

The background is a dark, atmospheric illustration of a gothic city street at night. A large, bright red full moon hangs in the sky, casting a strong red glow over the scene. Three figures in dark, hooded robes and wide-brimmed hats are walking away from the viewer down the cobblestone street. The figure in the center is the largest and most detailed, wearing a long, dark robe with a wide collar and a large, ornate hat. The figure on the left is smaller and wears a similar robe and hat. The figure on the right is also smaller and wears a dark robe and hat, holding a small, glowing lantern. The street is flanked by tall, dark buildings with many windows, some of which are lit from within. The overall mood is mysterious and ominous.

GRIMCOVEN

REGLAMENTO



ÍNDICE DE CONTENIDOS

¿Qué es Grimcoven?.....	3
Ganar o perder	3
Componentes	4
Preparación de la partida.....	6
Resumen de la ronda	11
Fase de los Cazadores	11
Turnos de los Cazadores.....	11
Dados de Cazador	11
Casillas de dados	11
Resolver acciones y tipos de acciones ..	12
Infligir Daño	13
Fichas de Defensa y Táctica.....	13
Fase del Enemigo	14
Eventos	14
Esbirros	15
Veteranos	16
El Afligido	18
Fase de Lamento	21
Paso de Corrupción.....	21
Perdición Final.....	21
Paso de Evolución	21
Fase de mantenimiento	22
Paso de mantenimiento	22
Paso de Estado	22
Estados y Hambre	22
Otras reglas.....	23
Mapa	23
Terreno y espacios especiales.....	23
Entorno	24
Herida Crítica y muerte del Cazador ..	25
Secretos	25
Compañeros	25
Final de un Escenario	25
Cazadores.....	26
Reglas específicas de los Cazadores	27
Modos de juego.....	30
Impostores	31
Glosario.....	33
Epílogo	34
Libro de Cacería.....	35
Conceptos clave	36
Iconos	36
Fichas	36

CRÉDITOS

Autor: Krzysztof Belczyk.

Responsable del producto: Marcin Świerkot y Michał Matłosz.

Diseño del juego: Krzysztof Belczyk.

Jefe de desarrollo: Wojciech Zieliński.

Pruebas y desarrollo: Michał Oracz, Piotr Chmielewski, Paulina Włodarczyk y Tomasz Zawadzki.

Pruebas internas: Konrad Sulżycki, Wojciech Frelich, Michał Lach, Andrzej Betkiewicz, Filip Tomaszewski, Ernest Kiedrowicz, Andrzej Chojnowski, Dawid Kozłowski, Mikołaj Kaczmarczyk, Aleksandra Fajlert-Kaluża y Kinga Janik.

Pruebas adicionales: Konrad Kozłowski, Szymon Tęcza, Michał Dzik, Wojciech Tomczuk, Łukasz Szczepanowski, Weronika Sobota, Paweł Brzozowski, Karol Lipski, Szymon Dominicki, Przemysław Golus, Grzegorz Dubec, Diego García, Marcin Ciućmański, Rigo García, Szymon Sobota, Karolina Ścisłowicz, Alain Concepcion, Magdalena Romantowska, Olha Symon, Silvia Rodríguez, Ashley Hightower, Hanna Andrushchyshyna, Mateusz Wójcik, Filip Szawica, Rafał Kaczmarczyk, Martin Kielesiński, Michał Plata, Szymon Kulka, Krzysztof Piechnik, Jakub Błachut, Tymoteusz Hatala, Franciszek Stępniewski-Janowski, Łukasz Jach, Zuzanna Banasiak, Weronika Tiesler, Adrian Przednówek, Błażej Bernaś, Anna Lis-Wilkosz, Tymoteusz Muller, Marta Siennicka y Łukasz Styrna.

Diseño narrativo: Marcin Mortka, Krzysztof Belczyk y Wojciech Zieliński.

Redacción: Marcin Mortka, Krzysztof Piskorski y Andrzej Betkiewicz.

Edición: Tyler Brown, Daniel Morley, Anna Merriman y Wiktoria Ślusarczyk.

Dirección artística: Patryk Jędraszek y Adrian Radziun.

Diseño gráfico: Adrian Radziun, Aleksandra Fajlert-Kaluża, Michał Lechowski, Michał Oracz, Bartosz Fąfrowicz, Karolina Łaski-Getka, Łukasz Styrna y Michał Stachowiak.

Ilustraciones: Jakub Dzikowski, Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Patryk Jędraszek, Magdalena Cieplak, Krzysztof Piasek, Jakub Witowski, Aleksander Brodziński, Maciej Łaskiewicz y Agnieszka Szade.

Diseño de personajes: Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Agnieszka Szade y Piotr Orleański.

Modelado 3D: Piotr Gacek, Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Mateusz Wajda y Jędrzej Chomicki.

Maquetación: Kinga Janik, Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak, Aneta Koperkiewicz, Katarzyna Janik, Angelika Kajmowicz y Alicja Filip.

Producción: Jacek Szczypiński, Witold Chudy, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Mateusz Wolski y Michał Matłosz.

Logística: Katarzyna Grdeń, Sebastian Nowakowski, Michał Kot, Magdalena Kazuń, Szymon Sobczak y Łukasz Puła.

RR. PP. y comunicación: Maciej Guzik-Pałys, Dominika Maksymiak, Marta Siennicka y Jacek Wala.

Atención al cliente: Katarzyna Dabiach, Alicja Wojciechowska, Grzegorz Janusz y Bartłomiej Giercarz.

Gestión del proyecto: Piotr Chmielewski, Anna Czajka y Adrianna Kocięcka

Apoyo espiritual: Anna Lis-Wilkosz, Jordan Luminais, Kamil Cieśla y Paweł Samborski.

Agradecimientos especiales: Andrzej Klimek, Martin Fučík, Matthias Schrammek, Michał «Niedzwiedz» Michalski, Georgi «Grebeny» Teofilov, Michał Szewczyk, Filip Cyrus Madej y a todos los que nos han apoyado durante la creación y desarrollo del juego, en especial a nuestra comunidad de Discord.

Edición en español: DEVIR

Traducción: Nala Fernández.

Revisión: Raúl Fernández Aparicio, Paula Lozano de Lemus, Miro Pereira y José Antonio Alonso Barrueco.

¿QUÉ ES GRIMCOVEN?

Por propia voluntad y en mi sano juicio, hago este solemne juramento.

Me comprometo a la gran Cacería.

Ante el miedo, no flaquearé.

Ante la muerte, lucharé hasta mi último aliento.

Cuando el Lamento me llame, resistiré la tentación.

Y si fracaso en cumplir este sagrado juramento,

pediré a mis hermanos y hermanas que me pongan precio.

Así lo juro, yo, cazador de Grimcoven.

Grimcoven es un despiadado juego de lucha contra jefes con elementos de rol. Cada partida se basa en uno de los muchos escenarios que puedes escoger entre los disponibles. Cada escenario ofrece un mundo diferente, así como reglas y amenazas distintas, pero el objetivo es siempre el mismo: derrotar a los Afligidos, sobrevivir y no ceder ante el tentador poder del Lamento.

En cada partida, te enfrentarás a un ente aterrador: un **Afligido**, que contará con el apoyo de un **Veterano** y hordas interminables de **Esbirros** que emergen de entre las sombras y grietas de la realidad.

Cada ronda empieza con una tirada de **dados** cuyos resultados se convertirán en tus recursos. Los gastarás para activar acciones, habilidades y planificar mejor la estrategia para sobrevivir y, por supuesto, conseguir la victoria.

Al luchar contra enemigos y explorar **Grietas** profundas, obtendrás **Lamento**, una sustancia misteriosa y palpitante que se alimenta del sufrimiento. El Lamento otorga un poder más allá de la imaginación, aunque cada gota te corrompe y te acerca a un punto sin retorno en el que te unirás al mundo de aquellos contra quienes luchas.

El Lamento te permite desarrollar habilidades y comprar nuevas cartas de acción y dados, pero también te arrebató la humanidad. Sin embargo, no puedes contenerte en esta batalla, ya que tus enemigos también se vuelven más fuertes con cada ronda que pasa.

Este es tu trabajo. Este es tu mundo, lleno de peligros y sacrificios.

Reúne a un grupo de **Cazadores**. Elige tus **Armas** y **Armaduras**. Comienza la cacería y prepárate para una lucha cruel desde el primer momento. A veces, alguien caerá abatido en la primera ronda; algo de esperar en este mundo brutal. Desde el principio, estarás al borde de la muerte. Puede que algunos, o quizás muchos, nunca regresen de la cacería.

El campo de batalla es mucho más que ruinas y sangre. El **Terreno** es diverso y lleno de rarezas que pueden inclinar la balanza. Entre bosques, pantanos o fisuras, encontrarás antiguos **Portales** que conectan diferentes partes del mapa, **Tesoros** repletos hasta los topes de valiosos hallazgos y herramientas y, a veces, incluso personajes perdidos, máquinas misteriosas, ruinas olvidadas o tenebrosos lugares de poder. Si los usas en el momento adecuado, puede que cambien el curso de la batalla... O que te cambien a ti.

GANAR O PERDER

Da caza a los Afligidos. O únete a ellos.

La partida termina cuando los Cazadores acaban con los Afligidos, o bien se cumple 1 de las siguientes condiciones de derrota:

- Los Cazadores se quedan sin tiempo (se intenta robar una carta de Evento, pero este mazo se ha agotado).
- Uno de los Cazadores muere (ver página 25).

Además, cada Afligido puede añadir nuevas condiciones de victoria o de derrota al Escenario.

Tras cada Escenario, según los Cazadores hayan ganado o perdido, tienes que leer el Epílogo correspondiente.

Modos de juego

Grimcoven permite a los jugadores adaptar libremente su experiencia. Hay 2 modos de juego principales en cuanto a la duración:

Cacería larga: con una partida de una duración estimada de 2 a 4 horas. Te permite jugar durante las fases temprana, intermedia y tardía de la Cacería. Las instrucciones de preparación en las páginas siguientes describen cómo preparar este modo.

Cacería rápida: con una partida de una duración estimada de 1 a 2 horas. Los Cazadores y los Afligidos empiezan a mitad de partida, cuando el ambiente en el tablero de juego se ha caldeado. Este modo requiere ciertas modificaciones tras la preparación de una Cacería larga y es un poco más complejo al principio.

También hay más opciones para hacer la partida más difícil o fácil según las preferencias de los jugadores. Toda la información sobre las opciones de **modo fácil**, **modo difícil** o **Cacería rápida** están descritas en la página 30.

PRIMEROS PASOS

Para entender mejor los conceptos básicos del juego, te recomendamos que veas los vídeos que te enseñan a organizar los componentes del juego base y de cómo jugar a **Grimcoven**.

Para ver los vídeos, escanea el código QR a continuación. Te dirigirá al conjunto de vídeos de **Grimcoven** en nuestra página web (en inglés):



COMPONENTES

Tableros y loseta de acción

* Nota: Según la versión de tu juego, los tableros serán de 1 capa o de doble capa.



1 tablero de Afligido (de doble capa)*



5 tableros de Cazador (de doble capa)*



Loseta de acción de Lugarteniente (modo solitario)

Marcadores

* Nota: Según la versión de tu juego, los marcadores serán de cartón o de plástico.



5 marcadores de Corrupción

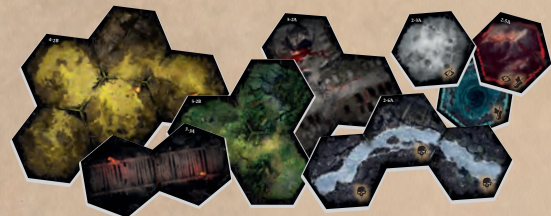


5 marcadores de Asistencia*

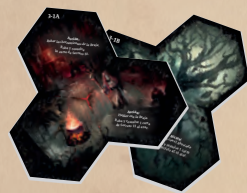


10 marcadores universales*

30 losetas de Mapa a doble cara



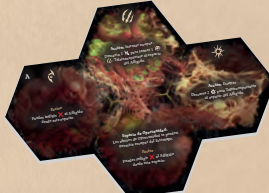
23 losetas de Terreno (Bosque, Pantano, Cementerio, Río, Niebla, Obstáculo, Aguas profundas, Puente)



2 losetas de Entorno



4 losetas de Dispositivo de Tortura / Enjambre



1 loseta de Estómago



6 losetas de Cazador

Miniaturas

* Nota: Según la versión de tu juego, tendrás miniaturas o figuras de cartón. Independientemente de la versión, se denominarán «miniaturas».



6 miniaturas / figuras de cartón de Afligido*



6 miniaturas / figuras de cartón de Cazador*



6 miniaturas / figuras de cartón de Cazador Corrompido*



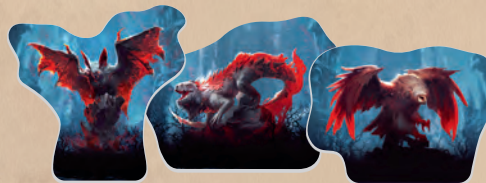
4 miniaturas / figuras de cartón de Veterano*



16 miniaturas / figuras de cartón de Esbirro*



4 miniaturas / figuras de cartón de Portal*



7 figuras de cartón de Compañero y 1 miniatura de Compañero*



12 figuras de cartón de Entorno

Libros



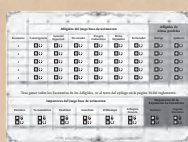
6 Libros de Cacería



Libro de Escenario tutorial



Este reglamento



Hoja de Cacería

66 dados



60 dados de Cazador (en 4 colores)



4 dados de Enemigo



2 dados de Tecnología

Losetas de Cazador

Cartas

Cartas personalizadas



36 tarjetas de Estadísticas de Afligido

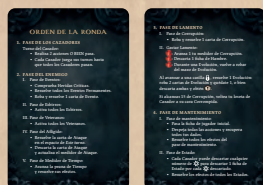


6 tarjetas de Estadísticas de Lugarteniente



20 separadores

Cartas grandes



10 cartas de ayuda

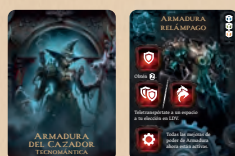


12 cartas de Veterano

Cartas estándar



166 cartas de Evolución de Cazador



38 cartas de Objeto de Cazador



21 cartas de Evento



25 cartas de Entorno



222 cartas de Ataque



36 cartas de Ataque Final



36 cartas de Oportunidad



48 cartas de Etapa



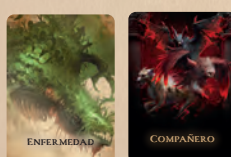
12 cartas de Esbirro



20 cartas de Corrupción



54 cartas de Secreto



60 cartas de otro tipo

Fichas



20 fichas de Daño (de valor 1, 3 y 10)



37 fichas de Defensa (de valor 2 y 4)



10 fichas de Táctica



40 fichas de Lamento



5 peanas de orden de ronda



15 fichas de Hambre



45 fichas de Estado (Quemadura, Aturdimiento y Maldición)



8 fichas de Tesoro



8 fichas de Grieta de Lamento



4 losetas de Nivel de Afligido



8 losetas de Nivel de Veterano



4 fichas de Personalidad



6 fichas de Ala (3 blancas y 3 negras)



10 fichas de Bala



5 fichas de Ansia



2 fichas de Misión



Marcador de jugador inicial



Ficha de Ocupado

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Primera partida

Para tu primera partida, te recomendamos que uses el libro de Escenario tutorial para guiarte por los componentes, elementos del juego y reglas.

Escoge un Escenario

Toma 1 **hoja de Cacería** y escoge 1 Afligido. Cada Afligido tiene 5 Escenarios disponibles que puedes jugar, siendo el primero el más fácil y el quinto el más difícil. Escoge o determina al azar 1 Escenario. Toma el **Libro de Cacería** del Afligido escogido y ve a la preparación del Escenario escogido.

El Libro de Cacería contiene las reglas especiales del Afligido, el despliegue del Mapa y la lista de componentes para cada uno de los Escenarios del Afligido. También incluye reglas adicionales que no están en la preparación que se explica a continuación.

Preparación del Escenario

En las siguientes páginas encontrarás una descripción general de cómo preparar un Escenario. Este proceso no contiene la lista de los componentes que se usan, la cual puedes encontrar en el Libro de Cacería de cada Afligido. Al preparar una partida por primera vez, consulta simultáneamente el reglamento como guía y el Libro de Cacería como lista de componentes. Cuando ya te hayas familiarizado con cómo preparar un Escenario, el Libro de Cacería será la única información que necesites.



