

LOS CUATRO HÉROES



La Cazadora

Viendo como toda la región de Vernalia había quedado devastada y calcinada, la chica lloró de rabia y de tristeza. Los dioses vieron sus lágrimas y le concedieron los poderes de la Cazadora. Ya era demasiado tarde para salvar su hogar, pero al menos le quedaba la venganza.



El Forajido

En su día fue un guardia de palacio que se atrevió a cuestionar las órdenes del rey Yurik. Por ello le sentenciaron a morir envenenado, pero, de algún modo, logró sobrevivir. Corroído por la ponzoña que recorre sus venas, está decidido a encontrar un remedio entre las ruinas de Sanctum.



El Exterminador

Su pueblo ha custodiado historias desde tiempos inmemoriales y sabía muy bien que este momento iba a llegar. Le entrenaron desde que era un niño y ahora el destino le llama; el exterminador se encargará de derrotar al Mal.



La Bailarina

Es la hermana mayor del rey Yurik. Hace diez años logró zafarse de sus asesinos y fue acogida entre las Guerreras de la Danza. Tras años de preparación, ahora ha decidido regresar para reclamar el trono.



“Aquello que fue, volverá a ser. Sé muy bien los peligros a los que os enfrentáis, pero no temáis, pues yo os acompañaré en vuestro viaje.”

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1 El tablero de hordas

Estos son los demonios que están asolando la región.

Mazos de demonios

En todas estas cartas la imagen del enemigo deberá estar visible. Separa las cartas en tres mazos acorde con el icono de demonio que hay en la parte superior derecha de cada carta. En definitiva, cada carta irá con el resto de cartas que muestren el mismo número de dados. Luego, mezcla cada mazo por separado y déjalo en el recuadro correspondiente del tablero de hordas (así pues, en un mismo mazo habrá mezcladas cartas de color rojo, verde y azul).

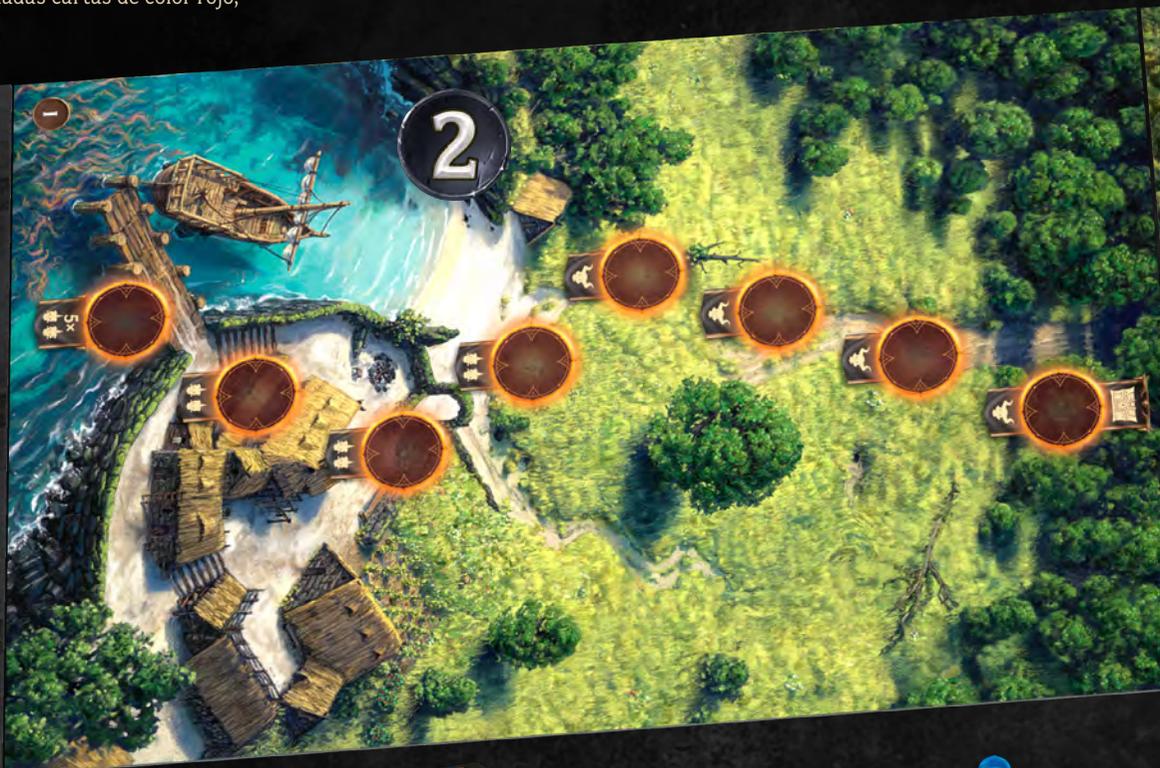


2 Tableros de acto

Una partida transcurre en varios actos, cada uno de los cuales tiene su propio tablero. En partidas con menos de 4 jugadores no se usarán todos los tableros:

- Partidas con 4 jugadores: se juegan los 6 actos en orden.
- Partidas con 3 jugadores: no se juega el Acto III.
- Partidas con 2 jugadores: no se juegan los actos II y IV.

En ningún momento se utilizarán más de dos tableros de acto simultáneamente.



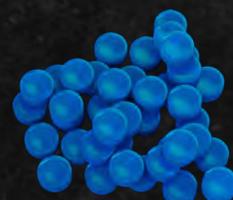
Impactos



Pociones



Resistencia



Concentración

Coloca estas fichas al alcance de todos los jugadores.



Dados

La mayoría de dados tienen puntos dorados; utiliza estos dados en la preparación de la partida. Los dados con puntos plateados son especiales, tal como se explica en las páginas siguientes.

Cómo disponer la zona de juego

Podéis disponer las tablillas de los jugadores alrededor de la zona central, tal como se ve en esta imagen. En las páginas siguientes se explica cómo se preparan las tablillas de los jugadores.



3 Tablero de logros

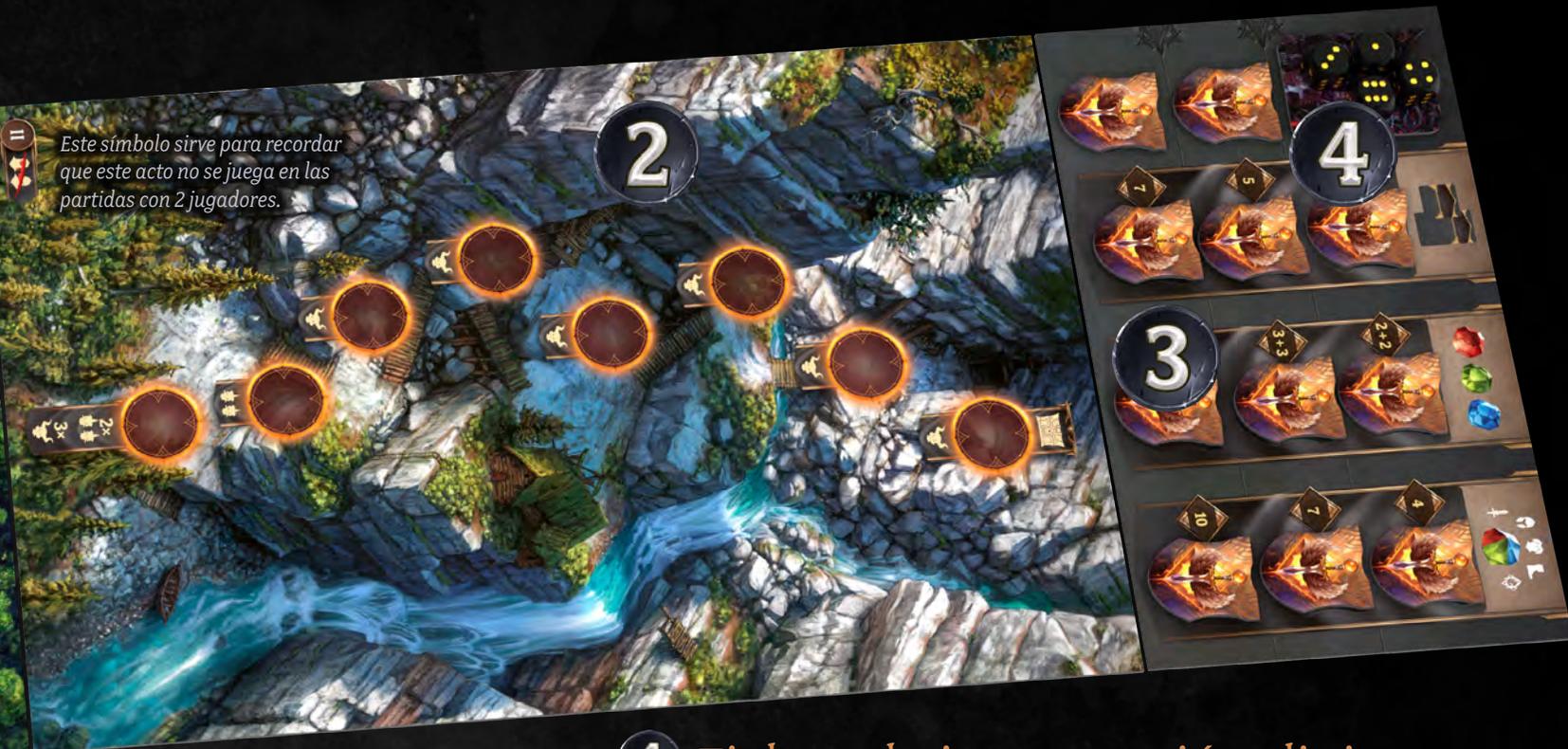


Fichas de logro

Mezcla las fichas de logro boca abajo y coloca al azar 11 de ellas en las casillas del tablero de logros. Devuelve la ficha restante a la caja.

