

# PATHFINDER<sup>®</sup>

## ADVENTURE CARD GAME<sup>™</sup>

EL JUEGO DE CARTAS DE AVENTURAS



EL AUUGE DE LOS  SENORES DE LAS RUNAS

REGLAMENTO DEL JUEGO BÁSICO

## BIENVENIDOS A VARISIA

VARISIA ES UN REINO SEMBRADO DE LAS RELIQUIAS DE UN IMPERIO QUE SE DESMORONÓ HACE YA TIEMPO. UNA TIERRA ÁRIDA PERO MAJESTUOSA, DE BOSQUES BRUMOSOS Y ONDULADAS LLANURAS, RODEADA DE CIMAS NUBLADAS Y MARES REPLETOS DE TESOROS. SUS GENTES SON DUROS PIONEROS Y NOBLES DE NUEVO CUÑO, TODOS DISPUESTOS A LABRARSE UN NOMBRE EN EL ÁRIDO PAISAJE MÁS ALLÁ DE LAS TIERRAS COLONIZADAS. BESTIAS Y GIGANTES, NO HABITUADOS A LA INVASIÓN DE LA CIVILIZACIÓN, ACECHAN EN BOSQUES Y COLINAS, ACABAN CON LOS DESPREVENIDOS Y CONVIERTEN EN LEYENDA A LOS AUDACES. PERO AUN ASÍ NADIE PUEDE PROCLAMARSE CONOCEDOR DE TODOS LOS SECRETOS DE VARISIA, YA QUE EN SU SOMBRA MÁS PROFUNDA SE REVUELVE UNA VEZ MÁS UN MAL DE ERAS PASADAS.

**RUMORES SINISTROS SUSURRAN QUE LOS SEÑORES DE LAS RUNAS HAN VUELTO, PERO LA HISTORIA TODAVÍA ESTÁ POR SER ESCRITA, Y SOLAMENTE TÚ PODRÁS DETERMINAR SU FINAL.**



## OBJETO DEL JUEGO

En el juego de cartas de aventuras *Pathfinder*, tu grupo de aventureros lucha contra el tiempo en una búsqueda para derrotar a un peligroso villano. Cada jugador cuenta con un mazo de cartas que representa a su personaje. En la mayoría de los escenarios, los personajes explorarán una serie de localizaciones mientras intentan cazar al villano. Es necesario limpiar o proteger estas localizaciones de modo que se pueda arrinconar al villano y derrotarlo antes de que el tiempo se agote. A medida que juguéis más partidas iréis completando escenarios, mejorando vuestros mazos, personalizaréis vuestros personajes y os enfrentaréis a retos más difíciles.

## UNA MUŁTITUD DE CARTAS

*Un extranjero te entrega un cofre misterioso. Abrelo, y de ese modo encontrarás una cantidad de maravillas como las que el mundo no ha visto nunca.*

## CONJUNTO DE CARTAS

*El Auge de los Señores de las Runas, juego básico*, es el primero de la serie de productos del juego de cartas *Pathfinder*. Esta caja contiene todo lo que de 1 a 4 jugadores necesitan para empezar a jugar, incluyendo todo lo necesario para el juego básico. En la caja también se incluye el primer mazo de aventura *Ofrendas calcinadas*, que proporciona las cartas necesarias para narrar el primer capítulo de la leyenda *del Auge de los Señores de las Runas*. Otros mazos de aventura, disponibles independientemente, continúan la leyenda al añadir localizaciones que explorar, nuevos villanos que combatir, nuevos tesoros por conseguir y mucho más. El mazo de *Personajes Adicionales*, también disponible adicionalmente, incrementa el máximo número de jugadores hasta 6. Cada carta está marcada con un par de indicadores fijos: en la parte superior, el logo de cada senda de aventura, y en la esquina superior derecha una letra o número que identifica el producto específico del que proviene la carta. Esta puede ser una letra, como **B** (que indica que forma parte del juego básico), o **C** (que indica que procede del mazo de *Personajes Adicionales*); los números de mazo de aventuras del **1** al **6** indican que la carta pertenece a uno de los seis mazos de aventuras que completan *el Auge de los Señores de las Runas*.

## LA REGLA DE ORO

Si una carta y este reglamento entran en conflicto, la carta debe considerarse correcta. Si una carta entra en conflicto con otra, en ese caso la senda de aventura desautoriza a las aventuras, las aventuras a los escenarios, los escenarios a las localizaciones, las localizaciones a los personajes y los personajes a otros tipos de cartas. Pese a esta jerarquía, si una carta indica que no se puede hacer algo y otra carta indica que sí se puede hacer, prevalece la carta que indica que no puede hacerse. Si una carta indica que debe hacerse algo imposible, como examinar un mazo vacío, debe ignorarse tal indicación.

## RECUADROS DE REGLAS

A lo largo de este reglamento hay una serie de recuadros de reglas que se asemejan a este y que explican reglas generales que merecen especial atención. ¡De modo que leedlos con detenimiento!

## RECUADROS DE ESTRATEGIA

También hay una serie de recuadros que se parecen a este y que proporcionan consejos sobre la estrategia de juego. Si preferís desarrollar estrategias propias mientras vais jugando, podéis saltar estos recuadros. ¡No os perdéis ninguna regla!

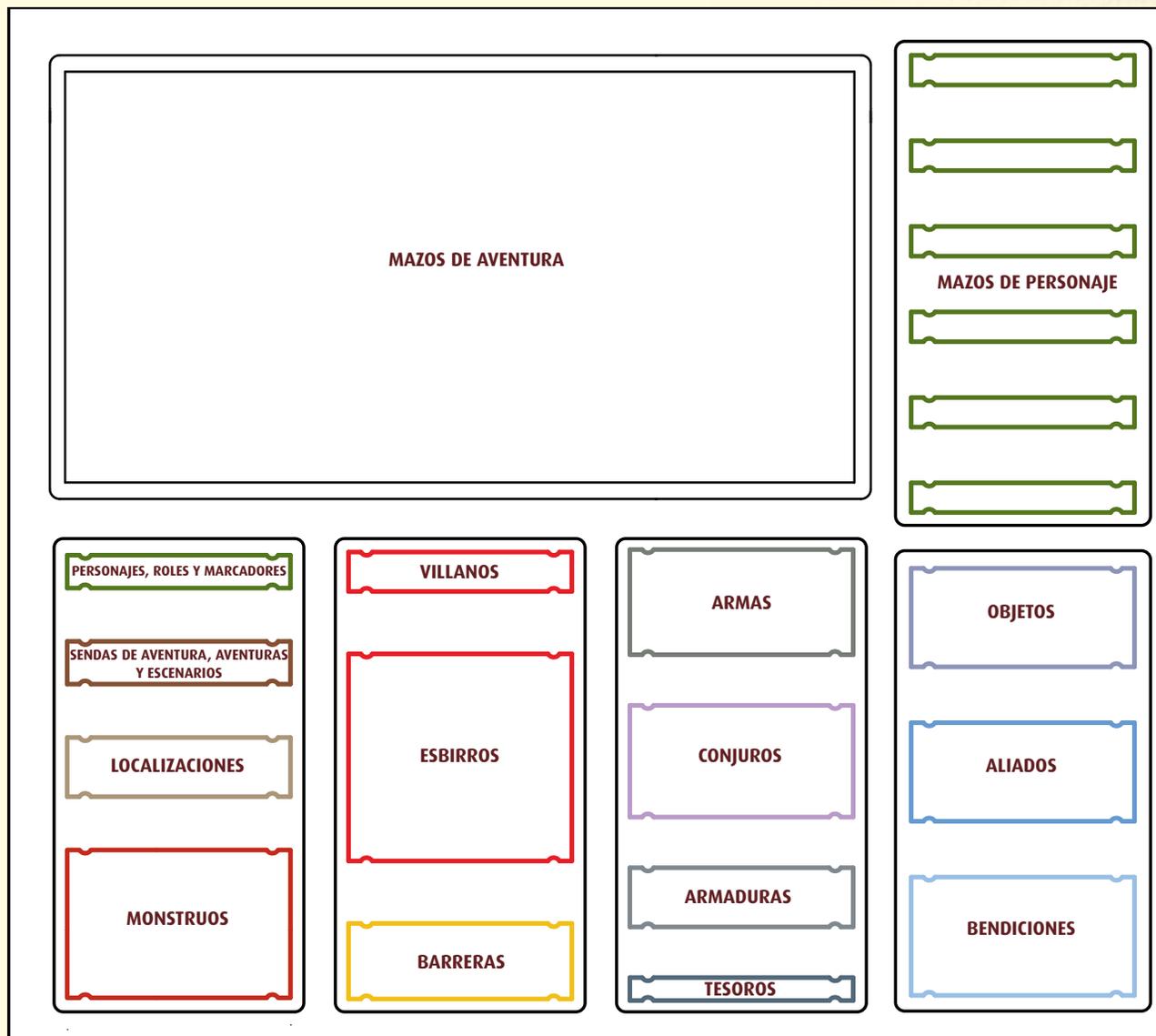
## RECUADROS DE EJEMPLO

Los recuadros que son como éste proporcionan ejemplos. ¡No debe pasarse por alto el ejemplo de un turno completo de la página 20!

A la izquierda de la letra o número se encuentra el tipo de carta. Hay más de una docena de tipos de carta en el juego de cartas de aventuras *Pathfinder*. Entre ellos están las cartas de personaje, roles, y marcadores; las cartas de historia, que incluyen una senda de aventura, aventuras y escenarios; las localizaciones; las perdiciones, que abarcan villanos, esbirros, monstruos y barreras; y las mercedes, que incluyen armas, conjuros, armaduras, objetos, aliados, tesoros y bendiciones.

Para vuestra primera sesión de juego solo hacen falta las cartas básicas, así que dejad el mazo *Ofrendas calcinadas* precintado por el momento. Si poseéis el mazo de *Personajes Adicionales*, debéis combinar esas cartas con las del juego básico tal y como está descrito en "Cómo organizar las cartas".

# DISPOSICIÓN DE LA BANDEJA



## ÍNDICE

|   |    |
|---|----|
| <b>OBJETO DEL JUEGO</b>                                       | 2  |
| <b>UNA MULTITUD DE CARTAS</b>                                 | 2  |
| <b>CONJUNTO DE CARTAS</b>                                     | 2  |
| <b>CÓMO ORGANIZAR LAS CARTAS</b>                              | 4  |
| <b>CÓMO PREPARAR LA PARTIDA</b>                               | 4  |
| <b>TU PERSONAJE</b>   | 7  |
| Cartas de personaje   | 7  |
| Dotes   | 7  |
| Carta marcador  | 8  |
| Carta de rol  | 8  |
| <b>CÓMO JUGAR UN ESCENARIO</b>                                | 8  |
| El turno  | 8  |
| <b>CÓMO JUGAR LAS CARTAS</b>                                  | 9  |
| Cómo enfrentarse con una carta                                | 10 |
| Cómo realizar una prueba                                      | 10 |
| Sufrir daño   | 12 |
| Cómo examinar y buscar  | 12 |
| Cómo convocar y añadir cartas                                 | 12 |
| Cómo cerrar una localización                                  | 13 |
| Cómo morir  | 14 |
| <b>TIPOS DE CARTAS</b>  | 14 |
| Cartas de historia  |    |
| (Sendas de aventura, aventuras y escenarios)                  | 14 |
| Cartas de localización  | 14 |
| Cartas de personaje   |    |
| (Personaje, rol y marcador)                                   | 15 |
| Cartas de merced  |    |
| (Arma, conjuro, armadura, objeto, aliado, tesoro y bendición) | 15 |
| Cartas de pérdida   |    |
| (Villano, esbirro, monstruo y barrera)                        | 17 |
| Esbirros  | 17 |
| <b>CÓMO ENFRENTARSE CON UN VILLANO DESPUÉS DEL ESCENARIO</b>  | 17 |
| Terminar un escenario, aventura o senda de aventura           | 18 |
| <b>ENTRE PARTIDAS</b>   | 19 |
| <b>EJEMPLO DE JUEGO</b>                                       | 20 |
| <b>LISTAS DE MAZOS SUGERIDOS</b>                              | 21 |
| <b>COSAS A TENER EN CUENTA MIENTRAS SE JUEGA LA PARTIDA</b>   | 22 |
| <b>HOJA DE REFERENCIA</b>                                     | 24 |



## CÓMO ORGANIZAR LAS CARTAS

El modo en que deben organizarse las cartas es importante, ya que habrá veces en que será necesario localizar rápidamente determinadas cartas durante la partida. La caja incluye una bandeja especial para mantener todas las cartas organizadas. Tiene espacio para las cartas del juego básico, el mazo de *Personajes Adicionales*, y los seis mazos de aventura.

Cada tipo de carta tiene su lugar en la caja, de modo que se deben ordenar las cartas según se muestra en la ilustración. Por ahora, las ranuras para los personajes quedarán vacías; pronto construiremos los primeros mazos. Hay que tener en cuenta que no hay cartas de tesoro en el conjunto básico ni en el mazo de *Personajes Adicionales*; solamente se pueden encontrar en los mazos de aventura.

En el caso de aventuras, escenarios, localizaciones, villanos, esbirros y tesoro, muchas veces se pedirán determinadas cartas; puede ser buena idea ordenarlas alfabéticamente dentro de cada tipo, de modo que se encuentren rápidamente durante el juego. Las cartas de personaje, rol y marcador han de agruparse por personaje. El resto de tipos de carta debe estar siempre barajado, ya que muchas veces se indicará que se extraiga una al azar de uno de esos grupos.

## CÓMO PREPARAR LA PARTIDA

La preparación es la clave para una aventura de éxito. El camino a la victoria está sembrado de los cuerpos de los no preparados.

**Elige tu personaje.** Cada jugador elige una carta de personaje; esta representa el personaje que se interpretará en el juego. Busca la carta marcador que corresponde a la carta de personaje y pon ambas sobre la mesa frente a ti.

**Construye tu personaje.** Cada jugador precisa un mazo de personaje; si no tienes ya uno debes construirlo. Si lo que quieres es empezar a jugar inmediatamente, utiliza el mazo sugerido para tu personaje que se proporciona al final de este reglamento. Otra posibilidad es que elijas tus propias cartas para formar tu mazo; la lista de cartas en la carta del personaje indica la cantidad exacta de cada tipo que debe elegirse de la caja para formar el mazo del personaje. Solo pueden elegirse cartas en las que aparezca la palabra "Básico" en la lista de rasgos bajo el nombre de la carta.

**Intercambia las cartas que quieras.** Antes de empezar un escenario los jugadores pueden intercambiarse cartas de sus respectivos mazos. Después de los cambios, los mazos han de seguir respetando los límites marcados por la carta de cada personaje.

**Decide si vas a jugar un escenario independiente, una aventura o la senda de aventura del *Auge de los Señores de las Runas*.** Un escenario está diseñado para una única sesión de juego, una aventura consiste en una serie de escenarios; y una senda de aventura está compuesta de una serie de aventuras interrelacionadas. Se recomienda empezar por el



El mazo de Ezren alberga un arma, ocho conjuros, ninguna armadura, tres objetos, tres aliados y ninguna bendición. (Los cuadrados son para las dotes de cartas que irá ganando más adelante).

escenario del juego básico *La pérdida del bergante*, que puede jugarse independientemente o como el primero de los tres escenarios de la aventura *Peligros de la costa Perdida*. Se sugiere completar dicha aventura antes de comenzar la senda de aventura de *El Auge de los Señores de las Runas*.