Preparación del Mapa

1. Construye el Mapa con **losetas de Mapa**. Usa los códigos en las losetas y el diagrama en el Libro de Cacería para preparar el Mapa. La mayoría de Mapas tienen un añadido: una loseta de Entorno de 3 espacios, que se coloca más adelante durante la preparación. Normalmente es al azar, lo que se indica con un signo de interrogación.
2. **Grietas de Lamento**: Coloca **fichas de Grieta** bocarriba al azar en los espacios señalados tal y como indique el Libro de Cacería.



3. **Portales**: Coloca 1 **miniatura de Portal** en cada espacio señalado con un icono de Portal tal y como indique el Libro de Cacería.



4. **Lamento**: Coloca **Lamento**  en el Mapa según el número de jugadores:
 - 2  o modo solitario: Coloca 1 Lamento en cada Grieta de Lamento par.
 - 3 : Coloca 1 Lamento en cada Grieta de Lamento par y 1 Lamento en la Grieta 7.
 - 4 : Coloca 1 Lamento en cada Grieta de Lamento par y 1 Lamento en las Grietas 1 y 7.
 - 5 : Coloca 1 Lamento en cada Grieta de Lamento.
5. **Tesoros**: Coloca 1 **ficha de Tesoro** bocabajo al azar en cada espacio señalado con un icono de Tesoro tal y como indique el Libro de Cacería.



Preparación del Entorno

Toma el mazo de Entorno y roba las cartas indicadas en el Libro de Cacería. Las cartas de Entorno se dividen en 3 categorías según para lo que se usen durante la partida y la preparación: *Terreno*, *Monumento* y *Área*.

6. **Terreno:** Determina al azar 1 carta de cada tipo de Terreno presente en el Escenario, revélala y sigue las instrucciones de preparación. Estas cartas se colocarán junto al Mapa y afectan a todo el Terreno al que correspondan.
7. **Monumento:** Roba 1 carta por cada espacio señalado en el Mapa del Escenario, revélala y sigue las instrucciones de preparación. Esta consistirá principalmente en colocar una miniatura (o ficha) en el espacio señalado en el Mapa. Después, coloca la carta de Monumento junto al Mapa, cerca de la miniatura o ficha que menciona la carta.
8. **Área:** Roba 1 carta y añade una nueva loseta de Mapa de 3 espacios al Mapa. Normalmente, se te indicará que descartes esta carta a continuación. Algunos Escenarios pueden indicar que prepares una loseta específica. En esos casos, se indicará con un código.



Preparación de los Enemigos



Preparación de los Eventos

- 1a. Toma todas las **cartas de Evento** de la caja.
- 2a. Localiza 3 **Eventos específicos del Afligido** (señalados con el nombre y la ilustración en el anverso de la carta).
- 3a. Añade cartas de **Evento al azar** (de otros Afligidos que no estén presentes en el Escenario) según lo que indique el Libro de Cacería. Devuelve a la caja las cartas de Evento restantes; no se usarán durante este Escenario.
- 4a. Baraja el **mazo de Eventos** que acabas de formar y colócalo junto al Mapa.
- 5a. Coloca la peana de «Paso I: Eventos» junto al mazo de Eventos.



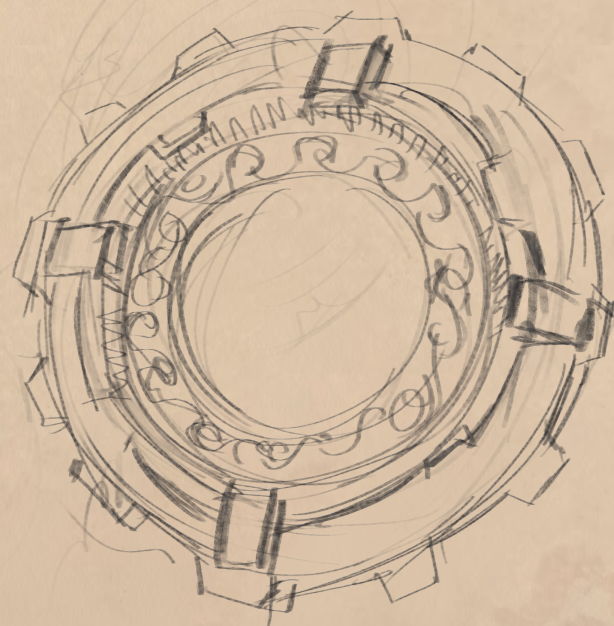
Preparación de los Esbirros

- 1b. Toma 1 **carta de Esbirro** tal y como indica el Libro de Cacería y colócala bocarriba junto al Mapa. Devuelve el resto de cartas de Esbirro a la caja; no se usarán durante este Escenario.
Nota: Hay 2 tipos de Esbirros: Condenados y Redivivos. Los Redivivos son más complejos y difíciles.
- 2b. Toma las 8 **miniaturas de Esbirro** correspondientes al tipo de Esbirro y colócalas junto a la carta de Esbirro. Ten en cuenta que cada tipo de Esbirro (Condenado y Redivivo) usa 2 miniaturas que son parecidas, pero son diferentes! Devuelve a la caja las miniaturas restantes.
- 3b. Genera los Esbirros iniciales: Toma 2 miniaturas de Esbirro por cada Cazador en la partida (en una partida de 5 jugadores, solo se generan 8 Esbirros). Empezando por la Grieta de Lamento #1 y siguiendo en orden ascendente, coloca 1 miniatura de Esbirro en cada Grieta de Lamento hasta que no queden miniaturas.
- 4b. Coloca la peana de «Paso II: Esbirros» junto a la carta de Esbirro.



Preparación de los Veteranos

- 1c. Toma 1 carta de **Veterano** tal y como indica el Libro de Cacería. Algunos escenarios pueden indicar que uses un Veterano específico. Coloca la carta junto al Mapa.
- 2c. Coloca la miniatura de Veterano correspondiente en el Mapa.
La preparación de algunos Escenarios te puede indicar que coloques la carta de Veterano bocabajo con un marcador universal ♦ sobre la carta. En estos casos, el Veterano no estará presente en el Mapa al inicio del Escenario y aparecerá más adelante.
- 3c. Coloca la **loseta de Nivel de Veterano** con forma de L en la parte inferior de la carta. El nivel del Veterano tiene que ser igual a ♠ menos 1. Es decir, nivel 1 en una partida en solitario y de 2 jugadores, nivel 2 en una partida de 3 jugadores y así sucesivamente.
- 4c. Coloca la peana de «Paso III: Veteranos» junto a la carta de Veterano.





Preparación del Afligido

- 1d. Coloca el **tablero de Afligido** junto al Mapa.
- 2d. Coloca la **tarjeta de Estadísticas de Afligido** (que tiene el número de Escenario en el reverso) en su espacio correspondiente.
- 3d. Coloca la **loseta de Nivel de Afligido** en la parte inferior del tablero de Afligido. El nivel tiene que ser igual a menos 1. Esto es, nivel 1 en una partida en solitario y de 2 jugadores, nivel 2 en una partida de 3 jugadores y así sucesivamente.
- 4d. Toma todas las cartas tras el **separador del Afligido** escogido.
- 5d. Aparta todas las **cartas de Etapa** de este Afligido. Barájalas para crear el **mazo de Etapa** y colócalo bocabajo en el espacio correspondiente del tablero de Afligido.
- 6d. Toma la carta de **Ataque Final** indicada en el Libro de Cacería y colócala bocabajo en el **espacio del mazo de Ataque** del tablero de Afligido. Devuelve a la caja el resto de cartas de Ataque Final; no se usarán durante este Escenario.
- 7d. Toma la **carta de Oportunidad** indicada en el Libro de Cacería y colócala bocarriba en el **espacio de «Este turno»** en el tablero de Afligido. Devuelve a la caja el resto de cartas de Oportunidad.
- 8d. Crea el **mazo de Ataque** del Afligido. Para hacerlo, toma el número de cartas al azar de cada Rango indicado en la tabla del Libro de Cacería según el número de Cazadores. Devuelve a la caja todas las cartas sin usar. *Nota: Las cartas están divididas en 3 Rangos, señaladas con el número de puntos en el reverso de la carta.*
- 9d. Baraja el mazo de Ataque del Afligido y colócalo bocabajo encima de la carta de Ataque Final en el espacio del mazo de Ataque.
- 10d. Rellena el **medidor de Ataque del Afligido**. Coloca la carta superior del mazo de Ataque bocarriba en el espacio de «Este turno», tapando la carta de Oportunidad. Luego, coloca otra carta de la parte superior del mazo de Ataque bocarriba en el espacio de «Siguiendo turno».
- 11d. Sigue las instrucciones de preparación específicas del Afligido en el Libro de Cacería si las hubiera.
- 12d. Coloca la peana de «Paso IV: Afligido» junto al espacio de «Este turno» en el tablero de Afligido.
- 13d. Coloca la peana de «Paso V: Medidor de Tiempo» en la casilla «Inicio» del **medidor de Tiempo** en la tarjeta de Estadística de Afligido.
- 14d. Coloca la **miniatura del Afligido** en el Mapa como indique el Libro de Cacería.

Preparación del Cazador

Cada jugador:

- 1e. Escoge un **tablero de Cazador** de su color preferido y lo coloca en su zona de juego.
- 2e. Escoge un Cazador y obtiene su loseta de Cazador, cualquier componente especial y todas las cartas de Objeto y Evolución tras el separador del Cazador elegido (ver «Descripciones del Cazador» en la página 26).
- 3e. Coloca la loseta de Cazador en el centro de su tablero de Cazador.
- 4e. Establece su marcador de  en su  máxima. El jugador con la menor Salud máxima recibe el marcador de **jugador inicial**.
- 5e. Coloca el **marcador de Asistencia** del color del tablero de Cazador en el espacio de Asistencia de su tablero de Cazador.
- 6e. Toma 1 **marcador de Corrupción** y lo coloca en la casilla 0 del **medidor de Corrupción**.
- 7e. Baraja su mazo de Evolución y lo coloca bocabajo junto a su tablero de Cazador.
- 8e. Coloca las 2 **cartas de ayuda de jugador** («Orden de ronda de la partida» y «Acciones básicas») cerca de su tablero de jugador.

- 9e. Escoge sus Objetos iniciales: 1 **carta de Arma** y 1 **carta de Armadura**. Luego, devuelve a la caja el resto de cartas de Objeto. Coloca las cartas escogidas bocarriba junto a su tablero de Cazador y obtiene los **dados** indicados en la sección de Dados iniciales de cada una de esas cartas.

- 10e. Coloca su miniatura de Cazador en un espacio inicial a su elección en el Mapa según señale el Libro de Cacería.

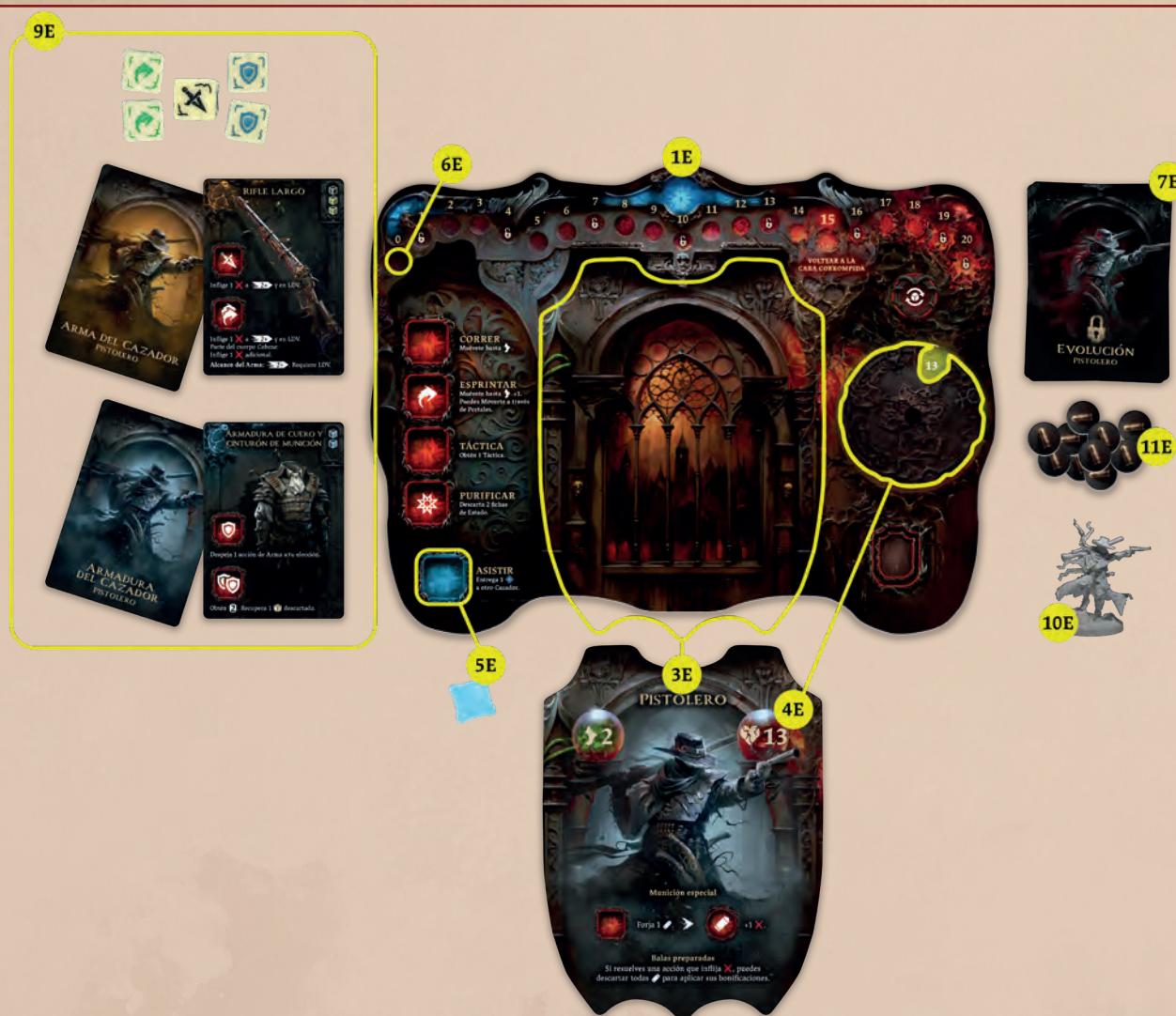
- 11e. Realiza cualquier preparación adicional de la preparación del Cazador (ver «Reglas específicas del Cazador» en la página 26).

Últimos pasos

1. Coloca los dados restantes y las fichas cerca del Mapa.
2. Baraja el **mazo de Corrupción** y colócalo bocabajo cerca del Mapa.
3. Toma el **mazo de Secretos**, NO lo barajes y colócalo junto al Mapa.
4. Ahora puedes añadir los pasos para el modo solitario, Cacería rápida, modo difícil o modo fácil. Para hacerlo, ve a la página 30.

Prólogo

Lee esta sección después de terminar la preparación. Aquí, encontrarás un fragmento de historia relacionado con el Afligido y el Escenario que vas a jugar. Cada jugador lanza sus dados. Empieza la partida por la fase de los Cazadores.



RESUMEN DE LA RONDA

Los componentes son limitados. Si no quedan suficientes componentes, no uses ningún reemplazo. En la mayoría de casos omite la parte del efecto que tenga en cuenta el componente. En el caso de las fichas de Estado y fichas de Hambre, los Cazadores reciben Daño en lugar de obtener las fichas que falten.

Las reglas en las cartas y componentes prevalecen sobre las reglas básicas explicadas en el reglamento.

Icono importante: . Representa el número de Cazadores presentes en la partida y se tiene que leer como un número (por ejemplo, 3 en una partida de 3 jugadores). Este icono se usa habitualmente para escalar la magnitud de los efectos y, por lo tanto, la dificultad, que depende del número de jugadores.