Partidas con 2 jugadores: habrá 3 casillas de logro que no se utilizarán. Tira un dado para cada nivel y colócalo en la casilla con el resultado correspondiente. Luego, coloca una ficha de logro en las 8 casillas que no estén bloqueadas por un dado. Finalmente, retira los dados que colocaste y devuelve a la caja las 4 fichas de logro que no se hayan usado.

Preparación para 2 jugadores



4 Fichas de intervención divina

Hay 3 fichas de intervención divina, pero solo se utilizan 2 en cada partida. Cada ficha de intervención divina aporta un dado más a todos los jugadores.

La ficha del Acto V siempre se utiliza. Colócala en el tablero de logros y pon encima de ella tantos dados como jugadores haya en la partida.

Partidas con 2 jugadores: empezarás con los tableros I y III. Sitúa la ficha de intervención del Acto III en el tablero III y después pon 2 dados encima de la ficha (devuelve a la caja la ficha del Acto II).

Partidas con 3 jugadores: empezarás con los tableros I y II. Sitúa la ficha de intervención del Acto II en el tablero II y después pon 3 dados encima de la ficha (devuelve a la caja la ficha del Acto III).

Partidas con 4 jugadores: empezarás con los tableros I y II. Deja a un lado el tablero III y pon la ficha de intervención correspondiente encima, junto con 4 dados (devuelve a la caja la ficha del Acto II).



La ilustración de cada ficha muestra dónde debe colocarse.



Acto II



Acto III



Acto V



"Aquí tenéis un obsequio. Utilizadlo sabiamente y puede que volvamos a vernos. En Sanctum."

LA TABLILLA DE PERSONAJE

Asignar las tablillas

Cada personaje de la historia tiene unas características únicas. Te animamos a que los pruebes todos. Podéis asignar las tablillas como os parezca, pero a menudo lo mejor es repartirlas al azar.

- 1 Toma la figura que se corresponda con tu tablilla.
- 2 Pon tu ficha de rabia sobre la tablilla con el lado activo boca arriba, tal como se ve en el ejemplo.
- 3 Tu reserva de resistencia empieza con tantas fichas rojas de resistencia como las que se indiquen en la propia tablilla.
- 4 Tu reserva de concentración empieza con tantas fichas azules de concentración como las que se indiquen en la propia tablilla.
- 5 Toma tu indicador de vida y ponlo en la casilla superior de tu marcador de vida.
- 6 Empezas la partida con 2 dados. Déjalos delante de ti.
- 7 Toma un tercer dado y ponlo sobre el icono del ángel que aparece en tu reserva de gemas. Este dado todavía no se considera uno de tus dados; lo conseguirás durante el transcurso de la partida.
- 8 Coloca 1a gema blanca encima de este dado.
- 9 Prepara tu tabla de aptitudes.
- 10 Cada jugador recibe un dado con puntos plateados y lo deja encima de la aptitud en la que aparece el icono de un dado. Cuando consigas esa aptitud, podrás utilizar ese dado.



Resistencia y concentración

La resistencia se utiliza en las casillas de habilidad rojas para bloquear el daño. La concentración se utiliza en las casillas de habilidad azules para dañar a los demonios. En las casillas de habilidad púrpura se puede usar cualquiera de los dos colores (como podrás comprobar si juntas una ficha de concentración y otra de resistencia y las sostienes frente a una luz).



Recuadros para objetos

En este recuadro puede haber un casco



Las losetas de aptitud





Bonificaciones iniciales

Elegid el jugador inicial al azar. Los turnos se juegan en sentido horario.

Reparte a cada jugador las cartas de bonificación inicial o las pociones que se indican en esta tabla:

	1. ^{er} jugador	2. ^o jugador	3. ^{er} jugador	4. ^o jugador



9 La tabla de aptitudes

La tabla de aptitudes es lo que hace que cada personaje sea distinto.

- I. Quédate las nueve aptitudes correspondientes a tu personaje (algunas son cartas y otras son losetas).
- II. Ordénalas según los números romanos que aparecen. Los números en rojo van en la columna izquierda, los verdes en la central y los azules en la derecha. Sítalos en orden (I, II y III), de modo que la aptitud de nivel I quede en la parte superior.
- III. Coloca en cada aptitud el número de gemas del color señalado.
- IV. Algunas aptitudes tienen fichas de resistencia o concentración (o ambas). Pon las fichas que correspondan sobre los iconos de llamas.



Por ejemplo, si recibieras esta carta, desplazarías una gema azul de la aptitud azul III a la aptitud azul II.

CÓMO SE JUEGA

La partida transcurrirá por turnos en sentido horario. Cuando sea tu turno tendrás que elegir una de estas tres acciones:

Avanzar ◦ Luchar ◦ Descansar

Una partida se desarrolla en varios actos. Los personajes se moverán por los tableros de cada acto y se harán cada vez más poderosos. Cuando un jugador llegue a las Murallas de Sanctum empezará el Acto V. En ese momento las reglas cambiarán ligeramente, con el desenlace del Acto VI: la batalla final contra el Señor de los Demonios. El jugador que termine este último combate con más puntos de vida ganará la partida.

ANTES DE EMPEZAR

Nivel de dificultad

Se puede jugar a *Sanctum* con varios niveles de dificultad. Si ya habéis jugado antes, podéis elegir el nivel de dificultad que os parezca. Si es la primera vez que jugáis, es mejor que empecéis por el nivel de dificultad Normal. De todas formas, el nivel de dificultad no afecta al desarrollo de la partida hasta el Acto VI, así que lo explicaremos más adelante.

Tu primera acción

Tu primera acción de la partida será Avanzar.

El jugador inicial colocará la figura de su personaje en la primera casilla del tablero del Acto I. Este es el primer paso en una acción de Avanzar, que se explica en las siguientes páginas. Cuando haya terminado su acción, el segundo jugador también realizará una acción de Avanzar, situándose al frente de los demás personajes, etc. En la página 11 podrás ver un ejemplo.

Cuando todos los jugadores hayan realizado un turno, todas las figuras de personaje estarán sobre el tablero.

Explicación de una carta de demonio

Cuando mates a este demonio, conseguirás un casco verde.



Las 2 gemas rojas indican que, al derrotar a este demonio, ganarás 2 niveles. El icono señala a qué mazo pertenece este demonio (todos los demonios de nivel 2 están en el mismo mazo).

Los dados que aparecen señalan los puntos de impacto. Si consigues un impacto en ambos, le habrás derrotado.

Las gotas de sangre representan el daño que infligirá el demonio a menos que le derrotes.

AVANZAR

“Malghazar invocó a los ejércitos de los Tres Infernos; los terribles cendrosos del Infierno de los Condenados; los horrores esqueléticos del Infierno de los Muertos; y las abominaciones hediondas del Infierno de las Bestias.”

Cuando avances, la partida progresará y tendrás más enemigos contra los que luchar. Realiza los siguientes pasos en el orden indicado:



1 Desplazarse

Si tu personaje ya está delante de todos los demás, avánzalo una casilla. Si hubiera otro personaje en cabeza, sitúate en la casilla que tenga enfrente suyo. No importa lo lejos que estés: al Avanzar siempre te situarás delante de todo.



2 Desvelar demonios

Los iconos que haya en la casilla a la que te has desplazado señalan los demonios que deberás añadir al tablero.



El primer jugador en entrar en el tablero de un acto repartirá 5 sets de demonios. Algunos demonios van en pareja, mientras que otros van solos.



