

Visión General

Mistfall es un juego de fantasía de 1-4 jugadores que tiene lugar en una tierra mítica con peligrosas aventuras, terribles enemigos, y una misteriosa magia. Todos los jugadores asumirán el rol de Héroes que lucharán como un equipo para moverse a través de peligros, localizaciones llenas de monstruos y deberán superar toda clase de pruebas durante una serie de encuentros. Ayudándose entre sí, combatiendo y superando las dificultades del juego, los jugadores tratarán de guiar a sus Héroes a la localización especial del Encuentro de Aventura, y allí deberán superar la Aventura Final antes de que el tiempo se acabe y la fría Niebla engulla otra parte de Valskyrr – ¡un hogar nevado y desértico para un pueblo orgulloso por aguantar contra la oscuridad!

¿Cómo leer este libro de reglas?

El libro de reglas se divide en cinco partes principales:

Parte I: Conceptos Básicos, presentará los componentes y los conceptos más básicos del juego, incluyendo la preparación. Además, encontrarás respuestas a las dos preguntas más importantes: “¿Cuándo se gana?” y, naturalmente, “¿Cuándo se pierde?”

Parte II: Jugando una Partida, te guiará durante una ronda completa, mostrando que ocurre durante cada Fase, y presentando la mayor parte de las reglas que necesitarás para aprender a jugar una partida.

Parte III: Los Detalles, se centrará en las reglas y los casos más complejos que aparecen durante la partida. Deberías tener una comprensión bastante buena del juego antes de llegar a este punto, pero como **Mistfall** es un juego con múltiples interacciones de cartas, podrías encontrar situaciones que requieren una explicación más profunda, la cual encontrarás en esta sección.

Parte IV: Variantes introduce algunas nuevas opciones al jugar una partida. En esta sección también encontrarás información de los diferentes niveles de dificultad para el juego.

Parte V: Glosario prevé una lista de los diferentes términos usados en el juego. Aquí es donde debes acudir cuando estás buscando un rápido recordatorio sobre el juego.

Parte I: Conceptos Básicos

Antes de proceder con la preparación, estos son algunas de las reglas más básicas de **Mistfall**.

La Regla de Oro

A menudo, las cartas indicarán que debes realizar acciones prohibidas por el libro de reglas. Siempre que ocurra un conflicto, **la regla de la carta prevalece sobre las reglas de este libro**. Incluso puede ocurrir que haya contradicciones entre las cartas. Si una carta te permite hacer algo, mientras que otra te impide hacer lo mismo, se debe cumplir esto último. No significa no, aunque otra carta diga que sí.

Victoria y Derrota

Generalmente, ganas la partida si acabas satisfactoriamente el Encuentro Especial introducido por la Aventura que has elegido. En la mayoría de los casos, esto significa que tienes que eliminar al villano principal de la Aventura.

Pierdes la partida cuando una de las siguientes cosas ocurre:

- Uno de los Héroes es eliminado antes de alcanzar la Localización del Enemigo Especial.
- Todos los Héroes son eliminados cuando el grupo está en la Localización del Enemigo Especial.
- El tiempo se agota, lo que significa que el cubo ha alcanzado el espacio final (señalado propiamente con la palabra: “Fin”) del Marcador de Tiempo.

Número de Héroes

Mistfall escala la dificultad dependiendo del número de Héroes que participan en la Aventura. Debido a esto, muchos números que aparecen en el juego estarán representados por este símbolo: . Siempre que lo veas, reemplázalo por el número de Héroes que empezó la Aventura. Por lo tanto, si empiezas la Aventura con 3 Héroes y te encuentras esto: $2 \text{ cubo} + 1$, simplemente lo lees como 7.

Mover Medidor

Hay múltiples medidores en el juego, y muchos componentes del juego usan abreviaciones para indicar que cubos mover en sus respectivos medidores. Por lo tanto, siempre que veas una flecha seguida de un número y un icono (como esto: $\rightarrow 2 \text{ cubo}$, o esto: $\rightarrow 1 \text{ persona}$), simplemente encuentra el medidor con el icono correspondiente, y mueve el cubo a izquierda $\leftarrow$ o derecha $\rightarrow$ un número de casillas igual al número que sigue a la flecha.

Ejemplo: El cubo sobre el Medidor de Enemigo de Arani , está en la posición “3”, cuando un efecto divide su Medidor de Enemigo a la mitad: $\leftarrow \frac{1}{2} \text{ cubo}$. Después de dividir 3 (y redondear la fracción si es necesario), el cubo se coloca en la posición 1 del medidor.

Si la flecha está seguida por $\frac{1}{2}$, mueve el cubo a la posición igual a la mitad de la posición actual, redondeando hacia abajo. No necesitas conocer el nombre



de todos los medidores para jugar una partida, simplemente usa los iconos que veas para localizar el medidor apropiado sobre las Fichas.

Palabras Clave

Las Palabras Clave se encuentran en la mayoría de cartas de **Mistfall**: son palabras escritas en cursiva. Las Palabras Clave no tienen un especial significado y no tienen unas reglas especiales asociadas, pero a veces el texto de cartas u otras reglas hacen referencia a ellas. Por lo tanto, siempre que veas un texto que referencia a una “carta de *Combate*” o un “Enemigo *No-Muerto*”, simplemente busca una carta con la palabra *Combate*, o por una carta de Enemigo con la palabra *No-Muerto*.