Cada ronda tiene una estructura fija, que se divide en 4 fases:

- Fase de los Cazadores:** En esta fase, los Cazadores juegan sus turnos resolviendo acciones. De esta forma, se Moverán por el Mapa, Atacarán a y se defenderán de Enemigos y, finalmente, derrotarán al Afligido para ganar el Escenario.
- Fase del Enemigo:** En esta fase, los Enemigos tendrán la oportunidad de devolvérsela a los Cazadores. Primero, se resuelven los Eventos. Luego, se activa cada Enemigo. Esto incluye resolver las activaciones de Esbirros, Veterano y Afligidos.
- Fase de Lamento:** En esta fase, cada Cazador resuelve los efectos de la Corrupción y del Hambre, que son las consecuencias de usar Lamento. Además, podrás gastar Lamento para mejorar a tu Cazador.
- Fase de mantenimiento:** En esta fase, los Cazadores despejan todas las acciones, recuperan los dados, resuelven los efectos de Estados y se preparan para la siguiente ronda.

FASE DE LOS CAZADORES

Turnos de los Cazadores

Los turnos de los Cazadores se resuelven en sentido horario, empezando por el jugador inicial. Cada Cazador realiza su **turno** resolviendo **exactamente 2 acciones**. Luego, el siguiente Cazador en sentido horario realiza su turno. Los Cazadores pueden jugar tantos turnos como quieran (con 2 acciones por cada turno) mientras tengan dados y/o acciones disponibles.

Si un Cazador no puede resolver más acciones o decide que no quiere resolver más, tiene que **pasar**. Tras pasar, el Cazador descarta todos los dados restantes de la reserva activa y no podrá resolver más acciones durante esta fase (su turno se salta en el orden de turno). La fase de los Cazadores continúa hasta que todos los Cazadores hayan pasado. El último jugador que quede por pasar puede jugar tantos turnos consecutivos como quiera hasta que pase.

Dados de Cazador

Durante la partida, cada jugador usa 6 dados de 6 caras como recurso principal. Estos son los dados del Cazador y hay de 4 colores. Cada color representa un área particular de experiencia o habilidad en la que un Cazador tiene destreza:

: representa aptitudes ofensivas. El icono más habitual es .

: representa velocidad y destreza. El icono más habitual es .

: representa capacidades defensivas. El icono más habitual es .

: representa pericia arcana. El icono más habitual es .

Casillas de dados

Para resolver una acción, tienes que colocar 1 dado en una casilla con un icono coincidente. Algunas acciones requieren varias casillas para activarlas. Las casillas disponibles son:



- Se puede activar con 1 dado de cualquier icono.



- Tienes que usar 1 dado con el icono apropiado para activar esta acción. Puedes usar un dado con doble icono, pero el segundo icono se pierde (el Cazador no recupera el sobrante de ninguna forma).



- Tienes que usar 1 dado con doble icono o 2 dados con 1 icono que coincida con el de la casilla para activar esta acción. En el caso de usar 2 dados, apila uno sobre otro en la misma casilla.

Algunas acciones tienen un coste alternativo. Puedes usar un coste u otro para activar la acción.

Independientemente de la casilla que uses, no puedes volver a usar la acción de nuevo hasta que despejes dicha acción.



Esta acción se puede activar al usar 2 iconos (en 1 solo dado o en 2 dados) o bien con los iconos y combinados. Independientemente del coste que uses, no podrías pagar el otro coste para volver a usar la acción hasta que esta no se despeje.

Despejar dados y recuperar dados

Los jugadores usan los dados para resolver acciones. Los dados se pueden encontrar en 3 sitios distintos durante la partida:

- Reserva activa: Dados disponibles para usar en acciones.
- Dados en casillas de acción: Dados que marcan que la acción se ha usado.
- Descarte: Dados no disponibles.



Gastar dados

Al inicio de la ronda, cada jugador tiene acceso a todos sus dados en su reserva activa. Luego, irá colocando los dados en casillas de acción para activar sus efectos (irán a dados gastados en acciones) o los descartará para resolver algunos efectos (irán al descarte).

Despejar dados

Los dados en acciones se pueden despejar para moverlos al descarte. También puedes despejar dados con marcadores universales. De esta forma, puedes volver a usar la acción.

Recuperar descartados

Los dados descartados se pueden devolver a la reserva activa al usar un efecto de Restaurar . En este caso, los dados se lanzan de nuevo y se mueven a la reserva activa.

Resolver acciones y tipos de acciones

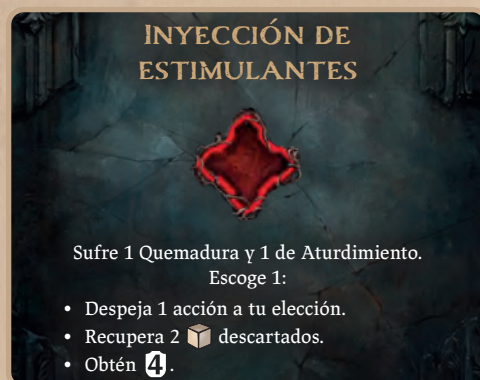
Las acciones se pueden encontrar en varios lugares: en el tablero de Cazador y en la loseta de Cazador, en las cartas de Evolución, losetas de Mapa, cartas de Entorno y más.

Al resolver una acción, se tiene que resolver por completo antes de realizar otra. Los efectos de este tipo de acción se resuelven de izquierda a derecha y de arriba abajo. Si una acción o efecto indica «descarta X para...», descartar el componente indicado se considera un coste necesario para resolver el efecto.

El tipo de acción más habitual es el indicado con casillas de dados, como se indica en la sección anterior. Para poder usar esa acción, tienes que colocar 1 dado (o varios) encima de las casillas disponibles con el icono que coincida. Tras colocar el dado, resuelve el efecto de la acción. En estas acciones, siempre puedes usar varios dados para cumplir con los requisitos de los iconos.

Otras acciones no tienen coste. Para estas, tan solo tienes que indicar que vas a usar ese tipo de acción. Se pueden señalar de 2 formas distintas:

Acción con espacio de marcador universal



Este tipo de acción no tiene coste, pero solo puedes usarla 1 vez por cada ronda. Si usas esta acción, coloca 1 marcador universal  en el espacio y resuelve el efecto. El  se obtiene del suministro general. Este tipo de acción se puede despejar: en ese caso, descarta el . Tras esto, puedes volver a usar la acción.

Acciones con la etiqueta «Acción:»

Acción: Descarta 1  y 1 
para recuperar 1  descartado.

Este tipo de acción no tiene coste y se suele encontrar en las cartas de Secreto o las cartas de Entorno. Aunque la acción en sí no tiene coste, sí puede haber un coste para resolver su efecto.

Acciones básicas y acciones auxiliares



Aquí tienes un resumen de las acciones básicas y la acción de Asistir, que son las mismas para cada Cazador.

Correr

Coloca 1 dado con cualquier icono en este espacio para resolver esta acción. Mueve la miniatura de tu Cazador hasta tantos espacios como el valor de Movimiento  de tu Cazador.

Esprintar

Coloca 1 dado con el icono  en este espacio para resolver esta acción. Mueve la miniatura de tu Cazador hasta tantos espacios como  +1. Durante esta acción, te puedes Mover a través de Portales: un Cazador en un espacio con un Portal se puede Mover hasta otro espacio con un Portal como si este estuviese adyacente.

Táctica

Coloca 1 dado con cualquier icono en este espacio para resolver esta acción. Obtén 1 ficha de Táctica y colócala en uno de tus espacios Tácticos vacíos a tu elección. Puedes decidir si usas inmediatamente la ficha de Táctica para volver a lanzar cualquier cantidad de  en tu reserva activa.

Purificar

Coloca 1 dado con el icono  en este espacio para resolver esta acción. Descarta hasta 2 fichas de Estado de tu tablero de Cazador.

Asistir

Coloca 1 dado con cualquier icono en este espacio para resolver esta acción. Si colocas un dado en este espacio, dale tu marcador de Asistencia a un Cazador a tu elección. Ese Cazador coloca el marcador de Asistencia en su reserva activa de dados.

Los marcadores de Asistencia se pueden usar en lugar de un dado. Representa exactamente el mismo dado del mismo icono exacto que el dado colocado en el espacio de Asistir del tablero de Cazador del jugador cuyo marcador de Asistencia se está usando.

Regla de oro del Movimiento

Solo te puedes Mover a espacios adyacentes (los que físicamente se conectan a tu espacio actual).

Al terminar tu acción, incluido el Movimiento, en un espacio con una ficha de Lamento o un Tesoro, puedes obtenerlo. Si hay una ficha de Estado en ese espacio, tienes que obtenerla. Los Cazadores no obtienen fichas si se Mueven a través de un espacio que tenga alguna pero no acaben ahí su Movimiento.

Puede haber hasta 4 miniaturas en un espacio, contando el Afligido como 2 miniaturas. Puedes Moverte a través de un espacio completamente ocupado, pero, si terminas ahí tu Movimiento, tienes que empujar a una de las miniaturas a un espacio adyacente (ver «Espacios», página 23).

Infligir Daño



Muchas acciones permiten a los Cazadores infligir Daño **X**, el cual es imprescindible para derrotar a los Enemigos de la partida, incluido el Afligido. Si un Cazador resuelve un efecto que inflige **X**, solo puede tener como objetivo un Enemigo, nunca un Cazador, excepto si específicamente indica lo contrario. Si un efecto te permite infligir **X**, coloca el número de fichas en el componente que corresponda.

Los efectos describen el Alcance  al que el **X** se puede infligir. El primer número del icono indica el Alcance mínimo y el segundo el Alcance máximo (por ejemplo:  permite al Cazador fijar como objetivo a un Enemigo en su espacio o a 2 espacios de distancia como máximo).

Los efectos pueden requerir que el objetivo esté en la línea de visión (LDV), lo que es una línea recta que no quede interrumpida por ningún espacio con Obstáculos o Niebla (ver «Mapa» en la página 23).

El concepto clave **Al derrotar** se encuentra habitualmente en muchos efectos. La instrucción que se encuentra a continuación de este concepto clave se activa tras derrotar a un Enemigo. Puede ser específico a un tipo de Enemigo.

- **Al derrotar a un Esbirro:** Se resuelve tras infligir **X** a un Esbirro y retirarlo del Mapa.
- **Al derrotar a un Veterano:** Se resuelve tras infligir tanto **X** como su  o más a un Veterano.
- **Al derrotar una carta de Afligido:** Se resuelve tras infligir tanto **X** como su  o más a una carta de Afligido. Esto supone retirar la carta del medidor de Ataque, lo que es diferente a descartarla (ver página 19).

Fichas de Defensa y Táctica



Fichas de Defensa de **2** y **4**. Casilla de Defensa.

Hay 2 tipos de fichas que son universales para todos los Cazadores: las fichas de Defensa (de valor 2 y de valor 4) y las fichas de Táctica. Cada una de estas fichas se tiene que almacenar en una casilla correspondiente de Táctica o Defensa (máximo 1 ficha por cada casilla). Si no hay casillas disponibles, el Cazador no puede obtener la ficha.

Las fichas de Defensa permiten a los Cazadores evitar **X**. Si un Cazador es Atacado, puede decidir descartar 1 ficha de Defensa para reducir tanto **X** del que va a recibir como el valor de la ficha de Defensa.

Nota: Al defenderte, pierdes el valor que pueda sobrar de la ficha.

Si un Cazador obtiene 1 ficha **2** y ya tuviese 1, puede sumarla y obtener 1 ficha **4** (devuelve las 2 fichas **2** al suministro común en el proceso).

Ejemplo

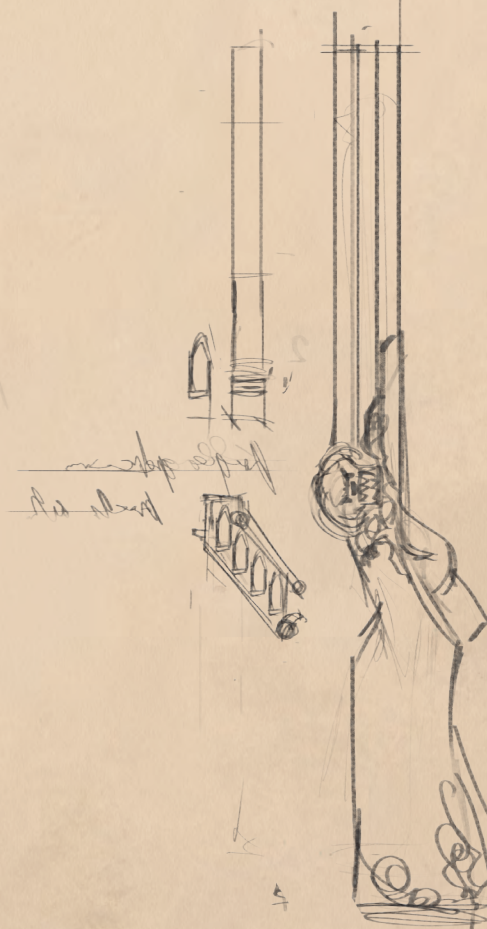
Mark usa una acción de «Obtén **2**». Como ya tiene 1 ficha **2** y solo 1 casilla de Defensa, intercambia las 2 fichas **2** por 1 ficha **4**. Más tarde, Mark es Atacado por un Esbirro que le inflige 2 **X**. Decide descartar su ficha **4** para reducir el Daño que va a recibir. Como las fichas de Defensa no se pueden dividir, no recupera **2**, aunque haya bloqueado el Daño y sobre Defensa.



Ficha de Táctica. Casilla de Táctica.

Una ficha de Táctica permite al Cazador volver a lanzar dados de su reserva activa. Un Cazador puede descartar 1 ficha de Táctica para volver a lanzar cualquier cantidad de dados que haya en ese momento en su reserva activa. Puede hacer esto:

- En cualquier momento sin gastar ninguna acción.
- Como una acción durante el turno del Cazador para ganar algo de tiempo.





Paso II: Esbirros

Activa cada miniatura de Esbirro en el Mapa resolviendo una activación de su carta de Esbirro. Empieza por la miniatura que esté más cerca de cualquier Cazador.

Esbirros

Un Convicto encadenado a una roca y olvidado hace mucho tiempo o un Espectro resucitado por el Lamento. No hay diferencia, son la misma inmundicia bajo nuestras botas.

Los Esbirros son los Enemigos del tipo más débil a los que los Cazadores se enfrentarán, aunque no los subestimes: un enjambre de Esbirros o una desafortunada puñalada en la espalda por un Esbirro solitario y rezagado puede cambiar el curso de la Cacería.



Ejemplo de cartas de Esbirros y miniaturas.
De tipo Condenado a la izquierda; de tipo Redivivo a la derecha.

Aunque hay varios tipos de Esbirros con los que te puedes encontrar, todos comparten algunas similitudes:

1. Todos los Esbirros tienen 1 . Un único golpe es suficiente para derrotarlos.
2. Derrotar a un Esbirro recompensa al Cazador que lo haya derrotado con 1 Lamento .
3. Cada Esbirro puede tener hasta 1 ficha en el espacio designado en su miniatura o figura de cartón.
4. Cada tipo de Esbirro tiene 2 opciones de activación: cada miniatura de Esbirro actúa según las condiciones indicadas junto a dichas acciones. Durante la activación de cada miniatura de Esbirro, se resolverá solo 1 de las activaciones indicadas.
5. Los Esbirros tienen una sección de efecto de dados en su carta: si un Esbirro Ataca y tira , comprueba el resultado en esta sección.
6. Los Esbirros del tipo *Redivivo* tienen una habilidad pasiva indicada en la parte superior de su carta.

Generar Esbirros

Si algún efecto en el juego te indica que generes un número de Esbirros (normalmente ligado al número de Cazadores y debido al medidor de Tiempo o al inicio de la partida), toma el número indicado de miniaturas y colócalas en el Mapa, siguiendo las instrucciones a continuación:

1. Cuenta el número de Esbirros en el Mapa.
2. Localiza la Grieta de Lamento con el número que sea 1 mayor que el número de Esbirros en el Mapa y genera ahí el primer Esbirro.
3. Continúa colocando Esbirros en las Grietas de Lamento en orden ascendente hasta que no queden más miniaturas.

Los componentes del juego son limitados. Si no hay Esbirros suficientes en la reserva, genera tantos como sea posible.

En el caso de que todas las Grietas de Lamento estén ocupadas por completo y haya que generar un Esbirro, empuja a otra miniatura a un espacio adyacente, como si hubiese entrado en este espacio con un Movimiento. En el caso extremo de que también el espacio esté lleno de miniaturas que no se puedan empujar (miniaturas de Entorno o el Afligido), el Esbirro no se genera.