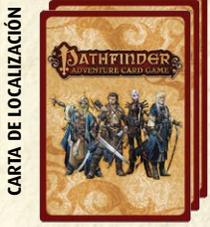
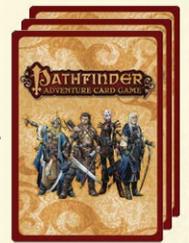
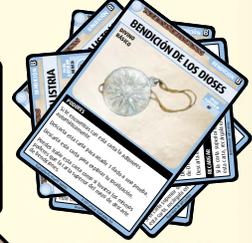
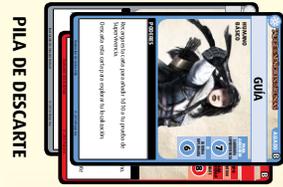
**Si se va a jugar la senda de aventura,** debe ponerse la carta de *El Auge de los Señores de las Runas* boca arriba sobre la mesa. En ella se indican las aventuras que componen la senda de aventura, comenzando con *Ofrendas calcinadas*, así como la recompensa que se conseguirá al completar la senda de aventura. Cada vez que se empiece una nueva aventura de las sendas de aventura deben añadirse todas las cartas de ese mazo de aventuras a la caja, clasificando todas las cartas según su tipo y combinándolas con las cartas que ya se encuentran en la caja.

**Si se va a jugar una aventura,** debe ponerse la carta correspondiente sobre la mesa. En ella se indican los escenarios que componen dicha aventura, así como la recompensa que se conseguirá por completarla (en caso de estar jugando la aventura *Peligros de la costa Perdida*, pon esa carta sobre la mesa; si se va a jugar la senda de aventura de *El Auge de los Señores de las Runas*, emplea la carta *Ofrendas calcinadas* del mazo de dicha aventura en su lugar).

**Elegir escenario.** Se pone la carta de escenario boca arriba sobre la mesa. La carta de escenario describe los objetivos, así como cualquier regla inusual para esta partida en particular (si se está jugando *La pérdida del bergante* se pone dicha carta; si se va a empezar *El Auge de los Señores de las Runas*, debe ponerse *Ataque a Punta Arena*, el primer escenario de la lista de *Ofrendas calcinadas*).

**Cómo desplegar las localizaciones.** La carta de escenario indica números de jugadores junto a las localizaciones que el escenario emplea. Deben usarse todas las localizaciones indicadas hasta el número de jugadores que vaya a jugar. Por ejemplo, si hay tres jugadores, se emplearán todas las localizaciones indicadas para 1, 2 y 3 jugadores, pero no se utilizará ninguna de las indicadas para 4, 5 y 6 jugadores. Se colocan las cartas de localización que vayan a emplearse boca arriba en el centro del tablero.

# DESPLIEGUE DE CARTAS



PILA DE DESCARTE

MAZO DE PERSONAJE

CARTA DE PERSONAJE

CARTA DE LOCALIZACIÓN

MAZO DE LOCALIZACIÓN

CARTAS ENTERRADAS

MAZO DE LOCALIZACIÓN

MARCADOR

MARCADOR

CARTA DE LOCALIZACIÓN

PILA DE BENCIÓNES DESCARTADAS

CARTA DE LOCALIZACIÓN

MAZO DE LOCALIZACIÓN

PILA DE DESCARTE

MAZO DE PERSONAJE

CARTAS ENTERRADAS

CARTA DE PERSONAJE

CARTA DE LOCALIZACIÓN

MAZO DE LOCALIZACIÓN

CARTA DE LOCALIZACIÓN

MAZO DE LOCALIZACIÓN

CARTAS ENTERRADAS

CARTA DE PERSONAJE

MAZO DE PERSONAJE

PILA DE DESCARTE



**Cómo formar los mazos de localización.** Cada carta de localización tiene su propia lista de tipos de carta que han de emplearse para formar su mazo de localización, del mismo modo que una carta de personaje tiene su lista de tipos de cartas que se emplean para construir un mazo de personaje. Se baraja cada tipo de carta y se reparte el número correcto de cartas de cada tipo para formar la base de cada localización. Estas cartas no deben examinarse; se colocan boca abajo en un montón junto a la carta de su localización.

**Cómo añadir villanos y esbirros.** Cada carta de escenario enumera uno o más villanos y uno o más esbirros. Debe hacerse un montón de cartas, empezando por el villano o villanos, y a continuación añadir los esbirros desde arriba de la lista, hasta que el montón tenga tantas cartas como localizaciones hay en juego. En caso de hacer falta se emplearán tantas copias del último esbirro como sea necesario. Por ejemplo, si hay cinco localizaciones y la carta indica a Gogmurt como villano y a Dientembrollo, Bruthazmus e incursos goblin como esbirros, se hará un montón de 5 cartas: Gogmurt, Dientembrollo, Bruthazmus y 2 incursos goblin. Si solo se tuvieran tres localizaciones, el montón emplearía únicamente a Gogmurt, Dientembrollo, Bruthazmus, y ningún incursor goblin. Se baraja el montón resultante y se reparte una carta sobre cada una de las localizaciones; a continuación, se baraja cada una de las localizaciones.

**Cómo crear el mazo de bendiciones.** Se sacan 30 bendiciones al azar de la caja, se barajan para formar un mazo y este se coloca boca abajo sobre la mesa.

**Disponer los jugadores en la mesa** del modo que se quiera.

**Colocación de marcadores.** Cada jugador elige una localización y pone junto a ella el marcador de su personaje. Varios jugadores pueden elegir la misma localización.

**Cómo robar la mano inicial.** Cada carta de personaje indica un tamaño de mano para ese personaje. Se tomará ese número de cartas del mazo del personaje. Asimismo, la carta de personaje señala un tipo de carta favorito; en caso de que no se cuente con una de esas cartas debe descartarse la mano y robar cartas de nuevo, repitiendo tantas veces como sea necesario hasta que la mano incluya al menos una carta del tipo especificado.

Si se roban tantas cartas que no se puede cubrir la mano inicial, se roban todas las cartas que quedan, y entonces se forma un nuevo mazo con la pila de descartes y se roba el resto de la mano. Deben barajarse todas las cartas descartadas de nuevo dentro del mazo del personaje.

**Decisión sobre quién empieza.** El turno seguirá el sentido de las agujas del reloj, empezando por el jugador que el grupo elija.

### ESTRATEGIA: ¿DEBE DIVIDIRSE EL GRUPO?

Hay un viejo dicho en los juegos de rol: Nunca te separes del grupo. ¿Se cumple eso en *El juego de cartas de aventuras Pathfinder*? Esto no es un juego de rol, así que la respuesta es “depende”.

A veces, es una buena idea contar con varios personajes en la misma localización; otras, en cambio, es mejor dividir el grupo. En gran medida depende de con qué personajes se esté jugando. Si se está jugando con Valeros y Lem, es una buena idea que permanezcan juntos; si por el contrario se está jugando con Harsk y Merisiel puede no ser tan importante.

La mejor estrategia también depende de adónde va cada uno. Harsk puede encargarse de la cueva traicionera, pero Ezren podría no ser capaz de cerrarla si otro jugador se topa con el villano. A veces precisarás cobertura frente a los peligros que te acechan, otras surge un dragón que sopla sobre todos los que se encuentren en una localización. Conviene prestar atención a dónde se está en la partida. Si se sabe dónde se esconde el villano, separarse de modo que se cierren otras localizaciones puede ser una buena idea... o no. Cada situación es diferente, y pensar antes de actuar siempre es de sabios.

### REGLAS: TIRADAS DE DADOS

El juego viene con cinco dados diferentes: de cuatro, seis, ocho, diez y doce caras. Cuando se tira el dado de cuatro caras el resultado es el número que queda en el vértice hacia arriba.

En cualquier momento se puede requerir una tirada de dados, y el juego emplea una forma abreviada para indicar el número y tipo de dado que hay que tirar:  $Xd\#$ , en donde X representa el número de dados que se deben tirar y  $\#$  es el número de caras que ha de tener el dado. Por ejemplo, si se indica que se han de tirar  $2d6$ , quiere decir que hay que tirar dos dados de seis caras y sumar los resultados. A veces la fórmula incluye los símbolos + ó - y un número tras el dado, lo que indica que hay que añadir o restar dicha cantidad del resultado total de la tirada (no de cada dado que se tire). Así  $2d4+2$  significa tirar dos dados de cuatro caras, sumarlos y luego añadir 2. No importa cuántas penalizaciones se le añadan a una tirada de dados, el resultado nunca puede ser inferior a 0.

Otras veces, el tipo de dado que debe emplearse es determinado por una habilidad; si se indica que se debe tirar “Fuerza +  $2d12$ ” y el dado de Fuerza del personaje es  $1d10$ , se lanzarán un dado de 10 caras y dos dados de 12 caras, sumándose los tres resultados para totalizar el resultado final.

Si una carta indica que una tirada de dado afecta a varios personajes, hay que llevar a cabo una tirada separada por cada personaje (por ejemplo, si dice que cada personaje en cierta localización sufre  $1d4$  de daño).

## TU PERSONAJE

¿Quién se atreverá a enfrentarse a los malvados Señores de las Runas?  
 ¿Hará caso de la llamada un bravo luchador? ¿Acaso un astuto hechicero?  
 ¿O quizá un devoto clérigo?

## CARTAS DE PERSONAJE

Cada carta de personaje incluye la siguiente información.

**Habilidades:** las habilidades indican qué tipo de dado hay que tirar cada vez que se intenta una prueba. Normalmente, se tira un dado de un tipo para una prueba, pero otras cartas pueden modificar dicha tirada.

**Poderes:** cada personaje tiene uno o más poderes especiales que pueden emplearse para modificar el modo en el que se juega la partida. Unos se emplearán durante la partida y otros al comienzo de esta, así que conviene leerlos inmediatamente.

**Tamaño de mano:** este es el número de cartas que se roban para formar la mano inicial al comienzo del escenario. Hacia el final de cada turno, se descartarán o robarán nuevas cartas de forma que se vuelva a tener este número de cartas en la mano.

**Diestro con:** si el personaje es competente con armas o algún tipo de armaduras se indica en este apartado. Algunas armas y armaduras son más útiles para los personajes que son diestros con ellas.

**Tipo de carta favorita:** el personaje siempre empezará los escenarios con al menos una carta de este tipo en su mano.

**Lista de cartas:** al comienzo del escenario, el mazo del personaje ha de contener exactamente el número indicado de cada tipo de carta. Mientras se juega un escenario se irán añadiendo y eliminando cartas del mazo, de modo que esta lista puede variar durante la partida. Al final del escenario, se reconstruirá el mazo para cumplir nuevamente lo requerido por la lista, aunque puede que no se termine con exactamente las mismas cartas con que se empezó.

## DOTES

Las cartas de personaje incluyen cierto número de casillas para ir marcando; estas se llaman dotes. Tras completar con éxito un escenario o una aventura puede que se te indique que adquieras una dote de un tipo específico. Una vez que se ha marcado dicha casilla, el personaje puede emplear la dote en futuros escenarios. No pueden emplearse aquellas dotes que todavía no han sido marcadas. Si hay más de una casilla asociada con una habilidad, poder o tipo de carta, hay que ir marcando las de más a la izquierda antes de marcar las de la derecha. Por ejemplo, si una habilidad tiene casillas marcadas con +1, +2 y +3 hay que marcar la casilla de +1 antes de marcar la de +2 ó +3, y hay que haber marcado +1 y +2 antes de marcar +3. Las casillas no son acumulativas, es decir, +2



substituye a +1, no se suman para un total de +3.

Recomendamos emplear un lápiz para marcar ligeramente las casillas de dote, o seguir el progreso del personaje con las hojas de personaje gratuitas, descargables en la web: [www.devir.es](http://www.devir.es)

## HAY TRES TIPOS DE DOTES

**Dotes de habilidad:** cuando se consigue una dote de habilidad, se marca una nueva casilla en la carta del personaje. Las dotes de habilidad añaden una bonificación a una habilidad de libre elección. Es decir, se añadirá el número junto a la casilla marcada a cualquier prueba de esa habilidad. Así, si tu dado de carisma es 1d10 y ya se ha marcado la casilla de +2 correspondiente a la habilidad de carisma, se tirará 1d10 y se añadirá 2 cada vez que se intente una prueba que emplee el carisma.

**Dotes de poder:** cuando se consigue una dote de poder, se marca una nueva casilla en la sección de poderes de la carta de personaje. Algunas dotes de poder proporcionan nuevos poderes, como incrementar el tamaño de la mano o hacerte competente con armas o tipos específicos de armaduras. Otras dotes de poder mejoran los poderes preexistentes de tu personaje. Si tu personaje tiene un poder que le permite añadir 1d4 a la prueba de combate de otro personaje, y se ha marcado la casilla de +1 junto a él, se añadirá 1d4+1 a la prueba del otro jugador. Estas bonificaciones se aplican solo cuando se emplea el poder descrito en la





### **EZREN EL MAGO**

El talento de Ezren radica en el lanzamiento de conjuros. Conoce un montón de conjuros y puede conseguir que lleguen rápidamente a sus manos. Esto también supone que puede quedarse sin cartas antes de que la aventura llegue a su fin. Asimismo, no posee bendiciones, de modo que puede que no explore demasiado a menos que consiga algún aliado o algo de magia que le permita explorar más de una vez.

carta del personaje; si por el contrario se juega una carta con un poder similar, la bonificación de dote no se aplica.

**Dotes de carta:** cuando se consigue una dote de carta, se marca una casilla más de la lista de cartas. Cada dote de carta permite añadir una carta más del tipo que se escoja al mazo del personaje. Una vez que se ha escogido una dote de carta, debe emplearse el nuevo número de cartas cada vez que se reconstruya el mazo del personaje.

### **CARTA MARCADOR**

Cada personaje cuenta con su carta marcador, que debe moverse para mantenerse al corriente de la localización en que se encuentra en cada momento. Cada carta marcador incluye también una breve biografía del personaje.

### **CARTA DE ROL**

Cada personaje cuenta con una carta de rol, aunque no es necesario emplearla desde el comienzo. Dichas cartas son parte de la recompensa por terminar la tercera aventura de *El Auge de los Señores de las Runas*. Las cartas de rol proporcionan nuevas dotes que conseguir para los personajes; estas dotes se aplican como si fueran parte de la carta de personaje original y la carta de rol se considera como si fuera parte de la carta de personaje.

Cada lado de la carta de rol presenta una especialización diferente del personaje, permitiéndose elegir uno u otro camino para la progresión del personaje. Por ejemplo, el anverso de la carta de rol del guerrero Valeros presenta dotes que le permiten especializarse como guardián, mientras que el reverso ofrece dotes que lo convertirán en un maestro de armas orientado al ataque.