Si no es la primera casilla del tablero, solo tendrás que desvelar 1 set de demonios. Del mismo modo, puede que este set tenga dos demonios o solo uno.

Iconos de demonios



nivel I



nivel II

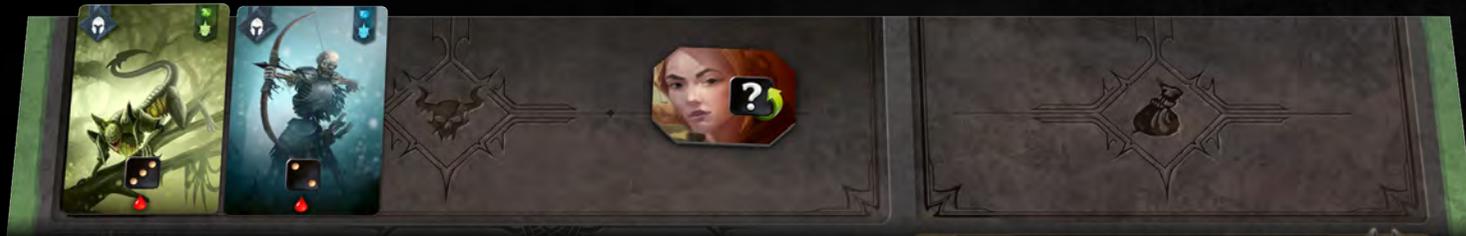


nivel III

3 Asignar demonios

Siempre tendrás 5 sets de demonios para elegir. Quédate con uno de ellos y pon las cartas de demonio en tu zona de combate. Si te decides por una pareja de demonios, tendrás que quedártelos a los dos. De igual manera, si un demonio apareció solo y decides quedártelo, únicamente te lo llevarás a él.

Los demonios que vayas tomando mientras avances se irán acumulando en tu zona de combate y te perseguirán hasta que decidas enfrentarte a ellos.



4 ¿Hay un tesoro?



La última casilla de cada tablero contiene un tesoro. Cuando al Avanzar llegues a esta casilla, al final de tu turno descubrirás un tesoro.

Cada tesoro contiene varios objetos que los jugadores podrán quedarse. Voltea las cartas de demonio que todavía quedaran en el tablero de modo que los objetos queden visibles.

Empezando por ti y siguiendo con el orden en el que estén dispuestas las figuras sobre el tablero, cada jugador elegirá uno de los objetos y lo dejará en su zurrón.

Cada jugador solo puede quedarse un objeto, aun cuando estuviera en un set de dos cartas. Al quedarte uno de estos objetos no ganarás ningún nivel, y solo podrás equipártelo de la forma habitual (con una acción de Descansar).

Retira todas las cartas sobrantes del tablero y, si no lo has hecho todavía, coloca el tablero del siguiente acto en la mesa.

El siguiente tablero

El siguiente tablero dependerá del número de jugadores:

En partidas con 4 jugadores – utiliza todos los tableros por orden, del I al VI.

En partidas con 3 jugadores – salta del tablero II al tablero IV.

En partidas con 2 jugadores – salta del I al III y del III al V.



Los iconos sirven para recordarte que ese tablero no se debe incluir en las partidas con ese número de jugadores.

Cuando todas las figuras ya estén en el tablero siguiente, podrás retirar el tablero anterior y desplazar el tablero actual para poner el nuevo tablero al final. Nunca necesitarás más de dos tableros a la vez. Si fuera necesario, podrías retirar el tablero de las figuras que vayan dos tableros por detrás y ponerlas junto al tablero de hordas.

Intervención divina



para 3 jugadores



para 2 o 4 jugadores

En una partida con 4 jugadores, necesitarás poner la ficha de intervención divina del Acto III cuando añadas el tablero III a la zona de juego. En partidas con 2 o 3 jugadores, ya habrás colocado la ficha de intervención divina durante la preparación. En la ficha debería haber un dado para cada jugador.

En cuanto alguien avance hasta la casilla señalada por la intervención divina, **todos los jugadores conseguirán un dado extra**, que a partir de entonces ya podrán usar en sus combates. Después ya podéis descartar la ficha.



“Por el camino se encontraron con un hombre vestido con unos curiosos ropajes. Un viajero vagando solo por una región plagada de demonios... Cuando le preguntaron cómo había logrado sobrevivir, les dijo que tenía un poder. Cuando le preguntaron de qué poder se trataba, el viajero se lo entregó... y luego desapareció.”

Ejemplo de movimientos iniciales



Blanca, que lleva a la Cazadora, es quien empieza la partida. Sitúa su figura en la primera casilla del tablero. En esta casilla se indica que hay que desvelar 5 parejas de demonio de nivel I, tal como puede verse en la imagen de la derecha.

Ahora tiene que quedarse con una pareja de demonios. Como es la primera vez que juega, no está muy segura de cuál debería quedarse. Sabe que la pareja rojazul no debe ser muy buena, ya que en ambas cartas aparece el mismo dado. La pareja verdiazul le parece mejor, así que decide quedársela (posiblemente tampoco fuera la mejor jugada, ya que ambos demonios llevan un casco y la Cazadora no puede llevar dos cascos).

Blanca sitúa la pareja que ha elegido en su zona de combate (el espacio que hay en su tablilla encima de la cabeza del personaje) y con esto termina su turno.



Pilar, que juega después, pone su figura en la segunda casilla del tablero (no tiene otra opción; siendo la primera acción de la partida, debe Avanzar).

En esa casilla se indica que debe añadir otra pareja de demonios al tablero, y así lo hace.

Ahora tiene que elegir a sus enemigos. Tendrá que quedarse una pareja, y no pueden ser cartas de dos sets distintos. Una vez haya elegido con qué pareja de demonios se queda y los hayas situado en su zona de combate, empezará el turno del siguiente jugador.

La partida proseguirá de este mismo modo, de forma que los jugadores restantes colocarán su figura delante de todas las demás y se quedarán un set de enemigos, hasta que vuelva a tocarle a Blanca. En su segundo turno, Blanca podrá decidir entre Avanzar o Luchar. También podría Descansar, pero sería una pérdida de tiempo dado que todavía no ha luchado contra ningún demonio.

Un consejo: puede que como segunda acción de la partida estés tentado de Luchar contra tus enemigos, pero no te olvides que también puedes volver a Avanzar. Si tus enemigos muestran varios resultados distintos en los dados, tendrás más oportunidades de dañarles en combate.



LUCHAR

"Hubo un tiempo en que fuiste un paria en Sanctum. Ahora tendrás que ser su defensor."

Con la acción Luchar intentarás acabar con tus enemigos para así ganar niveles y conseguir objetos. Para ello deberás realizar los siguientes pasos por este orden:



Tu primer combate

En tu primer combate no usarás ninguna poción. Así pues, pasa directamente al paso 2 y lanza los dados.

Cuando expliques el juego a alguien que no lo haya jugado antes, no hace falta que le expliques cómo funcionan las pociones hasta después de su primer combate.

Habilidades

Las habilidades te ayudarán a atacar o bloquear. La mayoría de ellas se encuentran en los objetos, pero en los recuadros para los objetos ya empezarás con algunas. Algunas habilidades tienen una casilla y otras tienen dos. Una casilla de habilidad puede ser roja, azul o púrpura.

Para usar una habilidad, tendrás que colocarle una ficha de resistencia o concentración encima. El color de la ficha deberá corresponderse con el color de la casilla de habilidad. Una casilla de color púrpura puede contener tanto fichas de resistencia como de concentración.



Esta habilidad requiere 1 ficha de resistencia.



Esta habilidad requiere 1 de concentración.



Esta habilidad requiere 1 de resistencia o 1 de concentración.



Esta habilidad requiere 2 de resistencia.



Esta habilidad requiere 2 de resistencia, 2 de concentración, o 1 de cada.



Esta habilidad requiere 1 de resistencia y otra más que puede ser de resistencia o de concentración.

1 Antes de la tirada



Algunos jugadores empezarán la partida con alguna poción. También se pueden conseguir pociones al Descansar. Las pociones pueden usarse al principio de un combate para regenerar la resistencia o la concentración que hubieras utilizado en combates anteriores.

Antes de tirar los dados, puedes descartarte de tantas pociones como quieras. Por cada poción roja que te descartes, regenerarás 1 ficha de resistencia. Por cada poción azul descartada, regenerarás 1 ficha de concentración. "Regenerar" significa devolver la ficha de una casilla de habilidad a su reserva correspondiente. Así, podrás volver a usar a esa ficha de nuevo.



