

# WORLD OF WARCRAFT®

El JUEGO de AVENTURAS



## REGLAS DE JUEGO

# World of Warcraft: El juego de aventuras

## INTRODUCCIÓN

*Hace mucho tiempo, el hechicero Medivh abrió un portal hacia otro mundo. A través de esta oscura puerta llegó la Horda; ejércitos de orcos y ogros que tenía un único propósito: la guerra. Desde entonces las tierras de Azeroth no han conocido la paz. La Alianza de humanos, enanos y elfos combatió en dos guerras contra la Horda, y ambos casi fueron destruidos completamente por la llegada de los muertos vivientes de la Plaga y de la demoníaca Legión Ardiente. Ahora la tierra es un lugar peligroso debido a los muertos vivientes, demonios, bestias y bandidos. Para aquellos valientes que se atreven a aventurarse, los peligros pueden ser grandes... ¡pero también las recompensas!*

## OBJETIVO DEL JUEGO

*World of Warcraft: el Juego de aventuras* es un juego de tablero con misiones y combates. Cada jugador interpreta el papel de uno de los cuatro personajes que se aventura en Azeroth. Durante sus viajes, combatirán contra criaturas monstruosas, y contra los demás personajes, para adquirir objetos poderosos y suficientes **puntos de valor** para ganar el juego.

## LISTA DE COMPONENTES

- Este libro de reglas
- 1 tablero de juego
- 4 figuras de plástico
  - 108 cartas de tamaño normal, que incluyen:
    - 16 cartas de Personaje (cuatro por personaje)
    - 92 cartas de Facultad (cuatro mazos de 23 cartas)
- 224 cartas pequeñas, que incluyen:
  - 18 cartas de Misión inicial
  - 30 cartas de Misión de élite
  - 16 cartas de Trofeo
  - 160 cartas de Desafío
- 1 dado azul de movimiento
- 2 dados de combate (uno rojo y uno negro)
- 4 organizadores para mazos de desafío
- 106 fichas de cartón, que incluyen:
  - 10 marcadores de Encuentro
  - 20 marcadores de Descubrimiento
  - 32 fichas de daño
  - 4 fichas de bolsa
  - 4 fichas de Diario de misiones
  - 32 fichas de Personaje (nueve por personaje)

## VISIÓN GENERAL DE LOS COMPONENTES

### El tablero de juego

Este tablero representa los Reinos del Este de Azeroth, donde los personajes se aventuran durante el juego.



## Figuras de plástico

Cada personaje está representado por una figura de plástico, la cual se coloca sobre el tablero de juego para indicar su posición actual.



## Cartas de Personaje

Cada personaje tiene cuatro cartas de Personaje, una por cada nivel del mismo, y cada una de ellas detalla sus estadísticas y cualquier poder especial.



## Cartas de Facultad

Cada personaje tiene su correspondiente mazo de cartas de facultad, que representan un amplio abanico de poderes y talentos a su disposición.



## Cartas de Desafío

Estas cartas de doble cara contienen encuentros, objetos y sucesos que los personajes descubrirán durante la partida.



## Organizadores para mazos de desafíos

Estas bandejas de plástico contienen los mazos de desafíos durante la partida. También ayudan a los jugadores cuando saquen cartas de desafío, las cuales se extraen siempre del fondo del mazo de cartas.



## Cartas de Misión

Durante el transcurso del juego, los jugadores adquieren cartas de misión que les proporcionan la oportunidad de ganar puntos de valor. Cada personaje comienza el juego con dos cartas de misión inicial (reverso gris), y más adelante pueden adquirir misiones de élite (reverso dorado).



## Cartas de Trofeo

Los personajes que derroten a un Señor Supremo, o completen el encuentro del tablero de "Bahía del Botín", ganarán una carta de trofeo que otorga puntos de valor.



## Dados de movimiento y combate

El dado azul de movimiento se utiliza para determinar cuánto movimiento y energía tiene un personaje durante su turno. Los dados de combate rojo y negro se utilizan durante las batallas, y contienen los números del 1 al 6 (con el 6 representado por ✕).



## Fichas de Personaje

Estas fichas se utilizan junto con las cartas de misión y suceso para marcar destinos o apuntar a ciertos oponentes.



## Marcadores de Encuentro

Cada uno de estos marcadores de doble cara tiene un número único. Cuando se colocan sobre el tablero de juego, marcan las posiciones de los encuentros que están en el Localizador de encuentros invictos.



## Marcadores de Descubrimiento

Representan una variedad de objetos beneficiosos y obstáculos que los personajes pueden descubrir. Los marcadores de Descubrimiento tienen el mismo reverso, y se colocan boca abajo sobre el tablero por los jugadores.



## Fichas de daño

Estas fichas se utilizan para llevar la cuenta del daño recibido por los personajes.



## Fichas de Bolsa y de Diario de Misiones

Las Fichas de Bolsa se utilizan para guardar las cartas de objeto sin utilizar de los personajes. Las fichas de Diario de Misiones sirven para guardar las cartas de misión ya completadas de los personajes.



## CARTAS CONTRA REGLAS

Algunas cartas crean circunstancias especiales que contradicen las reglas normales descritas en este libro de reglas. En tales casos, el texto en la carta siempre predomina sobre el libro de reglas.

## PREPARACIÓN

Sigue los pasos siguientes para preparar la zona de juego. Los jugadores pueden consultar también el diagrama de “Preparación del juego” en la página siguiente para obtener más información.