Ejemplo de generación de Esbirros:

Los jugadores tienen que generar 4 Esbirros (2x en una partida de 2 jugadores). Toman 4 miniaturas de la reserva y cuentan el número de Esbirros que hay en ese momento en el Mapa, el cual es 3. Colocan 1 Esbirro en cada Grieta de Lamento con los números 4, 5, 6 y 7 en orden ascendente.



Paso III: Veteranos

Activa cada miniatura de Veterano en el Mapa, empezando por el Enemigo que esté más cerca de cualquier Cazador. Para hacerlo, resuelve 1 de las activaciones presentes en el Veterano según las condiciones que se indiquen en la carta.

Repite este proceso por cada miniatura de Veterano en el Mapa. Puede que los Veteranos no estén en el Mapa por las condiciones de inicio del Escenario o porque han sido eliminados. En esos casos, descarta 1 de cada carta de Veterano que esté boca abajo. Si se descarta el último , se genera ese Veterano, aunque no se activa inmediatamente; se activará en la siguiente fase del Enemigo.

Veteranos

El Lamento generó muchas criaturas peligrosas y aterradoras. Algunas son más... difíciles de controlar.

Los Veteranos son mucho más fuertes y es más difícil deshacerse de ellos que de un Esbirro, aunque lo supera con creces el poder de un Afligido.

Todos ellos comparten algunas similitudes:

1. Los Veteranos tienen un número de que varía según el propio Veterano y la loseta de Nivel de Veterano.
2. Derrotar al Veterano otorga el Lamento indicado en la parte inferior central de su carta. Si hay 2 números distintos, el primer número indica cuánto Lamento obtiene el que derrota al Veterano y el segundo indica cuánto Lamento obtiene el resto de Cazadores.
3. Los Veteranos tienen múltiples acciones y solo usan 1 durante cada activación, de la misma forma que los Esbirros.
4. La sección de los efectos de dados indica lo que ocurre cuando el Veterano obtiene algún icono al lanzar el durante un Ataque.
5. Cada Veterano puede tener hasta 1 ficha en su carta.



En este ejemplo, el Alquimista tiene 6 de Salud, indicado por una flecha en su carta y por la loseta de Nivel de Veterano.

Cada tipo de Veterano tiene 3 variantes, representadas con 3 cartas distintas. Solo puede haber 1 Veterano de cada tipo en juego en cualquier momento. Uno de los tipos de Veterano es significativamente más fuerte que el resto y se denomina Veterano Identificado. Recomendamos que no uses Veteranos Identificados en tus primeras partidas, ya que suelen ser considerablemente más difíciles.

ALQUIMISTA

BRUJO

ALICIA LA RETORCIDA

Ejemplo de tipos de Veterano. El último es un Veterano Identificado.

Lista de Veteranos Identificados:

- Alicia la Retorcida.
- Tristán, el primer Vampiro.
- Croarholm.
- La Sombra de Hilhorn

Generar Veteranos

En algunos casos, el Veterano no está presente en el Mapa al inicio del Escenario o un nuevo Veterano se une a la refriega durante la Cacería. Si un efecto te indica que robes una carta de Veterano al azar, ignora todas las cartas de los tipos de Veterano que ya estén presentes en la partida. Si te indican que generes un Veterano, sigue estos pasos:

1. Coloca la carta de Veterano junto a la peana «Paso III: Veteranos».
2. Prepara una loseta de Nivel de Veterano: debe ser del mismo Nivel que el Afligido.
3. Localiza el espacio de Portal más cercano al Afligido y coloca ahí la miniatura de Veterano correspondiente. NO actives el efecto de este Veterano a continuación.

Si no hay Portales en el Mapa o todos los espacios de Portal están ocupados por completo, el Veterano no se puede generar. Mantén la carta boca abajo y coloca 1 en la carta de Veterano. El Veterano no se ha marchado, simplemente espera a un momento más oportuno para volver a la batalla.



Derrotar a un Veterano

Herir a un Veterano es una cosa, pero deshacerte de uno es una historia completamente diferente.

Si un Veterano tiene tanto **X** sobre su carta como su **♥** o más, resuelve los siguientes pasos:

1. Todos los Cazadores obtienen Lamento como recompensa.
2. Descarta todas las fichas de la carta del Veterano.
3. Descarta la miniatura del Veterano del Mapa.
4. Voltea bocabajo la carta de Veterano. El jugador activo lanza 1 **🎲** y comprueba el resultado en el reverso de la carta de Veterano: aquí se indica si has conseguido derrotarlo de verdad o si solo se ha ido durante un tiempo.

Todos los Veteranos que tengan su carta bocabajo se consideran que «no están en el Mapa» a todos los efectos que puedan requerirlo.



Ejemplo de derrotar a un Veterano.

El Alquimista recibe el sexto **X**, el cual iguala su **♥**. Se descarta su miniatura del Mapa, se voltea la carta de Veterano y el jugador activo lanza 1 **🎲** para determinar el resultado.



Paso IV: Ataque del Aflicto

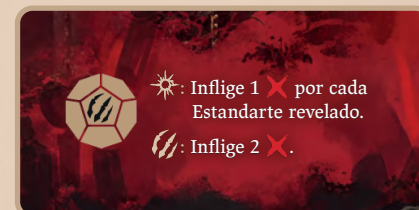
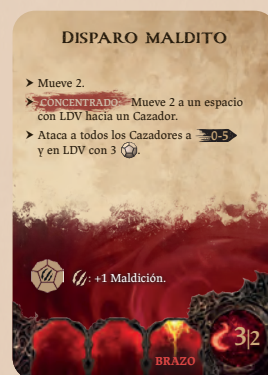
Activa la carta de Ataque del Aflicto en el espacio «Este turno» del tablero de Aflicto resolviendo todos sus efectos en orden, de arriba abajo. Si el Aflicto Ataca y lanza **🎲**, suma los efectos de la tarjeta de Estadísticas a los modificadores de los efectos de los dados de la carta de Ataque.

Tras resolver la carta, realiza estos pasos:

1. Descarta la carta de Ataque del Aflicto del espacio «Este turno». Coloca la carta en la pila de descarte a la derecha del espacio. Si hay alguna ficha en la carta, descártala.
2. Mueve la carta en el espacio «Siguiente turno» (si hay alguna) al espacio «Este turno», con todas las fichas sobre la carta (incluidas **X**) que permanecen para la siguiente ronda.
3. **Actualiza el medidor de Ataque:** Roba nuevas cartas del mazo de Ataque y colócalas bocarriba en los espacios vacíos.
4. Si queda visible la carta de Ataque Final en el espacio del mazo de Ataque, baraja de nuevo las cartas de Ataque en la pila de descarte y colócalas en el espacio del mazo de Ataque para cubrir la carta de Ataque Final. Luego, termina de actualizar el medidor de Ataque.

Si no hay cartas suficientes en la pila de descarte para actualizar el medidor de Ataque y cubrir la carta de Ataque Final, jempieza el Acto Final de la Cacería! (ver «Medidor de Ataque» en la página 19 y «Acto Final» en la página 20).

CONCENTRADO: Resuelve estos efectos excepto si hay tanto **X** como **👥** en esta carta.



La carta de Ataque «Disparo maldito» tiene 3 puntos clave a resolver. El Aflicto hará, en orden: Moverse 2 espacios hacia el Cazador más cercano. Luego, Moverse 2 espacios hacia el Cazador más cercano de forma que un Cazador quede en su LDV (solo si el Aflicto está CONCENTRADO, ver arriba). Por último, Atacará a todos los Cazadores a Alcance 0-5 y en LDV con 3 **🎲**. Los efectos del Ataque están presentes en la tarjeta de Estadística, pero el resultado de **🎲** inflige 1 Maldición adicional.

El Afligido (Jefe)

Aquí está. Tu primera y última prueba.

Tablero de Afligido

El tablero de Afligido es donde puedes encontrar la mayoría de información sobre el Afligido. El tablero tiene espacio para la mayoría de elementos que el Afligido usará durante la partida.

El Afligido, a diferencia de otros Enemigos, usa varios componentes. Estos incluyen:

- Tarjetas de Estadísticas de Afligido.
- Cartas de Ataque.
- Cartas de Ataque Final.
- Cartas de Oportunidad.
- Cartas de Etapa.
- Otros componentes especiales.

Para poder derrotar al Afligido y ganar el Escenario, los Cazadores tendrán que derrotar suficientes cartas de Ataque, continuar al Acto Final y derrotar la carta de Ataque Final.



Tarjeta de Estadística de Afligido

Cada Escenario usa una tarjeta de Estadística de Afligido diferente. La tarjeta contiene información sobre el Afligido.

1. Su nombre e ilustración.
2. Número de Escenario (en el reverso).
3. Efecto especial.
4. Espacios de Defensa (el Afligido puede tener 1 **2** en cada espacio).
5. Efectos de los dados.
6. Medidor de Tiempo.



Cartas de Ataque

No te distraigas. Cada uno de esos golpes es mortal.

Las cartas de Ataque son uno de los componentes más importantes del Afligido. No solo especifican cómo actuará, sino también llevan la cuenta de cuánta le queda al Afligido. La mayoría de las cartas son únicas, aunque todas ellas comparten algunas similitudes:

- Título.
- Acciones de Ataque.
- Modificadores de los efectos de los dados (opcional).
- Parte del cuerpo y Salud de la carta (en combinación con la loseta de Nivel de Afligido más abajo).
- Recompensa de Lamento (el primer número es para el Cazador que derrota la carta, el segundo es lo que obtiene el resto de Cazadores).



Derrotar las cartas de Ataque

Lo admitiré. No es tarea fácil, pero se puede herir a esos monstruos.

Para retirar una carta de Ataque del Afligido, los Cazadores tienen que infligirle suficiente daño. Si una carta tiene tanta cantidad de daño como el Afligido o más (indicado en la loseta de Nivel de Afligido junto al icono de parte del cuerpo en la parte inferior de la carta), resuelve estos pasos:

1. Todos los Cazadores obtienen Lamento como recompensa: el primer número indica cuánto obtiene el que derrota la carta y el segundo cuánto obtiene el resto de Cazadores.
2. La carta de Ataque se coloca debajo del tablero de Cazador del jugador que ha infligido el último punto de daño como Trofeo. No volverá a aparecer en el mazo de Ataque durante este Escenario.
3. Si era una carta del espacio «Este turno», el que ha derrotado la carta resuelve la carta de Oportunidad sin cubrir lanzando un dado.

Medidor de Ataque, mazo de Ataque y pila de descarte

Observar. Predecir. Actuar en consecuencia.



Los 3 espacios en la parte de abajo del tablero de Afligido se consideran el medidor de Ataque: contiene las **cartas de Ataque**, 1 **carta de Oportunidad** y la **carta de Ataque Final**. El primer espacio por la izquierda está reservado para la carta de Ataque Final y el **mazo de Ataque**.

Los 2 espacios restantes a la derecha almacenan las cartas de Ataque que se resolverán en la ronda en curso y en la siguiente ronda. Debajo de la carta de Ataque, en el espacio de «Este turno», hay una **carta de Oportunidad**, que se resuelve si la carta de Ataque de encima es **derrotada** y se retira de la partida.

Hay una distinción importante entre **descartar** y **derrotar** una carta de Ataque.

- Tras resolver una carta de Ataque en la fase del Enemigo, la carta en el espacio «Este turno» se descarta, lo que quiere decir que se coloca en la pila de descarte a la derecha del medidor de Ataque (seguramente la carta vuelva al mazo en algún momento).
- Derrotar una carta quiere decir que se retira del medidor de Ataque y se coloca en la zona de debajo del tablero de Cazador del jugador que la ha derrotado como un Trofeo (no volverá a aparecer durante la partida).

Cartas de Oportunidad

Aprovecha cada oportunidad que se te presente. Aprovecha cada una hasta la última gota.

Si una carta en el espacio «Este turno» es **derrotada** (retirada), los Cazadores descubren la carta de Oportunidad que se encuentra debajo. El Cazador que asesta el golpe final lanza 1 dado para determinar qué efecto ocurre (que seguramente sea una bonificación para los Cazadores a Alcance cercano al Afligido e instrucciones de actualizar el medidor de Ataque, como se explica a continuación). El Alcance y los efectos de LDV presentes en la carta de Oportunidad se roban del Afligido.

Algunas veces, el resultado puede dejar atónito al Afligido: el medidor de Ataque no se actualizará durante la fase de los Cazadores inmediatamente. En estos casos, el Afligido no hará nada durante la fase del Enemigo ya que no hay carta de Ataque en el espacio de «Este turno». El medidor se actualizará al final del paso IV: Afligido, por lo que la debilidad del Afligido es solo temporal.

Actualizar el medidor de Ataque

Muchas veces durante la partida se te indicará que **actualices el medidor de Ataque**. Esto siempre ocurrirá al final del paso IV: Afligido o, normalmente, tras resolver un efecto de una carta de Oportunidad. Para hacerlo, sigue estos pasos:

- Desliza la carta de Ataque en el espacio «Siguiente turno» (si hay) al espacio de «Este turno».
- Roba nuevas cartas del mazo de Ataque y colócalas en los espacios «Este turno» y «Siguiente turno», si siguieran vacíos.

Si en algún punto de este proceso queda visible la carta de Ataque Final, comprueba si se activa el Acto Final (ver a continuación).

Entrar al Acto Final

Si los hieres lo suficiente, los Afligidos pueden ser vulnerables. Si bien muchas veces una presa arrinconada se convierte en la más peligrosa.

El Acto Final solo se puede activar si se han derrotado suficientes cartas de Ataque.

Se comprueba si se entra al Acto Final cada vez que se agota el mazo de Ataque. En estos casos, comprueba si quedan **2 o menos cartas de Ataque en total** en la partida (esto incluye las de los espacios del medidor de Ataque y la pila de descarte). Si es así, se activa el Acto Final. En caso contrario, actualiza el medidor de Ataque y sigue jugando como de costumbre.

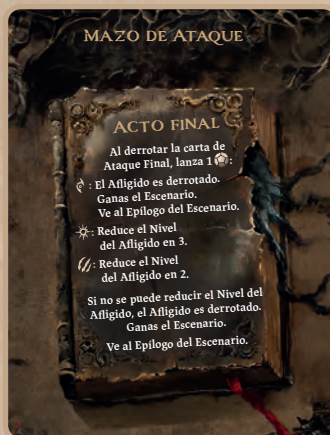
Si se activa el Acto Final:

- Retira cualquier carta de Ataque restante del medidor de Ataque y de la pila de descarte.
- Retira todas las cartas de Secreto 2 restantes (Herida Crítica) del mazo de Secretos.
- Revela la carta de Ataque Final y colócala en el espacio «Este turno».
- Sube de Nivel al Afligido y a cada Veterano.
- Si esto ocurre durante la fase de los Cazadores, el Afligido termina inmediatamente la fase de los Cazadores y continúa a la fase del Enemigo.

La carta de Ataque Final no se puede revelar de ninguna otra forma.

Acto Final y derrotar al Afligido

Aquí está. El momento por el que te uniste al aquelarre.



Durante el Acto Final, las reglas cambian considerablemente:

- La muerte de un único Cazador no finaliza el Escenario. ¡Los Cazadores lucharán hasta el final!
- Derrotar la carta de Ataque Final es diferente a derrotar las otras cartas de Ataque (como se explica a continuación).

Si la carta de Ataque Final recibe suficiente **X**, en vez de retirarla, el Cazador lanza **1 dado** para determinar si el Afligido es derrotado o no.

Con un resultado **6**, el Afligido es derrotado y ¡ganas el Escenario! Con cualquier otro resultado, retira todo el **X** y disminuye el Nivel del Afligido (comprueba la sección de Acto Final en el tablero de Afligido para más detalles). Si el Nivel del Afligido no se puede bajar más, ganas el Escenario. En caso contrario, la partida continúa.

Cartas de Etapa

Deja que el Afligido se bañe en Lamento demasiado tiempo y tendrás que enfrentarte a las consecuencias.



Las cartas de Etapa representan el poder creciente del Afligido durante la Cacería, ya sea por ira o por exceso de Lamento que esté presente en el campo de batalla. Cada vez que el medidor de Tiempo entre en una casilla con «Etapa», roba y resuelve 1 nueva carta de Etapa de la parte superior del mazo. Estas cartas pueden contener cualquier tipo de mejoras para el Afligido, que pueden ir desde un efecto especial alternativo a una nueva condición de derrota para los Cazadores.