Áreas de Juego

Una partida de **Mistfall** se juega tanto sobre un tablero formado por losetas de Localización, como en diferentes zonas sobre la mesa. Por esta razón, tu zona de juego general se dividirá en:

-  Múltiples Áreas de Héroe, una por cada jugador. Tu Área de Héroe contiene todo lo perteneciente a tu Héroe, incluidas las cartas que tienes a tu disposición, y cartas que podrás adquirir durante la partida, y también los Enemigos que te persiguen directamente. Siempre que el texto de una carta haga referencia a un Área de Héroe, usará el símbolo  para representar el Área de Héroe.
-  Un Área de Aventura, que contiene todos los demás componentes, incluyendo la Ficha de Aventura, el banco de marcadores, los mazos de Enemigo y Encuentro, el mazo de Recompensas que recibirás durante la partida, el tablero de juego (formado por losetas de Localización), y los Enemigos que van tras tus Héroes, pero no te han alcanzado.

Siempre que el texto de una carta referencia al Área de Aventura, se usará este símbolo  para representar al Área de Aventura.
N.T.: En la versión española en vez utilizar la letra Q se representa con la letra A, por aquello de *Quest* en inglés y *Aventura* en castellano.

Preparación

Preparación del Héroe

Cada jugador empieza eligiendo un Héroe con el que jugar. Después coge la Ficha del Héroe elegido y todas las cartas que tengan el icono impreso de tu Héroe en la esquina izquierda del diseño de la carta.

Ejemplo de Preparación:

Así es como se debería ver una preparación de la partida. Ten en cuenta que la preparación mostrada tiene todas las losetas de Localización boca arriba. También, por la misma razón, hay tres Enemigos en el Área de Aventura.

1. Encuentro Especial de la Aventura.
2. Localizaciones.
3. Ficha de Héroe con el mazo (derecha) y equipo básico (debajo)
4. Deja espacio para los Enemigos que entran en el Área de Héroe
5. Banco de Marcadores
6. Enemigos en el Área de Aventura (aquí hay una demostración)
7. Ficha de Aventura
8. Mazo de Tiempo
9. Mazo de Encuentro
10. Mazo de Recompensa
11. Mazos de Hazañas Avanzadas (una por Héroe)
12. Mazos de Enemigo



Ahora mira el Equipo Básico de tu Ficha de Héroe, encuentra las cartas que ahí se indican, y colócalas en tu Área de Héroe , debajo de tu Ficha de Héroe. Antes de continuar, examina la **Acción Rápida** de cada carta que acabas de poner sobre la mesa. Si el texto de la **Acción Rápida** indica que coloques cualquier marcador sobre la carta (como un número de Marcadores de Objetivo ) , colócalos inmediatamente, pero ignora cualquier otro efecto de la **Acción Rápida**.

Luego, divide las cartas en dos pilas diferentes: una contendrá todas las Hazañas Básicas y las cartas de Equipo Básico, y la otra las Hazañas Avanzadas y las Recompensas de Equipo. Baraja las cartas Básicas y colócalas boca abajo junto a tu Ficha de Héroe formando un mazo. Las Hazañas Avanzadas y las Recompensas de Equipo no se tienen que barajar. Simplemente colócalas boca arriba cerca de tu Ficha de Héroe.

Separa los marcadores en Heridas , Objetivo , Resolución , Incinerar , Aturdir , Veneno , y Debilidad , y colócalos en pilas para formar el Banco de Marcadores. Luego, coloca un Marcador de Resolución  (no 1 por Héroe, sino 1 por el grupo entero) en mitad de la mesa, formando tu Reserva de Resolución inicial.

Para terminar, coloca un cubo sobre el Medidor de Enemigo  impreso en tu Ficha de Héroe. La casilla inicial del cubo es la que tiene impreso un número de color blanco sobre un fondo negro. Roba 5 cartas de tu mazo para formar tu mano inicial.

Preparación de la Aventura

Empieza colocando la Ficha de Aventura sobre la mesa. Coloca un cubo sobre la posición inicial de cada medidor impreso en esta ficha. Para el Medidor de Refuerzos , la posición inicial es la casilla más a la izquierda. Para el Medidor de Tiempo, la posición inicial es la casilla que tenga el número de iconos de Héroe  igual al número de Héroes que empiezan la Aventura.

Luego, baraja cada mazo de Enemigo (Azul, Verde y Rojo) y el mazo de Encuentro (usando sólo los Encuentros Regulares), y colócalos en la parte inferior de la Ficha de Aventura, dejando espacio para las pilas de descarte. Ahora, cada jugador baraja sus cartas de Recompensa de Héroe personal, roba 1 carta boca abajo y la baraja con el mazo de Recompensas Generales. El resto de cartas de Recompensa de Héroe se debe devolver a la caja sin mirarlas. No se usarán durante esta partida. El Mazo de Recompensas se debe colocar al alcance de todos los jugadores. Baraja todas las cartas de Tiempo, y colócalas boca abajo cerca de la Ficha de Aventura, formando el Mazo de Tiempo.

Finalmente, revisa la Guía de Aventura para preparar el tablero, colocar Enemigos y Encuentros Especiales, preparar los Marcadores de Aventura, y encontrar la Localización inicial del Marcador de Grupo. Devuelve cualquier componente que no se use a la caja del juego, y con esto... ¡Estás listo para empezar tu Aventura!