1. **Coloca el tablero de juego:** despliega el tablero del juego y colócalo en el centro de la mesa.
2. **Coloca las cartas de Desafío:** separa los cuatro mazos de desafíos por su color (el color se determina por el círculo de la parte inferior o por el color del marco de la ilustración) y baraja cada mazo por separado. Coloca cada uno de los mazos dentro del organizador de su mismo color.



Un organizador de mazos de desafío al completo

3. **Coloca los mazos de Misiones de Élite y Trofeos:** baraja el mazo de misiones de élite y colócalo junto al tablero de juego. Todas las cartas de trofeo deberían ser colocadas en un montón junto al tablero.
4. **Coloca las fichas:** coloca todas las fichas de daño y los marcadores de encuentro junto al tablero de juego, para que todos los jugadores puedan acceder a ellas fácilmente. Por separado, coloca **boca abajo** todas las fichas de descubrimiento en una pila y mézclalas.
5. **Reparte Bolsas y Diarios de Misión:** cada jugador recibe una ficha de bolsa y una de diario de misión.
6. **Determinar el primer jugador:** cada jugador lanza un dado de combate. Aquel que saque el resultado más alto se convierte en el **primer jugador** y actuará primero durante la partida.
7. **Elegir personaje:** comenzando con el primer jugador y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador elige un personaje. Después, cada jugador coge el mazo de facultades, las cartas de personaje, la figura de plástico y las fichas del personaje que haya elegido, y las coloca en su zona de juego.

Fíjate que cada jugador coloque su carta de personaje de **nivel gris** con su **cara inicial boca arriba** en su zona de juego (consulta la página 13). Sus demás cartas de personaje se colocan al lado y serán utilizadas más adelante durante la partida.

8. **Recibir Cartas de Misión:** el primer jugador mezcla y baraja el mazo de misiones iniciales y reparte dos misiones iniciales a cada jugador, incluido él mismo. Cada jugador coloca sus dos misiones iniciales boca arriba en su zona de juego. Comenzando con el primer jugador y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador sigue las instrucciones de sus misiones (consulta la página 16). El resto de las misiones iniciales se devuelven a la caja y no se utilizarán más durante la partida.

9. **Colocar los Personajes:** comenzando con el primer jugador y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador coloca su figura en uno de los tres espacios de ciudad del tablero (consulta “Descripción del tablero de juego” en la página 7).

10. **Sacar Cartas de Facultad:** cada jugador baraja su mazo de facultades y extrae las tres cartas superiores. Las cartas extraídas del mazo de facultades forman una **mano de facultades**, que el personaje del jugador podrá utilizar durante el transcurso del juego.

## CARTAS DE DOBLE CARA

Muchas cartas en *World of Warcraft: el juego de aventuras* tienen **doble cara**, lo que significa que tienen información importante de juego en ambas caras de la carta. Por ejemplo, la mayoría de las cartas de desafío tienen un encuentro en una cara y un objeto en la otra.

Un jugador puede mirar las dos caras de una carta de doble cara que este en juego (p.e., no puede mirar cartas que estén todavía en los mazos). Por ejemplo, un jugador puede mirar la cara posterior de una carta de encuentro que acabe de sacar del mazo para ver qué objeto recibiría si derrota a ese encuentro en combate.



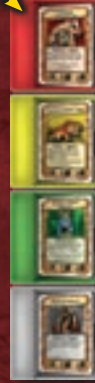
Cuando un jugador saque una carta del mazo de desafíos, la tiene que coger de la **parte inferior** del mazo (como se ve en la imagen superior).

# PREPARACIÓN DEL JUEGO

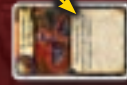
Tablero de juego



Organizadores de mazos de desafío



Mazo de Trofeos



Mazo de Misiones de Élite



Centro de la mesa



Figura del Personaje colocada en la ciudad de elección

Fichas de daño



Marcadores de encuentro



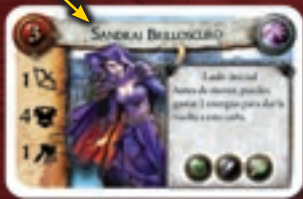
Fichas de Descubrimiento



Dados de Combate y Movimiento



Carta de Personaje de nivel gris



Fichas de Bolsa y Diario de Misión



Mazo de cartas de Facultad



Fichas de Personaje



Cartas de misión inicial



Zona de Juego del Jugador

## EL TURNO DE JUEGO


*World of Warcraft*: el juego de aventuras se juega durante un número de turnos. El primer jugador comienza realizando su turno completo, después de lo cual se continúa siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Se continúa de esta manera hasta que un jugador es declarado ganador.

Cuando un jugador (y su personaje) se encuentran en su turno de juego se le denomina “personaje activo”. Durante su turno, los personajes activos llevan a cabo las siguientes fases de juego en este orden:

1. **Fase de movimiento:** el personaje activo lanza el dado de movimiento; el resultado es el número de espacios que puede mover su figura. Este resultado también determina la cantidad de energía que puede gastar durante su turno.
2. **Fase de exploración:** después de la fase de movimiento, el personaje activo debe resolver todas las fichas de descubrimiento en su casilla. Si no hay ninguna ficha de descubrimiento, debe resolver un recurso en su casilla.
3. **Fase de desafío:** después de la fase de exploración, el jugador activo debe, o bien resolver un desafío en su casilla o bien atacar a otro personaje. Resolver un desafío normalmente implica extraer la carta inferior del mazo de desafíos, que se corresponda con el color de la casilla donde se encuentra el personaje activo. Consulta la página 9 para más detalles.
4. **Fase de mantenimiento:** después de la fase de desafío, el personaje activo mantiene sus misiones y puede equiparse con cartas de objeto.