Algo habitual que hacen las cartas de Etapa es subir de Nivel al Afligido y a los Veteranos. Esto te indica que cambies la loseta de Nivel actual del Afligido y de todos los Veteranos a una con un número mayor.

Reglas adicionales del Afligido

Todas esas miserables criaturas tienen sus propios ases en la manga.

Cada Afligido tiene algunas mecánicas y componentes únicos, la mayoría presentes en los efectos especiales en su tarjeta de Estadística de Afligido o cartas de Ataque. Para más información en detalle sobre cómo funciona cada mecánica especial de cada Afligido, consulta la última página del Libro de Cacería correspondiente.



Paso V: Medidor de Tiempo

Avanza la peana de «Paso V: Medidor de Tiempo» 1 casilla en el medidor de Tiempo del Afligido (en la dirección de las flechas) y resuelve el efecto de la casilla a la que entra la peana. Hay 3 tipos de casillas en el medidor de Tiempo:

- **Genera:** Genera 2x **Esbirros** (ver «Generar Esbirros» en la página 15).
- **Etapa:** Roba y resuelve 1 nueva carta de Etapa.
- **Especial:** Resuelve la sección titulada «Especial» en la tarjeta de Estadística de Afligido.



FASE DE LAMENTO

Durante la fase de Lamento, los Cazadores absorben la energía del Lamento que han reunido hasta ese momento y, probablemente, sufran las consecuencias de abusar del poder que viene con él.

Paso de Corrupción

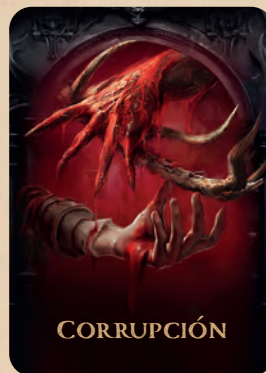
Empezando por el jugador inicial, y en sentido horario, cada Cazador roba y resuelve 1 carta de Corrupción. La parte de arriba de la carta se refiere al Hambre: si un Cazador no tiene Hambre, omite esta parte.

La parte de abajo de la carta comprueba el nivel de Corrupción del Cazador: cuanto más Corrupción, peores los efectos que se activarán. El Cazador resuelve solo 1 efecto que coincida con su Corrupción. Tras resolver la carta, devuélvela a la parte inferior del mazo de Corrupción.

Algunas cartas te indican que barajes el mazo de nuevo. Esto se realiza después de que cada Cazador haya resuelto su carta de Corrupción.

Corrupción

Usar Lamento es tentador: ser más fuerte y rápido, comprender nuevas capacidades y habilidades en cuestión de segundos. Aunque tiene un precio.



El medidor de Corrupción mide cuánto ha abusado el Cazador del Lamento: cuanto más Corrupción, peores serán los efectos. En cada ronda, cada Cazador roba y resuelve 1 carta de Corrupción para comprobar el aguante de su mente y cuerpo a los efectos del Lamento.

Si un Cazador alcanza un nivel de Corrupción de 15, se volteará a su forma Corrompida: el Cazador alcanzará el poder máximo que puede tener.

Perder Corrupción

Algunos efectos del juego permiten que los Cazadores pierdan algo de la Corrupción de Lamento acumulada. Si esto ocurre, retrocede el marcador de Corrupción de tu medidor de Corrupción el número de casillas que indique el efecto (por ejemplo: «Pierde 2 de Corrupción» quiere decir que retrocedas el marcador de Corrupción 2 casillas).

Al perder Corrupción, los Cazadores no pierden ni obtienen ninguna Evolución (ignora los iconos). Además, reducir la Corrupción por debajo de 15 no hace que el Cazador se voltee de nuevo a su cara no Corrompida.

Sin embargo, al volver a entrar en durante la fase de Lamento al gastar Lamento, un Cazador puede volver a evolucionar. Esto puede ocurrir varias veces, siempre que el Cazador pueda perder Corrupción en los momentos oportunos.

Perdición Final

Algunos Cazadores que abusan del Lamento se pierden y se convierten en los monstruos que juraron cazar.

La Perdición Final es un estado en el que el Cazador pierde su ser y se convierte en un Impostor: un Afligido a medias, aunque igual de peligroso.

Las reglas que afectan a la Perdición Final están en una de las cartas de Secreto y no se explicarán aquí con detalle, excepto por las siguientes notas:

- Hay más posibilidades de que se active la Perdición Final una vez que un Cazador tenga la Corrupción alta.
- La Perdición Final puede acortar o alargar la partida una vez se active.
- Un Cazador que caiga en la Perdición Final se convertirá en un Impostor: un Afligido adicional que cazar. Una vez que el Cazador desbloquee su Perdición Final, se marca la casilla en la hoja de Cacería junto al Escenario del Impostor.

Paso de Evolución

Este paso se divide en 2 partes:

- Gastar Lamento.
- Corrupción adicional.

Gastar Lamento

Cada Cazador puede gastar sus fichas de **Lamento** de una en una para evolucionar o descartar Hambre. Este paso se puede hacer simultáneamente. Los Cazadores pueden, cualquier cantidad de veces:

- Gastar 1 para avanzar su medidor de Corrupción en 1.
- Gastar 1 para descartar 1 de Hambre.

Cada vez que el marcador de Corrupción avance a una casilla con un icono , resuelve 1 **Evolución**. Si el marcador de Corrupción alcanza la casilla señalada con el número 15, voltea tu loseta de Cazador a su cara Corrompida y resuelve cualquier efecto inmediato.

Tras esto, las fichas de Lamento que queden en los tableros de Cazador se descartan.

Evolución

Cada vez que un Cazador resuelva una Evolución, sigue estos pasos:

1. Roba las 2 cartas superiores del mazo de Evolución.
2. Tantas veces como quieras, puedes gastar 1 para volver a robar del mazo de Evolución. Devuelve las que tengas a la parte inferior del mazo y roba 2 nuevas cartas.
3. Puedes escoger quedarte con 1 de las cartas de Evolución. Si escoges no quedarte con ninguna, obtén 1 de un color a tu elección. Todas las cartas de Evolución que no se escojan durante una Evolución se devuelven a la parte inferior del mazo de Evolución del Cazador.

Corrupción adicional

Tras gastar y descartar el Lamento acumulado, el Cazador puede decidir sucumbir a la Corrupción. En esa situación, el jugador puede avanzar el marcador de Corrupción hasta el siguiente en el medidor de Corrupción sin resolverlo.

FASE DE MANTENIMIENTO

Paso de mantenimiento

Cada Cazador prepara sus dados para la próxima ronda. Resuelve los siguientes pasos en orden:

1. Pasa la ficha de jugador inicial al siguiente jugador en sentido horario.
2. Devuelve todas las cartas de Entorno usadas en la última ronda a su lugar correspondiente.
3. Devuelve todos los marcadores de Asistencia a sus dueños.
4. Cada Cazador descarta todos los  de sus cartas.
5. Cada Cazador reúne todos sus dados que estén ocupando casillas de acción, así como sus dados descartados, los lanza todos y los coloca en su reserva activa de dados.

Paso de Estado

Los Cazadores pueden gastar iconos mágicos  para descartar fichas de Estado antes de resolver sus efectos negativos.

1. Cada Cazador puede descartar tantos  como fichas de Estado que quiera descartar (el Hambre no es un Estado). Si un Cazador decide usar dados con , coloca estos dados en el descarte junto a su tablero de Cazador.
2. Resuelve todos los efectos de Estado relevantes (ver «Estados» a continuación) y continúa a la fase de los Cazadores.

Estados y Hambre

Fuego que se extiende, ruido que zumba en los oídos, maldiciones horribles. Hay muchas más formas de que un Cazador muera a manos de un nacido del Lamento.

Durante la partida, a un Cazador le pueden afectar diferentes condiciones adversas. Estas se representan en forma de fichas de Estado y fichas de Hambre. Cada vez que un Cazador sufre Quemadura, Aturdimiento, Maldición o Hambre, tiene que colocar la correspondiente ficha en su tablero de Cazador. Estas fichas tienen diferentes efectos negativos sobre el Cazador, indicados a continuación.

Estados: Se pueden descartar con una acción de Purificar básica.



Quemadura: En el paso de Estado, sufre 1  no bloqueable por cada Quemadura que tengas. Tras esto, las Quemaduras no se descartan.



Aturdimiento: Si obtienes una ficha de Aturdimiento, colócala inmediatamente en el texto de una acción a tu elección. Usar una acción Aturdida no tiene efecto. El Aturdimiento no se descarta al usar la acción Aturdida. Algunos efectos te pueden indicar que coloques Aturdimiento en una acción concreta; en tal caso, coloca la ficha de Aturdimiento en la acción indicada si es posible.



Maldición: Si obtienes cualquier cantidad de Maldiciones, roba 1 carta de Secreto 1 al azar (cada Cazador solo puede tener 1 efecto de Maldición de una carta al mismo tiempo). La carta de Secreto indicará el efecto de la Maldición y seguramente lleve la cuenta de cuántas fichas de Maldición tienes. Al descartar la última ficha de Maldición, devuelve la carta de Secreto al mazo de Secretos.



El Hambre NO es un Estado y, por lo tanto, no se puede descartar con una acción de Purificar.

El Hambre por sí sola no hace nada. La parte superior de la carta de Corrupción especificará el efecto del Hambre. Si no tienes Hambre, ignora la parte superior de la carta de Corrupción por completo.

Los Enemigos no obtienen fichas de Estado o fichas de Hambre excepto si un efecto indica claramente lo contrario y explica cómo afecta este Estado a ese Enemigo.

Las fichas de Estado en el Mapa las obtiene el Cazador que termine su Movimiento (o acción en general) en un espacio con una ficha de Estado.

Los componentes son limitados. Si un Cazador tiene que obtener una ficha de Estado o de Hambre pero no quedan en la reserva, sufre 1  por cada ficha que no pueda obtener.



OTRAS REGLAS

Mapa

Espacios

Un espacio es un área de 1 único hexágono en el Mapa. Cada espacio puede tener hasta 4 miniaturas. Esto incluye Cazadores, Enemigos y miniaturas de Entorno como los Portales.

Si una miniatura termina su Movimiento en un espacio completamente ocupado (ya sea por Moverse o Teletransportarse), empuja una de las miniaturas en ese espacio a un espacio adyacente.

Los Cazadores pueden escoger qué miniatura empujar, mientras que los Enemigos tienen que empujar a las miniaturas en un orden concreto si están presentes en el espacio:

1. Compañeros.
2. Esbirros.
3. Veteranos.
4. Cazadores.

Los Afligidos o las miniaturas de Entorno no se pueden empujar al entrar otra miniatura en el mismo espacio. La miniatura de Afligido cuenta como 2 miniaturas, así que, al entrar a un espacio completamente ocupado, empuja 2 miniaturas fuera del espacio para hacer espacio al tamaño y para respetar su límite.

Alcance, línea de visión (LDV)

Muchos efectos durante la partida comprueban el Alcance. Se mide en espacios y lo indica el icono , que señala el Alcance mínimo y máximo de un efecto. Por ejemplo:  indica que el efecto se puede resolver en el mismo espacio o en uno adyacente.  permite que el efecto tenga como objetivo a un único espacio a 2 espacios de distancia, y así sucesivamente.

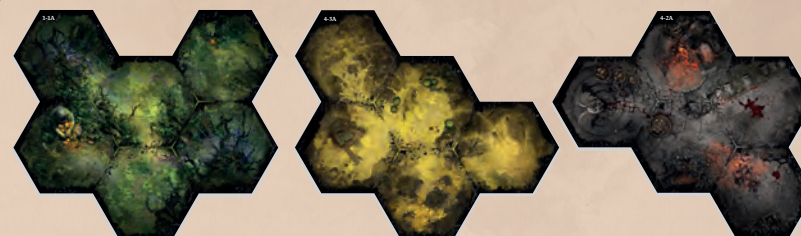
La línea de visión (LDV) es una línea recta de espacios despejados. Estar en línea de visión quiere decir estar en uno de los espacios que habría en una línea recta desde otro espacio. Tan solo los Obstáculos y la Niebla bloquean la LDV (ver «Terreno y espacios especiales» a continuación). Algunos efectos requieren tanto Alcance como LDV. Los bordes del Mapa se consideran Obstáculos.



Nota: Una miniatura siempre está en su propia línea de visión. Las miniaturas en el mismo espacio están en la línea de visión de las demás.

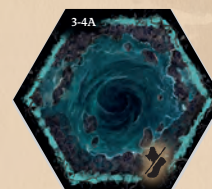
Terreno y espacios especiales

Al construir el Mapa para el Escenario, algunas losetas comparten el mismo color: todas las casillas del mismo color se denominan Terreno: Bosque, Pantano o Cementerio. Estas tienen efectos o acciones adicionales durante cada Escenario. El Mapa normalmente se forma al combinar 2 tipos diferentes de Terreno.



Ejemplos de Terrenos: Bosque, Pantano y Cementerio.

También hay otros espacios especiales que tener en cuenta:



Aguas profundas: Las miniaturas no pueden entrar en un espacio de Aguas profundas, señalado con el icono . Este espacio cuenta para el Alcance y LDV.



Niebla: Obstaculiza la visibilidad. No se puede medir la LDV fuera de los límites de este espacio ni a través de él, señalado con el icono . Sin embargo, 2 miniaturas en el mismo espacio de Niebla están en la LDV de cada una.



Obstáculo: Ninguna miniatura puede entrar en este espacio, ya sea Cazador o Enemigo. Este espacio no cuenta para el Alcance y LDV. Las restricciones están indicadas por los iconos  y .



Grieta de Lamento: Si hay una ficha de Grieta en un espacio, ese espacio se considera una Grieta de Lamento de un número concreto. No reemplaza al Terreno sobre el que se encuentra y no tiene efecto por sí sola, pero muchos efectos, como Generar Esbirros, añadir Lamento en el Mapa, entre otros, pueden tener como referencia estos espacios.

Tesoros, Lamento y fichas de Estado sobre el Mapa

Al inicio de la partida y por algunos efectos que ocurren a lo largo de esta, muchas fichas distintas pueden colocarse en el Mapa. Las reglas generales de estas fichas es que los Enemigos no interactúan con ellas (excepto si se indica lo contrario), los Cazadores pueden recoger las de efectos positivos (como los Tesoros, Lamento, etc.) y tienen que recoger las de efectos negativos (Estados, Hambre, etc.) si terminan su acción en un espacio con una de estas fichas. Muchas de estas fichas se obtienen al recogerlas.

Fichas de Tesoro: Una ficha con efecto positivo que contiene recompensas aleatorias, de entre las que 1 de ellas es siempre Sanar. Si un Cazador decide recoger una ficha de Tesoro, la revela, lee las opciones disponibles y escoge 1 para resolverla. Tras esto, la ficha se retira de la partida. Si se añade una ficha de Tesoro al Mapa, se debe robar al azar de la reserva disponible, es decir, de entre las que no se han retirado de la partida todavía.

Entorno

¿Un carruaje abandonado? ¿Una ciudad en ruinas? ¿Una iglesia amurallada? La Cacería puede llevarte a muchos lugares interesantes.

A menudo habrá algunas cosas interesantes que descubrir o con las que interactuar mientras estés en el campo de batalla. Diferentes puntos de interés se esconden bajo el Entorno. Podemos dividir el entorno en 3 grupos distintos:

Entorno de Terreno



Una carta de **Entorno de Terreno** se coloca junto al Mapa. Esta indica efectos adicionales de acciones que se pueden usar en el Terreno al completo (todos los espacios del mismo color), incluso aunque el Terreno esté dividido en trozos pequeños por otros Terrenos o espacios especiales. Estas cartas normalmente contienen una acción de «1 vez por fase de los Cazadores» disponible para los Cazadores, siempre y cuando estén en un espacio del Terreno que coincida con el color de la carta. Una vez se use, la acción de «1 vez por fase de los Cazadores» no estará disponible hasta la fase de mantenimiento. Durante la preparación, se roba 1 carta al azar por cada Terreno y se coloca junto al mapa.