Visión General de los Elementos de Juego

Cartas de Héroe

Estructura de un Carta de Héroe

- Título de la Carta*
- Símbolo del Héroe* 
- Restricciones de Área de Héroe*
- Coste de Resolución* 
- Ilustración*
- Símbolo de Hazaña*  / *Equipo* 
- Palabras Clave*
- Texto de la Carta*
- Número de la Carta*



Hay dos tipos de cartas de Héroe: Hazañas y Equipo. Las Hazañas Básicas y Equipo Básico son el eje principal de tu Héroe. Formarás tu mazo y las cartas iniciales sobre la mesa. Las Hazañas Avanzadas y las Recompensas de Equipo se podrán adquirir durante la partida.

Cartas de Enemigo



Estructura de una Carta de Enemigo

- Valor de Resolución* 
- Ilustración*
- Título de la Carta*
- Indicadores de Combate*

5. Tipo de Enemigo: Enemigo Regular  / Enemigo Enfurecido 
/ Enemigo Especial 
6. Vida 
7. Zona de Habilidades y Vulnerabilidades
8. Palabras Clave
9. Número de Carta

Hay dos tipos generales de Enemigos: Enemigos Regulares y Enemigos Especiales.



Los Enemigos Regulares se dividen en tres mazos de Enemigo (rojo, verde y azul). Los Enemigos Especiales nunca se Barajan con los mazos de Enemigo Regular. Por el contrario, sólo se utiliza uno dependiendo de la Aventura elegida para jugar, y se coloca a un lado como el villano principal de la historia. Los Enemigos Especiales son fácilmente identificables, ya que sus cartas son de doble cara. La Aventura indicará cuánta Vida  tiene un Enemigo Especial.

Cartas de Encuentro

Estas cartas contienen los retos a los que tendrás que enfrentarte durante tu Aventura. Mientras te mueves por el mundo de **Mistfall**, robarás Encuentros Regulares para generar Enemigos y preparar los retos para tus Héroes. Cada encuentro también indicará cómo superarlo.



Estructura de una Carta de Encuentro

1. Título de la Carta
2. Tipo de Encuentro: Regular  / Especial 
3. Enemigos Iniciales (número y tipo)
4. Indicador de Refuerzo
5. Zona de Reglas
6. Número de la Carta

Las cartas de Enemigo Especial tiene su propio Encuentro Especial, una vez lo coloques en la localización final. Cuando te enfrentes al Enemigo Especial, usarás su Encuentro Especial asociado en lugar de un Encuentro Regular.

Cartas de Tiempo



Estructura de una Carta de Tiempo

1. Título de la Carta
2. Tipo de la Carta  (Carta de Tiempo)
3. Valor del Medidor de Tiempo
4. Texto de la Carta
5. Número de la Carta

La Carta de Tiempo será el principal motivo por el cual se mueve el cubo sobre el Medidor de Tiempo. Una vez se ha robado al final de cada turno (durante la Fase de Tiempo), mueve el cubo, e introduce un evento que afectará a la partida.



Losetas de Localización

Durante tu Aventura, te moverás sobre un tablero construido con losetas de Localización. La mayoría de las Localizaciones introducen sus propias Reglas Especiales, y el tipo de Localización en la que se encuentra tu grupo determina el tipo de Enemigos a los que tendrás que hacer frente. Las Localizaciones también influyen en el valor que tus Héroes pueden recuperar vida durante la partida.

Estructura de una Loseta de Localización

1. Nombre de la Localización
2. Palabras Clave de la Localización
3. Habilidad Especial de la Localización
4. Valor de Restauración de la Localización
5. Símbolo de Mazmorra (para usarse en futuras expansiones)

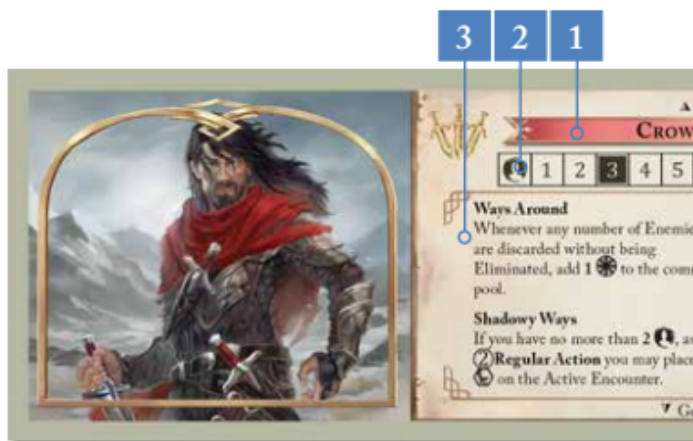


Fichas de Héroe

Cada Ficha de Héroe te aporta información básica sobre tu Héroe: su nombre y clase, así como sus Habilidades Especiales y Capacidades. La Ficha de Héroe también te ayuda a medir el nivel de interés que los Enemigos tienen sobre ti, y organiza tu área de juego personal, indicando donde deberías poner tus Cartas de Héroe en juego, Enemigos que actualmente te persiguen, así como tu mazo y pilas de descartes.