Cuando se indique que se debe elegir el rol del personaje, hay que elegir uno de los dos roles. De ahí en adelante cada vez que se gane una dote y se elija marcar una casilla de la carta de rol, se deberá marcar en ese lado de la carta de rol.

La carta de rol está diseñada para ponerse directamente sobre la carta de personaje, de modo que cubra la sección de poderes. La primera vez que se consiga la carta de rol deberán marcarse aquellas casillas que ya se hubieran conseguido en la carta de personaje. Por ejemplo, si la casilla "Armaduras ligeras" ya está marcada en la carta de personaje, ha de marcarse en la carta de rol.

## **CÓMO JUGAR UN ESCENARIO**

*Los planes de los Señores de las Runas son profundamente siniestros. ¡Hay que encontrar a los villanos, vencer a sus esbirros y anular sus malvados planes!*

### **EL TURNO**

El turno de cada personaje debe jugarse en el siguiente orden, paso a paso. Los únicos pasos que son obligatorios son "Avanzar el mazo de bendiciones", "Reponer la mano" y "Fin de turno"; el resto son opcionales.

**Avanzar el mazo de bendiciones:** antes del turno, debe destaparse la carta de arriba del mazo de bendiciones sobre la pila de descarte de bendiciones. Nunca se puede adquirir esta carta, aunque algunas cartas pueden referirse a ella durante tu turno. Si se ha de robar una o más cartas del mazo de bendiciones por cualquier razón y no quedan suficientes para hacerlo, los jugadores pierden el escenario.

**Dar una carta:** puede entregarse una carta de la mano a otro jugador que se encuentre en la misma localización (los demás jugadores no pueden dar cartas al jugador activo hasta que sea su turno).

**Mover:** puede moverse el marcador del personaje a otra localización. El hecho de mover activa cualquier efecto que ocurra cuando se entra en una localización o se abandona (si no se mueve, no se considera que el jugador haya entrado en ninguna localización ni que la haya abandonado).

**Explorar:** cada turno el personaje puede explorar una vez sin jugar una carta que permita explorar; esta ha de ser la primera exploración del turno. Cuando se explora, se da la vuelta a la carta superior del mazo de la localización donde se encuentra el personaje. Si es una merced, puede intentarse adquirirse; si no se consigue, se quemará. Si es una pérdida, hay que intentar derrotarla. Puede explorarse una localización por turno. Muchos efectos permiten volver a explorar otra vez en el turno; si durante una exploración varios efectos conceden cada uno una exploración adicional, se considera como una única exploración, y no como una serie de exploraciones adicionales. Nunca puede explorarse en el turno de otro jugador.

**Cerrar una localización:** si un personaje se encuentra en una localización que ya no tiene cartas y no ha sido cerrada todavía, en ese caso puede intentar cerrarla.

**Reponer la mano:** primero se aplican los efectos que ocurren al final del turno; si un poder lleva u obliga a no reponer la mano, deben pesarse a ello aplicarse todos los efectos que tienen lugar al final del turno. Pueden jugarse cartas y usarse poderes salvo que algo haya obligado a reponer la mano y terminar el turno. Una vez resueltos estos efectos ya no se puede jugar cartas ni usar poderes para el resto del turno.

A continuación, se puede descartar cualquier cantidad de cartas. Y si se cuenta con más cartas en la mano de lo permitido, se deben descartar hasta que la cantidad sea igual al tamaño de mano. Por último, si se cuenta con menos cartas que el tamaño de mano, deben robarse cartas hasta que la cantidad sea la misma que el tamaño de mano.

**Fin de turno:** cuando se ha terminado, el turno pasa al jugador de la izquierda.

## REGLAS: ROBAR CARTAS

A no ser que una carta diga lo contrario, robar significa tomar una carta del sitio indicado y ponerla en la mano. Si no se especifica ningún sitio, hay que robar del mazo del personaje.

## REGLAS: CÓMO MANEJAR EL MAZO DE BENDICIONES

Es muy fácil dejarse llevar por las ganas de querer empezar el turno y no acordarse de avanzar el mazo de bendiciones. Desafortunadamente, cuando se descubre que los últimos turnos no se han dado la vuelta unas cuantas veces, suele ser difícil calcular a cuántas cartas hay que dar la vuelta para compensar. Por ello recomendamos que cada vez que un jugador avance el mazo oriente hacia sí mismo la carta que descubre, de modo que el texto quede en su dirección. El mazo de descartes tendrá un aspecto descuidado, pero hará que sea fácil ver quién se acordó y quién no.

## CÓMO JUGAR LAS CARTAS

Cualquiera puede jugar una carta siempre que la carta lo permita. Jugar una carta significa activar el poder de dicha carta, ya sea revelándola, desplegándola, descartándola, recargándola, enterrándola o quemándola. Hacer algo con una carta no activa los poderes que la carta tiene y no cuenta como haberla jugado. Por ejemplo, si Kyra se descarta de un conjuro para activar su poder de curación, no se considera que lo ha lanzado (con lo cual no puede recargarlo). Cuando una carta dispone de varios poderes, se debe elegir uno de ellos. Cualquier párrafo en la sección de poderes de una merced que no precise jugar la carta para lograr un efecto en particular, no es en sí mismo un poder sino una acción obligatoria que se debe realizar cuando se juega la carta.

**Ejemplo:** el soldado aliado tiene dos poderes diferentes: puede recargarse la carta y añadir 1d4 a la prueba de combate, o puede descartarse la carta para explorar la localización. Puede hacerse lo uno o lo otro, pero no pueden hacerse ambas cosas, ya que una vez se ha jugado la carta de un modo no se queda en la mano para que se pueda jugar del otro.

Si se indica que se juegue, revele, despliegue, descarte, recargue, entierre, queme o se emplee la carta de cualquier otro modo, dicha carta ha de proceder de la mano del jugador, a no ser que se especifique lo contrario. No puede activarse un poder que no sea aplicable a la situación actual. Por ejemplo, no puede jugarse una carta para reducir el daño antes de haberlo sufrido ni jugar una carta para evadir un monstruo cuando no se ha encontrado a ninguno.

Si una carta que está en la mano del jugador no especifica cuándo puede jugarse, generalmente puede jugarse en cualquier momento, con la excepción de que durante un encuentro sólo pueden realizarse acciones específicas en los momentos indicados.

Cuando se juega una carta, normalmente requiere que se lleve a cabo una de las siguientes acciones:

- **Revelar:** mostrar una carta que está en la mano y volverla a guardar en ella.
- **Desplegar:** colocar boca arriba la carta frente al jugador; salvo que se indique lo contrario, los poderes de la carta funcionan hasta que sea descartada.
- **Descartar:** dejar la carta en la pila de descartes, un montón de cartas boca arriba junto al mazo del personaje.
- **Recargar:** poner la carta boca abajo al fondo del mazo del personaje.
- **Enterrar:** ponerla bajo la carta del personaje, por lo que probablemente se pierda el acceso a dicha carta durante el resto del escenario..
- **Quemar:** devolverla a la caja, barajándola junto al resto de cartas del mismo tipo (y así perdiéndola para siempre).

En cualquier momento se pueden mirar las cartas desplegadas, descartadas y enterradas, pero no se puede cambiar el orden de las cartas



## HASK EL EXPLORADOR

Harsk es el amigo al que todo el mundo quiere tener consigo, siempre que se encuentre en otra parte. Las armas a distancia le sirven de maravilla; su habilidad para disparar flechas a largas distancias puede cambiar las tornas en más de un combate. También es excelente en las localizaciones más peligrosas porque es capaz de explorar las amenazas por anticipado y soportar cualquier cosa que le arrojen.



### KYRA LA CLÉRIGA

Todos corren hacia Kyra en busca de ayuda. Es capaz de curar sin un conjuro de curación, pero cuando hace esto, no puede explorar. Ha de encontrar un equilibrio entre emplear sus bendiciones para conseguir dados adicionales o gastarlas en explorar de nuevo. También es una buena combatiente y brilla cuando intenta matar a alguien que ya debería estar muerto.

### ESTRATEGIA: ¿HAY QUE EXPLORAR SIEMPRE?

El mazo de bendiciones funciona como un cronómetro de cuenta atrás, y no perdona. Más exploración lleva a más éxito. Pero hay veces en que hace falta ralentizar la marcha y relajarse un poco.

Una razón puede ser el estado del mazo del personaje. Pasar turnos en el boticario o en el templo curándose puede ser una magnífica opción cuando el mazo se está quedando demasiado delgado.

Otra razón para bajar el ritmo es redistribuir al grupo hacia el final del juego. Si hace falta que alguien se quede en las madrigueras, de modo que pueda cerrarlas temporalmente una vez aparezca el villano, no merece la pena arriesgarse a que aparezca un monstruo que lo ponga todo patas arriba. Merece la pena considerar un tiempo para disponer la estrategia, especialmente si quedan todavía suficientes turnos.

Por supuesto, los desastres más grandes ocurren poco después de que alguien diga "Nos quedan suficientes turnos".

en la pila de descartes. No se puede mirar en el mazo de personaje a no ser que una carta lo permita específicamente. No se debe barajar ningún grupo de cartas a no ser que se diga así. Un mazo es un mazo, una mano es una mano y una pila es una pila, tenga o no cartas en ella.

### CÓMO ENFRENTARSE A UNA CARTA

Cuando al explorar hay que enfrentarse a una carta, el jugador activo (y solamente él) ha de seguir los siguientes pasos. Nadie más puede realizar dichos pasos por él, aunque otros jugadores pueden ser capaces de jugar cartas para ayudarle a enfrentarse a los retos del encuentro. Durante cada uno de dichos pasos, solo se pueden realizar las acciones especificadas. Los jugadores solamente pueden jugar cartas o activar poderes relacionados con cada paso. Cada jugador solamente puede jugar una carta de cada tipo durante cada paso; por ejemplo, ningún jugador puede jugar más de una bendición mientras se intenta una prueba, aunque varios jugadores podrían jugar cada uno una bendición para afectarla. Cada jugador puede activar un poder no más de una vez durante cada paso. Los jugadores no pueden jugar cartas o activar poderes entre paso y paso.

Si la carta a la que se están enfrentando indica que es inmune a un rasgo en particular, los jugadores no pueden emplear cartas que tengan dicho rasgo, usar poderes que añadirían ese rasgo a la prueba o lanzar dados con ese rasgo durante el encuentro.

Una vez que se da la vuelta a la carta superior del mazo de localización, se pone sobre el mazo y se lee, e inmediatamente se siguen los siguientes pasos en orden:

**Evadir la carta (opcional).** Si se cuenta con un poder o una carta que permite evadir la carta con la que uno se está enfrentando, puede volverse a meter dicha carta en el mazo y barajarlo; no cuenta como derrotada ni como sin derrotar, y el encuentro termina.

Esto ocurre independientemente de que se haya superado o no las pruebas. En este momento se aplican los efectos activados por las pruebas. Por ejemplo, si Ezren empleó un hechizo con el rasgo arcano durante la prueba, ahora es cuando puede utilizar el poder que le permite examinar la carta superior de su mazo.

**Intentar la prueba.** Si la carta es una merced, se puede intentar incorporarla al mazo del personaje; si es una perdición, hay que intentar derrotarla (véase "Cómo realizar una prueba" a continuación). Si la sección "derrotar" de una perdición indica "no", hay que mirar los poderes de la perdición y hacer inmediatamente lo que allí se indica.

**Intentar la siguiente prueba, si procede.** Si se requiere otra prueba, como en el caso de que se haya jugado una merced con una tirada para recargar, o si una perdición requiere una segunda prueba para ser derrotada, debe resolverse a continuación. Se repite este paso hasta que se hayan resuelto todas las pruebas similares.

**Aplicar los efectos que ocurran tras el encuentro, si procede.** Esto se hace, se hayan o no logrado superar las pruebas.

**Resolver el encuentro.** Si se han superado con éxito todas las pruebas para derrotar una perdición, esta se quema; si no se ha conseguido, queda sin derrotar, y se vuelve a barajar dentro de su mazo de localización. Si se ha logrado adquirir una merced, se guarda en la mano; si no se logró, se quema.

### CÓMO REALIZAR UNA PRUEBA

Muchas veces, durante el juego, será necesario realizar pruebas para lograr algo, ya sea derrotar a un monstruo o adquirir una nueva arma. Cada merced tiene una sección denominada "Para adquirir", que indica las habilidades que pueden emplearse en las pruebas para adquirirla y la dificultad de la prueba. Si se indican varias pruebas posibles en la carta con una "o" entre ellas, se escoge una. Si se tiene éxito en la tirada, se añade la carta a la mano. Si se falla, se quema la carta.

Cada carta de perdición tiene una sección denominada "Derrotar". Esta sección indica las habilidades que pueden emplearse contra la perdición y la dificultad de dichas pruebas. Si se logra derrotar a la perdición, esta normalmente se quema. Si se falla al intentar derrotar una perdición, se considera normalmente "sin derrotar" y vuelve a barajarse en el mazo de localización. Si se falla una prueba para derrotar a un monstruo, se sufre daño.

Si aparecen varias habilidades indicadas en la carta con una “o” entre ellas, debe elegirse una de ellas. Si hay un “luego” entre ellas, deberán superarse ambas pruebas en dicho orden; debe intentarse ambas incluso si se falla la primera, ya que fallar tiene sus consecuencias. La conjunción “o” tiene prioridad sobre “luego”, de modo que si una carta indica “Sabiduría 10 ó Combate 13 luego Combate 15” primero deberá intentarse o una prueba de sabiduría de dificultad 10 ó una de combate de dificultad 13, y a continuación una prueba de combate de dificultad 15.

Solo el personaje que se encuentra la carta puede intentar superar la prueba, con una excepción: si una carta requiere varias pruebas, el personaje que se la encontró debe realizar por lo menos una de las pruebas, pero el resto pueden ser realizadas por otros personajes presentes en la misma localización.

Muchas cartas también requieren pruebas para activar poderes o para recargarlas tras haberlas empleado. Intentar una prueba requiere varias acciones que se indican a continuación. Hay que recordar que cada personaje solamente puede emplear una carta de cada tipo o activar un poder una sola vez durante cada prueba.

Realizar una prueba conlleva varias acciones que se explican a continuación. Conviene recordar que cada jugador no puede jugar más de una carta de cada tipo, o activar un poder más de una vez en cada prueba.

**Determinar qué dados se van a usar:** las cartas que requieren una prueba de habilidad especifican la habilidad o habilidades que pueden emplearse para intentar la prueba. Cada prueba para derrotar o adquirir una carta indica una o más habilidades; puede elegirse cualquiera de dichas habilidades para efectuar la prueba. Por ejemplo, si una prueba indica Destreza, Desactivar, Fuerza o C/C (combate cuerpo a cuerpo), puede emplearse cualquiera de dichas habilidades para intentar la prueba.

La mayoría de monstruos y algunas barreras requieren una prueba de combate. En las cartas aparece C/C para referirse a “combate cuerpo a cuerpo” Las armas y muchas otras cartas que pueden emplearse en combate generalmente indican qué habilidad se emplea cuando se intenta una prueba de combate; si no se emplea una carta de este tipo, se emplea la Fuerza o una habilidad de combate (algunos objetos que pueden emplearse en combate no emplean ninguna habilidad, sino que especifican el número exacto de dados que debe emplearse o el resultado final de la prueba de combate).