Entorno de Monumento

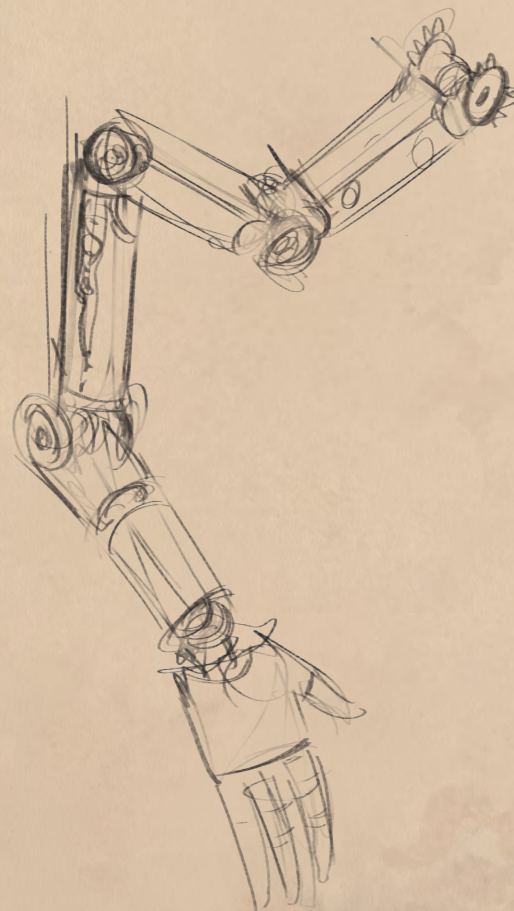


Una carta de **Entorno de Monumento** es un lugar de interés en forma de miniatura o ficha que permanece en el Mapa, acompañado por una carta que describe las acciones o efectos presentes en el espacio con la miniatura. Durante la preparación, se roban normalmente entre 2 o 3 cartas de este tipo y sus miniaturas o fichas correspondientes se colocan en el Mapa en los espacios señalados. Al igual que los Terrenos, a veces puede haber una acción «1 vez por fase de los Cazadores» en estas cartas, si bien en estos casos las acciones no suelen tener coste. A cambio, estas pueden tener un coste alternativo en Lamento o Salud, o pueden tener el riesgo de tener que lanzar dados.

Entorno de Área



Una loseta especial de 3 espacios que se añade al Mapa. Contiene acciones y posibles elementos de la historia. Las acciones en sí mismas no suelen tener coste, aunque seguramente te guíen hasta el mazo de Secretos y sus sorpresas. Durante la preparación, normalmente se añade 1 loseta de este tipo al Mapa al robar 1 carta de **Entorno de Área** al azar del mazo y colocando la loseta correspondiente en el lugar señalado del Mapa de juego.



Herida Crítica y muerte del Cazador

Prepárate para ser abatido. En. Cualquier. Momento.

Si la  de tu Cazador se reduce a 0, resuelve los siguientes pasos en orden:

1. Sana 1  y descarta todas las fichas de Estado y Hambre.
2. Roba y lee 1 carta de Secreto 2.

Mientras tengas una carta de Secreto 2 (Herida Crítica) junto a tu tablero de Cazador, todos los Enemigos y efectos negativos del juego te ignoran. Esto incluye los efectos que inflijan , Estados, Hambre, fijar como objetivo a un Enemigo, Ataques de Enemigos, efectos del mazo de Corrupción, etc.

La carta de Herida Crítica contiene una misión que tienes que cumplir. Si esta misión no se completa antes del inicio del siguiente paso I: Eventos, el Cazador muere y se pierde el Escenario. Si se completa la misión, el Cazador sana y se retira la carta de Herida Crítica de la partida. Esto quiere decir que no se puede robar de nuevo durante la partida en curso.

Si un Cazador llega a 0  y no quedan más cartas de Secreto 2 para robar, el Cazador muere y el Escenario se pierde instantáneamente. Esto cambia durante el Acto Final (ver «Acto Final» en la página 20).

Secretos

¿Quién sabrá cuántas reliquias olvidadas y trampas mortales habrá perdidas bajo las ruinas de Isla Cuervo?

Algunos efectos aleatorios, aventuras u otro tipo de cosas ocultas se reúnen en el mazo de Secretos. Cada vez que un efecto te indique que robes y resuelvas una carta de Secreto, localiza el número apropiado en el reverso de la carta y resuelve dicha carta.

Algunas cartas destacadas y que se encuentran habitualmente en el mazo de Secretos son las cartas de **Efecto de Maldición** (Secreto 1, de 5 tipos diferentes) y las cartas de **Herida Crítica** (Secreto 2, de 3 tipos diferentes). Siempre están en la parte superior del mazo para mayor comodidad, ya que puede que los jugadores roben varias veces durante una misma Cacería.

Ten en cuenta que hay varias cartas de Secreto con el mismo número (en estos casos, determina 1 al azar para resolver) y, como se ha mencionado, hay 5 tipos de cartas de Secreto 1 que contienen efectos de Maldición. Cada vez que se te indique que robes cartas de Secreto 1, ¡puede que encuentres una Maldición distinta!

Recomendamos que no mires el mazo de Secretos, ya que podría arruinar la diversión de descubrir lo que se esconde dentro.

Ten en cuenta que los números en el mazo de Secretos no son siempre consecutivos.

Compañeros

Mira siempre a tu alrededor. Puede que encuentres ayuda en los lugares más extraños y de las criaturas más raras.

Algunos efectos del juego te permiten obtener Compañeros. Hay cartas especiales acompañadas de una miniatura adicional que te ayudan durante la Cacería. Los Compañeros otorgan acciones adicionales y efectos a los Cazadores. Si obtienes un Compañero, resuelve estos pasos:

- Roba 1 carta de Compañero al azar.
- Coloca la carta junto a tu tablero de Cazador.
- Localiza la miniatura del Compañero y colócala en tu espacio.

Los Compañeros no son objetivo de los Enemigos y son las primeras miniaturas que se empujan fuera de un espacio si se alcanza el límite de miniaturas.

Final de un Escenario

Tras el final de un Escenario, lee el Epílogo correspondiente en el Libro de Cacería. Además, si ganas el Escenario, márcalo en la hoja de Cacería para llevar la cuenta del progreso de la partida.

Si el Escenario 5 de cada Afligido se ha marcado como ganado, lee el Epílogo del juego completo, que puedes encontrar en la página 34.



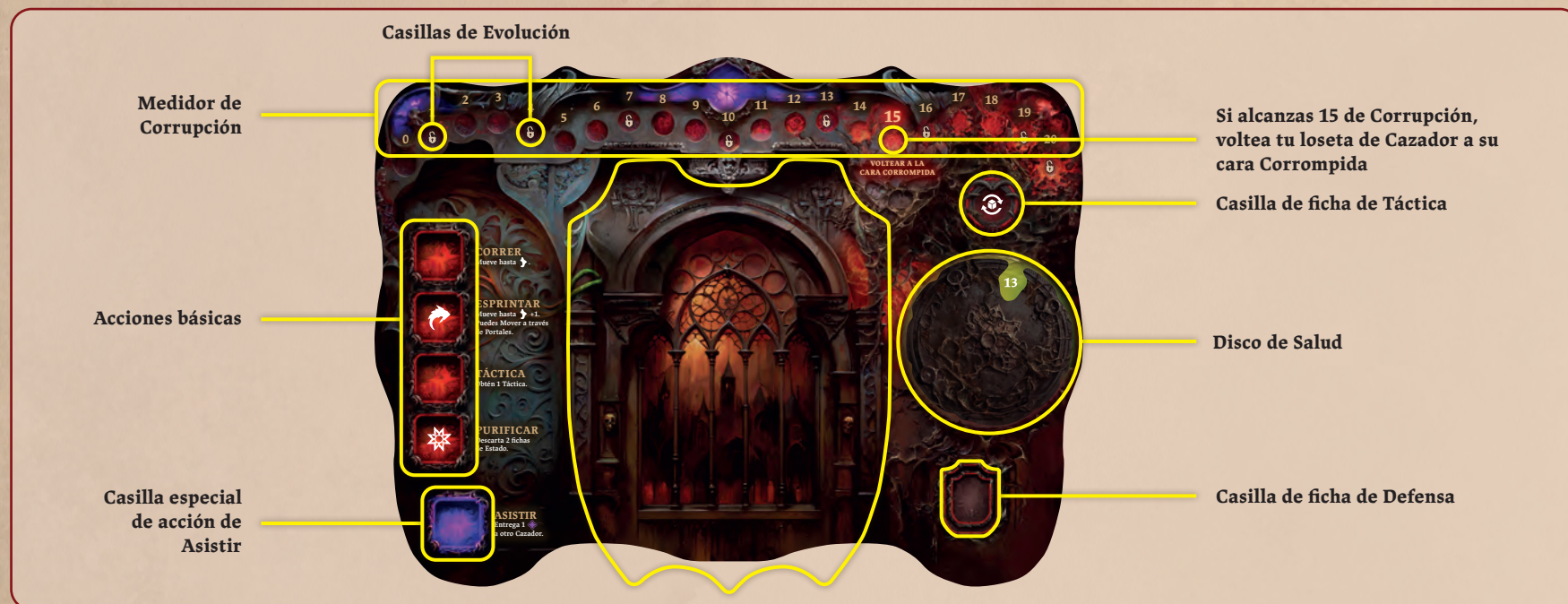
CAZADORES

Anatomía del tablero de Cazador

Durante la Cacería tienes que conocerte a ti mismo primero.

El tablero de Cazador es el lugar principal donde vas a controlar la condición de tu Cazador. La información que puedes encontrar en el tablero de Cazador incluye:

- Corrupción actual.
- actual.
- Casilla de Defensa.
- Casilla de Táctica.
- Acciones básicas.



Loseta de Cazador y mecánicas especiales

Así que, cuéntame, desconocido. ¿Quién eres?

A cada Cazador lo representa una loseta de Cazador, en la que puedes encontrar información específica del Cazador como:

- máxima.
- Valor de Movimiento .
- Habilidades y/o acciones especiales.

Una loseta de Cazador tiene 2 caras: no Corrompida y Corrompida.

Para más información en detalle sobre las reglas específicas de cada Cazador, estilo de juego y complejidad, consulta las páginas a continuación.

Cartas de Objeto y Evolución

Cada Cazador tiene acceso a su propio mazo de Objetos (que contiene cartas de Arma y Armadura) y su mazo de Evolución.

Las cartas de Objeto se escogen al principio de la partida, durante la preparación. Otorgan acciones adicionales y determinan los dados iniciales.

El mazo de Evolución se usa durante la partida si un Cazador resuelve una Evolución al gastar Lamento. Este mazo contiene muchas acciones muy poderosas y efectos clave para completar la Cacería.



REGLAS ESPECÍFICAS DE LOS CAZADORES

DUALIDAD

«Apenas hay Cazadores más impredecibles que Dualidad. Dicen que tiene dos voces enfrentadas en su cabeza: una salvaje y destructiva, y su opuesta, que planea cada matanza con una precisión gélida. Es imposible saber cuál de las dos se impondrá».

Complejidad: Media

Estilo de juego

Dualidad tiene un papel ágil, de repartidora de Daño a corto Alcance, tanque o sanadora según su Equipo inicial. Si juegas con Dualidad, piensa bien cómo usas tus recursos: principalmente, las fichas exclusivas de Dualidad  y , así como las fichas de Defensa.

Que te falte una sola ficha puede interrumpir tu turno drásticamente, por lo que intenta obtener esas fichas cada vez que la partida te lo permita, principalmente gracias a la habilidad especial de Dualidad: Equilibrio (al usar una acción de 1 solo  obtén 1  y por usar una acción de 1 solo  obtén 1 ).

Mecánica especial: Luz y Oscuridad

Dualidad usa 2 tipos de fichas para mejorar sus acciones: las fichas  se obtienen al usar dados de Ataque  y las fichas  se obtienen al usar dados de Defensa . Hay un límite de 3 de cada ficha. Si Dualidad fuese a obtener una cuarta ficha de cualquiera de los tipos, no la obtiene.

Dualidad es la única Cazadora que tiene un acceso fácil a la acción Restaurar dados, la cual cuesta 1  y 1 .

Obtener fichas  y  con la habilidad Equilibrio de la loseta de Cazador de Dualidad se resuelve al inicio de resolver una acción.

Ejemplo de acciones que usan  o .



Preparación adicional

Coloca 3 fichas  y 3 fichas  junto a tu tablero de Cazador. No tendrás ninguna disponible al inicio y las puedes obtener más adelante del Escenario.

Dualidad como Lugarteniente (modo solitario)

No hay reglas ni cambios adicionales.

PISTOLERO

«El mismísimo descendiente del Viejo Flint, el Pistolero vive, respira y sueña con la Cacería. Siempre dispuesto a afrontar nuevos desafíos, el Pistolero asesina monstruos del Lamento inimaginables hasta que es incapaz de seguir haciéndolo. A pesar de todo, siempre habrá un Pistolero más joven, obligado por destino a eliminar a su predecesor. Y así continúa la historia...».

Complejidad: Baja

Estilo de juego

El Pistolero ocupa el nicho de atacante de objetivos individuales a larga distancia o en controlar a grupos de enemigos a corta y media distancia. Puede infligir mucho Daño, pero a menudo necesita tiempo para prepararse. Muchos efectos y Ataques del Pistolero requieren LDV para impactar en el objetivo, por lo que el posicionamiento es fundamental para este Cazador.

Mecánica especial: Balas y Alcance de Arma

El Pistolero tiene acceso a un tipo especial de recurso: las fichas de Bala. Estas se guardan en las casillas de Bala correspondientes. Cada casilla de Bala puede guardar solo 1 ficha de Bala y define el efecto adicional que puede tener un Ataque. Si el Pistolero usa una acción de su Arma o carta de Evolución que inflija , puede decidir si mejorar este Ataque con TODOS los efectos de Bala que tenga disponible (no puede escoger usar solo algunos de ellos). Las fichas de Bala se descartan tras su uso.

Este es el único Cazador en el que la selección de Armas iniciales es relevante para los Ataques que posteriormente encuentres en las cartas de Evolución. Cada Arma inicial tiene «Alcance de Arma» escrito en la parte inferior de la carta. Las cartas de Evolución pueden usar este «Alcance de Arma» en lugar de un valor establecido.

Ejemplo de fabricar Bala y casilla de Bala:



Preparación adicional

Coloca todas las fichas de Bala junto a tu tablero de Cazador. No tendrás ninguna disponible al inicio del Escenario.

Pistolero como Lugarteniente (modo solitario)

Las fichas de Bala no se colocan en las casillas de Bala, sino que se colocan en la tarjeta de Lugarteniente en su lugar. Se pueden seguir usando al resolver una acción que inflija  para infligir todavía más. Las cartas de Evolución añaden efectos pasivos a las acciones al usar Balas.

GUARDIÁN

«Armado con una espada de increíble poder, el Guardián siempre está en la vanguardia de cualquier batalla. Quienes han luchado a su lado y han vivido para contarlo dicen que su unión con la espada es verdaderamente única e incomprensible».

Complejidad: Baja-media

Estilo de juego

El Guardián se puede jugar como un repartidor de Daño en la vanguardia o un tanque. Es uno de los pocos Cazadores con acceso a Ataques con múltiples objetivos, acciones de Sanar personales o revertir los efectos del Hambre o la Corrupción.

El Guardián tiene un valor de Movimiento inferior a la media, por lo que, tras unas cuantas Evoluciones o tener  disponible para Esprintar, puede parecer lento.

Mecánica especial: Ansia

Durante la partida, el Guardián despertará a su espada demoníaca. Esto se representa con las fichas de Ansia . Cuanta más Ansia tenga el Guardián, más fuerte será su acción en la loseta de Cazador. También puede gastar Ansia de la espada para realizar acciones sin usar dados, lo que le permite aumentar drásticamente la cantidad de Ataques o Movimientos realizados en una única ronda.

Obtener  le permite recibir 1 ficha de Ansia. Gastar  quiere decir descartar 1 ficha de Ansia para resolver un efecto. Algunas de las acciones del Guardián pueden gastar  como coste adicional o alternativo.

Ejemplo de acción con coste .
El jugador puede usar 2  o cualquier  con el coste adicional de gastar 1 .



Preparación adicional

Coloca 5 fichas de Ansia junto a tu tablero de Cazador para formar la Espada.