Estructura de una Ficha de Héroe

1. Nombre y Clase del Héroe
2. Medidor de Enemigo
3. Habilidades Especiales del Héroe
4. Capacidad de Equipo del Héroe
5. Equipo Inicial en el Área de Héroe
6. Factor de Restauración
7. Símbolo del Héroe



Ficha de Aventura

La Ficha de Aventura te permite medir el estado de la Aventura: indica el número de refuerzos que llegan y te muestra cuanto tiempo te queda para acabar con el Enemigo Especial.

Estructuras de Ficha de Aventura

1. Medidor de Tiempo
2. Medidor de Refuerzo
3. Espacio para el Encuentro Activo (con el Recordatorio de las Secuelas del Encuentro)



Otros Componentes

Marcadores de Juego

La mayoría de los marcadores se usan para medir la vida de Enemigos y cualquier Estado que esté sufriendo un personaje. Los Marcadores de Aventura son especiales, ya que sus habilidades están siempre reguladas por las reglas de la Aventura que estás jugando actualmente.

Cubos de Madera

Los cubos se usan para marcar el estado de diferentes medidores del juego. Normalmente usas como máximo 7 cubos (con 4 jugadores), pero tu copia de **Mistfall** debería venir con cubos de más, sólo por si acaso.

Símbolos

Mistfall usa una serie de símbolos para representar diferentes tipos de elementos del juego. Algunos de los símbolos aparecen en dos versiones diferentes: una a todo color que se puede ver en cartas, tableros o marcadores, y otros más pequeños, versiones en blanco y negro que aparecen como parte del texto. En cualquier caso, estos símbolos se deben tratar de la misma manera.

Ten en cuenta que no es necesario conocer el nombre de todos los símbolos. Simplemente lee las reglas para encontrarles sentido. También, verás que muchos de los símbolos se refieren a otros elementos de juego, y conocer su nombre no es necesario para jugar una partida.

	- Daño Físico		- Resolución
	- Daño Mágico		- Herida/Vulnerabilidad
	- Defensa Física		- Vida
	- Defensa Mágica		- Símbolo de Enemigo Regular
	- Enemigo		- Símbolo de Enemigo Furioso
	- Refuerzos		- Símbolo de Enemigo Especial
	- Tiempo		- Calma
	- Alcance		- Enfurecido
	- Restauración		- Flecha Izquierda/Derecha
	- Mano del jugador		- Aturdir
	- Área de Héroe		- Incinerar
	- Área de Aventura		- Debilidad
	- Número de Héroes		- Veneno
	- Objetivo		

N.T.: En la edición española el icono de Área de Aventura se representa con una letra A de Aventura en sustitución de la letra Q de Quest.

Parte II: Jugando una Partida

Una partida de **Mistfall** se juega durante un número de rondas, y acaba cuando los jugadores han ganado como un equipo, o cuando han sido derrotados por Enemigos o el tiempo se ha terminado. Cada ronda se compone de siete Fases, a continuación vamos a resumir rápidamente una Ronda, y luego lo explicaremos en detalle.

Resumen de una Ronda

1. Durante la **Fase de Refuerzo** debes revisar el Encuentro activo, (indicado con una carta de Encuentro) y el Medidor de Refuerzo para saber cuantos Enemigos emergerán de la Niebla. Si no hay un Encuentro activo, no aparecerán nuevos Enemigos, con independencia del estado del Medidor de Refuerzo .



2. Durante la **Fase de Viaje** decidirás si quieres moverte a una Localización que esté adyacente, o permanecer en la misma Localización en la que te encuentras. Una Localización en la que entras por primera vez normalmente empezará como Peligrosa, salvo que un efecto del juego indique lo contrario, lo que significa que tendrás que robar un nuevo Encuentro cuando entres. También aparecerán Enemigos en el Área de Aventura . Sin embargo, si ya estás en una Localización Peligrosa y ya hay un Encuentro activo en juego, no tendrás que robar uno nuevo.

3. Durante la **Fase de Persecución** los Enemigos que ya están en la mesa perseguirán a tus Héroes. El primer Enemigo perseguirá al Héroe que tenga el mayor valor sobre el Medidor de Enemigo . Sin embargo, cuando un Enemigo entra en un Área de Héroe , ese Héroe tendrá que reducir su Medidor de Enemigo $\frac{1}{2}$. Esto seguirá así hasta que todos los Héroes tengan 0 en el Medidor de Enemigo , o todos los Enemigos se hayan movido del Área de Aventura a Áreas de Héroe .

4. Durante la **Fase de Héroe** resolverás la mayoría de tus **Acciones**. Cada Héroe tendrá que actuar, a menudo eliminando Enemigos y añadiendo Resolución a la reserva común, pero también haciendo que su Medidor de Enemigo aumente con cada **Acción** que realice. Durante esta Fase podrás adquirir nuevas cartas de tu reserva de Hazañas Avanzadas. Finalmente, repondrás tu mano, siempre que no tengas suficientes cartas en tu mazo, o descartar algunas cartas, si tienes demasiadas.

5. Durante la **Fase de Defensa** cada Enemigo en tu Área de Héroe se activará una vez para atacar a tu Héroe. Cuando todos los Enemigos hayan atacado, tendrás que resolver cualquier Estado que tu Héroe, y también Enemigos, pudieran sufrir, y descartar un único marcador de Estado de cada personaje afectado (Héroe o Enemigo).