Está permitido regenerar solamente una casilla de una habilidad que requiera dos casillas. En este caso, volverías a disponer de la ficha regenerada, pero la otra ficha te impediría volver a usar la habilidad.

Un consejo: no tengas miedo de consumir pociones; pueden darte una cierta ventaja cuando más la necesitas, y al Descansar normalmente podrás conseguir más. Si almacenas demasiadas pociones puede que acabes malgastándolas, ya que el espacio para llevar pociones está limitado.

2 Tirar los dados

Empezarás la partida con 2 dados, pero durante el transcurso de la partida conseguirás más. Tira todos los dados que tengas.



3 Atacar



Los dados te servirán para dañar a tus enemigos. Se trata de lograr que el resultado de los dados coincida con el valor que aparece en las cartas de demonio.

Por ejemplo, para dañar a este demonio necesitarías un 1 o un 6. Si consigues los dos resultados, le habrás matado y con ello ganarás niveles y un objeto.

Si tienes suerte, puede que con una simple tirada ya obtengas los resultados que necesitas. Si no, tal vez puedas conseguir esos resultados usando algunas habilidades que te permitan modificar los dados.



Por ejemplo, podrías poner una ficha de concentración sobre esta habilidad y modificar el resultado de un dado en 1. No está permitido incrementar el valor de un dado por encima de 6 o reducirlo por debajo de 1. Sin embargo, se pueden aplicar distintas habilidades a un mismo dado. También podrás usar tu rabia.



Si este lado de la ficha está visible, significa que tu rabia está activa. Usando la rabia puedes modificar un dado y asignarle el resultado que quieras. Tras usar la rabia, voltea la ficha para que quede por su lado inactivo. Si la rabia está inactiva, no podrás usarla.

Asignar impactos

Asigna los impactos colocando los dados sobre el valor equivalente impreso en las cartas de demonio. El resultado debe coincidir para que se considere un impacto. Cada dado solo puede asignarse a un punto de impacto.



Al final del ataque, si todavía te queda algún demonio por matar en tu zona de combate y tienes algún dado que no llegaste a asignar, eres presa de la rabia. Voltea la ficha de rabia de modo que quede por el lado activo (así podrás usarla en tu próximo enfrentamiento). Si tu rabia ya estuviera activa, no sucederá nada (tal vez habría sido mejor usarla).

4 Bloquear

Si un demonio tiene un impacto en cada uno de sus puntos de impacto, estará muerto. Los demonios muertos ya no pueden dañarte.



Cualquier demonio que no esté muerto te infligirá tanto daño como se indique en la parte inferior de su carta.

Podrás bloquear el daño usando habilidades que te tengan uno o más iconos de escudo. Cada escudo sirve para bloquear 1 punto de daño. Si eres capaz de activar tantos o más escudos que el daño recibido, no sufrirás ninguna herida.



Muchas habilidades de bloqueo tienen 2 casillas. La habilidad se activará cuando coloques 2 fichas en ella. Cada ficha debe coincidir con el color de la casilla.



Cada punto de daño que no bloques se convertirá en una herida. Por cada herida que sufras, baja tu indicador una casilla en el marcador de vida. Evita las heridas tanto como puedas: rebajarán tu puntuación final y no son nada fáciles de curar.

Si en cualquier momento tu indicador de vida llega a cero, tu personaje habrá muerto por el camino y quedarás fuera de la partida. Sin embargo, es poco probable que esto suceda antes del Acto VI (a menos que seas excesivamente imprudente).

5 Ganar niveles y objetos

Ganarás tantos niveles como los niveles de los demonios que mates.



Las gemas que aparecen en la parte superior derecha muestran los niveles que ganarás. Por cada gema que aparezca en la carta, podrás subir una gema al siguiente espacio de tu tabla de aptitudes. La gema que desplaces deberá ser del mismo color que la gema que aparezca en la carta. Sin embargo, las gemas blancas cuentan como gemas de cualquier color. Así pues, si hubieras derrotado a este demonio, podrías desplazar 1 gema verde o 1 gema blanca.



Al derrotar a este demonio desplazarías 2 gemas (azules o blancas). Podrías desplazar la misma gema dos veces (ver más detalles en p. 15).



Después de ganar los niveles, voltea la carta del enemigo. Verás que en el otro lado hay un objeto. De momento, deberás guardarlo en tu zurrón. En el zurrón puedes llevar tantos objetos como quieras. Podrás equipártelos al Descansar.

No voltees la carta de demonio hasta que hayas ganado los niveles; de este modo podrás ver cuáles has aplicado y cuáles te quedan por aplicar.



Los enemigos que no hayas matado se quedarán en tu zona de combate. Si les hubieras asignado algún impacto, márcalo sustituyendo el dado por un indicador de impacto. Cualquier impacto que asignes durante un enfrentamiento se quedará para posteriores combates, de modo que nunca tendrás que volver a golpear el mismo punto dos veces.

6 Comprobar logros

En la página 18 se explican los logros.



Ejemplo de combate

1 Después de empezar la partida con unas acciones de Avanzar en sus dos primeros turnos, a Blanca le persiguen tres demonios. En su tercer turno decide Luchar.

Como es su primer combate, no tiene sentido que use ninguna poción. Dispone de dos dados. Lanza los dados y obtiene dos 6.



2 Uno de los 6 puede usarse para dañar al demonio de nivel II, pero el otro 6 no coincide con ningún otro punto de impacto. Blanca decide usar sus habilidades para transformarlo en un impacto.

Coloca 2 fichas de concentración de su reserva sobre estas dos habilidades. Al aplicar ambas, cambia un 6 en un 3.



3 Blanca coloca los dados sobre las cartas de demonio para señalar los impactos. Solo ha podido matar a uno de los demonios, así que los otros dos le infligirán daño. En total le infligen 3 puntos de daño.



Blanca gasta 2 de resistencia para usar esta habilidad, que le aporta 2 escudos; de este modo, bloqueará 2 puntos de daño.

Sin embargo, no puede bloquear el tercer punto de daño, con lo que deberá reducir su indicador de vida una casilla en el marcador.



4 Al derrotar a un demonio de nivel I Blanca gana 1 nivel. El demonio es verde, de modo que sube una gema verde (también podría haber subido una gema blanca). Al voltear la carta revela un objeto y lo deja en su zurrón. Luego recupera los dados y coloca un indicador de impacto para señalar que no necesitará volver a impactar en ese 6.



Atención: puede que las decisiones de Blanca no fueran las más acertadas. Sacar un doble 6 no es una gran tirada, pero podría haber usado su rabia para convertir uno de ellos en un 1. De este modo habría matado al demonio de nivel II sin gastar ninguna ficha de concentración. Así, solo le habrían infligido 2 puntos de daño, habría ganado 2 niveles y habría conseguido un objeto más poderoso.

La tabla de aptitudes

Ganar niveles



Al final de un combate, ganarás niveles en función de los demonios que mates. Los niveles se representan mediante gemas que aparecen en la esquina superior derecha de la carta.

Por cada gema que haya en la carta, podrás subir una gema del mismo color un espacio en tu tabla. Así pues, podrías desplazar una gema del nivel III al nivel II, del nivel II al nivel I, o del nivel I a tu reserva de gemas. Este proceso te permitirá conseguir gemas y aptitudes.

La gema que muevas deberá ser del mismo color que la gema de la carta. Sin embargo, las gemas blancas equivalen a cualquier color, así que podrías desplazar una gema blanca de cualquier columna.



Atención: las fichas de resistencia y concentración que tengas en las losetas de aptitud no se mueven; las conseguirás cuando consigas esa aptitud.

Conseguir gemas

Cuando desplaces una gema a tu reserva de gemas ya dispondrás de ella para poder equiparte objetos al Descansar.

Conseguir aptitudes

Cuando quites la última gema de una aptitud, retira esa aptitud de la tabla; a partir de ese momento ya dispondrás de ella. Si se trata de una carta, voltéala para ver qué recuadro debe ocupar en tu tablilla. Si se trata de una loseta, quédate las fichas que tuviera, voltéala y déjala cerca de ti por si necesitas comprobar el número de fichas que deberías tener en cualquier momento.

En el siguiente apartado se explican las aptitudes con mayor detalle. No es necesario que consigas las aptitudes siguiendo un orden; podrías tener una aptitud de nivel II o nivel III sin haber llegado a conseguir nunca una aptitud de nivel I. Sin embargo, ten en cuenta que cuando muevas una gema del nivel III, la estarás colocando sobre una aptitud de nivel II, con lo cual ésta última te será más difícil de conseguir.

El espacio en el que hubiera una aptitud seguirá contando. Por ejemplo, si hubieras conseguido una aptitud de nivel II, al subir una gema del nivel III en esa misma columna la dejarías en el espacio vacío del nivel II.