Guardián como Lugarteniente (modo solitario)

No hay reglas ni cambios adicionales.

TECNOMÁNTICA

«No hay duda de que la Tecnomántica fue alguna vez una mujer de carne y hueso, pero su fascinación por la ciencia y el ansia imparable de traspasar los límites del cuerpo la han llevado a convertirse en una medio máquina y en una de las guerreras más eficaces jamás vista».

Complejidad: Media-alta

Estilo de juego

La Tecnomántica cubre el papel de atacante a medio alcance o apoyo. Sus habilidades le pueden permitir descartar o intercambiar fichas de Estado, Mover Enemigos o Aliados por el Mapa o interactuar con Portales. Puede ser algo frágil o desgastarse con exceso de fichas de Quemadura o Aturdimiento, lo que entorpece notablemente sus habilidades.

Mecánica especial: Dado de Tecnología

La Tecnomántica tiene acceso a los dados únicos de Tecnología, de color naranja. Empieza la partida con 1 de estos dados y, según avance la partida, puede desbloquear el segundo. Estos dados no se pueden obtener de ninguna otra forma: un efecto del juego tiene que indicar específicamente que obtienes .

Estos dados otorgan a la Tecnomántica acceso a acciones específicas en sus cartas de Objeto y de Evolución. Algunas acciones destacadas de este tipo son mejoras de poder de Arma y Armadura, que activan TODOS los efectos en las cartas de Evolución con un Engranaje que coincidan en color. La Tecnomántica tiene varias cartas de Evolución del mismo color adjuntas a su Arma o Armadura. Las cartas de Evolución con el color de Engranaje naranja o azul se considera que tienen acciones de Arma o Armadura de dicho color.

Resumen del dado de Tecnología



						
Dado de Tecnología	Engranaje	Engranaje	Engranaje	Engranaje	Doble Magia	Doble Agilidad

Ejemplos de dado de Tecnología y mejoras de Arma:



Preparación adicional

Sin preparación adicional.

Tecnomántica como Lugarteniente (modo solitario)

Al inicio de la partida, obtén 1  (incluido en la tarjeta de Lugarteniente). Las casillas con  solo se pueden activar al usar . El  se puede usar para activar casillas de acción sin iconos.

EL MANIQUÍ

«El cuerpo grotesco y aparentemente torpe del Maniquí puede engañar a primera vista, pero quienes han luchado contra los monstruos del Lamento saben la verdad. Cuatro almas atrapadas en un mismo cuerpo: un mago, un oficial, un arcabucero y un mensajero. Juntos han perfeccionado el arte del combate y han convertido al Maniquí en un enemigo letal».

Complejidad: Alta

Estilo de juego

El Maniquí puede desempeñar una gran variedad de papeles, desde apoyo, Daño a larga distancia, tanque, o incluso como distracción para el enemigo. Gracias a las fichas de Personalidad, su funcionamiento varía considerablemente de una ronda a otra. Aunque su potencial es limitado al inicio de la partida, permite a los demás Cazadores acceder a acciones combinadas que, en momentos clave, pueden ayudar a reposicionarse o a conseguir un punto de **X** adicional.

Mecánica especial: Personalidades, Brazos y Cuerdas



En cada ronda el Maniquí escogerá 1 Personalidad para que guíe su cuerpo. Esto se hace en la forma de una ficha de Personalidad. En cada paso de mantenimiento escoge 1 ficha de Personalidad. Esta Personalidad la podrás usar durante la fase de Cazador. No puedes escoger 2 veces seguidas la misma Personalidad. Las fichas de Personalidad tienen como desventaja que bloquean 1 de las acciones básicas. La Personalidad del Soldado es especial porque te permite escoger cuál bloquear de entre las acciones de Correr o Esprintar. Las fichas de Personalidad se pueden escoger incluso si la acción que bloquea tiene Aturdimiento. La ficha da acceso a acciones especiales, lo que te permite resolver todos los efectos adicionales de la Personalidad en cuestión. Los efectos adicionales están en las cartas de Brazo y Evolución en el marco del color de la Personalidad. Puedes resolver estos efectos en el orden que desees.

El Maniquí tiene acceso a cartas de Objeto de doble cara especiales denominadas «Brazos» (con Cuerdas en el reverso de las cartas). Durante la preparación, escogerás 4 Brazos con los que empezar y reparte 2 de los Brazos restantes como Cuerdas a los demás Cazadores. Los Brazos se pueden usar con la habilidad Cuerpo sin sangre para reducir el **X** que vas a recibir, mientras que las Cuerdas permiten al Maniquí o a otros Cazadores resolver acciones adicionales con el Maniquí.

Preparación adicional

El Maniquí no tiene cartas de Objeto estándar como el resto de Cazadores. En su lugar, escoge 1 de los 2 Brazos por cada Personalidad (marcados en color) y obtén los dados correspondientes. Voltea los Brazos que no escojas a su cara Cuerda, de las que escoges 2 para entregar a los demás jugadores. Devuelve las 2 cartas de Cuerda restantes a la caja.

Coloca todas las fichas de Personalidad junto a tu tablero de Cazador. Escoge 1 de ellas para la primera ronda de la partida y bloquea la acción apropiada.

Maniquí como Lugarteniente (modo solitario)

Como Lugarteniente, el Maniquí entrega 2 cartas de Cuerda al azar al Cazador principal al inicio de la Cacería.

ARLEQUÍN FUNESTA

«¿Crees que el destino es una broma? Pronto descubrirás lo grave que es ese error cuando conozcas a la Arlequín Funesta, la única Cazadora en sintonía con el destino y la fortuna. Con su danza circense, atrae a la muerte de una forma sutil y su risa maniática es lo último que oyen sus enemigos».

Complejidad: Media-alta

Estilo de juego

La Arlequín Funesta es un personaje que puede infligir Daño rápidamente o brindar apoyo. Gracias a su mecánica especial, sus acciones suelen implicar un alto riesgo pero una gran recompensa, lo que le permite realizar jugadas espectaculares con el riesgo de que la acción resulte infructuosa. Este poder tiene un precio: su fragilidad. Un solo error en los cálculos puede provocar una lesión grave o incluso la muerte.

Mecánica especial: Cartas de Destino y Trucar

El mazo de Destino contiene las cartas de Destino que se usan en los efectos de Trucar. En cada paso de mantenimiento, el jugador roba cartas de Destino y las coloca en su mano. No hay límite en la cantidad de cartas que puede tener en la mano. Las cartas en la mano se pueden usar más adelante al Trucar. El mazo de Destino tiene 14 cartas con 5 figuras (Caballero, Princesa, Príncipe, Reina y Rey) repartidos entre 3 palos (Violeta, Amarillo y Rojo). La carta de El Colgado se considera un cuarto palo. La carta de Arlequín, siempre que sea siguiendo el orden, se puede usar como cualquier figura que convenga.

Si una acción tiene un marco de Trucar, puedes decidir realizarla (después de colocar el dado pero antes de resolver la acción). Para hacerlo, coloca las 3 cartas superiores del mazo de Destino en orden en tu área de jugador. Luego, puedes reemplazar cualquier cantidad de estas cartas de Destino con cartas de Destino de tu mano. Las cartas que reemplaces se descartan. Cumplir con el rango requerido se considera un éxito y no cumplirlo un fracaso. En un Truco fallido, la acción no tiene efecto.

Todas las cartas que se usen durante un Truco se descartan y se colocan junto a los dados descartados. Las cartas descartadas se vuelven a barajar en el mazo de Destino tras Pasar o si el mazo está vacío y hay que robar nuevas cartas.

Lista de rangos posibles:

Pareja: 2 figuras del mismo tipo.

Ejército: 3 Caballeros.

Herederos: 1 Príncipe y 1 Princesa.

Soberanos: 1 Rey y 1 Reina.

Color: Todas las cartas del mismo palo.

El mazo de Destino (14 cartas):

- 1 El Colgado (Negro)
- 1 Arlequín ♠ (Blanco)
- 1 Rey ♠ (Violeta)
- 1 Reina ♠ (Amarillo)
- 2 Princesas ♠ (1 Amarillo, 1 Rojo)
- 2 Príncipes ♠ (1 Rojo, 1 Violeta)
- 6 Caballeros ♠ (2 Rojos, 2 Violetas, 2 Amarillos)

Preparación adicional

Baraja el mazo de Destino y colócalo bocabajo junto a tu tablero de Cazador. Roba 1 carta de Destino.

Arlequín Funesta como Lugarteniente (modo solitario)

No hay reglas ni cambios adicionales.



MODOS DE JUEGO

Todos los modos y modificadores de dificultad son compatibles entre sí. Puedes incluir tantos como quieras en una partida. Incluso todos a la vez.

MODO SOLITARIO

No puedes unirte al Aquelarre tú solo. El Lugarteniente puede que no sea tan habilidoso como un Cazador entrenado pero, al menos, es obediente.

Al jugar en solitario, tu Cazador recibe apoyo en la forma de su Lugarteniente, que es uno de los Cazadores que no has escogido para jugar. Este se considera un Cazador a todos los efectos del juego. Al jugar con un Lugarteniente, la partida es muy similar a una con más jugadores, con las siguientes excepciones:

Preparación de Lugarteniente

1. Toma un tablero de Cazador y coloca la loseta de acción de Lugarteniente de forma que cubra la sección de acciones básicas.
2. Escoge 1 Cazador. Obtén la tarjeta de Lugarteniente de ese Cazador y colócala con su cara no Corrompida bocarriba en el espacio correspondiente de su tablero de Cazador Lugarteniente.
3. Coloca 3 marcadores universales junto a su tablero de Cazador Lugarteniente.
4. Baraja el mazo de Evolución del Cazador Lugarteniente y colócalo bocabajo junto a su tablero de Cazador Lugarteniente.
5. Coloca la miniatura del Cazador Lugarteniente en el Mapa tal y como indique la preparación del Escenario.

El Lugarteniente resuelve sus turnos como un jugador normal, pero usa los marcadores universales en lugar de dados para activar las acciones. Para poder hacerlo, las casillas de acción de Lugarteniente no tienen iconos. A continuación tienes un resumen de las cosas más importantes a tener en cuenta al jugar con un Lugarteniente:

- El número de acciones de Lugarteniente está limitado al número de marcadores universales que tenga. En la mayoría de casos, 1 marcador universal activa 1 acción del Lugarteniente.
- No puedes colocar un marcador universal en una casilla que ya esté ocupada. Para las acciones de despejar dados  y para los efectos de recuperar dados  del Lugarteniente, descarta 1 marcador universal que esté en uso en una acción o devuelve el marcador universal del descarte a la reserva activa, respectivamente.
- El Lugarteniente y el Cazador se pueden ayudar mutuamente. El Lugarteniente puede usar un marcador de Asistencia en cualquiera de sus acciones. El Cazador puede usar el marcador de Asistencia del Lugarteniente en cualquier casilla de acción que no tenga icono.
- Los marcadores universales del Lugarteniente se consideran un dado sin icono. No se pueden usar en efectos que requieran un icono específico (por ejemplo, «Descarta  para Sanar 1»).
- El Lugarteniente no puede obtener dados de recompensas y Tesoros. En su lugar obtiene .
- En el paso de mantenimiento, recupera todos los marcadores universales de las casillas de acción del Lugarteniente y colócalas en el tablero del Cazador Lugarteniente.
- Paso de Evolución:
 - El Lugarteniente puede gastar Lamento de forma similar a los demás Cazadores: descartando Hambre o avanzando el medidor de Corrupción.
 - La Evolución del Lugarteniente es una decisión entre obtener 1 marcador universal adicional o robar la carta superior del mazo de Evolución del Lugarteniente y colocarla junto a su tablero de Cazador. El Lugarteniente no puede usar Lamento para volver a robar cartas de Evolución.

Recuerda: El Lugarteniente se considera un Cazador para los efectos del juego, incluido el total de  y las Heridas Críticas. Si el Lugarteniente muere, pierdes el Escenario.

CACERÍA RÁPIDA

Este modo te permite jugar un único Escenario mucho más rápido que usando las reglas habituales. Para incorporar este modo, sigue los pasos de preparación adicionales a continuación, seguidos de los pasos de modificación del Afligido:

- Retira  cartas de Ataque al azar del mazo de Ataque.
- Resuelve 2 cartas de Etapa (incluidas las Mejoras del Afligido y los Veteranos).
- Coloca el marcador de Tiempo en la última casilla con Etapa. No la resuelvas.
- Descarta todo  del Mapa.
- Descarta las 3 cartas superiores del mazo de Eventos. No los resuelvas.
- Cada Cazador establece su Corrupción en 7.
- Cada Cazador resuelve Evolución 3 veces.
- Resuelve cualquier preparación adicional específica del Afligido.

Afligido	Cambios en la preparación
General Espectral	Revela 2 cartas de Estandarte.
Reina Enjambre	Coloca 2 losetas de Enjambre en el Mapa a  de cualquier Cazador.
Convergencia	Cada Cazador obtiene 3 Quemaduras.
Torturador	Cada Cazador recibe tanto  como el número del Escenario.
Dragón Cadavérico	Cada Cazador obtiene 2 Maldiciones.
Devorador	Cada Cazador obtiene 2 de Hambre.
Impostor	Resuelve el especial 2 veces. El Afligido obtiene  en cada casilla de Defensa.

PERSONALIZACIÓN DE LA DIFICULTAD

Puedes incluir tantos cambios del modo fácil o del modo difícil como prefieras. Ten en cuenta que algunas opciones del modo fácil y del modo difícil se contradicen entre sí.

Cambios en el modo fácil

Resuelve cualquier número de los efectos a continuación al inicio del Escenario:

- Cada Cazador resuelve 1 Evolución.
- Cada Cazador obtiene .
- Reduce el Nivel del Afligido y/o Veteranos en 1 (hasta un mínimo de 1).
- Cambia el Veterano a una variante no Identificada.
- Cambia el Esbirro al tipo Condenado.
- Añade hasta 2 cartas de Evento al azar al mazo de Eventos.
- Realiza una preparación de  adicional en el Mapa.

Cambios en el modo difícil

Resuelve cualquier número de los efectos a continuación al inicio del Escenario:

- Aumenta el Nivel del Afligido y/o Veteranos en 1.
- Cambia el Veterano a una variante Identificada.
- Cambia el Esbirro al tipo Redivivo.
- Descarta la carta superior del mazo de Eventos.

IMPOSTORES

Los Impostores son Afligidos adicionales a los que dar caza. Los Escenarios de Impostores se pueden desbloquear al alcanzar la Perdición Final con el Cazador correspondiente.

Si decides jugar contra un Impostor, sigue las instrucciones a continuación:

1. Escoge un Escenario al azar para cualquier Afligido (puedes hacerlo robando al azar una tarjeta de Estadística de Afligido) y sigue la preparación del Escenario en el Libro de Cacería para ese Afligido.
2. En lugar de los componentes para ese Afligido, usa los componentes del Impostor. La miniatura del Impostor es la miniatura del Cazador con la base del Afligido para indicar el tamaño del Enemigo.
3. Al construir el mazo de Ataque del Afligido, usa un número de cartas del Impostor según el número de jugadores:
 - En solitario y 2 : 7 cartas al azar.
 - 3 : 8 cartas al azar.
 - 4 : 9 cartas al azar.
 - 5 : todas las cartas de Ataque.

Durante la Cacería de un Impostor, los jugadores no pueden jugar con su versión de Cazador. En los párrafos a continuación puedes encontrar los cambios en las reglas para cada Impostor.

DUALIDAD IMPOSTORA

«Dualidad se ha convertido en una criatura extraña, compuesta de ojos y alas, que cree firmemente que el Lamento es la cura para todo. Solía tener voces discordantes en la cabeza, pero ahora todas guardan silencio y solo reaparecen para indicarle un nuevo camino. Dualidad sigue ese camino, feliz por el silencio que por fin reina en su interior. Y todavía más feliz con cada oportunidad que se le presenta de destruir a otro Cazador. Porque así podrá descansar y disfrutar de la paz y la tranquilidad que tanto anhela».

Mecánica especial: Luz y Oscuridad

De la misma forma que la versión Cazadora, Dualidad usa las fichas y para mejorar sus Ataques.

Conceptos clave

Obtén /: Coloca una ficha / en la tarjeta de Estadística de Afligido.