6. Durante la **Fase de Encuentro** debes mirar la carta de Encuentro para determinar si cumples con la condición de Fin del Encuentro. Si lo cumples, resolverás una Secuela de Encuentro: una serie de pasos que te permiten sanar algo de daño, convertir tu Localización en segura, y recibir Recompensas. Si el Encuentro completado fuera el Encuentro Especial de la Aventura, habrás ganado la partida.

7. Durante la **Fase de Tiempo** debes robar una Carta de Tiempo para determinar cuánto se mueve el cubo sobre el Medidor de Tiempo, y resolver cualquier efecto impreso en la carta. Si durante el movimiento del cubo superas alguna casilla marcada sobre el medidor, resolverás un evento especial o serás atacado por un Enemigo Enfurecido. Si el cubo no hay llegado a la casilla final del Medidor de Tiempo, puedes proceder con la Fase de Refuerzo del siguiente turno.

Detalle de las Fases

Fase de Refuerzo

Durante esta Fase, los jugadores comprueban si se roban nuevos Enemigos para colocarlos en el Área de Aventura . Se deben seguir los siguientes pasos:

- Comprobar el indicador de Refuerzos en la carta de Encuentro.
- Mover el cubo sobre el Medidor de Refuerzo  (y posiblemente sobre el Medidor de Tiempo), y robar Enemigos.
- Reinicia el Medidor de Refuerzo .

Indicador de Refuerzos

Empieza comprobando el indicador de Refuerzos del Encuentro activo. Si no hay un Encuentro activo en juego o el indicador de Refuerzos de la carta de Encuentro Activo está en blanco (Véase el punto 4 de la estructura de una carta de Encuentro), no aparecerán Refuerzos este turno.

Mover el Medidor de Refuerzos

Si hay un Encuentro activo (esto es, hay una Carta Encuentro en juego), primero mueve el cubo sobre el Medidor de Refuerzo  como se muestra en el indicador de Refuerzos del Encuentro activo. Luego mira el número de la casilla que ocupa actualmente el cubo: este es el número de cartas de Enemigo que tendrás que añadir al Área de Aventura . Roba y añade Enemigos al Área de Aventura , los cuales estarán a cubierto hasta la **Fase de Viaje**.

Ejemplo: Al inicio de la **Fase de Refuerzo**, el cubo sobre el Medidor de Refuerzos  está en la posición “0”. El indicador de Refuerzo del Encuentro activo es  2 , así que el cubo se mueve 2 casillas a la derecha sobre el Medidor de Refuerzos , terminando en la posición “2”. Esto significa que se robarán 2 nuevos Enemigos durante la Fase de Refuerzos.

Reiniciar el Medidor de Refuerzos

Tanto si robas Enemigo como si no, mueve el cubo a la posición inicial del Medidor de Refuerzo.

Mover el Medidor de Tiempo

Siempre que el cubo sobre el Medidor de Refuerzo  para en una casilla que contenga el símbolo de Tiempo  (incluso si empieza su movimiento desde esa casilla), mueve inmediatamente el cubo sobre el Medidor de Tiempo  una casilla a la derecha  1 . Si esto Enfurece Enemigos, primero resuelve los efectos de Enfurecido antes de continuar con otros efectos del juego. Los Enemigos Enfurecidos se explican en la sección de las reglas sobre el Turno de Héroe.

Fase de Viaje

Durante esta Fase tienes que decidir si quieres mover el Marcador de Grupo, cambiando así la Localización actualmente activa (la Localización que contiene el Marcador de Grupo). Se deben seguir los siguientes pasos:

- Reubicar el Marcador de Grupo (opcional).
- Si te has reubicado, y había un Encuentro activo en la Localización previa, sufres la Penalización de Retirada y Dispersas los Enemigos.
- Si la nueva Localización es Peligrosa o Invadida, roba y prepara un nuevo Encuentro activo.

Tu habilidad para reubicarte está influenciada por dos factores principales: el estado de la Localización activa, y la disponibilidad de Localizaciones adyacentes.

Estado de la Localización

Una Localización puede ser Segura, Peligrosa, o Invadida. Una Localización boca abajo se considera como Peligrosa. Siempre que se gira Localización, marca su estado como Peligrosa colocando un marcador de Herida  sobre esa Localización. Una Localización que está Invadida se señala con 2 marcadores de Herida , mientras una Localización que es Segura debe estar boca arriba, y no tener marcadores de Herida .

Cualquier efecto de juego que mejore el estado de una Localización, retira un marcador de Herida de la Localización; siempre que el estado de una Localización empeore, se coloca un marcador de Herida sobre la Localización. Una Localización no puede empeorar más que el estado Invadida, o mejorar más que el estado Segura.

Localización Adyacente

Dos losetas de Localización se consideran adyacentes si comparte un lado (tanto parcialmente, como completamente). Las losetas de Localización que sólo comparten las esquinas nunca se consideran como adyacentes.