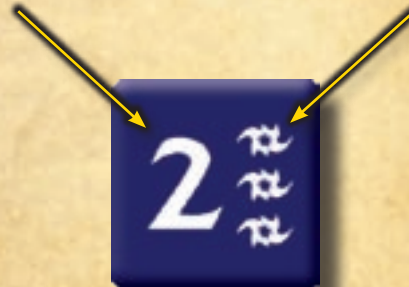
Después de que el personaje activo haya resuelto su fase de mantenimiento, su turno termina y el jugador de su izquierda se convierte en el nuevo personaje activo, quien realiza su turno, comenzando por la fase de movimiento.

## FASE DE MOVIMIENTO

Al comienzo de esta fase, el personaje activo lanza el dado de movimiento. Puede mover su figura hasta un número de casillas del tablero de juego igual al resultado obtenido en el dado de movimiento. El dado de movimiento también indica cuanta **energía** puede gastar el personaje durante su turno, que es indicado por el número de símbolos  obtenidos.

*Movimiento obtenido*

*Energía disponible*



Incluso si un jugador no desea moverse, **debe lanzar el dado de movimiento**, para determinar cuanta energía tiene disponible durante el resto de su turno.

**Nota importante:** un personaje nunca puede entrar en una casilla de un color más alto que su nivel actual (consulta “Niveles” en la página 14). Por ejemplo, un personaje no puede entrar en una casilla amarilla hasta que tenga nivel amarillo o rojo. Las casillas de ciudad siempre se consideran espacios de nivel gris.





## FASE DE EXPLORACIÓN

Después de terminar su fase de movimiento, el personaje activo debe descubrir y resolver todas las fichas de descubrimiento en su casilla actual (en el orden que quiera). Si no hay fichas de descubrimiento en su casilla, debe escoger **un** recurso de su casilla (si hay alguno) para activarlo.

### Fichas de Descubrimiento



*Todas las fichas de descubrimiento tienen el mismo reverso*



*Las caras de dos fichas de descubrimiento*

Durante el transcurso de la partida, las fichas de descubrimiento se colocan boca abajo sobre el tablero, habitualmente cuando los personajes activan recursos de “colocar descubrimiento” (ver a continuación). Estas fichas representan objetos beneficiosos o incidentes perjudiciales, ubicados en la casilla que ocupan. Es importante resaltar que las fichas de descubrimiento **nunca** se pueden poner en casillas de ciudad.

Durante la fase de exploración del personaje activo, todas las fichas de descubrimiento que estén en su casilla deben ser reveladas. Cada ficha se resuelve inmediatamente (si tiene el fondo rojo), o puede conservarse por el personaje para utilizarla más tarde (si tiene el fondo verde). Si hay varias fichas en la casilla del personaje activo, se descubren todas al mismo tiempo y se resuelven en el orden que elija el jugador activo.

Las fichas de descubrimiento se resuelven en lugar de activar un recurso: por ello un personaje no puede beneficiarse de los recursos de la casilla en que se encuentre si hay una o más fichas de descubrimiento en esa casilla. Las fichas de descubrimiento se descartan una vez que hayan sido resueltas, a menos que se especifique lo contrario.

Cuando se descarta una ficha de descubrimiento se retira del juego y se deja en la caja. Cuando la última ficha de la pila de fichas de descubrimiento haya sido colocada, todas las fichas de descubrimiento descartadas que estén en la caja se mezclan nuevamente y se colocan boca abajo formando una nueva pila. Los personajes no pueden colocar descubrimientos si esta pila se ha terminado y no quedan ya fichas en la caja.

Una lista de todos los descubrimientos y sus reglas se puede encontrar en la contraportada de este libro de reglas.

### Recursos

La mayoría de las casillas del tablero de juego proporcionan uno o más recursos, los cuales incluyen un amplio abanico de poderes útiles, como coger cartas de facultad o curar a los personajes. Durante la fase de exploración del personaje activo, si no hay fichas de descubrimiento, debe activar uno de los recursos disponibles de su casilla.

**Nota importante:** cuando no hay fichas de descubrimiento en la casilla del personaje activo, éste debe activar uno de los recursos disponibles. Sin embargo, puede elegir un recurso que no tenga efecto, como activar una poción de curación aunque su personaje no haya sufrido ningún daño.

A continuación tienes la lista de recursos que existen y que se encuentran también resumidos en el tablero de juego.

### Pergamino

El personaje activo saca una carta de facultad de su mazo de facultades.



### Libro

El personaje activo saca dos cartas de facultad de su mazo de facultades. A continuación, **todos** los demás personajes sacan una carta de facultad de su mazo de facultades y deben elegir una carta de su mano para descartarse (que puede ser también la carta que acaban de sacar).



### Poción de curación

El personaje activo cura inmediatamente el daño. Una poción pequeña (a la izquierda) le cura 1 punto de daño, mientras que una poción grande (derecha) le permite curarse 2 puntos de daño (consulta “Cómo infligir y curar daño” en la página 12).