Algunas cartas pueden permitir reemplazar la habilidad requerida por una prueba con una habilidad diferente; como parte de esta acción se puede emplear solo una carta o poder que cambie la habilidad que se va a usar. Cuando se juega una carta que hace esto, se deben añadir los rasgos de dicha carta a la prueba; por ejemplo, al revelar el arma espada larga +1 para una prueba de combate se añaden los rasgos espada, cuerpo a cuerpo, cortante y mágico a la prueba (esto no es lo mismo que otorgar una habilidad; por ejemplo, el hechizo luz sagrada añade el rasgo divino

a la prueba, pero no hace que se consiga la habilidad divino). Incluso si el personaje no cuenta con alguna de las habilidades indicadas en una prueba, se puede intentar superarla (salvo en el caso de intentar recargar una carta), pero el dado será en ese caso 1d4.

**Determinar la dificultad:** para poder superar la prueba, el resultado de la tirada de dados y sus modificadores modificadores debe ser igual o superior a la dificultad de la misma. En las pruebas para adquirir una merced o derrotar a una perdición, la dificultad es el número rodeado de un círculo bajo la habilidad elegida. En otras pruebas, la dificultad es el número en el texto que sigue a la habilidad elegida. Por ejemplo, donde el poder de una carta indica que se debe realizar una prueba de Fortaleza 7, la dificultad es 7. Algunas cartas incrementan o reducen la dificultad de una prueba; si, por ejemplo, una carta indica que la dificultad se incrementa en 2, se añade 2 al número de la carta a la que hay que enfrentarse; si se indica que la dificultad se reduce en 2, se sustrae 2 al número.

**Jugar cartas y usar poderes que afectan a la prueba (opcional):** en este momento, los jugadores pueden jugar cartas o usar poderes para afectar a la prueba..

Los jugadores no pueden emplear cartas que modifiquen una habilidad, a no ser que se esté empleando dicha habilidad, y no pueden emplear cartas que afecten al combate, a no ser que se esté realizando una prueba de combate. Los rasgos de las cartas no se añaden a la prueba; por ejemplo, emplear el hechizo *orientación divina* en una prueba no proporciona el rasgo divino a esta.

Algunas cartas y poderes afectan solo a tipos específicos de pruebas, tales como pruebas de Destreza o de Acrobacias, o a pruebas no de combate. Si en la carta del personaje la habilidad que se está empleando remite a otra habilidad, ambas se tienen en cuenta para el propósito de determinar el tipo de prueba. Por ejemplo, si se está empleando la habilidad arcana en un combate, y la carta de personaje indica que la habilidad arcana es Inteligencia +2, la prueba se considera tanto una prueba arcana de combate como una prueba de Inteligencia de combate. Los rasgos también determinan el tipo de prueba; por ejemplo, si se está realizando una prueba de combate y se ha empleado un arma que añade el rasgo “A distancia”, se considera que es una prueba de combate a distancia.

**Reunir los dados:** la habilidad que se va a emplear y las cartas que se han jugado determinan el número y tipo de dados que se van a tirar. Por ejemplo, si se va a intentar una prueba empleando la habilidad de Fuerza, y la habilidad de Fuerza es 1d10, se empleará 1d10. Si otro jugador jugó una bendición para añadir un dado a la prueba, se lanzarán 2d10.



## LEM EL BARDO

Mientras la mayoría de los demás se especializan, Lem quiere hacerlo todo. Es un chico para todo, capaz de enfrentarse a la mayor parte de los retos. Es estupendo a la hora de hacer nuevos amigos, ya sean personajes que necesitan un pequeño apoyo o aliados que luchan a su lado. Debería conseguir tantos conjuros como pueda, ya que es el único personaje que puede usarlos todos de modo eficiente.



### MERISIEL LA PÍCARA

Cuando va por su cuenta, la esquiava Merisiel cuenta con el poder de quemar cartas para ser aún más letal. Puede acabar con casi cualquier cosa, incluso consigo misma si no tiene cuidado. Necesita calibrar su capacidad de daño adicional con sus instintos de conservación. Es una artista a la hora de eliminar barreras y de no meterse nunca en un combate que no desea.

**Efectuar la tirada:** se lanzan los dados y se suma su valor, añadiendo o restando cualquier modificador aplicable a la prueba. Si el resultado es igual o superior a la dificultad de la prueba, se tiene éxito. Si el resultado es menor que la dificultad, se ha fallado. No importa cuántas penalizaciones se apliquen a una tirada de dado, el resultado no puede reducirse por debajo de 0.

### SUFRIR DAÑO

Si se falla una prueba para derrotar a un monstruo, este inflige daño al personaje igual a la diferencia entre la dificultad para derrotar al monstruo y el resultado obtenido. A no ser que la carta especifique lo contrario, este daño es daño de combate. Por ejemplo, si la dificultad para derrotar a un monstruo es 10 y el resultado de la prueba es 8, hay que elegir y descartar 2 cartas de la mano. Hay que recordar que los jugadores no pueden emplear más de una carta de cada tipo durante la misma prueba, de modo que si se empleó un hechizo para afectar a la prueba, no se puede emplear otro para reducir el daño.

Cuando se sufre daño, salvo que el hechizo diga lo contrario, todos los jugadores pueden jugar cartas y emplear poderes que reducen o afectan de otro modo el tipo de daño específico que se está sufriendo. Por ejemplo, si se está sufriendo daño por fuego, pueden jugarse cartas que lo reduzcan, o cartas que reduzcan todo tipo de daño, pero no pueden

**Ejemplo:** Seoni encuentra el conjuro *elocuencia*. La prueba para adquirirlo es Inteligencia, habilidad arcana, Sabiduría o habilidad divina 6. Seoni elige habilidad arcana. Su carta de personaje indica que su habilidad arcana emplea su dado de Carisma, que es 1d12, más 1. Saca un 4 y añade un 1 para un total de 5, uno menos de lo que necesitaba para adquirirlo. Decepcionada, quema el conjuro. El turno siguiente Kyra encuentra al monstruo “fantasma,” que cuenta con dos posibles pruebas para derrotarlo: combate 12, o Sabiduría, o habilidad divina 8. Aunque Kyra podría emplear su Fuerza para intentar una prueba de combate, en su lugar elige habilidad divina. Su carta de personaje indica que su habilidad divina emplea su dado de Sabiduría, 1d12 más 2. Además, cuenta con un poder que le da otro 1d8 adicional con el rasgo mágico contra monstruos que tengan el rasgo muerto viviente, que el fantasma posee. Así que tira 1d12+2 + 1d8, para un resultado de 14. Ese resultado excede con mucho la dificultad del fantasma. El poder del fantasma indica que, si la prueba para derrotarlo no hubiera tenido el rasgo mágico, el fantasma hubiera quedado sin derrotar; pero como su poder añadía el rasgo mágico a su prueba; el fantasma se quema.

### ESTRATEGIA: ¿HAY QUE MIRAR AL FUTURO?

Harsk, Seelah y cartas como el catalejo y “augurio” permiten mirar las cartas en los mazos de localización antes de tener que enfrentarse a ellas. Esto puede ser una gran ayuda para ganarle la carrera a la cuenta atrás que es el mazo de bendiciones.

Encontrar al villano pronto puede significar la diferencia entre el éxito y el fracaso. Una carta como “augurio” puede arrinconar al villano en el fondo de un mazo, mientras los jugadores saquean y cierran el resto de localizaciones.

Por supuesto, toda esa capacidad de otear el futuro supone un coste: esos catalejos podrían ser cartas que ayudaran a derrotar a perdiciones y conseguir mercedes. Si no se puede derrotar lo que uno encuentra, no tiene lógica encontrarlo.

emplearse cartas que reduzcan el daño eléctrico o el veneno. Al igual que cuando se intenta una prueba, cada jugador solamente puede emplear una carta de cada tipo para afectar al daño sufrido por un personaje de un mismo origen. Si una carta dice que reduce el daño, sin indicar qué tipo, reduce todo tipo de daño.

Cuando se sufre cierta cantidad de daño, se toma ese número de cartas de la mano y se descartan. Si no se tienen suficientes cartas en la mano, se descarta toda la mano y se ignora el resto del daño.

### CÓMO EXAMINAR Y BUSCAR

Algunas veces una carta permite examinar una o más cartas, es decir, mirar las cartas especificadas y volverlas a poner donde estaban. Si una carta indica que se examine un mazo hasta encontrar un determinado tipo de carta, debe empezarse con la carta de arriba y seguir hasta que se dé con una carta del tipo correcto. Hay que volver a poner las cartas examinadas en el mismo orden en que estaban, a no ser que se indique de otro modo. Si no se encuentra una carta del tipo especificado, se deben ignorar las indicaciones relacionadas con esa carta (esto no cuenta como explorar, aunque puede que ocurra durante una exploración).

Otras veces una carta permite examinar todo un mazo y elegir cualquier carta de un tipo en particular; eso quiere decir que se pueden mirar todas las cartas del mazo y elegir cualquier carta de ese tipo. A no ser que se indique lo contrario, a continuación se baraja el mazo.

### CÓMO CONVOCAR Y AÑADIR CARTAS

Algunas veces se indicará que se convoque una carta y se enfrente, o que se añada una carta a un mazo. Cuando esto ocurre, hay que tomar la carta de la caja. Si hace falta convocar o añadir una carta que ya está en juego pero no hay ejemplares suficientes en la caja, simplemente se imagina que se cuenta con otra copia de esa carta para el nuevo enfrentamiento;

esta copia convocada deja de existir al final del encuentro. Las cartas recién convocadas no pueden hacer que se convoquen más cartas.

Una vez se evade o se resuelven las pruebas contra la carta convocada, se devuelve a la caja, a no ser que se indique lo contrario. Si un efecto provoca que varios personajes deban enfrentarse a varias cartas convocadas, deben resolverse los enfrentamientos sucesivamente, en el orden que se prefiera, quemando las cartas al final de cada enfrentamiento. Si la carta convocada es un esbirro o un villano, el hecho de derrotarle no permite cerrar una localización o ganar un escenario: hay que ignorar ese tipo de texto en dichas cartas. Las cartas convocadas no forman parte del mazo de localización.

Si se ordena añadir una carta sobre un mazo o al fondo, se hace así; si no se indica, toda carta añadida a un mazo implica barajarlo.

Si se indica que se añada una carta al azar de un tipo determinado con algún requerimiento adicional, como “que tenga el rasgo humano o “que no tenga el rasgo básico”, en ese caso se sacan cartas de la caja hasta que aparezca una que cumpla el requisito, se añade esa carta y el resto se devuelve a la caja.

Cuando una carta convoca a otra carta que debe enfrentarse, esto empieza un nuevo encuentro, activando cualquier poder “antes del encuentro” y “tras el encuentro” en el momento apropiado. Por ejemplo, la localización “guarnición” convoca a más monstruos del tipo que se han encontrado con quien luchar para cualquier personaje que esté en la localización; si ese monstruo es un can del infierno, que provoca 1 punto de daño por fuego a cada personaje al final del encuentro, ese daño de fuego será asignado tras combatir a cada can infernal. Una vez que se ha terminado el enfrentamiento con las cartas convocadas, hay que seguir resolviendo el encuentro original.

## CÓMO CERRAR UNA LOCALIZACIÓN

Puede lograrse la oportunidad de cerrar una localización de varias maneras. Habitualmente se consigue la posibilidad de cerrar una localización una vez se derrota al esbirro de ese mazo de localización o una vez que el mazo de localización se queda sin cartas.

Cuando se tiene la oportunidad y se quiere cerrar una localización, debe hacerse lo que indica la sección “para cerrar” de esa localización. Las localizaciones muchas veces requieren superar pruebas para cerrarlas; o de lo contrario indican lo que se debe hacer para cerrarlas (si se indica que se puede cerrar la localización automáticamente, no hace falta nada más). Si el texto “para cerrar” ofrece varias opciones separadas por “o”, debe elegirse qué se intenta antes de efectuar ninguna tirada ni jugar ninguna carta. Si se logra cumplir el requerimiento “para cerrar” se debe examinar el mazo, sacar cualquier villano que se encuentre allí y quemar el resto de las cartas. Los villanos así encontrados constituyen todo el mazo de dicha localización, y la localización no queda cerrada, ¡pero al menos ya se sabe donde se encuentran los villanos! Si no se encuentra ningún villano,

## ESTRATEGIA: ¿HAY QUE SER EGOISTA?

A lo largo de la partida, los personajes se pedirán ayuda. Puede que incluso alguno se rebaje a implorarla: ¿Debe decirse “no” alguna vez?

Probablemente no. Esto es un juego cooperativo, de modo que compartir información y establecer objetivos como grupo es aconsejable. Es bueno discurrir modos de ayudar a los demás, tales como que Kyra deje a un lado la exploración para que pueda curar a otro personaje. O gastar una bendición, de modo que se consiga una merced que no se puede emplear para dársela a otro personaje que la necesita desesperadamente. Algunos grupos incluso juegan con las cartas de la mano boca arriba, de modo que todos pueden ayudar a hacer la elección correcta.

Pero también hay quienes no lo hacen así, y hay una buena razón detrás. Cada personaje es un ser vivo en desarrollo. Las elecciones determinarán si logra o no su objetivo. Si dejas que los compañeros de juego hagan las decisiones por ti, jamás serás el líder.

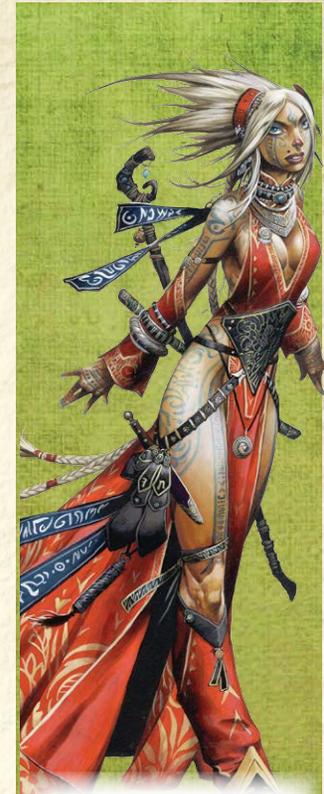
## ESTRATEGIA: ¿DEBE APURARSE EL MAZO?

Al jugar un personaje como Seelah o Merisiel hay modos de pasar el mazo velozmente, descartando cartas rápidamente para conseguir las cartas que se quieren. Aunque esto hace que se sea mucho mejor para derrotar y adquirir lo que se necesite, todo ello viene con un coste: puede matar al personaje.

Este es un juego de equilibrios. ¿Hay que estirar la suerte o reservarse un poco? No correr riesgos llevará tantas veces a la derrota como correr demasiados, pero al menos el personaje estará vivo tras la derrota.

Una de las decisiones más duras es la de deshacerse de cartas mientras se reorganiza la mano. Uno puede descartar cualquier número de cartas antes de robar, pero eso significa que se está más cerca de la muerte. Hay pocas cosas más humillantes que morir por que uno se olvida de cuántas cartas había que robar al final del turno.