Reubicar el Grupo

El primer paso de la **Fase de Viaje** es decidir si deseas salir de la Localización actual. Dependiendo del estado de la Localización actual que quieres salir, tienes que seguir las siguientes opciones:

- Si la Localización activa es Peligrosa o Invadida, sólo te puedes mover a una Localización que sea adyacente y Segura. Si hay un Encuentro activo en juego, este movimiento se considera una Retirada. Después de reubicar el Marcador de Grupo, resuelve la sección de Penalización de Retirada de la Carta de Encuentro (antes de resolver cualquier otro efecto de reubicación), y descártalo.
- Si la Localización activa es Segura, puedes moverte a una nueva Localización adyacente, sin importar su estado. Si la Localización estaba boca arriba, su estado no cambia. Si te mueves a una Localización que está boca abajo, gírala inmediatamente, y coloca un marcador de Herida . Cualquier Marcador de Aventura que exista sobre la Localización que acabas de girar se debe resolver igualmente.

Explorar

Inmediatamente antes de reubicarte, puedes gastar 1 o más marcadores de Resolución  de la reserva común. Por cada Resolución  gastada, puedes girar boca arriba una Localización adyacente (y todos los Marcadores de Aventura que tengan). Como cada Localización empieza la partida como Peligrosa, marca el estado de las nuevas Localizaciones giradas con un marcador de Herida .

Movimiento Ampliado

Si estás saliendo de una Localización Segura, puedes moverte a través de Localizaciones adyacentes, descartando 1 Resolución  por cada Loseta de Localización a la que te muevas. Sólo puedes moverte a través de Localizaciones Seguras, y debes acabar este movimiento en una Localización que sea Peligrosa o Invadida. Esto significa que no puedes usar el Movimiento Ampliado para reubicarte en otra Localización Segura.

Dispersar Enemigos

Después de Reubicar al Grupo, Dispersa a los Enemigos. Dispersar a los Enemigos significa que todos los Enemigos se descartan de todas las Áreas de Héroe  y del Área de Aventura . Esto no se considera que los Enemigos han sido eliminados.

Comprobar Encuentro

Después de reubicarte en una nueva Localización (o decidir quedarte donde estás) necesitas hacer una Comprobación de Encuentro, examinando el estado de la Localización activa. Si la Localización activa es Segura, o si hay un Encuentro activo en juego (sin importar el estado de la Localización) no robas un nuevo Encuentro. En otro caso, si no hay un Encuentro activo y la Localización es Peligrosa o Invadida, debes robar un nuevo Encuentro y Preparar el Encuentro.

Robar Encuentros

Cuando robes un nuevo Encuentro, primero comprueba el tipo de la Localización activa (Tierras Fronterizas, Tierras Muertas o Tierras Salvajes). Luego, roba una carta de Encuentro y comprueba sus Palabras Clave. Si cualquier Palabra Clave coincide con el tipo de la Localización activa, la carta robada se convierte en el nuevo Encuentro activo. Si no coincide, descarta el Encuentro sin ningún efecto, y roba otra vez. Repite este proceso hasta que encuentres un Encuentro activo. Si el mazo de Encuentro se agota, vuelve a barajarlo y continua.

Preparar Encuentro

Después de robar un nuevo Encuentro activo, colócalo sobre el espacio de Encuentro sobre la Ficha de Aventura, y comprueba su zona de Enemigos iniciales para determinar el número y tipo de Enemigos que se tienen que añadir al Área de Aventura . Luego, empieza a robar Enemigos del mazo de Enemigo apropiado.

Robar Enemigos sigue un proceso similar a cuando robamos Encuentros. Siempre que robes una carta de Enemigo, comprueba sus Palabras Clave con las impresas en la zona de Enemigos. Si hay alguna coincidencia (la Palabra Clave *Cualquiera* coincide con cualquier otra Palabra Clave), coloca el Enemigo en el Área de Aventura  como se describe:

- Si no hay Enemigos en el Área de Aventura , colócalos uno detrás de otros en una fila de enemigos.
- En caso de ya existir Enemigos en el Área de Aventura , empieza colocando el primera a la derecha del Enemigo que estuviera más a la derecha de la fila y así sucesivamente.

Si robas algún Enemigo que no tiene la Palabra Clave especificada en la carta de Encuentro activo, descártalo y roba otro en su lugar.

Repite este proceso hasta que hayas robado y colocado un número de enemigos igual a los indicados en la parte de Enemigos Iniciales de la carta de Encuentro activo (Véase el punto 3 de la estructura de una carta de Encuentro). La existencia de Enemigos en el Área de Aventura  previa al robo de la carta de Encuentro no influye en el número de Enemigos que aparecen.

Si se agota el mazo de Enemigos por primera vez, puedes barajarlo de nuevo y continuar robando, pero si agota de nuevo durante la misma **Fase de Encuentro** inmediatamente deja de robar y mueve el cubo 2 espacios a la derecha en el Medidor de Tiempo ( 2 ).

Reglas de la Preparación del Encuentro

Después de finalizar el robo de Enemigos en el Encuentro, resuelve cualquier Regla Especial de Preparación de la carta de Encuentro. This puede ser que tenga que colocar más Enemigos en el Área de Aventura .

Fase de Persecución

Durante esta Fase los Enemigos se desplazan del Área de Aventura  hacia los Áreas de Héroe  individuales. Por cada Enemigo que se encuentre en el Área de Aventura , empezando por el que esté más a la izquierda, tienes que resolver los siguientes pasos:

- Identifica al Héroe con la mayor puntuación en el Medidor de Enemigo  (por encima de 0).
- Mueve al Enemigo al Área de Héroe  de ese Héroe.
- Disminuye a la mitad la puntuación en el Medidor de Enemigo .