### Colocar descubrimiento

El personaje activo saca al azar una ficha de descubrimiento de la pila de fichas sin usar. La mira en secreto y coloca la ficha boca a bajo en cualquier casilla del tablero de juego, excepto en su casilla actual o una casilla de ciudad. Una misma casilla puede contener varias fichas de descubrimiento sobre ella.



### Ruta de vuelo

El personaje activo mueve inmediatamente su figura a cualquier otra casilla que contenga el recurso de ruta de vuelo. Si el personaje activo se mueve a una casilla que no sea una ciudad, debe continuar su fase de desafío en esa nueva casilla.



### Casa de subastas

El personaje activo descarta uno de sus objetos y saca un objeto nuevo del mismo color del fondo del mazo de desafíos apropiado, y lo coloca en su bolsa.



### Personaje con misión

El personaje activo saca una carta de misión de élite. Las misiones que no se hayan completado son misiones activas; un personaje no puede tener más de dos misiones activas a la vez. Si un personaje obtiene una tercera misión activa, debe descartarse de una de las tres inmediatamente, a su elección.





## FASE DE DESAFÍO

Después de terminar su fase de exploración, si el personaje activo no se encuentra en una casilla de ciudad, debe resolver el desafío de la casilla en la que se encuentra. Si el personaje activo se encuentra en una casilla de ciudad, se ignora la fase de desafío, y procede a realizar directamente la fase de mantenimiento.

Durante su fase de desafío, el personaje activo **debe** realizar una de las siguientes acciones:

- Atacar a un enemigo en su casilla, **O**
- Resolver un encuentro en su casilla

### Cómo atacar a un personaje enemigo

En lugar de resolver un encuentro, el personaje activo puede elegir atacar a otro personaje que se encuentre en su casilla. Consulta “combate” en la página 21. Después de que se haya resuelto el combate, el personaje activo procede a realizar su fase de mantenimiento.

### Cómo resolver un encuentro

Si el personaje activo escoge utilizar su fase de desafío para resolver un encuentro (en lugar de atacar a otro jugador), primero debe determinar si existe un encuentro en su casilla, o si necesita sacar una carta de desafío.

**Si existe un encuentro o suceso:** si la casilla del personaje activo contiene un encuentro del tablero de juego, una ficha de encuentro invicto o una carta de suceso, debe resolverlos en lugar de sacar una carta de desafío. Dependiendo del tipo de encuentro o suceso que exista, el personaje activo puede entrar inmediatamente en combate (consulta “Combate” en la página 21), o seguir las instrucciones impresas.

**Sacar una carta de desafío:** si la casilla del personaje activo no contiene un encuentro del tablero de juego, o una carta, debe sacar y resolver una carta de desafío. Esta es la acción más habitual que realizará un personaje durante esta fase.

Al sacar una carta de desafío, el personaje activo debe extraerla del **fondo** del mazo de desafío cuyo color se corresponda al color de su casilla actual. Esta carta puede ser un encuentro con el que deba luchar inmediatamente (consulta “Combate” en la página 21), o una carta de suceso que debe resolver de inmediato (consulta “Cartas de suceso” en la página 11). Ambos tipos de cartas de desafío se describen con detalle en la página 10.

## FASE DE MANTENIMIENTO

Cuando el personaje activo haya finalizado su fase de desafío procede a realizar su fase de mantenimiento, donde realiza por orden los siguientes pasos:

1. **Mantenimiento de misiones:** si el personaje activo tiene una misión que requiera recolectar una ficha de la casilla donde se encuentra o viajar a dicha casilla, puede ahora cumplir esas condiciones (consulta “Cómo utilizar las fichas de personaje” en la página 14).
2. **Equipar objetos:** el personaje activo puede escoger entre equipar o quitarse cualquiera de sus objetos. Los objetos que no tenga equipados se colocan en su bolsa (consulta “Bolsa de objetos” en la página 18).
3. **Pasar el dado de movimiento:** el personaje activo pasa el dado de movimiento al jugador de su izquierda, que comienza su turno, comenzando con su fase de movimiento.

## CÓMO GANAR EL JUEGO

A través de los viajes del personaje, este completa misiones y obtiene puntos de valor (consulta “Misiones” en la página 14). Cuando un personaje ha obtenido **ocho** (o más) puntos de valor en su diario de misiones, gana la partida.

Si varios personajes obtienen al menos ocho puntos de valor al mismo tiempo, utilizas las reglas siguientes para desempatar:

1. El personaje que tenga más puntos de valor en su diario de misiones gana.
2. Si persiste el empate, el personaje con más cartas en su diario de misiones gana.
3. Si todavía hay empate, el personaje con mayor nivel gana.

En el improbable caso de que todavía exista un empate, los jugadores empatados ganan juntos la partida.



## CARTAS DE DESAFÍO

Un personaje saca a menudo cartas de desafío durante su fase de desafío en su turno. Existen dos tipos de cartas de desafío:

- **Encuentro:** cuando se saca una carta de encuentro, el personaje activo debe luchar inmediatamente contra dicho encuentro (consulta “Combate” en la página 21). Si el encuentro es derrotado, el personaje victorioso gana el objeto que se encuentra en el reverso de la carta de encuentro.



- **Suceso:** cuando se saca un suceso, el personaje activo simplemente sigue las instrucciones que aparecen en la parte frontal de la carta. A continuación el personaje saca una nueva carta de desafío y la resuelve. Repite este proceso hasta que extraiga una carta de encuentro.