Cuando se tienen demasiadas cartas, el problema es diferente. Si es posible jugar cartas que pueden recargarse, incluso si pudieran dar mejor uso en un futuro distante, suele merecer la pena jugarlas. Descartar cartas sin ningún beneficio es incluso más doloroso.



## SEONI LA HECHICERA

Seoni hace estallar cosas. Incluso cuando no tiene un conjuro a mano puede invocar una explosión de fuego siempre que se encuentra con algo poco amistoso. No cuenta con muchos conjuros para empezar, pero dado que ya tiene un poder explosivo, sus conjuros no han de ser de ataque. Y como siempre recarga sus conjuros, volverá a usarlos muchas veces.



## VALEROS EL GUERRERO

Valeros está erizado de armas. Mientras la mayoría de los personajes han de descartarse de ellas para emplear los efectos más poderosos, Valeros simplemente las vuelve a meter en su mazo. Eso hace que no haya de tener miedo de sufrir daño o de descartarlas para conseguir la carta que desea. Valeros es efectivo cuando usa sus cartas, no cuando las está acumulando.

**Ejemplo:** Harsk logra adquirir la última carta en el mazo de localización de la cima de la montaña. En ese momento puede intentar cerrar la localización. En la sección “para cerrar”, la cima de la montaña indica que Harsk ha de superar una prueba de 6 en Sabiduría o Supervivencia. Harsk elige Supervivencia. Su carta de personaje indica que su tirada de Supervivencia es su dado de Sabiduría más 2. Harsk logra un 5, lo que suma un total de 7, y de este modo cierra la cima de la montaña, dando la vuelta a la carta para mostrar que ya está cerrada.

## REGLAS: CARTAS AL AZAR

Siempre que se indique que se tomen cartas al azar, debe barajarse el mazo del que se van a tomar cartas y robar desde arriba.

debe realizarse el efecto marcado en “Al cerrar permanentemente” y dar la vuelta a la carta. La localización queda cerrada para el resto del escenario, de modo que los villanos ya no pueden escapar hacia dicha localización.

Los personajes pueden moverse a localizaciones ya cerradas y, si hay cartas en ellas, pueden explorar y encontrarse con ellas normalmente. (La mayoría de las localizaciones cerradas no tienen cartas que explorar, pero algunos efectos ponen cartas en ellas).

## CÓMO MORIR

Si por cualquier razón se ha de tomar una carta del mazo del personaje y no se puede, este muere. Se deben poner las cartas del mazo, mano y pila de descartes bajo la carta del personaje. Ya no puede jugar su turno, jugar cartas, mover ni hacer nada más durante el escenario. Algunas cartas muy poderosas permiten volver de la muerte; si esto no ocurre antes del final del escenario, la muerte es permanente. El resto de personajes puede usar las cartas del personaje muerto cuando reconstruyen sus mazos tras el escenario; todas las cartas que no conserven, se queman.

Si todos los personajes están muertos, los personajes pierden el escenario.

Si el personaje muere, empieza el siguiente escenario con un nuevo personaje. Se elige una carta de personaje (que puede ser la misma del personaje que acaba de morir, aunque no se conserva ninguna de las dotes ganadas previamente) y se construye un nuevo mazo de personaje según se describe en “Construye el personaje” en la página 4; para ello se eligen solo cartas que tengan el rasgo básico. Si el grupo ha comenzado la aventura *La masacre del monte Garfio*, puede ignorarse la restricción del rasgo básico; en su lugar se puede emplear cualquiera de las cartas de la caja pertenecientes al juego básico y el mazo de expansión de personajes, así como cualquier carta de un mazo de aventura cuyo número sea por lo menos dos números inferior al que se esté jugando en ese momento.



## TIPOS DE CARTAS

*¡Los frutos de la aventura son vuestros! ¡De aquí en adelante encontraréis las maravillas del mundo: peligrosas misiones, audaces retos, monstruos mortíferos y tesoros sin fin!*

## CARTAS DE HISTORIA (SENDA DE AVENTURA, AVENTURA Y ESCENARIO)

Las cartas de historia definen la sesión de juego que se va a jugar. Siempre habrá una carta de escenario, que indicará que hacer y adónde ir en la partida. También puede haber una carta de aventura, que indique los escenarios que es necesario terminar para completar la aventura, y quizás haya una carta de senda de aventura que indique las aventuras que hace falta completar para finalizar la senda de aventura.

El anverso de cada carta de historia incluye los poderes para jugarla. Algunos se emplean durante la partida y otros se emplean para desplegar un escenario en particular, de modo que deben leerse inmediatamente. Las cartas de historia también indican una recompensa: algo que se consigue una vez se completa la tarea indicada en la carta de historia.

El anverso de cada carta de escenario indica los villanos y esbirros presentes en el escenario, y el reverso indica una lista de localizaciones utilizadas en él.

## CARTAS DE LOCALIZACIÓN

Las cartas de localización representan los lugares que los personajes visitarán durante el escenario. El anverso de cada carta de localización incluye lo siguiente:

**Lista de mazo:** indica la cantidad de cada tipo de cartas necesaria para formar el mazo de localización.

**En esta localización:** son los poderes especiales en activo mientras esta localización está abierta. Algunos permanecen en efecto mientras la localización está abierta. Otros permanecen en efecto una vez la localización se ha cerrado permanentemente; en ese caso, también aparecen en el reverso de la carta de localización.

**Para cerrar:** cuando se tiene la oportunidad de cerrar una localización y se quiere hacerlo, hay que realizar esta tarea. Habitualmente se tiene la oportunidad de cerrar una localización tras derrotar al esbirro que hay en ella, o una vez que el mazo de localización se queda sin cartas. Cuando se cierra una localización, se da la vuelta a la carta. El villano ya no puede escapar de esta localización, aunque los personajes sí pueden ir allí.

**Al cerrar permanentemente:** cuando una localización está cerrada permanentemente, los poderes aquí indicados entran en efecto.

## CARTAS DE PERSONAJE (PERSONAJE, ROÍ Y MARCADOR)

Véanse las páginas 7 y 8 para detalles sobre estas cartas.

## CARTAS DE MERCED (ARMA, CONJURO, ARMADURA, OBJETO, ALIADO, TESORO Y BENDICIÓN)

Las mercedes son cartas que se pueden adquirir y añadir a la mano o mazo para un uso futuro. Armas, conjuros, armaduras, objetos, aliados, tesoros y bendiciones, son todas mercedes. Cada jugador puede jugar solamente una de cada tipo de merced durante una prueba. La siguiente información aparece en las mercedes:

**Tipo:** el tipo de carta de merced.

**Rasgo:** muchas situaciones emplean un rasgo de una carta con algún efecto. Por ejemplo, algunos monstruos son más difíciles de derrotar si se emplean armas que tienen el rasgo "perforante".

**Adquirir:** si se encuentra una merced mientras se está explorando una localización, puede intentarse una prueba para adquirir la carta. Si se tiene éxito en la prueba, se toma la carta en la mano; si se falla o se opta por no intentar la prueba, la carta se quema. Solo hace falta intentar la prueba para adquirir cuando se encuentra una carta en una localización, no cuando se roba del mazo o cuando se juega desde la mano. Las cartas de tesoro no tienen una prueba para adquirir, sino que se consiguen como recompensas al terminar un escenario.

**Poderes:** son las reglas especiales para la merced. Por lo general, si una carta indica múltiples poderes, puede emplearse cualquiera de ellos; sin embargo, si se juega una carta de modo que abandone la mano, esa



DEL MAZO DE EXPANSIÓN DE PERSONAJES

## AMIRI LA BÁRBARA

Amiri es una bravucona. Es el personaje más fuerte del juego y, además, puede desatar su furia mortífera, arrojando cartas para conseguir bonificaciones en sus pruebas físicas. Esto es un poco peligroso, pero Amiri es una temeraria. Jamás va a estar atrapada en un sitio donde no quiera estar. Cuando una bárbara entra en la habitación, la abandona cuando ella quiere.

acción solo puede activar un poder. Por ejemplo, si una carta dice que se puede descartar para añadir a la tirada del dado o descartar para explorar la localización, se puede descartar para activar cualquiera de los dos efectos, pero no ambos.

**Recargar:** aquí se explican las circunstancias bajo las cuales se puede recargar la carta: ponerla en el fondo del mazo, tras jugarla; normalmente aparece en las cartas que de otro modo habría que descartar. Frecuentemente, recargar requiere una prueba de habilidad; si no se cuenta con una de las habilidades listadas para la prueba no se puede intentar recargar la carta. Si mientras se está intentando otra prueba, se emplea una merced que puede ser recargada, debe resolverse primero la prueba original antes de intentar recargar la carta. La merced está en juego, y no cuenta como si estuviera en la mano, ni en el mazo, ni en la pila de descartes, ni en otro sitio (esta prueba se aplica solo una vez que se ha jugado la carta; cuando los poderes de una carta indican que debe recargarse como parte de su puesta en juego y no se especifica que se haga una prueba, no es necesario realizar una prueba para recargarla). No se puede recargar una carta que haya sido forzada a descartarse, ni una que se haya elegido descartar para sufrir daño o reponer la mano al final del turno.



DEL MAZO DE  
EXPANSIÓN DE PERSONAJES

## LINI LA DRUIDA

Lini se sirve de animales para cumplir sus órdenes: un simple perro le servirá mejor que la mayoría de los humanos. Es una buena hechicera, y puede servir de curandera si Kyra está ocupada. Si todo lo demás falla, puede incluso convertirse en oso para aumentar su fuerza o destreza considerablemente. Eso le permite dedicarse a coleccionar un montón de conjuros que no son de combate.

**Arma:** las cartas de armas frecuentemente requieren que se realice una acción (como revelar la carta) para modificar la prueba de combate. Si el poder de un arma hace referencia a los personajes que son competentes con armas, hay que consultar la sección de poderes de la carta del personaje para ver si lo es o no.

**Conjuro:** las cartas de conjuro tienen una amplia variedad de efectos. Los conjuros siempre tienen el rasgo divino o arcano, o ambos. Los personajes con el rasgo correspondiente serán capaces de hacer el mejor uso de cada conjuro.

**Armadura:** las cartas de armadura ayudan a reducir el daño. Los poderes de cada armadura especifican qué tipo de daño reducen; si un poder se refiere a "todo" el daño, ese poder se aplica a todo el daño de todo tipo. Si la armadura no reduce el tipo de daño que se está sufriendo, no se puede jugar. Por ejemplo, si se está sufriendo daño por fuego y la carta de armadura no dice que reduce el daño por fuego o todo el daño, no se puede jugar.

**Objeto:** las cartas de objeto tienen una gran variedad de efectos.

**Aliado:** las cartas de aliado frecuentemente sirven para ayudar en las pruebas que se intentan y muchas se pueden descartar para explorar otra vez en el turno.

**Tesoro:** las cartas de tesoro son únicas en un par de cosas. El resto de las mercedes pueden encontrarse al explorar localizaciones, pero las cartas de tesoro solo se dan como recompensa al completar escenarios. Se adquieren automáticamente y, por tanto, no cuentan con prueba para adquirir. Asimismo, las cartas de tesoro indican un tipo, como "arma"; aparte del modo en que se adquieren, las cartas de tesoro se comportan como otras mercedes de ese tipo y cuentan como cartas de dicho tipo.

**Bendiciones:** las cartas de bendición a menudo permiten añadir dados a las pruebas realizadas por cualquier jugador, en cualquier localización. El dado o dados añadidos son del asociado con la habilidad que el personaje emplea para la prueba; si una carta especifica el dado que debe emplearse, entonces el dado añadido es el del tipo especificado por esa carta. Por ejemplo, si Lem está efectuando una prueba de Fuerza con su Fuerza de 1D4+1, la bendición de los dioses le añade 1d4.

## ESTRATEGIA: ¿HAY QUE BUSCAR EL PELIGRO?

Cuando se está de aventuras, se puede ir donde se quiera, pero no todas las localizaciones son iguales.

Conviene empezar mirando el texto de todas las cartas de localización. Una estrategia común es limpiar primero las localizaciones "positivas". La academia prácticamente ayuda a cerrarla, al permitir explorar de nuevo. Pero esa estrategia deja las localizaciones "negativas" para cuando se está más machacado. Los bandidos de la torre de guardia al comienzo pueden ser manejables, pero tener que enfrentarse a ellos hacia el final de la partida puede ser muy molesto.

También los requisitos "para cerrar" las localizaciones pueden ser los que marquen el camino. Si no se puede sobrevivir a la prueba de Supervivencia para salvar la vida, mejor es no acercarse al bosque aunque tenga un efecto positivo. Si no se puede cerrar la localización cuando aparezca el esbirro habrá que pasar todo el mazo para volver a intentarlo.

A veces se querrá dejar una localización abierta hasta que aparezca el villano y se pueda cerrar temporalmente. Rebuscar en la capilla de Lamashtu puede doler, pero si se opta por no explorarla y descansar, puede que se cierre justo en el momento antes de que una bendición quemé tu cabeza.

Y por supuesto, si todo lo demás da igual, cuanta más exploración, más diversión.

## ESTRATEGIA: ¿HAY QUE ADQUIRIR MERCEDES QUE NO SE VAN A PODER USAR?

La respuesta rápida es "absolutamente". Como mínimo una merced servirá para sufrir daño cuando un gigante de las colinas te aplaste el cráneo. Pero hay otra razón un compañero de aventura puede querer que se la des.

Esto a veces es más engorroso de lo que parece. Para dar una carta a alguien, hay que empezar el turno en la localización en que se encuentra ese personaje. De modo que dicho personaje puede tener que haber venido antes, y eso suponiendo que la carta siga en la mano cuando lo haga. Coordinar un punto de encuentro óptimo suele ser la clave para el final de un villano.

Por supuesto, si un personaje es bueno a la hora de adquirir un tipo de merced, es mucho más fácil que sea él mismo quien la adquiera.. Si se consigue mirar lo que está por venir en un mazo, siempre se puede indicar a un compañero: "Acabo de encontrar algo en este mazo, que probablemente te interese". Y de ese modo será él quien emplee sus turnos en esa localización mientras tú buscas tus propios objetivos por otra parte.

## CARTAS DE PERDICIÓN (VILLANO, ESBIRO, MONSTRUO Y BARRERA)

Las cartas de perdición son aquellas que se han de derrotar, o sufrir sus consecuencias. Las barreras y los monstruos aparecen en número variable en los mazos de localización, mientras la mayoría de los escenarios indican villanos y esbirros específicos.

**Tipo:** la mayoría de las perdiciones son monstruos o barreras. La mayoría de los villanos y esbirros tienen el tipo "monstruo" y cuentan como monstruos; mientras que unos pocos esbirros son del tipo "barrera" y se consideran barreras.

**Rasgos:** muchas situaciones emplean un rasgo de una carta con algún efecto. Por ejemplo, las perdiciones con el rasgo "goblin" pueden ser más difíciles de derrotar en un escenario en particular.