Aun cuando ganes varios niveles a la vez, tendrás que mover las gemas una a una. Así pues, estaría permitido desplazar la última gema de una aptitud de nivel II, retirarla porque ya no tiene gemas, y luego desplazar otra gema del nivel III al espacio que ha quedado vacío.

Atención: si hubieras ganado varios niveles de un determinado color pero ya no tuvieras suficientes gemas de ese color ni gemas blancas que pudieras desplazar, perderías cualquier remanente.

Ejemplo: Blanca decide desplazar estas dos gemas azules. Primero mueve la gema superior y la deja en su reserva, con lo que adquiere **Soplo de energía**. Después sube otra gema al espacio que se ha vaciado.



Resumen de las aptitudes



Las losetas de aptitud aportan resistencia, concentración, o ambas. Durante la preparación de la partida habrás colocado las fichas de resistencia y concentración correspondientes sobre estas losetas. Al conseguir una aptitud, traslada estas fichas a su reserva correspondiente; de este modo dispondrás de más fichas de ese tipo para usar. Voltea luego la loseta y déjala cerca por si necesitas comprobar en algún momento el número de fichas de resistencia y concentración que deberías tener.



Algunas aptitudes te aportan un efecto que podrás usar en determinados momentos de la partida. Al conseguir esa aptitud, resuelve cualquier efecto inmediato que se indicara. Después voltea la carta y colócala en el recuadro de aptitud correspondiente que tienes en el lateral izquierdo de tu tablilla. En la propia carta ya se indica su efecto y cuándo podrás usarlo.



Cada personaje tiene una aptitud única que se coloca en el recuadro señalado con un rombo.

Cómo usar las aptitudes

Algunas aptitudes tienen efectos que modifican las mecánicas del juego para el personaje. Otras tienen algún efecto especial que solo podrás usar en determinados momentos de un enfrentamiento.

En la hoja de referencia se explican algunas aptitudes más concretas.

DESCANSAR

"Cuando me apoderé del sable noté que el sable también se apoderaba de mí. '¿Quién eres?', susurró en mi cabeza. 'Veo que eres ágil con las manos, pero para empuñarme deberás ser ágil de pensamiento...'"

La acción Descansar te ayudará a prepararte para los próximos combates. Cuando descanses deberás realizar los siguientes pasos en este orden:



Atención: puedes Descansar aunque tengas enemigos en tu zona de combate.

1 Recuperarse

Al Descansar, devuelve todas las fichas de resistencia y concentración que hubieras usado a sus respectivas reservas. De este modo volverás a disponer de todas tus habilidades y volverás a tener todas tus fichas para activarlas.

Atención: Descansar no afecta a tu rabia ni a los demonios que tengas en tu zona de combate.

2 Equiparse

Para equiparte un objeto necesitarás gemas que coincidan con el color de las gemas que aparecen en el objeto. Hay gemas de tres colores distintos y gemas de color blanco. Al equiparse, las gemas blancas sirven como gemas de cualquier color.

Pon el objeto en el recuadro que se corresponda con su icono (en el caso de las armas, tendrás dos recuadros para elegir). Después pon las gemas en las casillas correspondientes de la carta. Mientras llesves el objeto, podrás usar sus habilidades al Luchar.

Cada recuadro para objetos solo puede tener un objeto. Puedes guardar los objetos que no tengas equipados en tu zurrón para equipártelos más tarde o para gastarlos a cambio de pociones.



Ejemplo: Blanca ha conseguido estos tres objetos y cuenta con estas dos gemas. Blanca puede equiparse el Gorro emplumado con la gema blanca. Podría ponerse la Capucha de vidente con la gema azul o la gema blanca. Si los dos objetos fueran armas, podría equiparse con ambas porque dispone de dos recuadros para armas.

Sin embargo, ambos son para la cabeza. Como solo tiene una cabeza, no puede ponerse los dos objetos, por mucho que tenga suficientes gemas para ambos.

Blanca decide equiparse las Zapatillas de acróbata. Se pone el objeto en el recuadro para el calzado y le coloca una gema azul y otra blanca encima. Los objetos para la cabeza se quedan en el zurrón.

Tu primer objeto



Cuando te equipes con el primer objeto conseguirás el dado que tenías en tu reserva de gemas. Añádelo a tus demás dados; dispondrás de él durante el resto de la partida.

Atención: empiezas la partida con una gema blanca en tu reserva para que te resulte más fácil equiparte con tu primer objeto.



“Soñé con un hombre con alas. Al despertarme, no vi más que un gorrión brincando por el camino. Curiosamente, a pesar de todos los horrores contra los que me había enfrentado, ver a ese pajarillo me llenó de esperanza.”

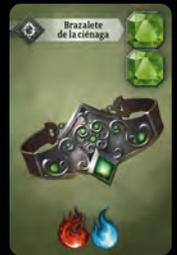
Reorganizar los objetos

Si tuvieras algunos objetos equipados, al Descansar podrías reorganizarlos como quisieras. Puedes volver a dejar los objetos en el zurrón y usar así las gemas que tengan encima para equiparte con otros objetos.

Aumentar la resistencia y la concentración

Algunos objetos te aportan resistencia o concentración. Por cada icono de llama roja que hubiera, añade 1 ficha de resistencia extra a tu reserva. Por cada icono de llama azul que hubiera, añade 1 ficha de concentración extra a tu reserva. Conservarás estas fichas adicionales siempre y cuando tengas ese objeto equipado; si te quitas el objeto, tendrás que devolver esas fichas al centro de la mesa.

Cuando termines de reorganizar los objetos, comprueba cuál es el total de fichas de resistencia y concentración que deberías tener.



3 Comprar pociones

Al Descansar podrás comprar pociones descartándote de objetos. Por cada objeto que te descartes conseguirás una poción. La poción podrá ser roja o azul, como prefieras, independientemente del color del objeto. Únicamente conseguirás una poción, fuera cual fuera el nivel del objeto.

En cada casilla para pociones solo cabe una poción. Normalmente solo dispondrás de cuatro casillas para pociones, pero algunos personajes pueden llegar a tener más.

Si no dispones de ninguna casilla vacía para pociones, podrás descartarte de una poción para poner una poción del otro color (aunque sería un desperdicio).

4 Comprobar logros

En la página 18 se explican los logros.



Resumen sobre la resistencia y la concentración

Las fichas de resistencia y concentración se consiguen de tres formas distintas:

- 1 Las que aparecen indicadas en cada reserva al principio de la partida.
- 2 Las que te aportan determinadas aptitudes (representadas con losetas).
- 3 Las que te aportan determinados objetos al equipártelos (aunque perderás estas fichas si te quitas el objeto).

Ejemplo: contando los iconos de llama que tiene, Blanca puede ver que debería tener 5 de resistencia y 7 de concentración.



LOGROS



Un logro supone una recompensa por ser el primer jugador en alcanzar un determinado objetivo. Si consigues un logro, quédate con la ficha correspondiente del tablero de logros.



Cada logro tiene una bendición oculta. Podrás mirar esa bendición si la consigues, pero sigue dejándola boca abajo; las bendiciones solo se podrán usar en la batalla final contra el Señor de los Demonios.



Los logros pueden ser de tres tipos distintos, junto con un tipo extra, tal como puede verse en el tablero de logros.

- 1 El Dominio de las aptitudes** son los logros que se consiguen al adquirir aptitudes. Si eres el primer jugador en conseguir 3, 5 o 7 aptitudes, te quedarás el logro correspondiente. No importa si las aptitudes adquiridas son de carta o de loseta.
- 2 El Dominio de las gemas** se consigue adquiriendo gemas. Concretamente, necesitarás gemas de dos colores distintos (las gemas blancas no cuentan). Si eres el primer jugador en tener 2, 3 o 4 gemas en cada uno de los dos colores, podrás quedarte el logro correspondiente.
- 3 El Dominio del equipo** se consigue equipándote objetos. Cuenta los niveles de todos los objetos que te hayas equipado (el nivel de un objeto equivale al número de gemas que aparecen en él). Si eres el primer jugador en tener 4, 7 o 10 niveles equipados, conseguirás el logro correspondiente.
- 4 El Dominio de la maestría** se consigue siendo el primer jugador en adquirir un logro de nivel II o uno de nivel III, ya sea en aptitudes, gemas o equipo.

Es posible conseguir varios logros a la vez.

ACTO V — LAS MURALLAS DE SANCTUM

“Construimos estas murallas para proteger a nuestro pueblo ante cualquier peligro. Pero construimos estas puertas para que siempre estuvieran abiertas ante quienquiera que viniera a Sanctum.”