Cuando se descarta una carta de desafío, se coloca en la parte superior del mazo de desafío apropiado.

## PODERES ESPECIALES

Muchos encuentros y objetos tienen poderes especiales que están descritos en la carta. Algunos poderes especiales tienen un efecto continuo, otros se pueden utilizar a voluntad, y algunos deben ser activados por un resultado específico en el dado de combate que se ha lanzado. Si dos jugadores tienen poderes especiales que se utilizan al mismo tiempo durante un combate, el defensor resuelve primero su poder.

### Poderes activados

Algunos poderes especiales se activan cuando un personaje o encuentro obtiene un resultado determinado en el dado de combate. Estos poderes especiales son **obligatorios**, y se activan automáticamente si se obtiene el resultado requerido en el dado de combate. Cada poder activado sólo se puede utilizar una vez por combate. Fíjate que un resultado [X] se considera siempre un “6” a menos que se especifique lo contrario.

**Ejemplo:** un encuentro “Necrófago podrido” obtiene un [X] durante el combate. La carta de encuentro tiene un poder que se activa cuando un [X] sale en el dado; el encuentro recibe +1 a su valor de daño, y el dado de combate se vuelve a lanzar. Si el Necrófago podrido obtuviese otro [X], esta facultad no se activaría una segunda vez, porque cada poder sólo se puede activar una vez por combate.

## DESCRIPCIÓN DE UNA CARTA DE ENCUENTRO



Los personajes a menudo necesitan luchar contra encuentros durante su fase de desafío. Estas cartas (y los encuentros del tablero de juego) tienen mucha información. Cuando un personaje derrota a un encuentro, gana el objeto que aparece en su reverso.

1. **Nombre:** esto no suele afectar a las reglas de juego, pero puede ser citado por algunas cartas.
2. **Rasgos:** describe los atributos del encuentro. Fíjate que el rasgo *Agro* (consulta la página 26) tiene reglas especiales.
3. **Texto de juego:** cualquier poder especial del encuentro aparece aquí.
4. **Valor de ataque:** este valor se utiliza durante el combate para determinar si el ataque del encuentro tiene éxito. El icono muestra si el encuentro tiene ataque cuerpo a cuerpo o a distancia.
5. **Valor de defensa:** este valor se utiliza durante el combate para determinar si el encuentro es impactado por el personaje.
6. **Valor de daño:** este valor se utiliza para determinar cuantos puntos de daño sufre un personaje cuando es impactado por el encuentro.
7. **Nivel:** el color de fondo se utiliza para determinar el nivel del encuentro.

## CARTAS DE SUCESO

Las cartas de suceso se encuentran en los mazos de desafío y a menudo se sacan durante la fase de desafío del personaje activo. Después de que un personaje saque y resuelva una carta de suceso, saca una nueva carta y la resuelve. Continúa sacando cartas hasta que saque una carta de encuentro, en lugar de una carta de suceso.

Las cartas de suceso tienen doble cara, con una de ellas marcada claramente como la “frontal”. Cuando se extrae una carta de suceso, sólo la parte frontal de la carta tiene efecto. Cada carta de suceso indica claramente cuando debe ser girada. Cuando una carta de suceso se gira de esta manera, el texto de su reverso tiene efecto inmediatamente. Cualquiera puede mirar ambas caras de una carta de suceso en cualquier momento.

Algunas cartas de suceso se convierten en objetos, o incluso en enemigos, cuando son giradas. Cuando esto sucede, el personaje que giró la carta gana inmediatamente el objeto, o lucha inmediatamente contra el encuentro si es su fase de desafío. Si no es su fase de desafío, el encuentro se coloca en el tablero como un encuentro invicto (consulta la página 25).

Las cartas de suceso tienen tres variedades: sucesos globales, sucesos locales y sucesos especiales. Cada uno de ellos se describe con detalle a continuación.

### Sucesos globales

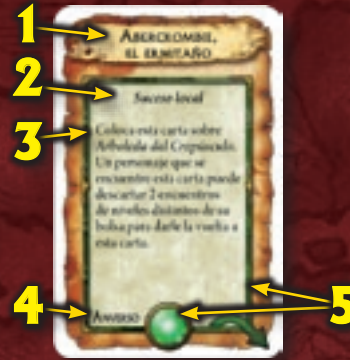
Algunas cartas tienen el rasgo *Suceso global*. Estos sucesos a menudo tienen un efecto persistente que afecta normalmente a todos los personajes.

Cuando una carta de suceso global es extraída, se coloca boca arriba en el recuadro de sucesos globales del tablero. Cualquier carta de suceso global que este en juego queda descartada. De esta forma, sólo puede haber una carta de suceso global en juego a la vez.



*La casilla de suceso global en el tablero de juego*

## DESCRIPCIÓN DE UNA CARTA DE SUCESO



1. **Nombre:** habitualmente no afecta al juego, pero puede ser citado por ciertas cartas.
2. **Rasgos:** describe los atributos del suceso. Cada suceso tiene el rasgo de *suceso global*, *Suceso local* o *Suceso especial*.
3. **Texto de juego:** describe los efectos de la carta de suceso.
4. **Cara de la carta:** describe si esta es la cara frontal o el reverso de la carta de suceso. La cara frontal se resuelve siempre primero.
5. **Nivel:** el color de la gema y el borde se utiliza para determinar el nivel del encuentro.