**Derrotar:** aquí aparece la prueba de habilidad o de combate necesaria para derrotar a la perdición. Normalmente, y contra villanos, esbirros y monstruos, se sufre daño si no se logra derrotarla.

**Poderes:** estas son las reglas especiales que ocurren cuando uno se enfrenta a la perdición.

## ESBIROS

Los esbirros son un tipo especial de perdición. Pueden encontrarse esbirros mientras se exploran las localizaciones, y algunas pueden requerir que se convoque a un tipo concreto de esbirro para cerrarlas.

Cuando se derrota a un esbirro de un mazo de localización, se puede intentar cerrar inmediatamente esa localización cumpliendo lo requerido en "para cerrar."

Algunas cartas pueden convocar un tipo de esbirro en particular de modo temporal. Dado que este esbirro convocado no forma parte del mazo de localización, derrotarlo no permite intentar cerrar una localización.

## CÓMO ENFRENTARSE CON UN VILLANO

La mayoría de los escenarios cuentan con un villano, una gran perdición a la que los personajes tendrán que enfrentarse al final. Los villanos funcionan de forma parecida a los demás monstruos, pero dado que derrotarlos es el objetivo de muchos escenarios, con ellos se emplean algunas reglas especiales.

Al contrario que los monstruos y esbirros, a los villanos no solo hay que derrotarlos, también hay que arrinconarlos es decir, hace falta asegurarse de que no hay localizaciones abiertas a las que puedan escapar.

**Intento de cerrar temporalmente las localizaciones abiertas:** cuando un personaje encuentra al villano, cada jugador que se encuentre en una localización distinta puede intentar inmediatamente cumplir las condiciones de "Para cerrar" de dicha localización. Si un jugador en una localización lo logra, dicha localización está temporalmente cerrada, y el villano no puede escapar allí durante este turno. El hecho de cerrar temporalmente una localización no provoca ningún otro de los efectos de cerrarla; la localización vuelve a abrirse de nuevo inmediatamente tras el encuentro. Los jugadores pueden intentar ir cerrando localizaciones en el orden que deseen.

**Encuentro con el villano:** este encuentro funciona exactamente como con el resto de perdiciones, pero hay que tomarse la molestia de leer atentamente las reglas especiales indicadas tanto en la carta del villano como en la del escenario.



DEL MAZO DE EXPANSIÓN DE PERSONAJES

## SAJÁN EL MONJE

Saján apenas tiene armas, armaduras o conjuros, pero eso no quiere decir que sea un combatiente inferior. Emplea las bendiciones para maximizar sus ataques a mano desnuda, y para explorar tanto como le interesa. Su ausencia de armadura supone que puede verse en problemas rápidamente, de modo que busca dotes y objetos que puedan aminorar un golpe de mala suerte.





DEL MAZO DE  
EXPANSIÓN DE PERSONAJES

## SEELAH LA PALADINA

Seelah puede blandir espadas y hechizos con igual habilidad, y destaca en defensa. Puede convertir las bendiciones en daño y su armadura la protege de la mayoría de los ataques. Seelah también es capaz de revisar la localización que está explorando, pero no cabe esperar que se dedique a buscar tesoros siempre está en pos de malvados a los que castigar.

**Si se derrota al villano, se cierra la localización en la que se encuentra:** no hace falta cumplir los requisitos “para cerrar.” Se examina el mazo de la localización; si no hay más villanos en él, se queman todas las cartas y se da la vuelta a la carta de localización. La localización queda permanentemente cerrada y los efectos señalados en “al cerrar permanentemente” tienen lugar. Si quedan villanos en el mazo, se quema todo excepto los villanos que quedan, y se barajan si hiciera falta; la localización no queda cerrada permanentemente pero sí lo está temporalmente, y el villano recién derrotado no puede escapar de ella.

**Comprobar si el villano escapa:** si queda alguna localización que no esté cerrada, el villano escapa. Si se derrotó al villano, se cuenta el número de localizaciones abiertas, se resta 1 y se toma ese número de bendiciones al azar de la caja. Se barajan el villano y las bendiciones, y entonces se reparte una carta a cada una de dichas localizaciones abiertas. Si no se derrotó al villano, se hace lo mismo pero se toman las bendiciones del mazo de bendiciones en vez de la caja (en caso de que no se derrote al villano, siempre queda por lo menos una localización abierta: aquella en la que tuvo lugar el encuentro).

**Si el villano no tiene adónde ir: ¡Victoria!:** véase el apartado “Después del escenario”, a continuación.

**Ejemplo:** Lem y Merisiel están en la mazmorra de Colmillo Negro. Lem está en el salón del trono, Merisiel en la cámara profanada, y el templo y la capilla de Lamashtu están también abiertos. ¡En el turno de Merisiel, se topa con Colmillo Negro! Lem tiene una oportunidad de cerrar temporalmente el salón del trono, y fácilmente lo logra con una prueba de Diplomacia 6. Merisiel se enfrenta y derrota a Colmillo Negro, quemando todas las cartas de la cámara profanada. Pero como el templo y la capilla de Lamashtu están abiertos, Colmillo Negro tiene adónde escapar. El jugador de Merisiel baraja a Colmillo Negro con una bendición cogida de la caja al azar y reparte las dos cartas entre las dos localizaciones abiertas, pero no al salón del trono, ya que Lem se las apañó para cerrarlo temporalmente. ¡La caza de Colmillo Negro continúa!

## DESPUÉS DEL ESCENARIO

*El tiempo de la aventura ya ha pasado. Vuelve a la posada, cura tus heridas y divide los tesoros desenterrados. Descansa mientras puedas, porque los planes de los Señores de las Runas no se detendrán por mucho tiempo.*

## TERMINAR UN ESCENARIO, AVENTURA O SENDA DE AVENTURA

Si en algún momento hace falta que se tome alguna carta del mazo de bendiciones pero no quedan suficientes cartas en él, el escenario termina inmediatamente y el grupo de aventureros pierde. También se pierde si todos los personajes están muertos a la vez. No se consigue la recompensa de la carta de escenario y, si se está jugando una aventura, el escenario no ha sido completado y habrá que volver a intentarlo antes de poder pasar al siguiente escenario de dicha aventura.

Si los jugadores derrotan al villano y evitan que escape, o cumplen las condiciones para vencer de la carta de escenario, el grupo derrota el escenario y consigue la recompensa indicada en la carta de escenario. Puede que se les recompense con cartas de tesoro, que pueden darse a cualquier miembro del grupo. Si se recompensa con una dote, debe elegirse y marcarse la casilla apropiada de la carta de personaje (o la carta de rol, si ya se ha conseguido). En adelante, esa dote se aplica al personaje hasta que muera. Si se ha sido recompensado con una dote de un tipo específico

## ESTRATEGIA: ¿HAY QUE ATESORAR LAS BENDICIONES?

Las bendiciones son las cartas más versátiles del juego. La mayoría puede emplearse para sumar a las pruebas o para volver a explorar, pero no ambas cosas a la vez. De modo que cuando se está pensando en emplear una bendición en la tirada de un compañero para que este adquiera una varita, podrías estar preguntándote: “¿Esto nos ha costado un turno?”

¿Cuál es el coste de no explorar? ¿Hace más falta esa espada o localizar al villano? El balance entre riesgo y recompensa es complejo.

Al principio de la partida, se puede estar deseando emplear una bendición en una tirada, pero cuando el reloj está a punto de agotarse, ser conservador suele ser lo más sabio. Si se trata de una prueba de combate y se cree que se puede perder sin la bendición, es probablemente adecuado emplear la bendición en esa prueba. De todos modos, en caso de sufrir daño, la bendición se perdería igualmente.

Merece la pena este tipo de análisis, pero que no te impida actuar. Siempre quedan más turnos, por lo menos hasta que ya no queda ninguno...

### REGLAS: CÓMO HACERTE TUS PROPIAS CARTAS

Puedes hacerte tus propias cartas de historia. Simplemente, imita el formato de las cartas en la caja, eligiendo villanos y esbirros que sean apropiados para el poder de tus personajes. Hay que tener tino al establecer las recompensas, ya que no conviene recompensar demasiado el éxito.

También puedes hacerte tus propios personajes y cartas de rol. Para que guarden un equilibrio con los de la caja, cada personaje debiera empezar con 15 cartas en su lista de cartas, no más de 1d4 y 1d12 entre sus habilidades, y no más de 5 bonificaciones de habilidad. Debiera tener 15 casillas de dote, 10 casillas de carta, 4 casillas de poder y 12 en la carta de rol.

y al personaje no le quedan dotes sin completar de ese tipo, no se gana dote alguna.

Una vez completado un escenario, se pierda o se gane, hay que reconstruir el mazo del personaje. Todo el resto de cartas se vuelve a poner en la caja.

Si se está jugando una aventura y se supera con éxito un escenario, se puede continuar con el siguiente escenario de la carta de aventura. Si se han completado con éxito todos los escenarios de una carta de aventura, se gana su recompensa.

Si se está jugando una senda de aventura y se completa con éxito una aventura, ya se está listo para pasar a la siguiente. Se añaden todas las cartas del siguiente mazo de aventura a la caja y se comienza con el primer escenario de la nueva aventura.

Si se está jugando una senda de aventura y se completan con éxito todas las aventuras, se logra la recompensa de su carta. Llegados a este punto, pueden crearse nuevas aventuras empleando las cartas de la caja, o se pueden crear nuevos personajes y volver a empezar.

### ENTRE PARTIDAS

Tras cada escenario hay que reconstruir el mazo de personaje. Se empieza juntando la mano, la pila de descartes, el mazo de personaje y cualquier carta enterrada bajo la carta de personaje; a continuación se pueden intercambiar cartas con los otros jugadores sin restricciones. Eso sí, el mazo final debe de ajustarse a las limitaciones indicadas en la lista de cartas del personaje, así como las posibles alteraciones de la carta de rol, si ya se cuenta con una. Las cartas de tesoro cuentan como cartas de su tipo; si la carta del personaje permite tres objetos y se conserva una carta de tesoro indicada como objeto cuando se reconstruye el mazo, entonces el mazo solo puede incluir otros dos objetos.

Si no se puede construir un mazo válido con las cartas que tiene el grupo, ya que faltan las de algún tipo de carta, se eligen las que hagan falta de

la caja, eligiendo solo las cartas con el rasgo básico. Una vez que se ha empezado la aventura *La masacre de monte Garfio*, se puede ignorar la limitación del rasgo básico; en su lugar se puede emplear cualquier carta del juego básico y del mazo de expansión de personajes, así como otras cartas de cualquier aventura cuyo número de aventura sea al menos 2 números inferior a la aventura que se está jugando en ese momento. Si quedan cartas sobrantes después de reconstruir todos los mazos de los personajes que hayan sobrevivido, deben devolverse a la caja.

Si se desea empezar un nuevo personaje, se puede en todo momento, pero es importante no guardar mazos para personajes con los que no se está jugando activamente, ya que de hacer eso se usarían cartas que deberían aparecer durante el juego. El juego básico está diseñado para que no haya más de 4 mazos formados a la vez; el *mazo de expansión de personajes*, disponible por separado, expande el máximo hasta 6. Si por alguna razón se cambia de personajes, lo mejor es anotar las cartas que componen el mazo del personaje que se abandona, y devolverlas a la caja hasta que haga falta volverlo a emplear.

### ESTRATEGIA: CONSEJOS PARA JUGAR SOLO

Jugar solo es una buena opción para desarrollar rápidamente un personaje, completando escenarios si se quiere alcanzar a otro grupo de personajes.

No todos los personajes son igual de buenos para jugar en solitario. Por ejemplo, Lem es bastante bueno a la hora de ayudar a otros personajes, pero cuando no hay otros personajes, es mucho menos útil. Ezren no cuenta con bendiciones, de modo que cuando nadie le puede dar ninguna, su avance puede ser lento. Merisiel, por el contrario, es excelente en el juego en solitario, porque recibe bonificaciones cuando nadie más se encuentra en su localización.

También, si apetece, se puede jugar con varios personajes a la vez. Sugerimos que se juegue en solitario con dos personajes: hay que tratar a cada personaje como si estuviera siendo jugado por una persona diferente (de modo que si se está jugando con Sajan y Valeros, se avanza el mazo de bendiciones al comienzo del turno de Sajan y al comienzo del turno de Valeros).

Algunas cartas son especialmente difíciles de jugar en el juego en solitario. Si el personaje no consigue salir de la caverna traicionera, el escenario funcionará mal. De modo que, en caso de tener que enfrentarse a una carta así, se puede reemplazar por una similar que más o menos sea de un nivel de poder parecido pero no sea tan difícil de superar.



## EJEMPLO DE JUEGO

Eduardo y Mónica van a jugar su tercera sesión del juego de cartas de *Pathfinder*, y les toca el escenario *la Mazmorra de Colmillo Negro*. Eduardo ha elegido jugar con el poderoso hechicero Ezren y Mónica juega con Merisiel, la picara. Tras desplegar los mazos de localizaciones y bendiciones, Eduardo y Mónica deciden empezar con sus dos personajes juntos en la localización del salón del trono, de modo que colocan sus marcadores cerca de la carta del salón del trono. Ambos jugadores roban su mano inicial, pero como la mano de Mónica no contiene ningún objeto (el tipo de carta favorito de Merisiel), tiene que descartar su mano y volver a robar. Esta vez sí obtiene un objeto, una piedra explosiva, de modo que conserva su nueva mano y baraja la mano descartada junto al resto del mazo.

Eduardo empieza el turno avanzando el mazo de bendiciones y a continuación elige que Ezren explore el salón del trono. Da la vuelta a la carta superior y descubre el conjuro flecha ácida, que precisa de una prueba para adquirir de Inteligencia o habilidad arcana 4. Eduardo mira su personaje y ve que la habilidad arcana de Ezren es 1d12+2, mejor que su habilidad de Inteligencia de 1d12. Así que saca un 7 y suma 2 para un total de 9, lo que excede la dificultad de la prueba. Eduardo añade la flecha ácida a su mano.

Dado que acaba de adquirir una carta con el rasgo mágico, uno de los poderes especiales de Ezren se activa, lo que le permite volver a explorar otra vez. ¡Eduardo da la vuelta a la siguiente carta del mazo de localización para toparse con el esbirro esqueleto antiguo! Mónica y Eduardo están nerviosos, ya que saben que el derrotar al esbirro les permitirá cerrar el salón del trono, con lo que estarán un paso más cerca de completar el escenario y ganar así la partida.

La regla especial del escenario es que “cuando un personaje se encuentra con un esbirro esqueleto antiguo, cada personaje en esa localización ha de enfrentarse con un esbirro esqueleto antiguo.” Esto supone que Merisiel también ha de enfrentarse a uno, pero a Mónica no le preocupa, ya que Merisiel tiene un poder que le permite evadir su encuentro, de modo que quema el esqueleto recién convocado directamente.