Si en algún momento no quedan más Enemigos en el Área de Aventura  o no quedan Héroes con Medidor de Enemigo  por encima de 0, la **Fase de Persecución** finaliza inmediatamente.

La puntuación más alta en el Medidor de Enemigos

Para determinar cuál es el Héroe con mayor puntuación en el Medidor de Enemigo , mira la posición concreta que marca el cubo en los Medidores de Enemigos de todos los Héroes en juego. Cuanto más a la derecha esté el cubo mayor será la puntuación en el Medidor de Enemigo . En caso de empate entre dos o más Héroes son los jugadores quienes deciden a qué Área de Héroe se desplaza ese Enemigo.

Ejemplo de Fase de Persecución

Al principio de la Fase de Persecución existen 4 Enemigos en el Área de Aventura  (de izquierda a Derecha), en concreto hay: un “Tracker Hound”, un “Ghoren Smallborn”, un “Ghoren Warrior” y un “Wild Icebound”. Están en juego 3 Héroes: Fengray (con el cubo en el número 2 del Medidor de

Enemigo , Celenthia (con el cubo indicando la posición **1** del Medidor de Enemigo ) y Cuervo (marcando la posición **0** del Medidor de Enemigo ). El Enemigo más a la izquierda mueve al Área de Héroe  de Fengray, por ser este el que mayor puntuación tiene en el Medidor de Enemigo . El valor se baja a la mitad colocándose el cubo en la posición del **1**. Ahora el Enemigo más a la izquierda es el “Ghoren Smallborn”. Puesto que Fengray y Celenthia tienen el mismo valor de Medidor de Enemigo  (y ambos empatan en la puntuación más alta del Medidor de Enemigo ) ellos deben elegir el Área de Héroe  donde entrará el Enemigo. Ellos convienen que el Enemigo entrará en el Área de Héroe  de Celenthia. Su valor de Medidor de Enemigo  se reduce inmediatamente a la mitad (de **1**) y redondea hacia abajo hasta el **0**, por lo que su cubo será movido a la posición que ocupa el **0** en el marcador.

El siguiente, el “Ghoren Warrior” entrará en el Área de Héroe  perteneciente a Fengray, reduciendo su puntuación de Medidor de Enemigo  a la mitad, moviendo el cubo a la posición que ocupa el **0** en el marcador. Llegados a este punto, todos los Héroes tienen una puntuación de **0** en el Medidor de Enemigo , resultando que el “Wild Icebound” se quedará en el Área de Aventura . Ningún Enemigo entrará en el Área de Héroe  de Cuervo, pues este comenzó la **Fase de Persecución** con una puntuación de **0** en el Medidor de Enemigo . La **Fase de Persecución** acaba inmediatamente.

Movimiento de los Enemigos y Reducción del Medidor de Enemigos

Después de identificar al Héroe con el Medidor de Enemigo  más alto, mueve la carta de Enemigo desde el Área de Aventura  a su Área de Héroe . Siempre que un Enemigo se mueve al Área de Héroe por cualquier razón, reduce la puntuación o valor del Medidor de Enemigo  en $\frac{1}{2}$ . Cuando mueves a la izquierda el cubo de Medidor de Enemigo , ignora cualquier icono a su paso. Si reduciendo en Medidor de Enemigos  se llegara a **0** (la posición más a la izquierda del marcador), los Enemigos restantes dejarán de perseguirte.

Fase de Héroe

La Fase de Héroe es la parte más importante de cada ronda. Durante la Fase de Héroe puedes realizar la mayor parte de tus Acciones, y proveerte de nuevas cartas para tu Héroe.

Turno del Héroe

Al principio de la Fase de Héroe se debe determinar qué Héroe jugará primero. Durante la Activación de un Héroe, podrás llevar a cabo lo siguiente:

- Resolver **1 Acción Regular**, cualquier número de **Acciones Rápidas** y cualquier número de **Reflejos**.
- Comprar cartas del mazo de Hazaña Avanzada.
- Robar cartas hasta reponer tu mano .

La resolución de Acciones es opcional, pero rellenar debes reponer tu mano  en tu Turno de Héroe. Después de finalizar el Turno, otro jugador comienza a jugar. Repitiendo esto, hasta que cada jugador se haya tenido la oportunidad de activarse una vez.

Acciones durante el Turno del Héroe

Una **Acción** es el texto precedido por las palabras: **Acción Regular**, **Acción Rápida** o **Reflejo**. Durante el Turno del Héroe puedes resolver, en cualquier orden, **1 Acción Regular** y cualquier número de **Acciones Rápidas** y **Reflejos**. Como ninguna acción es obligatoria, puede optar por resolver todas, algunas o ninguna de las **Acciones** anteriores.

Adquirir Hazañas Avanzadas



Durante tu **Turno de Héroe** puedes adquirir cartas de Hazañas Avanzadas pertenecientes a tu Héroe. Para adquirir una Hazaña Avanzada, gasta un número de Resolución  de la pila común igual al valor de la carta que deseas adquirir, y ponla directamente en tu mano. La posición de la carta en el mazo de Hazañas Avanzadas no importa, pues se puede adquirir cualquier carta, siempre y cuando se tenga suficiente Resolución  en la pila para pagar su valor. Es importante tener en cuenta que no está permitido adquirir cartas después de haber finalizado tu turno.