### Sucesos locales

Algunas cartas de suceso tienen el rasgo de *Suceso local*. Cada suceso local indica al jugador activo dónde colocarlo sobre una localización importante del tablero de juego. Al hacerlo, el personaje activo descarta cualquier otra carta activa en esa casilla específica, para a continuación colocar la nueva carta de suceso sobre el tablero.

Cualquier personaje que termine su movimiento en una casilla con un suceso local debe resolver dicho suceso durante su fase de desafío; realiza esta acción en lugar de sacar una carta de desafío del mazo de desafíos. Si hay un marcador de encuentro invicto en la casilla, el personaje puede elegir entre resolver el suceso o el encuentro (excepción: consulta “Agro” en la página 26).



*Un Suceso local colocado sobre una localización importante en el tablero de juego*

## Sucesos especiales

Algunas cartas tienen el rasgo de *Suceso especial* y contienen instrucciones únicas. La mayoría se resuelven inmediatamente por el personaje activo.

## GESTIÓN DE PERSONAJES

Cada personaje está representado por una carta de personaje de doble cara y una figura de plástico. Durante el transcurso del juego, los personajes obtienen niveles, se equipan objetos, completan misiones, utilizan cartas de facultad y muchas más cosas. Esta sección describe cómo utilizar los personajes durante la partida, y cómo otros elementos del juego les afectan.

## CÓMO INFLIGIR Y CURAR DAÑO

Cada personaje posee un valor de salud que significa la cantidad de daño que aguanta hasta ser derrotado. Cuando un personaje sufre algún daño, el jugador coge ese número de marcadores de daño y los coloca sobre la carta de su personaje.

Cuando un personaje cura puntos de daño, quita de su carta de personaje marcadores de daño igual a la cantidad de puntos de daño que haya curado. A menudo, los personajes sanan el daño sufrido con cartas de facultad y recursos.

## Personajes derrotados

Cuando un personaje ha recibido un número de fichas de daño igual o mayor que su salud, es inmediatamente **derrotado**.

Cuando un personaje es derrotado, sigue los siguientes pasos, en este mismo orden:

1. **Resurrección:** la figura del personaje se mueve a la ciudad más cercana. Si varias ciudades se encuentran a las mismas casillas de distancias del personaje éste escoge en qué ciudad resucita.
2. **Curación:** el personaje descarta todas las fichas de daño de su carta de personaje.
3. **Reiniciar carta de personaje:** la carta del personaje es girada a su cara inicial.
4. **Descartar cartas adjuntas:** el personaje descarta todas las cartas adjuntas a su carta de personaje. Sin embargo, las cartas adjuntas a sus objetos no se descartan.



# DESCRIPCIÓN DE LA CARTA DE PERSONAJE

## ANVERSO



## REVERSO



Cada carta de personaje tiene doble cara y contiene diferentes textos y estadísticas en cada una de ellas.

1. **Salud:** la cantidad de daño que el personaje puede sufrir antes de ser derrotado.
2. **Valor de ataque inicial:** la puntuación y el tipo de ataque utilizado mientras el personaje no tenga un arma equipada.
3. **Valor de defensa inicial:** la puntuación de defensa utilizada mientras el personaje no tiene equipada ninguna armadura.
4. **Valor de daño inicial:** la cantidad de puntos de daño que el personaje inflige a sus oponentes cuando impacta con sus ataques. Los objetos y las facultades pueden modificar este número.

5. **Nivel:** cada carta de personaje posee un nivel que es identificado por el color del borde del recuadro de texto, el nombre del texto y el icono de clase.

6. **Nombre e icono de clase:** cada personaje tiene un nombre y un icono de clase que identifica a ese personaje.

7. **Cara inicial:** una de las caras de la carta de personaje está marcada como *Cara inicial*, para indicar qué cara de la carta se coloca boca arriba al comienzo del juego.

8. **Poderes especiales:** cualquier poder inicial poseído por el personaje está descrito aquí. Fíjate que los poderes normalmente varían dependiendo de la cara de la carta que esta boca arriba.

9. **Restricciones:** estos iconos identifican las distintas variedades de objetos que puede equipar el personaje.

## NIVELES

Existen cuatro niveles en *World of Warcraft: el juego de aventuras*. Estos niveles representan el incremento de poder de los personajes y regiones durante el juego. En orden de menor a mayor, los niveles son gris, verde, amarillo y rojo.

Cada personaje comienza el juego con su carta de personaje de nivel gris. Derrotando a ciertos encuentros del tablero de juego, o resolviendo ciertos sucesos, los personajes pueden ganar nuevos niveles. Cuando un personaje obtiene un nuevo nivel, inmediatamente realiza los pasos siguientes en orden:

1. **Curación:** el personaje quita todas las fichas de daño de su carta de personaje.
2. **Sacar cartas:** el personaje saca tres cartas de facultad de su mazo de facultades.
3. **Cambiar carta de personaje:** el personaje reemplaza su carta de personaje actual con la carta de personaje que coincida con su nuevo nivel (manteniendo la misma cara boca arriba). La carta antigua se devuelve a la caja del juego y no se utilizará durante el resto de la partida. A partir de ahora utiliza las nuevas estadísticas y poderes que aparecen descritos en su nueva carta de personaje. Todas las casillas del tablero de juego que sean de su mismo color ahora son accesibles para él.