Para derrotar a su esqueleto antiguo, Ezren ha de superar una prueba de combate. Eduardo opta por emplear la flecha ácida recién adquirida, lo que le permite emplear su dado arcana de 1d12+2 más 2d4 para su prueba. La dificultad de la tirada es de 8, y Eduardo quiere estar

absolutamente seguro de superarlo, de modo que Mónica emplea su piedra explosiva para añadir otro 1d4 a la prueba. Eduardo junta 1d12 y 3d4, y los lanza para un total de 12, a los que añade 2 (el +2 de su habilidad Arcana) para lograr un resultado de 14. Ahora Eduardo puede intentar recargar su *flecha ácida*. La carta indica que debe superar una prueba arcana 6, de modo que lanza su 1d12+2 y logra un 9. Pone la carta al fondo de su mazo.

El hecho de haber jugado la flecha ácida también activa otro de los poderes de Ezren: cada vez que juega un conjuro con el rasgo arcano puede examinar la carta superior de su mazo y, si se trata de un conjuro, lo puede añadir a la mano. La carta superior es el conjuro levitar, de modo que lo guarda en su mano. Además, como Erzen superó la prueba de combate, el esqueleto antiguo ha sido derrotado y Eduardo lo quema.

Eduardo puede intentar cerrar inmediatamente el salón del trono. Para hacerlo, ha de superar una prueba de Carisma o Diplomacia de 6. Ezren no cuenta con la habilidad de Diplomacia, y su dado de Carisma es solo 1d6, así que las posibilidades no están de su lado. Mónica ve que a su amigo le vendría bien algo de ayuda, así que juega una bendición de los dioses en la prueba de Carisma de Ezren. Aunque Mónica cuenta con dos bendiciones en la mano, solo puede jugar una, de modo que se guarda la segunda para más adelante. Eduardo tira 1d6 por su Carisma y otro 1d6 por la bendición, consiguiendo exactamente un 6. El salón del trono está por fin cerrado, y Ezren y Merisiel están un paso más cerca de derrotar la mazmorra de Colmillo Negro.

Pero a Eduardo todavía le queda un problema. Consiguió dos nuevas cartas, pero solo jugó una, de modo que tiene que volver a su mano inicial y tiene que descartarse de una carta hasta volver a su mano inicial de 6. En vez de eso, opta por emplear su nuevo conjuro de levitar para moverse a la cámara profanada; necesita un 6 en su prueba para recargarlo, pero esta vez solo consigue un 5, así que tiene que descartarse de la carta. Dado que ha jugado un hechizo, su poder le permite mirar a la carta superior de su mazo, que es un códice. Como no es un conjuro, lo devuelve al el mazo, y el turno pasa a Mónica. ¡Los días de Colmillo Negro están contados!

**AUGE DE SEÑORES Y RUMAS**

**PERSONAJE B**

### EZREN

VARÓN  
HUMANO  
MAGO

|                               |                     |
|-------------------------------|---------------------|
| HABILIDADES                   |                     |
| FUERZA                        | d6 □+1              |
| DESTREZA                      | d6 □+1 □-2 □+3      |
| CONSTITUCIÓN                  | d4 □+1 □-2 □+3      |
| INTELIGENCIA                  | d12 □+1 □-2 □+3 □+4 |
| H. ARCANA: INTELIGENCIA +2    |                     |
| CONOCIMIENTO: INTELIGENCIA +2 |                     |
| SABIDURÍA                     | d8 □+1 □-2          |
| CARISMA                       | d6 □+1 □-2 □+3      |

**PODERES**

**TAMAÑO DE MANO** 6 □7 □8

Cuando has lanzado un hechizo con el rasgo arcano puedes examinar la carta superior de tu mazo; si es un hechizo, ponlo en tu mano.

Si adquieres una carta con el rasgo mágico durante una exploración, puedes inmediatamente explorar de nuevo.

□ Suma 1 (□ 2) a tu tirada para recargar una carta.

© 2014 Paizo Inc.

**AUGE DE SEÑORES Y RUMAS**

**PERSONAJE B**

### MERISIEL

MUJER  
ELFA  
PICARA

|                         |                     |
|-------------------------|---------------------|
| HABILIDADES             |                     |
| FUERZA                  | d8 □+1 □-2 □+3      |
| DESTREZA                | d12 □+1 □-2 □+3 □+4 |
| ACROBACIAS: DESTREZA +2 |                     |
| DESACTIVAR: DESTREZA +2 |                     |
| SIGILO: DESTREZA +2     |                     |
| CONSTITUCIÓN            | d6 □+1 □-2          |
| INTELIGENCIA            | d4 □+1 □-2 □+3      |
| SABIDURÍA               | d6 □+1              |
| PERFECCIÓN: SABIDURÍA   | +2                  |
| CARISMA                 | d6 □+1 □-2          |

**PODERES**

**TAMAÑO DE MANO** 5 □6

**COMPENDE CON**  Armaduras ligeras  Armas

Puedes esquivar tus encuentros.

Si eres el único personaje en tu localización, puedes recargar una carta para abadir 1d6 (□ +1) (□ +2) a tu prueba de combate, o descartártela para añadir otro 1d6 adicional.

© 2014 Paizo Inc.

**AUGE DE SEÑORES Y RUMAS**

**LOCALIZACIÓN B**

### SALÓN DEL TRONO

|           |   |
|-----------|---|
| DECK TIPO |   |
| MONSTRUO  | 2 |
| ESPIRITA  | 1 |
| ARMA      | 2 |
| CONJURO   | 1 |
| ARMADURA  | 1 |
| OBJETO    | 2 |
| ALIADO    | 0 |
| BENDICIÓN | 0 |

**EN ESTA LOCALIZACIÓN**

Al inicio de cada turno puedes recargar un objeto para robar una carta.

**PARA CERRAR**

Supera una prueba de Carisma o Diplomacia 6.

**AL CERRAR PERMANENTEMENTE**

Sin efecto.

Ilustración de Mike Mabel © 2014 Paizo Inc.

**AUGE DE SEÑORES Y RUMAS**

**CONJURO B**

### FLECHA ÁCIDA

MÁGICO  
ARCANO  
ATAQUE  
ÁCIDO  
ELITE

PARA ADQUIRIR  
INTELIGENCIA  
O ARCANA  
**4**

**PODERES**

Para efectuar tu prueba de combate, descarta esta carta para emplear tu dado de habilidad arcana +2d4 con el rasgo ácido.

Si no cuentas con la habilidad arcana quema esta carta.

**RECARGAR**

Supera una prueba arcana 6 para recargar esta carta en vez de descartarla.

Ilustración de Paul Goulet © 2014 Paizo Inc.

**AUGE DE SEÑORES Y RUMAS**

**ESBIRRO B**

### ESQUELETO ANTIGUO

MUERTO VIVIENTE  
ESQUELETO

TIPO  
MONSTRUO  
PUEDE  
DESROTTAR  
COMBATE  
**8**

**PODERES**

El esqueleto es inmune a los rasgos mental y veneno.

Si la prueba para derrotarlo cuenta con los rasgos cortante o perforante, la dificultad para derrotar al esqueleto se incrementa en 3.

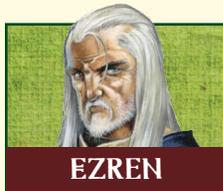
Si lo derrotas, puedes intentar cerrar inmediatamente esta localización.

Ilustración de Eric Schick © 2014 Paizo Inc.

## LISTAS DE MAZOS SUGERIDOS

A continuación se indican listas de cartas opcionales para empezar con los siete personajes del juego básico y los cuatro del mazo de expansión de personajes. Todos estos personajes empiezan únicamente con cartas con el rasgo básico. Hay que tener en cuenta que todos estos mazos de personajes son construibles junto a otros, pero no se pueden construir todos a la vez, ya que no quedarían cartas en la caja para poder jugar el juego.

### PERSONAJES DEL JUEGO BÁSICO



EZREN

**Arma:** bastón  
**Conjuros:** armadura arcana, detectar magia, proyectil de potencia, invisibilidad, levitar, toque relámpago (2), sueño.  
**Objetos:** piedra explosiva, brazales de protección, códice.  
**Aliados:** vigia nocturno, sabio, portaestandarte.



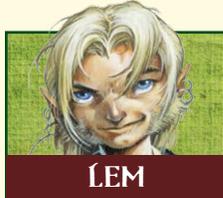
HARSK

**Armas:** ballesta ligera (2), arco corto (2), honda.  
**Armadura:** armadura de cuero.  
**Objetos:** amuleto de vida, palanqueta, agua bendita.  
**Aliado:** cuervo.  
**Bendiciones:** bendición de los dioses (5).



KYRA

**Arma:** mazo, bastón.  
**Conjuros:** curar, orientación divina, remendar.  
**Armadura:** cota de malla, escudo de madera.  
**Objeto:** agua bendita.  
**Aliado:** guardia.  
**Bendiciones:** bendición de los dioses (6).



LEM

**Arma:** honda.  
**Conjuros:** curar, levitar, santuario, fuerza.  
**Objetos:** códice, herramientas de ladrón.  
**Aliados:** ratero, sabio, trovador.  
**Bendiciones:** bendición de los dioses (5).



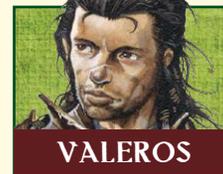
MERISIEL

**Armas:** daga, dardo.  
**Armadura:** armadura de cuero.  
**Objeto:** abrojos, palanqueta, poción de elocuencia, poción de visión, herramientas de ladrón (2).  
**Aliados:** ratero, guardia.  
**Bendiciones:** bendición de los dioses (4).



SEONI

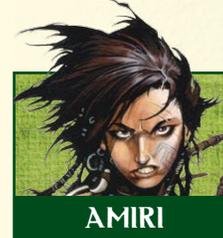
**Conjuros:** armadura arcana, proyectil de potencia, invisibilidad.  
**Objeto:** piedra explosiva, brazales de protección, poción de fortaleza.  
**Aliados:** guardia, guía (2), trovador.  
**Bendiciones:** bendición de los dioses (5).



VALEROS

**Armas:** daga, espada larga (2), mazo, espada corta.  
**Armadura:** cota de malla, escudo de madera (2).  
**Objeto:** piqueta, poción de esconderse.  
**Aliados:** vigia nocturno, portaestandarte.  
**Bendiciones:** bendición de los dioses (3).

### PERSONAJES DEL MAZO DE EXPANSIÓN



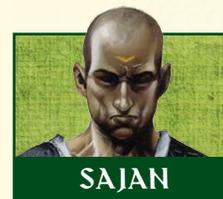
AMIRI

**Armas:** lanza larga, espada larga, bastón, espada corta (2).  
**Armadura:** armadura de cuero, escudo de madera.  
**Objetos:** piqueta, poción de esconderse.  
**Aliados:** guía, portaestandarte.  
**Bendiciones:** bendición de los dioses (4).



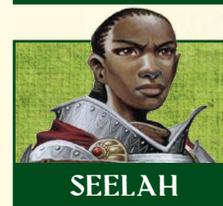
LINI

**Conjuros:** curar (2), detectar magia, orientación divina, santuario, fuerza.  
**Objetos:** poción de fortaleza, diario de sabio.  
**Aliados:** cuervo, perro (2).  
**Bendiciones:** bendición de los dioses (4).



SAJAN

**Objeto:** amuleto de puños poderosos, abrojos, poción de elocuencia, poción de visión.  
**Aliado:** guía, sabio, trovador.  
**Bendiciones:** bendición de los dioses (8).



SEELAH

**Armas:** espada larga, mazo, espada corta.  
**Conjuro:** curar.  
**Armadura:** cota de malla (2), escudo de madera.  
**Aliados:** vigilante nocturno, portaestandarte.  
**Bendiciones:** bendición de los dioses (6).

## COSAS A TENER EN CUENTA MIENTRAS SE JUEGA LA PARTIDA

Si ya has jugado a otros juegos de cartas, de tablero o de rol, puede que encuentres muchos conceptos familiares en el juego de cartas *Pathfinder*. Sin embargo, presuponer cosas de otros juegos (incluido el juego de rol *Pathfinder*) puede que te lleve al error. Esta es una lista de directrices que conviene tener en cuenta.

**Las cartas hacen lo que dicen que hacen.** Lee cada carta a medida que se encuentra o se juega, y haz lo que indica tan pronto como tenga sentido hacerlo. Deja que la carta te diga lo que hacer y no impongas limitaciones que no están en la carta. Puedes jugar una carta de armadura incluso si no la tienes en la lista de cartas. Puedes jugar un hechizo de curación aunque no sea tu turno. Puedes jugar una bendición en una prueba incluso si otro ya ha jugado una. Las cartas indican todo lo que tienen que decir.

**Las cartas no hacen lo que no dicen.** Los poderes de cada carta se refieren a situaciones específicas, y si no se está en esa situación, no puedes jugarlas. Si una carta dice que funciona en “una prueba”, se puede jugar en la prueba de cualquiera; pero si dice “en tu prueba”, solo puedes jugarla en las tuyas. No puedes jugar un hechizo de curar para reducir el daño que estás sufriendo, porque curar no reduce el daño recibido. No se puede jugar un conjuro para detectar el mal en tu localización cuando a tu localización no le quedan cartas. Tu arma no te ayuda a adquirir nuevas armas. Cada carta te indica para lo que vale, y solo puede emplearse para eso.

**Nadie puede jugar tu turno por ti.** Cuando te enfrentas a una carta o haces una prueba, tú (y solo tú) has de resolverlo. Ningún otro personaje puede evadirlo, derrotarlo, adquirirlo, cerrarlo, decidir qué hacer o fallar al hacer cualquiera de esas cosas. Si Saján se encuentra con un monstruo, Merisiel no puede evadirlo en su lugar. Si Kyra se encuentra con un goblin, Seoni no puede intentar la prueba para derrotarlo. Si Amiri se encuentra un cofre, Lini no puede usar sus herramientas contra él. Si Valeros se encuentra un catalejo, Harsk no puede intentar la prueba para adquirirlo. Si Ezren derrota a un esbirro en la catedral de Punta Arena, Seelah no puede descartarse de una bendición para cerrar la localización. Si el juego te indica que tienes que hacer algo, tienes que hacerlo tú.

**Las cartas no tienen memoria.** Tus cartas olvidan que han sido jugadas una vez han hecho lo que tenían que hacer. Así que si revelas un objeto para reducir el daño asignado antes de un encuentro, puedes volver a revelar ese objeto durante el encuentro. Un monstruo no se ve afectado por nada que hicieras contra él en un encuentro previo. Incluso si ya has jugado una carta para volver a explorar, puedes jugar otra más. No les pidas a tus cartas que recuerden lo que tienen que hacer, porque son solo cartas.

**Termina una cosa antes de empezar otra nueva.** Has de hacer muchas cosas en un orden determinado, y debes finalizar cada cosa antes de hacer la siguiente. Mueves antes de explorar, no después. Si un conjuro empleado en una prueba puede recargarse, hay que terminar la prueba antes de realizar la nueva prueba para recargarlo. Si un villano requiere dos pruebas de combate consecutivas, has de terminar la primera antes de empezar la segunda. No empieces ningún proceso nuevo hasta que se termine el primero (dicho esto, si el juego no especifica un orden para hacer las cosas, decides tú).