Inicio del Acto V

El primer jugador en Avanzar y situarse en el tablero V desvelará 5 parejas de demonios, tal como se indica en la casilla, y se quedará con una de las parejas en su zona de combate.



Después se retirará la ficha de intervención divina del Acto V del tablero y cada jugador recibirá un dado más.

Cuando llegues al tablero V, coloca tu figura en la casilla que le corresponda. Ya has llegado a las murallas de Sanctum. Únicamente el primer jugador en llegar desvelará demonios. Así pues, los jugadores que lleguen más tarde al tablero tendrán menos parejas para elegir.

Una vez hayas llegado a las murallas ya no podrás Avanzar más. En tu turno solo podrás Descansar o Luchar, para intentar derrotar a todos los enemigos que tuvieras.



La Cazadora ha llegado a las murallas de Sanctum. En este momento todos los jugadores reciben un dado más.

Franqueando las murallas

Si un jugador que ya esté en las murallas de Sanctum empieza su turno si ningún demonio, podrá franquear las murallas.

Atención: la única otra opción disponible es Descansar (que solo te serviría si quieres conseguir algún logro en el Dominio del equipo).

Cuando franquees las murallas, sitúa tu figura en el espacio de la catedral.



Aparece el Señor de los Demonios

El jugador que haya franqueado las murallas retirará el tablero de logros y lo sustituirá por el tablero VI; ya no se podrán conseguir más logros. Luego, ese jugador barajará el mazo del Señor de los Demonios y lo colocará sobre la ilustración correspondiente. Después terminará su turno poniendo las dos primeras cartas del mazo sobre la catedral, tal como puede verse en el ejemplo.



La llamada a las armas

Cada uno de los demás jugadores podrá decidir en su turno si responde a la llamada a las armas, descartándose de todos los demonios que todavía tuviera y entrando en la ciudad. Esta opción estará disponible incluso para aquellos jugadores que no hayan llegado aún al tablero V. Si todos los jugadores deciden acudir a la llamada a las armas, empezará el Acto VI.

Si acudes a la llamada a las armas de inmediato (en tu primer turno después de que se hayan franqueado las murallas), te situarás en la catedral junto con el jugador que franqueó las murallas. Pero no es obligatorio que lo hagas; puedes optar por Luchar o Descansar. Y si todavía no estás en el tablero V, puedes decidir Avanzar hasta las murallas.

Cada vez que vuelva a tocarle al jugador que franqueó las murallas, deberá añadir una nueva carta del Señor de los Demonios al tablero, debajo de la catedral (tal como se ve en la imagen). Los jugadores que respondan luego a la llamada se situarán sobre la carta más reciente. Los que ya hubieran respondido a la llamada no harán nada en su turno.

Este acto terminará cuando todos los jugadores hayan respondido a la llamada a las armas. Si llega a ponerse una segunda carta bajo la catedral (como se ve en el ejemplo), todos los jugadores que no hubieran respondido todavía a la llamada tendrán que hacerlo.

Ejemplo: en el ejemplo de la derecha el Forajido ha franqueado las murallas. Se sitúa en la catedral y prepara 2 cartas. En su turno, la Cazadora decide unirse a él. Los otros dos personajes también podrían hacerlo, pero optan por Luchar. Cuando vuelve a tocarle al Forajido, éste pone otra carta debajo. En el turno de la Bailarina ésta decide responder a la llamada, pero el Exterminador quiere librar un combate más. En su siguiente turno, el Forajido prepara la última carta, y el Exterminador se ve obligado a acudir inmediatamente.



Un breve respiro

Antes de dar paso al desenlace, cada jugador realizará una última acción de Descansar. Durante este descanso ya no se podrá conseguir ningún logro, así que podéis jugarlo simultáneamente.

Esta será la última oportunidad que tendrás de equiparte con objetos. También es un buen momento para comprobar que tengas todas las fichas de resistencia y concentración que te correspondan.

Compra todas las pociones que puedas y descártate de cualquier objeto que no te hubieras equipado. También puedes quitar todo lo que quedara en tu tabla de aptitudes; ya no lo necesitarás más.

Pon las fichas de logro que hubieras conseguido en tu reserva de gemas y voltéalas para que los beneficios que aportan queden visibles. Finalmente, coge aire y prepárate para enfrentarte al Señor de los Demonios.



La respuesta del Señor de los Demonios

Al final del Acto V, el Señor de los Demonios hará temblar la ciudad de Sanctum con su increíble poder.

Cada carta del Señor de los Demonios tiene un efecto por la otra cara. Voltead cada carta y resolved su efecto una tras otra (en la página 22 se explican los efectos de las cartas). En este momento ya podrían usarse las bendiciones que correspondieran.

Los personajes que estén en la catedral solo se verán afectados por las dos cartas de la catedral. Los que respondieran más tarde a la llamada también se verán afectados por las otras cartas que se hubieran preparado en el momento en el que acudieron.

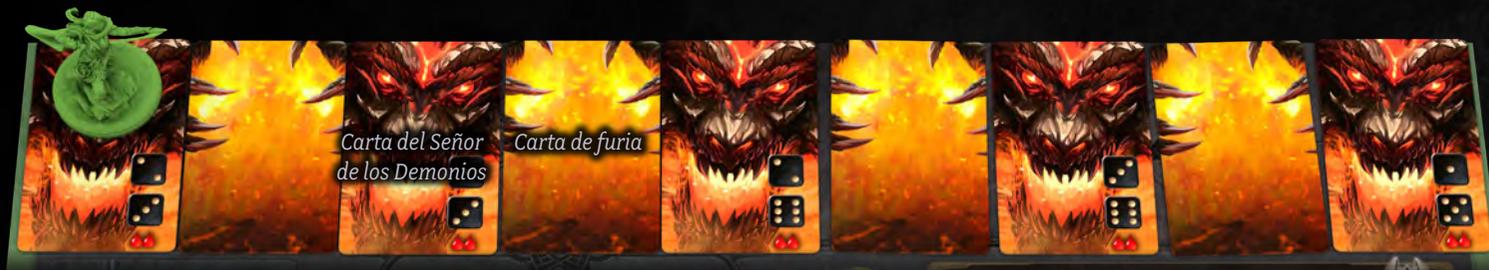


ACTO VI — EL SEÑOR DE LOS DEMONIOS

“¡Esas fauces enormes! ¡Esos ojos llameantes y desalmados!”

Preparar la zona de combate

Baraja el mazo de cartas de furia. Reparte 5 cartas del Señor de los Demonios y 4 cartas de furia a cada jugador y colocalas de modo que se vayan alternando en la parte superior de la tablilla (tal como puede verse en el ejemplo).



Las cartas deben repartirse al azar y sin elegir su orden de colocación. Tampoco se puede mirar el reverso de las cartas.

Tras repartir las cartas, ya podéis dejar a un lado el mazo de furia; no lo volveréis a necesitar. Dejad vuestra ficha de rabia en vuestra reserva de gemas. Empezad la Batalla final colocando vuestra figura en la carta situada más a la izquierda de vuestra zona de combate.

La Batalla final

La Batalla final se divide en rondas. En cada ronda, todos los jugadores realizarán una acción de Luchar (podéis hacerlo simultáneamente). Ya no se podrá Descansar. Además, entre ronda y ronda, todos los jugadores sufrirán la ira del Señor de los Demonios.

Luchar contra el Señor de los Demonios

Cada ronda de este enfrentamiento es como una acción de Luchar, pero con los siguientes cambios:

- Podrás usar bendiciones (sus efectos se explican la página 22). Después de usar una bendición, déjala boca abajo.
- Tendrás que derrotar todas las cartas por orden. Únicamente podrás asignar impactos a la carta sobre la que esté tu figura.
- Después de golpear todos los puntos de impacto de una carta, mueve tu figura a la carta siguiente.
- Cuando avances sobre una carta de furia, descúbrela. Resuelve el efecto de la carta inmediatamente; únicamente se aplicará a ti. Tendrás que derrotar esta carta para poder seguir avanzando (el efecto ya no se volverá a activar, aunque conservaras esta carta en la ronda siguiente).
- A la hora de determinar el daño, deberás contar todos los puntos de daño de la carta actual así como los de todas las cartas que queden por delante de esta (ten en cuenta que las cartas de furia solamente infligen daño si se han descubierto). Las cartas que ya hayas derrotado no te infligirán daño alguno.



En esta situación te enfrentarías a 8 puntos de daño.