X /: En una carta de Ataque, el Afligido resuelve 1 efecto adicional si tiene suficientes fichas disponibles. Tras esto, las fichas que use se descartan.

PISTOLERO IMPOSTOR

«Privado de su integridad moral por culpa del Lamento, el Pistolero Corrupto adquiere una forma aterradora. Le han crecido brazos de más para llevar más armas y ojos en la parte posterior de la cabeza, para así observar todo a su alrededor. Además, impregna sus balas con el Lamento y se entrega por completo a la emoción de la Cacería».

Mecánica especial: Balas

De la misma forma que su versión Cazador, la mecánica especial del Pistolero gira en torno a las Balas. En su tarjeta de Estadística de Afligido, hay un medidor para colocar Balas cada vez que se resuelve un efecto de Forjar . Coloca las fichas de Bala de derecha a izquierda (siguiendo las flechas impresas).

Las fichas de Bala se usan en efecto especial para infligir más o aumentar su Alcance. Como la versión Cazador, el Pistolero usa todas las fichas de Bala o ninguna y, si las usa, las fichas se descartan de las casillas.

Conceptos clave

Forjar una Bala: Coloca 1 Bala en la casilla vacía más a la derecha del medidor de Bala.

GUARDIÁN IMPOSTOR

«El Guardián se ha convertido en una criatura monstruosa que apenas se asemeja a su antigua forma, aunque no ha perdido del todo la razón. Ha aceptado con resignación que su espada ha tomado el control de sus necesidades, y su cuerpo y, en parte, su mente, obedecerán humildemente sus órdenes. Sombrío y en silencio, recorre lo que queda del mundo y, con una determinación de hielo, Ataca a cualquier Cazador para alimentar su espada, pues saciar su hambre es su única necesidad».

Mecánica especial: Ansia

De la misma forma que la versión Cazador, el Guardián Impostor obtiene fichas . Al inicio del paso IV: Afligido, después de resolver la carta de Ataque de «Este turno», si el Guardián tiene 5 , resuelve esta carta 2 veces y descarta toda . Este efecto se puede activar solo 1 vez por cada fase del Enemigo.

En los casos en los que no haya carta en el espacio «Este turno», no descartes .

TECNOMÁNTICA IMPOSTORA

«La Tecnomántica no recuerda su vida como humana y parece haber olvidado por completo sus necesidades biológicas. Completamente absorta en sus mejoras tecnológicas, ni siquiera se ha dado cuenta en que el Lamento se ha convertido en parte esencial de su ser, tan fundamental como la sangre en sus venas o la electricidad en sus implantes. Como resultado de esta fusión, permanece siempre alerta en el campo de batalla. Podría haber alguien mejor equipado, o con tecnología más avanzada, aunque eso para la Tecnomántica es un insulto intolerable».

Mecánica especial: Dado de Tecnología

Algunos de los efectos de la Tecnomántica Impostora usan  que se mejoran y determinan al azar. Lo más destacado es que las cartas de Ataque se pueden **Aumentar** al colocarle . Si hay  en una carta de Ataque, resuelve los efectos adicionales marcados con el concepto clave Aumentar, lanza además 1  junto al  durante los Ataques y resuelve los efectos de los iconos    en los dados.

Conceptos clave

Aumentar: Coloca  en las cartas de Ataque, 1 marcador en cada carta empezando por la que está en el espacio «Este turno». Si una carta con  resuelve un Ataque, lanza  junto con cualquier  para ver qué efectos adicionales ocurren. Cada carta de Ataque solo puede tener 1 .

MANIQUÍ IMPOSTOR

«Las almas del Maniquí anhelaban liberarse de su grotesco cuerpo pero, a medida que avanzaban en la misión, comprendieron que solo unidos constituían un ser invencible. El Lamento les infundió un poder extraordinario y borró sus deseos individuales. Ahora, son verdaderamente uno. El Maniquí se ha convertido en un ejército imponente, un ser con una sola voluntad y con acciones perfectamente sincronizadas».

Mecánica especial: Fichas de Personalidad y Cuerdas

El Maniquí Impostor obtiene durante la partida Personalidades activas en su tarjeta de Estadísticas de Afligido. Personalidades concretas pueden mejorar cartas de Ataque para el Afligido: algunas veces por tener una Personalidad concreta activa o simplemente por tener un número de Personalidades activas.

Durante la Cacería, los Cazadores pueden obtener cartas de Cuerda. Se pueden usar de la forma habitual, aunque el Maniquí Impostor se considera un Enemigo a todos estos efectos.

Conceptos clave

Activa una Personalidad al azar: Coloca 1 ficha de Personalidad determinada al azar en la tarjeta de Estadísticas de Afligido. A partir de ahora, se considera activa.

ARLEQUÍN FUNESTA IMPOSTORA

«Convencida de que la muerte ya no representa ninguna amenaza, la Arlequín Funesta continúa su frenética danza. El Lamento que la absorbió la ha convertido en una aterradora caricatura de sí misma, aunque a ella le importa poco, pues le reveló las verdaderas leyes del mundo. Sabe que el mundo no es más que un juego y que ella es un factor al azar en él. Llevando a cuestas su alabarda absurdamente larga, la Arlequín Funesta, entre carcajadas, participará en cada conflicto simplemente por disfrutar de su dinámica y por influir en su resultado».

Mecánica especial: Cartas de Destino

A diferencia del funcionamiento del mazo de Destino para su versión Cazadora, la Arlequín Funesta Impostora coloca todas sus cartas de Destino reveladas en una secuencia. Esta secuencia no tiene fin. Las cartas de Ataque o los efectos de los dados pueden comprobar si la secuencia tiene un rango específico. En estos casos, resuelve un efecto adicional y, al final del paso IV: Afligido, devuelve las cartas del rango usadas al mazo de Destino y barájalo de nuevo.

La única carta que tiene un efecto instantáneo tras ser revelada es El Colgado. En ese caso, sigue las instrucciones en la tarjeta de Estadística de la Impostora.





GLOSARIO

Acción 11, **12**

Activación

- Afligido 17
- Esbirro 15
- Veterano 16

Acto Final 20

Alcance 23

Arma 26

Armadura 26

Asistir 12

Atacar/Ataque 14

- Carta 17, **19**
- Final 19, **20**
- Medidor 19

Casilla 23

Cazador

- Corrompido 21, **26**
- Fase de 11
- Loseta 10, **26**
- Tablero 10, **26**

Concentrado 17

Correr 12

Corrupción 21

Dados

- Cazador 11
- Enemigo 14

Defensa 13

Derrotar 13

Despejar dado 11, 12

Descartar

- Carta de Ataque 17, **19**
- Dado 11

Enemigo

- Afligido 18
- Esbirro 15
- Fase de 14
- Impostor 31
- Veterano 16

Entorno 7, **24**

Escenario 3, 6, **25**

Espacio

- Dados 11
- Defensa **13**, 18
- Marcador universal 12
- Táctica 13

Especial (Afligido) **18**, 20

Esprintar 12

Estado 22

Etapas (Afligido) 20

Evento 8, **14**

Evolución **21**, 26

Generar

- Esbirro 15
- Veterano 16

Hambre 21, **22**

Herida Crítica 25

Lamento 6, 14, 15, 17, 19, **21**

LDV (línea de visión) 23

Loseta de Nivel 8, 9, **16**, 18, **19**

Lugarteniente 30

Mantenimiento 22

Mapa 23

Medidor de Tiempo 20

Modo

- Difícil 30
- Fácil 30

Mover/Movimiento 12

Objeto 26

Obstáculo 23

Oportunidad 19

Pasar 11

Perdición Final 21

Purificar 12

Recuperar dado 11, 12

Salud

- Afligido 19
- Cazador 10, 25, **26**
- Veterano 16

Secreto 25

Táctica 12, 13

Tesoro 6, **23**

Turno 11



EPÍLOGO

No leas esta parte, excepto si se ha marcado como ganado el Escenario 5 de cada Afligido en la Hoja de Cacería.

¿Que a donde lleva?

Nadie lo sabía, aunque existía la teoría de que en el fondo del Abismo había oculta una especie de prisión o mazmorra. ¿Qué había encerrado allí?

¿Y por qué?

Solo había una persona que parecía saber las respuestas.

La mujer con la cabeza vendada esperaba en silencio al borde del Abismo, con un vestido rojo sangre que ondeaba al viento. Se apoyaba en su espada, larga y letal, cuya hoja estaba hecha de Lamento vibrante.

Espera a que lleguen sus compañeros.

El primero en llegar fue un poderoso guerrero de hombros anchos, con una pesada armadura de placas que resonaba siniestramente a cada paso que daba. Llevaba una pesada corona de hierro en la frente, llena de cicatrices, y blandía una maza cubierta con sangre seca. La mueca en su rostro prometía dolor y castigo para cualquiera que se le opusiera.

La segunda en aparecer fue una mujer con un vestido blanco inmaculado, con el borde manchado de tierra húmeda. Su rostro, oculto bajo una capucha, no podía expresar otra cosa que miseria interminable y sostenía un reloj de arena absurdamente grande con sus manos esqueléticas. Llevaba los pies sucios y descalzos; la hierba se marchitaba dondequiera que pisara.

El tercero en aparecer fue un hombre encorvado y demacrado con una túnica andrajosa que una vez perteneció a una persona adinerada. Su rostro arrugado y unos ojos vidriosos no mostraban más que una locura desenfrenada, al mismo tiempo que se le escapaba constantemente una risita entre los labios agrietados. De la bolsa remendada que llevaba a la espalda asomaban extremidades humanas y con la mano derecha agarraba la pierna de otro cadáver.

La mujer de rojo saludó a cada uno con un gesto con la cabeza y, juntos, en un silencio sepulcral, descendieron al Abismo. No se apresuraron ni se detuvieron. Entraron al mundo del Lamento con la dignidad de vencedores.

Pues eran vencedores.

De nuevo, nadie habría sospechado que la guerra contra los Afligidos era solo una conspiración, ¿verdad? Sin embargo, no era más que la intriga por abrir una puerta al otro mundo.

¿Qué mundo?

No cabía duda de que la humanidad pronto lo descubriría.

Y lo lamentaría amargamente.

Dicen que, una vez que el último Afligido fue finalmente asesinado, nadie lo celebró. El mundo había vivido aterrizado durante tanto tiempo como para recordar lo que era la verdadera alegría. Pocos creyeron las palabras de los Cazadores que, salpicados de sangre y libes de Lamento, volvieron de las últimas batallas para compartir las noticias con su gente. Pocos podían siquiera imaginar un mundo sin terror.

A medida que las noticias se difundían, no hubo risas, ni música, ni bailes, aunque la gente empezó a notar los cambios inmediatamente. Las oleadas de Lamento se retiraron a los rincones más oscuros del sufrido y destrozado reino, los monstruos se volvieron raros y los conflictos entre las personas desaparecieron. Ningún hombre lobo aulló en el bosque, ningún espectro gritó en la noche y el canto de los pájaros reemplazó el silencio mortal que reinaba en los campos de batalla ensangrentados. Los guerreros se resistían a desprenderse de sus armas pero, con el tiempo, incluso estos empezaron a pensar en su futuro. El mundo entero entró en un proceso de sanación y algunos empezaron a creer firmemente que llegarían buenos tiempos.

¿Qué ingenuos.

¿Acaso no sabían que un mundo que había sido contaminado por el Lamento y pisoteado por los Afligidos nunca podría sanar?

Hubo advertencias. Hubo un amanecer en el que el sol nunca brilló y la oscuridad cubrió las tierras durante todo el día, aunque nadie pudiese conciliar el sueño. Hubo una noche en la que el suelo tembló al ritmo de los cascos de un enorme caballo al galope. La gente, sin embargo, no quiso tomárselo en serio e ignoró insistentemente todos los horrores. Una vez que hubo esperanza de una normalidad deseada desde hace mucho, quisieron aterrarse a ella.

Sería muy injusto culparles por intentar olvidar los horrores todavía recientes del pasado, si bien cuanto más intentaban reprimirlos, más vulnerables eran. Embriagados de esperanza y alegría, la gente perdió la cautela. Pocos sabían que la amenaza mortal no había terminado.

Porque acabar con todas las pesadillas no hacía del mundo un lugar más libre ni mejor. De hecho, era todo lo contrario.

Había un lugar llamado Abismo donde pocos habían ido y aún menos conservaban la suficiente cordura como para poder contar historias sobre el. Era una grieta gigante en la superficie del suelo y la fuente del Lamento que fluita como un río desde allí. Tristemente, la muerte de cada Afligido hizo que el Abismo se ensanchara y, una vez que todos murieron, la grieta fue lo suficientemente ancha como para convertirse en un pasaje.

LIBRO DE CACERÍA



GRIETA DE LAMENTO
AL AZAR



MONUMENTO AL AZAR



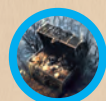
PORTAL



TORNADO



PILA DE CALAVERAS



TESORO



FICHA DE «OCUPADO»



LOSETA DE DISPOSITIVO
DE TORTURA AL AZAR



LOSETA DE «ENJAMBRE»



ZONA AL AZAR



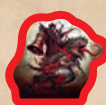
VETERANO AL AZAR



VAMPIRO



ALQUIMISTA



CAMPARRANA



ESPECTRO DEL LAMENTO



HOMBRE LOBO



ESBIRRO AL AZAR



CONDENADO



REDIVIVO



CONVERGENCIA



DEVORADOR



QUIMERA



DRAGÓN CADAVERÍCO



GENERAL ESPECTRAL



ESTRIGE



REINA ENJAMBRE



TORTURADOR

CONCEPTOS CLAVE

Mover X: La miniatura se Mueve el número indicado de espacios. Puede usar como valor (para ver las reglas de Movimiento, ver página 12).

Esprintar: Resuelve la acción de Esprintar (ver acciones básicas en la página 12).

Obtener : Obtén 1 dado concreto/a tu elección del suministro general, lánzalo y añádelo a tu reserva activa.

Gastar: Descarta un componente para resolver el efecto. Si no tienes el/los componente(s) requerido(s), el efecto no se puede resolver.

Infligir : A un Cazador: Reduce la rueda de un número concreto. A un Enemigo: Coloca una cantidad de fichas encima de su carta o derrota a un Esbirro.

Despejar dados: Descarta todos los dados de las casillas de esa acción.

Recuperar **descartados:** Lanza de nuevo 1 dado del descarte y colócalo en la reserva activa.

Al derrotar: Un efecto que se activa si un Enemigo sufre suficiente y se retira un componente. Esto puede especificarse al derrotar una carta de Esbirro, Veterano o Afligido.

Retirar: Devuelve a la caja un componente; no se volverá a usar durante este Escenario.

Grieta de Lamento: Espacio del Mapa con una ficha de Grieta de Lamento.

Pasar: El Cazador no podrá realizar más turnos esta ronda. Normalmente, cuando el Cazador no puede realizar más acciones (ver «Turnos de los Cazadores» en la página 11).

Teletransportar: Coloca la miniatura que se Teletransporta en el espacio indicado. Medir el Alcance de este efecto ignora Obstáculos. Esto cuenta como Moverse a un espacio. Teletransportarse a un espacio completamente ocupado empuja otra miniatura a un espacio adyacente (ver límite de miniaturas en la página 23).

Generar: Coloca una o varias miniaturas en el Mapa (ver Esbirros en la página 15; ver Veteranos en la página 16).

ICONOS

: Peligro Inmediato. Resuelve el efecto si una miniatura termina su Movimiento en este espacio.

: Valor de Movimiento del Cazador.

: Ninguna miniatura puede entrar en este espacio.

: No se puede trazar LDV a través de este espacio (ver «Niebla» en la página 23).

: Lamento (ver página 21).

: Alcance. Los números indican el Alcance mínimo y máximo de un efecto (ver página 23).

: Daño.

: Número de jugadores. En efectos, léelo como un número (ver página 11).

: Desencadenante de Evolución en el medidor de Corrupción (ver página 21).

: Salud.

: Marcador universal.

Dados

.

Iconos en el dado de Enemigo

.

Iconos en el dado de Cazador

.

Fichas de Defensa

.

FICHAS

Del Cazador:

: Defensa.

: Táctica.

Estados y Hambre:

: Quemadura.

: Aturdimiento.

: Maldición.

: Hambre.

Se encuentran en el Mapa:

: Tesoro.

: Lamento.

Otros:

: Misión.

: Jugador inicial.