**Si algo no se llama de una forma, es que no lo es.** Cada término descrito en las reglas y las cartas tiene una definición específica. El cantor de guerra goblin tiene el rasgo goblin, pero el perro goblin no, aunque la palabra goblin sale en su nombre. Una poción de curación puede sonar como mágica, pero no posee el rasgo mágico. Un fantasma inflige daño de combate cuando te daña, incluso si has fallado una prueba divina para derrotarlo. Detectar magia no emplea la palabra “explorar”, de modo que la puedes jugar en situaciones en las que no se puede explorar. No presupongas nada, simplemente lee las cartas.

**Añade solo lo que se te diga que añadas.** Si una carta añade otro dado, eso es lo que te proporciona: otro dado. No te da las bonificaciones de nuevo. No te da la habilidad asociada a ese dado. No te da la habilidad de recargar un hechizo arcano si no tienes la habilidad Arcana. Cuando empleas un arco largo para añadir el dado de fuerza a una prueba de combate, no puedes emplear la bendición de Gorum para añadir dos dados, ya que no estás realizando una prueba de Fuerza. Solo añades un dado.

**Acepta las abstracciones.** A veces la historia recreada presenta incongruencias que pueden chocar con el devenir de la partida. Pese a su naturaleza acuática, los Bunyips pueden aparecer en el almacén. Los abrojos funcionan contra los esqueletos antiguos pese a que estos no tengan carne que pinchar en sus pies. Harsk puede disparar su ballesta desde la cima de la montaña al interior de una mazmorra. No fuerces las cartas para que cumplan la historia, deja que sean las cartas las que te cuenten sus historias.

**Las elecciones importan.** Tus elecciones tienen sus consecuencias. Una vez que elijas las cartas para tu personaje, no se pueden cambiar por otras cada vez que te apetezca. Si una localización te hace elegir entre intentar superar una prueba o quemar una carta para cerrarla, no se puede intentar la prueba y quemar la carta si se falla. Si se logra un resultado muy bajo en un combate, ya es demasiado tarde para emplear el hechizo de Fuerza que mejorara el resultado. Una vez que se decide el lado de la carta de rol, no se le puede dar la vuelta. Si algo mata a tu personaje, este muere. Cada elección importa, tómate tus decisiones en serio.



**Diseño de juego** · Mike Selinker

**Basado en un concepto de** · Rian Sand

**Desarrollo del juego** · Chad Brown, Tanis O'Connor, Paul Peterson y Gaby Weidling

**Dirección de proyecto** · Vic Wertz

**Texto adicional** · Jessica Price y F. Wesley Schneider

**Desarrollo de la historia** · Jason Bulmahn, James Jacobs, Erik Mona y F. Wesley Schneider

**Basado en *El Auge de los Señores de las Runas* por** · Wolfgang Baur, Stephen S. Greer, James Jacobs, Nicolas Logue, Richard Pett y Greg A. Vaughan

**Edición** · Judy Bauer y Vic Wertz

**Dirección artística y diseño gráfico** · Sarah Robinson

**Maquetación de las cartas** · Crystal Frasier, Sonja Morris y Andrew Vallas

**Ilustración de portada** · Wayne Reynolds

**Ilustraciones de cartas** · Dave Allsop, Alex Aparin, Yngvar Asplund, Helge C. Balzer, Rayph Beisner, Eric Belisle, Peter Bergting, Kerem Beyit, Branko Bistrovic, Eric Braddock, Noah Bradley, Christopher Burdett, Dmitry Burmak, Jeff Carlisle, Concept Art House, Kev Crossley, Alberto Dal Lago, Julie Dillon, Matt Dixon, Vincent Dutrait, Carolina Eade, Cole Eastburn, Jesper Ejsing, Emrah Elmasli, Wayne England, Jason Engle, Nadia Enis, Jorge Fares, Gonzalo Flores, Mariusz Gandzel, Fabio Gorla, Grafit, John Gravato, Fabio Gorla, Paul Guzenko, Miguel Regodón Harkness, Mauricio Herrera, Jon Hodgson, Andrew Hou, Imaginary Friends Studios, Tyler Jacobson, Ivan Kashubo, Andrew Kim, Tim Kings-Lynne, Mathias Kollros, Kekai Kotaki, Peter Lazarski, Chuck Lukacs, Warren Mahy, Damien Mammoliti, Diana Martinez, Roberto Pitturru, Ryan Portillo, Steve Prescott, Emiliano Pretrozzi, Scott Purdy, Maichol Quinto, Dave Rapoza, Wayne Reynolds, Mike Sass, Kyushik Shin, Bryan Sola, Craig J Spearing, Dean Spencer, Matteo Spirito, Florian Stitz, Christer Sveen, Christophe Swal, Francisco Rico Torres, Francis Tsai, Svetlin Velinov, Carlos Villa, Tyler Walpole, Eva Widermann, Ben Wootten, Kevin Yan, Kieran Yanner e Ilker Serdar Yildiz



**DEVIR IBERIA SL**

[www.devir.es](http://www.devir.es)

Rosselló 184, 6º 1º  
08008 Barcelona



Paizo Inc.

7120 185th Ave NE, Ste 120  
Redmond, WA 98052-0577

[paizo.com](http://paizo.com)

## CRÉDITOS DE LA

### VERSIÓN ESPAÑOLA

**Dirección de la serie:**

Joaquim Dorca

**Traducción:** Patxo Sans

**Revisión:** Marc Figueras y

Marià Pitarque

**Revisión y coordinación**

**de la traducción:**

Jordi Zamarreño

**Coordinación de la línea:**

Xavier Garriga

**Maquetación:** Bascu

**Asistencia editorial** · Logan Bonner,

Christopher Carey, John Compton, Adam

Daigle, Ryan Macklin, Rob McCreary, Mark

Moreland, Stephen Radney-MacFarland,

Patrick Renie, Sean K Reynolds

y James L. Sutter

**Atención al cliente** · Erik Keith, Justin

Riddler y Sara Marie Teter

**Almacén** · Will Chase, Heather Payne, Jeff

Strand y Kevin Underwood

**Web** · Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet y

Chris Lambertzico.com

**Publicación** · Erik Mona

**Dirección** · Lisa Stevens

**Jefe de operaciones** · Jeffrey Alvarez

**Dirección de ventas** · Pierce Watters

**Ventas** · Cosmo Eisele

**Dirección de marketing** · Jenny Bendel

**Dirección financiera** · Christopher Self

**Contabilidad** · Kunji Sedo

**Dirección técnica** · Vic Wertz

**Desarrollo de software** · Gary Teter

**Coordinación de campaña** · Mike Brock

**Dirección de proyecto** · Jessica Price

**Coordinador de licencias** · Mike Kenway

**Pruebas de juego:** Ellie Akers, Scott Akers, Jeremy Aldrich, David Altz, Jaime Ansell, William Ansell, Jeff Badger, Chris Ballowe, Douglas Balzer, Nochtal Balzer, Ben Bachman, Kelly Bancroft, Darren Barnes, Courtney Barrick, Doug Baumeister, Tyler Beck, Andrew Behrens, Jenny Bendel, Elias Benevedes, Leo Benevedes, Andrew Betts, Elaine Betts, Crystal Blevins, Stephen Blevins, Clint Blome, Levi Boaz, Shaki Bogmeif, Dann Bohn, Logan Bonner, Kara Bradley, Erik Bridge, JD Britton, Marilynn Britton, Mike Brock, Megan Brophy-McLean, Darraan Caldemeyer, Steve Cameron, Jim Cavalcoti, Desmond Chavez, Alyssa Clingenpeel, Eric Clingenpeel, Lillian Cohen-Moore, Michael Costello, Ryan Costello, Kevin Craghead, Steven Craghead, Caeden Crotty, Rich Crotty, James Davidson, Decius, Richard deMorris, Levi Duncan, Greg Durant, Derek Ellingsworth, Kyle Elliot, Jason Erbe, Shawn Erbe, Jesse Faith, Tiffany Faith, Adam Fenerty, Alexander Fenton, Sean Fenton, Blake Ferchalk, Kerrie Ferchalk, Andrew Finazzo, Joel Flank, Richard Francis, Sean Francis, Crystal Frazier, Anne Freitas, Mike Fry, Kristen Gipson, Seth Gipson, Phillip Goettsch, Stephanie Goettsch, Bev Gordon, Jason Gowing, Michael Grater, Anna Margaret Greene, Emmanuel Greene, Damon Griffin, Peni Griffin, Robert Griffin, Corey Hadley, Aaron Hale, Jeremy Hallum, Heather Halpin, John Halpin, Wayne Halsey, Rob Hand, Greg Hanigan, Adam Harp, Carl Harris, Derrick Harris, Benjamin Kies, Peter Kies, Dusty Kock, Randy Kopenhagen, Ben Krauskopf, Jamie Kuryla, Laura Lane, Eric Langenderfer, Steven Lau, David Levi, Zhi Liao, Andrew Lloyd, Kristen Loudon, Luis Loza, Amanda Lucas, Christopher Lucas, Sebastian Lucier, Dennis Lugo-Coll, Ron Lundeen, Stephanie Lundeen, Pat Luther, Patrice Lutz, Thomas Lutz, Jason Lyon, Ryan Macklin, Angus MacLennan, Darcy Mahaffey, Dylan Mahaffey, Julien Marchant, Marya Marshall, Robert Marshall, Sana Marshall, Sidra Marshall, Lizzie Matkowski, Matt Matkowski, Doug Maynard, Mike McCammon, Matt McDonald, Matt McLane, Brett McLean, Omar Medina, Jon Meerdink, Paul Melkild, Eric Meyer, Mary Ann Miller, Jake Minol, Joshua Minol, Liz Mohler, Neil Morrell, William Morsan, Eric Morton, Joseph Muennich, Liz Munro, Sean Munro, Zack Nagel, Elliot Newbold, Sean Nicol, Dain Nielsen, Corey O'Connor, Kyle Olson, Mark Partridge, Bruce Paulson, Clayton Pelon, James Perper Jr., James Perper Sr., Derek Poppink, Adam Prater, Jessica Price, Scott Provost, Stephanie Ptuetze, Aaron Rabold, Desirae Rabold, Chris Rathunde, Bridgette Redman, Richard Redman, Phillip Reed, Amy Reinsmith, Ron Rhinehart, Tami Riner, Tom Riner, Karl Rodriguez, Tim Rolston, Josh Rosen, Marc Ryser, Erich Salvesen, Keith J. Scherer, Krysti Schroeder, John Schubert, David Schwartz, Mike Seales, Mark Seiffer, Chris Self, Lucas Servideo, Brandon Shiffler, Eric Snyder, Will Sobel, Jaye Sonia, Ashton Sperry, Matthew Starch, Chris Stephens, Lisa Stevens, Jen Sweet, Keith Sweeting, Ken Sweeting, Russ Taylor, Royce Thigpen, Nathan Tonella, Charles Townsend, Allison Tsatsa, Justin VanSlyke, Chad Wagner, Carolyn Wallace, Tim Wallace, A.J. Wallenvand, Mark Wallevand, Rose Walton, Rob Warehall, Pierce Watters, Tim Werner, Wil Wheaton, Miriah White, Ross Williams, Shane Wilson, Greg Wood, David Woodruff, Mike Wyman, Warren Wyman, Scott YAuger, Chris Yohe, Tracey Yohe y Frank Zado.

Paizo, Paizo Inc, el golem del logo de Paizo y *Pathfinder* son marcas registradas de Paizo Inc. *El juego de cartas de aventuras Pathfinder*, *Pathfinder Beginner Box*, *Pathfinder Campaign Setting*, *Pathfinder Roleplaying Game*, *Pathfinder Tales*, y *El Auge de los Señores de las Runas* son marcas comerciales de Paizo Inc. ©2014 Paizo Inc. Second printing March 2014. Printed in Belgium.

## HOJA DE REFERENCIA

### RESUMEN DEL TURNO

**Avanzar el mazo de bendiciones.**

**Dar una carta** a un personaje que esté en la misma localización (opcional).

**Mover** a otra localización (opcional).

**Explorar** la carta de encima del mazo de localización (opcional).

Intentar **cerrar una localización** si no quedan cartas en ella (opcional).

**Reponer la mano** y aplicar los efectos de fin de turno, descartando luego cartas si se quiere, y robando a continuación hasta tener la mano llena.

**Fin de turno.**

### CÓMO ENFRENTARSE CON UNA CARTA

**Evadir la carta** (opcional).

**Aplicar los efectos que tengan lugar antes del encuentro, si es preciso.**

**Intentar la prueba.**

**Intentar la siguiente prueba, si es necesario.**

**Resolver el encuentro.**

**Aplicar cualquier efecto que ocurra tras el encuentro, si es necesario.**

### CÓMO INTENTAR UNA PRUEBA

**Determinar los dados a emplear.**

**Determinar la dificultad.**

**Jugar cartas y emplear poderes que afecten a la prueba** (opcional).

**Juntar los dados.**

**Intentar la tirada.**

**Sufrir daño** si se falla una prueba para derrotar a un monstruo.

### CÓMO JUGAR UNA CARTA

**Revelar:** mostrar una carta que está en la mano y volver a guardarla.

**Desplegar:** colocar boca arriba la carta frente al jugador; salvo que se indique lo contrario, los poderes de la carta funcionan hasta que sea descartada.

**Descartar:** dejar la carta en la pila de descartes.

**Recargar:** poner la carta al fondo del mazo del personaje.

**Enterrar:** ponerla bajo la carta del personaje.

**Quemar:** devolverla a la caja, barajándola junto al resto de cartas del mismo tipo.

**Robar:** a no ser que se especifique otra cosa, tomar una carta del mazo del personaje y ponerla en la mano.

### CÓMO ENFRENTARSE A UN VILLANO

**Intentar cerrar temporalmente las localizaciones abiertas.**

**Enfrentarse al villano.**

**Si se derrota al villano, cerrar la localización en la que se encuentra.**

**Comprobar si el villano escapa.**

## UNAS POCAS REGLAS FÁCILES DE OLVIDAR

- Al enfrentarse a una carta, cada jugador no puede emplear más de una carta de cada tipo durante cada paso.
- Si se indica que debe hacerse algo con una cantidad determinada de cartas y no hay ese número de cartas, deben emplearse tantas como queden. Por ejemplo, si se indica que deben robarse 4 cartas de un mazo en el que solo quedan 3, roba 3 (pese a eso si se debe robar un cierto número de cartas del mazo del personaje y no quedan suficientes, el personaje muere; si deben robarse cartas del mazo de bendiciones y no quedan suficientes, se pierde el escenario).
- Cuando las bendiciones añaden dados a una prueba, los dados son del mismo tipo de los que el personaje está empleando en dicha prueba.
- Si para recargar una carta se precisa una prueba y el personaje no tiene ninguna de las habilidades indicadas, no se puede intentar recargarla.
- Para cualquier otro tipo de prueba, incluso si el personaje no tiene ninguna de las habilidades indicadas, puede intentar superar la prueba empleando 1d4.
- En el caso de una perdición que precise una serie de pruebas consecutivas, cualquier personaje en esa localización puede intentar una o más de dichas pruebas, siempre que el personaje que se topó con la perdición se enfrente al menos a una de ellas.