El resto de reglas se mantienen. Concretamente:

- Al principio de una ronda puedes usar pociones.
- Puedes asignar impactos a varias cartas antes de Bloquear (pero deberás asignarlos manteniendo el orden de las cartas).
- Si no has podido asignar algún dado, se activará tu rabia.
- Después de Bloquear, sustituye los dados colocados por indicadores de impacto y recupera tus dados. Las cartas que ya hayas derrotado no te afectarán y los impactos de las que todavía estén por derrotar se conservan de una ronda a la siguiente.

El rugido del Señor de los Demonios



VI Preparación del primer rugido.

Cuando todos los jugadores hayan luchado una primera vez, el Señor de los Demonios realizará un devastador ataque.

Pon dos cartas del Señor de los Demonios en fila junto a la parte inferior del tablero VI.

Una tras otra, revela cada carta y aplica su efecto. Si alguien cree que su decisión puede variar en función de lo que elijan los demás, elegid por orden, empezando por el jugador que franqueó las murallas. Cuando terminéis, no descartes las cartas de esta fila.

Después de cada ronda de combates, el Señor de los Demonios volverá a rugir, pero cada vez que lo haga deberás poner una carta menos que antes. Así pues, en una partida a nivel normal tendréis un rugido de 2 cartas tras la primera ronda y un rugido de 1 carta tras la segunda ronda. Después, las rondas de combates seguirán hasta que todos hayan vencido o hayan sido derrotados.



VI Preparación del segundo rugido.

¡Victoria!

Si consigues derrotar por orden todas las cartas de tu zona de combate, habrás salido victorioso. Si los demás jugadores todavía están luchando, seguirán combatiendo hasta que venzan o sean derrotados. Tú ya no participarás en la partida y tampoco podrá afectarte ninguna carta.

Derrota...

Evidentemente, también es posible que recibas tantas heridas que tu personaje muera. Si es así, quedarás eliminado de la partida.

El desenlace

Todos los jugadores seguirán luchando hasta que mueran o hasta que hayan derrotado todas sus cartas. Después habrá llegado el momento de valorar el resultado de la Batalla final.

Si todos los personajes mueren...

Un humo pestilente se eleva sobre el campo de batalla. No ha sobrevivido ninguna criatura de este mundo que pueda contar vuestra derrota. Pero vuestros nombres perdurarán. Y tal vez vuestra historia servirá de inspiración a otros para que lo intenten a su vez. Seguro que ellos lo conseguirán. Aunque no pudisteis derrotar al Señor de los Demonios, seguro que le habéis debilitado.

Si todos los personajes mueren, el vencedor será aquél que haya derrotado más cartas durante la Batalla final. Ganará los empates aquél que haya conseguido más impactos en su carta actual. Si el empate persiste, los jugadores comparten la victoria.

Si alguien sale victorioso

Tras la derrota del Señor de los Demonios, las llamas se elevan aún más, brillando con mayor fuerza si cabe. Un vendaval de rescoldos y cenizas barre las ruinas de Sanctum. Pero se trata de una brisa refrescante. Las llamas se extinguen. Los negros nubarrones que se cernían sobre la ciudad se disipan y un rayo de sol ilumina el campo de batalla, posándose sobre un sarcófago de jade.

Entre los jugadores que derrotaran al Señor de los Demonios, ganará el que tenga más puntos de vida. La puntuación obtenida serán los puntos que te queden debajo del indicador de vida. En caso de empate, ganará el jugador que haya conseguido más logros durante la partida. Si el empate persiste, los jugadores comparten la victoria. Y cualquiera que haya derrotado al Señor de los Demonios puede considerarse ganador; simplemente, el vencedor de la partida será un poco más ganador que los demás.

Nivel de dificultad

Para que la partida resulte más difícil se añaden cartas a la fila inicial:

Normal: una fila de 2 cartas.

Difícil: una fila de 3 cartas.

Delirante: una fila de 4 cartas.

Infernal: una fila de 5 cartas.

Si queréis probar con un nivel de dificultad superior al Normal, deberíais acordarlo entre todos antes de empezar la partida.

Las cartas de la Batalla final



Las cartas del Señor de los Demonios cumplen dos funciones. Cuando estén en tu zona de combate tendrás que Luchar contra ellas para derrotarlas y poder avanzar. El efecto de la otra cara no se llegará a aplicar.



En cambio, las cartas del mazo del Acto VI representan los devastadores ataques que realizará el Señor de los Demonios al final del Acto V y, posteriormente, entre ronda y ronda del Acto VI. Estos ataques se aplican a todos los jugadores.



Las cartas de furia se utilizan solo en las tablillas de los jugadores. Cuando debas combatir contra esa carta, primero la voltearás para aplicar su efecto. Ese efecto solo te afectará a ti y solo en la ronda actual.

APÉNDICE

Efectos de las cartas del Señor de los Demonios

Los efectos de las cartas te darán a elegir: o bien sufres una penalización, o bien recibes el número indicado de heridas. A continuación se explican las penalizaciones. Si no puedes cumplir una penalización, deberás sufrir una herida.

Pierde 1 ficha de resistencia. Retira la ficha de tu reserva. Si no te quedaran fichas en tu reserva, sufres una herida.

Pierde 1 ficha de concentración. Igual que la penalización anterior.

Pierde 1 bendición. Gasta una bendición, pero sin aplicar su efecto.

Corrompe 1 casilla de habilidad. Pon un indicador de impacto en una casilla vacía de habilidad. Ya no podrás usar esa casilla y no podrás retirar de ninguna forma el indicador de allí. En las habilidades con dos casillas, está permitido corromper la segunda casilla aun cuando la primera casilla ya estuviera corrompida.

Corrompe 1 casilla de habilidad azul. Igual que la penalización anterior. Si no tienes ninguna casilla vacía del tipo indicado, sufrirás una herida.

En el próximo combate tira 1 dado menos. Esta penalización se aplicará solo durante una ronda. Deja el dado a un lado. Este dado sin usar no activará tu rabia.

En el próximo combate añade 2 daños más. Esto se aplicaría aun cuando hubieras derrotado todas las cartas. Como siempre, podrás bloquear este daño.

Reduce en 2 tu marcador de vida. Coloca un indicador de impacto en las casillas 0 y 1 de tu marcador de vida. O, si te afectara este mismo ataque una segunda vez, coloca indicadores de impacto en las dos casillas inferiores. Esto no afectará a tu puntuación, pero te morirás si tu indicador de vida llega hasta una casilla ocupada por una ficha. Si mueres teniendo puntos positivos, perderás contra cualquier otro jugador que haya sobrevivido, aun cuando éste tuviera menos puntos.

Cúrate 1 herida. Sube tu indicador de vida 1 casilla. Si y has tenido mucha suerte y todavía tienes 10 puntos de vida, sitúa el indicador en el espacio por encima del 10.

Consume 1 poción pero pierde la ficha que hayas regenerado. No es lo mismo que descartar una poción. En realidad te permite descartar una ficha de una casilla de habilidad, que luego podrías volver a usar. Si no tienes pociones o no tienes ninguna ficha por regenerar con tus pociones, sufrirás una herida.

Efectos de las cartas de furia

Las cartas de furia se aplican del mismo modo que las cartas del Señor de los Demonios, excepto que su efecto afectará solamente al jugador que se esté enfrentando a ellas. El efecto de una carta de furia se resuelve inmediatamente después de derrotar la carta anterior, aun cuando te hubieras quedado sin dados.

“**Corrompe**” y “**Pierde**” funcionan del mismo modo que en las cartas del Señor de los Demonios.

Utiliza 1 casilla de habilidad pero ignora su efecto. Coloca una ficha de una de tus reservas sobre una casilla con el color correspondiente. Puedes elegir una casilla de una habilidad con dos casillas, aun cuando la otra casilla ya estuviera ocupada (por una ficha de resistencia, concentración o impacto).

Vuelve a tirar todos los 2 que tuvieras. Mira todos los dados que te faltaran por asignar. Cualquiera que muestre un 2 tendrá que lanzarse de nuevo. Sigue tirando los dados hasta que ninguno de tus dados por asignar sea un 2. Si no tuvieras ningún dado por asignar que fuera un 2, podrías elegir igualmente esta penalización y no sufrir ninguna herida. De verdad.

Utiliza tu rabia pero ignora su efecto. Si no tuvieras la rabia activa, sufrirás una herida.

En este combate pierdes 1 dado que no tuvieras asignado. Este dado no activará tu rabia. Lo recuperarás al final del combate. Si no tuvieras ningún dado sin asignar, sufrirás una herida.

Durante este combate en esta carta solo podrás colocar dados modificados. Si utilizas cualquier efecto para convertir un 2 en un 2, se considerará que lo has modificado.

Bendiciones

Cada bendición solo se puede usar una vez. Después de usarla, déjala boca abajo.