Descansar

Si el grupo se encuentra en una Localización Segura, y no hay ningún Enemigo ni en las Áreas de Héroe  ni en el Área de Aventura , todos los jugadores pueden Descansar. Cuando descansas, tu Héroe recibe un número de puntos de Restauración  igual al valor de Restauración  de la Localización. Además, cada Héroe recibe el número de puntos de Restauración  igual al valor de Restauración  indicado en su Ficha de Héroe. La Restauración se detalla más adelante bajo el título Curación del Daño.

Finalizando el Turno del Héroe

Después de decir finalizar tu **Turno de Héroe** (bien si eres reacio no no puedes resolver más **Acciones**), comprueba el número de cartas que tienes en tu mano . Si tienes menos de **5** cartas, debes robar de tu mazo individual hasta tener **5** cartas en tu mano  o hasta que no existan más cartas en tu mazo individual. Si tuvieras más de **8** cartas en tu mano  debes descartarte hasta tener exactamente **8** cartas. Las cartas en tu Área de Héroe , o cartas adjuntas a otras cartas no cuenta para estos límites.

Resolviendo Acciones

Para resolver una **Acción**, primero necesitas elegir una carta de tu mano o de tu Área de Héroe . Algunas cartas proveen de múltiples acciones, pero sólo puedes realizar una **Acción** al mismo tiempo.

Acción desde la mano y desde el Área de Héroe

Dependiendo de si una carta está en tu mano  o en tu Área de Héroe  algunas Acciones no podrás ser realizadas. Antes de resolver una Acción, comprueba el icono precede a la Acción:

-  Si es un icono de mano , la **Acción** solo puede ser resuelta si se encuentra en tu mano.
-  Si es un icono de Área de Héroe , la **Acción** sólo resolverse desde tu Área de Héroe , la carta generalmente incorpora la opción de colocarla allí.

Ejemplo:

Fengray tiene 3 cartas en su mano : Espada de Guerra, Embestida y Golpe Fuerte. Las cartas Embestida y Golpe Fuerte puede ser jugadas en cualquiera de sus **Acciones** fuera de la mano del jugador . En concreto para usar la **Acción Regular** de la Espada de Guerra, él necesita primero usar la **Acción Rápida**, que permite colocar la carta de Espada de Guerra en su Área de Héroe . Si Fengray efectuar la **Acción Regular** de la Espada de Guerra, resolverá la **Acción** y colocará la carta encima de su mazo.

Restricciones del Área de Héroe

Siempre que resuelvas una **Acción** que conlleva colocar una carta en tu Área de Héroe  comprueba el cuadro de Restricciones de Área de Héroe  (véase el punto 3 de la Estructura de una carta de Héroe). Si contiene el símbolo de infinito puedes colocarla sin restricción alguna. Si contiene una letra y un número (como **A1** o **B2**), comprueba que todas las cartas del Área de Héroe  tengan la misma letra, y compara los número que le sigue. El máximo número de cartas con la misma letra que puedes tener en el Área de Héroe  es igual al menor de todos los números de esa letra. Si sobrepasas este número, debes descartar cartas de tu Área de Héroe hasta que no existan ninguna infracción de esta restricción.

Ejemplo:

Arani tiene 3 cartas en su Área de Héroe : Protección Divina, Bendición de Fuego y Martillo del Alba - todas ellas con **F3** en el cuadro de Restricción de Área de Héroe . En su mano , Arani tiene la carta Bendición de Restauración con **F3** en el cuadro de Restricción de Área de Héroe . Si ella coloca Bendición de Restauración en su Área de Héroe , ella inmediatamente debe descartar una carta con **F3** en el cuadro de Restricción de Área de Héroe  para adecuarse al límite a 3 cartas.

Acción de Alcance

Lo siguiente que necesitas es declarar un objetivo de tu **Acción** y comprobar el Alcance. El Alcance de la **Acción** es determinado por el icono de Alcance que precede a la **Acción** (, , etc.). El Alcance  de la **Acción** puede solo tener como objetivo cualquiera que esté en tu Área de Héroe , incluyendo tu Ficha de Héroe y cualquier enemigo que en ese momento esté persiguiendo a tu Héroe. Un Alcance  de Acción puede tener como objetivo cualquier cosa en cualquier Área de Héroe , o en el Área de Aventura .

Ejemplo:

Arani tiene la carta Cota de Malla en su Área de Héroe  y Protección Divina en su mano . Cuando Arani reciba daño, ella puede usar el Alcance  del **Reflejo** de la carta Cota de Malla para cancelar algún daño, pero no puede usar este Reflejo para cancelar el daño provocado a otro Héroe. Sin embargo, Arani puede usar el Alcance  del **Reflejo** de la carta Protección Divina para cancelar cualquier daño.

Bonus al Alcance

Diversos efectos y Habilidades especiales modifican el Alcance de **Acción**. Mientras muchas de esas modificaciones tienen su origen en el texto de la carta, hay una importante excepción: siempre que no existan Enemigos en tu Área de Héroe  recibirás automáticamente +  de Bonus de Alcance a cualquier **Acción** para seleccionar Enemigos.

Acción de Conclusión

Si resuelves una **Acción** de una carta desde tu mano , descarta esa carta en tu mazo personal de descartes. Si resuelves una **Acción** de una carta desde tu Área de Héroe , deja ahí la carta a menos que en las instrucciones del texto de la carta se indique lo contrario.