Además de los beneficios descritos anteriormente, existen un número de restricciones basadas en el nivel del personaje:

- Un personaje sólo puede entrar en casillas que tengan el color de su nivel o inferior
- Un personaje sólo puede usar objetos de su nivel o inferior
- Un personaje sólo puede utilizar el texto mejorado de sus cartas de facultad de su nivel o inferior (consulta la página 20).

Cualquier encuentro del tablero de juego que recompense con un nuevo nivel al derrotarlo incluye una flecha ascendente de color como recordatorio visual. Un jugador no recibe beneficios por ganar un nivel que ya haya adquirido.



Un encuentro de tablero gris que otorga un nivel verde

## AFILIACIÓN

Cada personaje tiene una afiliación, ya sea con la **Horda** o con la **Alianza**. La afiliación del personaje queda determinada por el fondo coloreado de sus cartas de facultad. Los personajes con las cartas de facultad roja forman parte de la Horda, mientras que los personajes con las cartas de facultad azules pertenecen a la Alianza.

El único momento en el que importa la afiliación de un personaje en *World of Warcraft: el juego de aventuras* es cuando una carta específica si se refiere a un personaje de la Alianza o de la Horda. Por lo demás, las afiliaciones del personaje no tienen efecto alguno. Por ejemplo, un personaje de la Horda puede atacar libremente a otro personaje de la Horda, y un personaje de la Alianza puede atacar libremente a otro personaje de la Alianza.

## MISIONES

Cada personaje comienza la partida con dos cartas de misión inicial, que coloca boca arriba en su zona de juego. Al completar misiones, un personaje adquiere **puntos de valor** que necesitará para ganar la partida.

Los términos siguientes suelen ser utilizados en las cartas de misión.

- **Viajar:** muchas misiones requieren que el personaje viaje a una casilla con un nombre en particular. Para poder cumplir los requisitos de haber viajado a esa casilla, el personaje debe encontrarse en dicha casilla durante la fase de mantenimiento de su turno.
- **Recoger:** muchas misiones piden que un personaje recoja fichas de ciertas casillas del tablero de juego. Para poder recoger una ficha, el personaje debe encontrarse en la casilla que contenga la ficha durante la fase de mantenimiento de su turno. A continuación recoge la ficha del tablero y la coloca sobre su carta de misión.
- **Infligir daño y derrotar:** muchas misiones piden que un personaje inflija daño o derrote a un personaje enemigo. Para poder cumplir estos requisitos, el daño debe haberlo infligido con una carta que pertenezca al jugador que intenta completar la misión, o durante un combate entre su personaje y su objetivo. Por ejemplo, un personaje puede utilizar una carta de facultad que inflija daño, o utilizar un poder especial de una de sus cartas de objetos.

## Cómo utilizar las fichas de personaje

Las fichas de personaje suelen utilizarse para llevar la cuenta de los objetivos de una misión y del progreso de un personaje para completar varias misiones. Habitualmente sirven para marcar casillas del tablero de juego donde el personaje necesita viajar, y algunas misiones indican a un personaje que entregue una de sus fichas a otro personaje. Cuando una misión requiere el uso de una o más fichas de personaje, su carta incluye instrucciones específicas para colocar las fichas, las cuales deben ser llevadas a cabo tan pronto como el personaje reciba la misión (consulta “Preparar una misión” en la página 16).

**Ejemplo:** cuando se encuentra en Entrañas, Sandrai recibe una misión que la indica colocar una de sus fichas sobre Rémol, para recogerla a continuación y viajar a la ciudad de Ventormenta. Durante su turno siguiente, Sandrai viaja a Rémol y derrota allí a un encuentro durante su fase de desafío. En su fase de mantenimiento, recoge la ficha y la coloca sobre la carta de misión. En el turno siguiente, está en la ciudad de Ventormenta durante su fase de mantenimiento. Al viajar a Ventormenta, ha completado su misión y coloca esta en su diario de misiones (consulta más adelante). A continuación coloca su ficha de personaje con el resto de sus fichas sin usar.

Algunas misiones indican que las fichas de personaje sean intercambiadas entre personajes diferentes. Estas fichas suelen ser recogidas durante la fase de mantenimiento del personaje activo si se encuentra en la misma casilla que su objetivo. Las reglas específicas se encuentran siempre en la carta de misión que indique este intercambio.

## Diario de misiones

El diario de misiones de un personaje se utiliza para llevar el cómputo de sus puntos de valor acumulados.

Cuando un personaje completa una misión, esta se coloca bajo su ficha de diario de misión. Otras cartas, como cartas de trofeo y algunos sucesos, también otorgan puntos de valor y por ello también se colocan bajo el diario de misiones del personaje.

El diario de misiones de un personaje y sus puntos de valor acumulados pueden ser examinados por cualquier jugador en cualquier momento.

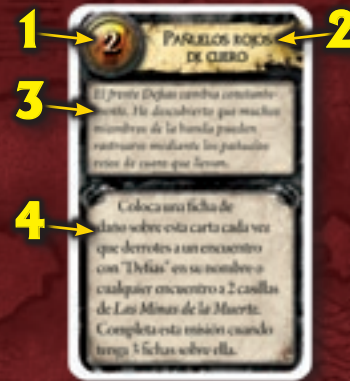
## Cómo completar misiones

Cuando un personaje cumple todos los requisitos de una de sus cartas de misión, significa que la ha completado. Cuando un personaje completa y termina una misión, se siguen los siguientes pasos:

1. **Diario de misiones:** la misión terminada se coloca bajo la ficha de diario de misiones del personaje.
2. **Sacar una nueva carta de misión:** el personaje coge la carta superior del mazo de misiones de élite, sigue sus instrucciones y la coloca en su zona de juego.