Las bendiciones te aportan resistencia o concentración y se pueden usar en cualquier momento de la Batalla final, incluso en el momento de resolver el efecto de una carta. Voltea la bendición para añadir la ficha a la reserva indicada.



Las otras bendiciones se utilizan durante la fase de Ataque o de Bloqueo, y tienen un efecto idéntico al de la habilidad correspondiente. Tras aplicar el efecto, voltea la ficha de bendición.

Dar marcha atrás

Sanctum presenta algunos puzzles interesantes. A medida que avanza la partida, estos puzzles serán más complejos y puede que debas, por ejemplo, retirar un dado que asignaste como impacto y asignarlo a un enemigo distinto. O tal vez necesites rehacer una habilidad que usaste para otro dado de forma distinta. Por lo general, no pasa nada por rehacer el turno de esta manera.

Evidentemente, no podrás cambiar una decisión que tomaras antes de recibir información nueva. Así pues, una decisión que tomaras antes de tirar los dados no podrá cambiarse después de la tirada. Y en la Batalla final no podrás modificar cualquier decisión que tomaras antes de descubrir una nueva carta de furia.

Aquellos que juegan más habitualmente recomiendan modificar los dados solo mentalmente sin girarlos físicamente. Por ejemplo, podrías situar un 6 sobre un 3 en el que quisieras impactar, pero dejando el 6 visible para tener presente el resultado de la tirada. De este modo te será más fácil rehacer cualquier decisión. De todos modos, hay quien no lo encuentra demasiado intuitivo, sobre todo al usar la aptitud Doble golpe de la Bailarina.



Ritmo de juego

Durante gran parte de la partida se puede jugar simultáneamente. Siempre es divertido ver los combates de los demás jugadores, pero en cuanto el jugador que te preceda haya terminado la fase de Bloqueo, ya podrías empezar tu turno. No hace falta que esperes mientras ese jugador reflexiona sobre qué gemas desplaza en su tabla de aptitudes. Y cuando un jugador anuncie que va a Descansar, el siguiente jugador ya podría empezar su turno de inmediato.

Sin embargo, para ser estrictos con el reglamento, los turnos no se solapan. Así pues, no podrías robarle un logro de Dominio del equipo a otro jugador que se haya puesto a Descansar antes de ti simplemente porque tú termines antes que él. Y tampoco podrías equiparte con el objeto de un tesoro que se haya abierto después de anunciar tu intención de Descansar.

Los efectos de las cartas del Señor de los Demonios normalmente se pueden resolver simultáneamente, igual que los combates de la Batalla final.

Cuando le enseñes el juego a alguien, deja que vea cada acción de principio a fin y obsérvalas mientras lo hacen para asegurarte que lo han entendido bien. Una vez hayan realizado cada acción una o dos veces, probablemente ya puedan jugar simultáneamente.

Un juego de Filip Neduk

Responsable de desarrollo: **Tomáš “Uhlík” Uhlř**

Equipo de desarrollo: **Filip Murmak**
Michal “Elwen” Štach
Vřt Vodička
Michaela “Mřm” Štachovř

Diseño grřfico: **Filip Murmak**

Director artřstico: **Jakub Politzer**

Ilustraciones: **Frantiřek Sedlřček**
Ondřej Hrdřna
Jřřř Kus
Renř Roder
Lucas Binda

Consultor artřstico: **Dřavid Jablonovskř**

Redactor del reglamento: **Jason Holt**

Responsable de la presente edici3n: **Xavier Garriga**

Traducci3n y adaptaci3n: **Oriol Garcia**

Probadores: Vladimřr Bogdanić, Hrvoje Ćop, řadi El Assadi, Ivan Ferenćak, Filip Fućić, Zlatko Grom, Ivan Hamarić, Jurřca Hladek, Ena Hrelja, Hrvoje Kordić, Hrvoje Jelćić, Luka Krleza, Tihomřr Munda, Marko Salopek, Aleksandar Vjeřtica, Damir Cerćić, Marko Plaćko, Joel Zuppa, Matko Romić, Udruga Igranje, Udruga Talus, Gameri Okruglog Stola, y todos aquellos que ayudaron a mejorar las innumerables versiones de prueba, ya fuera en Czechgaming, en jornadas lřdicas o en los fines de semana para pruebas en CGE.

Un agradecimiento especial para: Petr Murmak, por tomar importantes decisiones; Vlaada, por sus consejos; Jakub Politzer, Frantiřek Sedlřček, Ondřej Hrdřna, Jřřř Kus, Lucas Binda y Renř Roder, por las magnřficas ilustraciones; Dřavid por las orientaciones artřsticas; Vřt Vodička por encargarse de los nřmeros; Jason Holt por lucirse con las palabras; Paul Grogan por ayudar con los primeros prototipos; y para todos esos checos tan locos de CGE (sois geniales), mi familia, mis amigos y mi esposa Anja que siempre me ha apoyado.

Un agradecimiento muy especial para: Tomáš “Uhlřk” Uhlřř, Filip Murmak y Michal “Elwen” řtach por derrotar a todos los enemigos del diseo que se interpusieron en su camino y acabar con el Seor de los Demonios de la creaci3n de juegos. Para mř siempre seris los autenticos heroes de Sanctum. Y por ello siempre os estarę agradecido.

Efectos de las habilidades



Cambia un dado al resultado que se indica.

+3

Aumenta el valor de un dado según la cifra indicada (si el resultado fuera superior a 6, no podrías usar esta habilidad).

-2

Reduce el valor de un dado según la cifra indicada (si el resultado fuera inferior a 1, no podrías usar esta habilidad).

±1

Aumenta o reduce el valor de un dado según la cifra indicada.

+?

Aumenta el valor de un dado en 1 o más.

-?

Reduce el valor de un dado en 1 o menos.



Bloquea 1 punto de daño.



Bloquea 6 puntos de daño.

Resumen de la preparación

Decidid el nivel de dificultad antes de empezar.

2 jugadores: utilizad los tableros I, III, V y VI. La intervención divina se encuentra en el Acto III. Retirad al azar 1 ficha de logro de cada fila del tablero de logros.

3 jugadores: utilizad los tableros I, II, IV, V y VI. La intervención divina se encuentra en el Acto II.

4 jugadores: utilizad los seis tableros. La intervención divina se encuentra en el Acto III.

Bonificaciones iniciales

	1. ^{er} jugador	2. ^o jugador	3. ^{er} jugador	4. ^o jugador

Componentes ilimitados

No deberíais quedaros sin componentes (a menos que no estéis jugando al límite, como en una partida de 4 jugadores a nivel Infernal).

- Si os quedáis sin cartas del Señor de los Demonios, tomad todas las cartas del Señor que hubierais derrotado de vuestras zonas de combate y cread un nuevo mazo con ellas.
- Si os quedáis sin indicadores de impacto durante la Batalla final, probablemente podáis reciclar algunas fichas de las cartas que ya habéis derrotado. Si aun así necesitáis más, utilizad cualquier sustitutivo (monedas, por ejemplo).

El número de dados

- Cada jugador empieza la partida con 2 dados.
- Cada jugador conseguirá 1 dado la primera vez que se equipe con un objeto.
- Todos los jugadores conseguirán 1 dado cuando un jugador avance hasta la casilla de intervención divina (en las partidas con dos y cuatro jugadores, se encuentra en el Acto III; en las partidas con tres jugadores, se encuentra en el Acto II).
- Cada jugador tiene una aptitud que les puede aportar un dado extra.

Recordad

- La rabia se activa si al final de la fase de Ataque te quedara al menos un dado sin asignar y tuvieras al menos un demonio en tu zona de combate que no hubieras derrotado.
- Solamente podrás voltear las cartas de demonio después de ganar los niveles que te aporten. Así podrás ver mejor qué cartas ya has resuelto.
- Cuando ganes niveles, avanza las gemas una a una.
- El orden en el que se consiguen los objetos de un tesoro dependerá de la posición de las figuras en el tablero, y no del orden de juego.

Información oculta

Algunos jugadores preguntan si pueden mirar el reverso de las cartas de demonio. No se puede. La intención es que sea una sorpresa. Si has jugado tantas veces al juego como para saber qué objeto hay detrás de cada demonio, mejor para ti, pero eso no significa que puedas mirar.

Las gemas blancas

Ganar niveles: las gemas blancas siempre coinciden con el color del nivel que ganes.

Equipar objetos: las gemas blancas coinciden con los iconos de gema de cualquier objeto.

Dominio de las gemas: las gemas blancas no se contabilizan para este logro.

Aptitudes: las gemas blancas no se consideran gemas rojas, verdes ni azules.