**Ejemplo:** Bubón tiene la misión "Recompensa", la cual requiere que derrote a un personaje específico. Después de derrotar al personaje en cuestión, coloca su carta de misión completada bajo su diario de misiones. El número total de puntos de valor en su diario de misiones es dos. A continuación coge la carta superior del mazo de misiones de élite, sigue sus instrucciones y la coloca boca arriba junto a sus otras cartas de misión en su área de juego.

## CARTAS DE MISIÓN



1. **Puntos de valor:** este es el número de puntos de valor que otorga la misión cuando es completada. Los personajes no reciben ningún beneficio por completar parcialmente una misión.
2. **Nombre de la misión:** este nombre identifica la misión. Habitualmente no afecta al juego, pero puede ser mencionado por ciertas cartas.
3. **Texto de ambientación:** este texto ayuda a establecer el ambiente de una situación en concreto, pero en realidad no tiene efectos sobre el juego.
4. **Descripción de la misión:** esta parte describe los detalles de la misión y los pasos que un personaje necesita llevar a cabo para completarla.

## PREPARAR LA MISIÓN



Sandrai acaba de terminar una misión y ha sacado la misión “Las Plagas del Este” del mazo de misiones de élite. Esta nueva misión le indica que tiene que colocar fichas de personaje en las casillas de Capilla de la Esperanza de la Luz, Castel Darrow y Vega del Amparo. Lo hace tan pronto como recibe la carta. La carta de misión dice que Sandrai puede completar la misión viajando a cada una de esas localizaciones y recoger sus tres fichas, viajando a continuación a la ciudad de Entrañas. Cuando termine y complete la misión ganará tres puntos de valor.

## OBJETOS

Durante el transcurso de la partida, los personajes ganan una variedad de objetos útiles, que habitualmente son adquiridos derrotando encuentros. Existen tres tipos de objetos: armas, armaduras y bolsas. Las cartas con las palabras clave arma o armadura deben ser **equipadas** (consulta la página 17) para poder utilizar su texto de juego, mientras que los objetos de bolsa pueden ser utilizados mientras se encuentran bajo la ficha de bolsa del personaje (consulta la página 18).

### Cómo obtener objetos

Los objetos se obtienen generalmente derrotando a encuentros. Cuando un personaje derrota a un encuentro, obtiene el objeto que se encuentra en el reverso de la carta de encuentro y lo coloca bajo la ficha de bolsa (consulta la página 18).

Algunas cartas, fichas y recursos indican que el personaje obtiene un objeto de un nivel determinado. En estas circunstancias, el jugador saca la carta inferior del mazo de desafíos del color de ese nivel y coloca el objeto bajo su ficha de bolsa. Si la carta que ha sacado no contiene un objeto en su reverso, la descarta y saca otra nueva carta de la parte inferior (repetiendo el proceso hasta que saque una carta con un objeto en su reverso). Las cartas de desafío descartadas se colocan en la parte superior del mazo de desafíos correspondiente.

***Ejemplo:** durante la fase de exploración de Grumbaz en una ciudad, decide utilizar el recurso de la casa de subastas. Elige descartar uno de sus objetos verdes, y lo coloca en la parte superior del mazo verde. A continuación saca un nuevo objeto verde de la parte inferior del mazo. La carta que ha sacado no tiene un objeto en su reverso, por lo que la descarta y saca una nueva del fondo del mazo, que sí tiene un objeto en el reverso. Coloca este objeto bajo su ficha de bolsa.*



## CÓMO EQUIPAR Y UTILIZAR OBJETOS



Durante la fase de mantenimiento de Burbonn, quiere equiparse con un arma de su bolsa.

1. Se quita el arma que lleva actualmente equipada, Arco largo de calidad, y la coloca en su bolsa.
2. A continuación equipa la nueva arma de su bolsa, Superpistola de alta tecnología, colocándola adyacente a su carta de personaje. Burbonn puede equiparse con este objeto porque es de nivel verde, y el icono del arma coincide con un icono de su ficha de personaje.
3. Como ahora tiene un arma equipada, Burbonn ignora el tipo y el valor de su ataque impreso en su ficha de personaje, utilizando en cambio el tipo y valor de ataque impreso en la carta de su arma equipada.

### Cómo equipar objetos

Durante la fase de mantenimiento, un personaje tiene la oportunidad de equipar (o quitarse) objetos. Para equipar un objeto, simplemente coloca la carta de objeto adyacente a la carta de personaje para indicar que está usándolo. Para quitarse un objeto equipado, lo coloca bajo su bolsa de objetos (consulta la página 18).

Existen unas pocas restricciones respecto a equipar objetos:

- **Restricción de armas y armaduras:** un personaje sólo puede tener **un arma** y **una armadura** equipada en cualquier momento.
- **Restricción de bolsa de objetos:** un personaje no puede equipar objetos de bolsa.
- **Restricción de nivel:** un personaje nunca puede equipar o utilizar un objeto que tenga mayor nivel que su nivel actual (consulta la página 14). Por ejemplo, un personaje de nivel verde no puede equipar o usar los poderes especiales de objetos amarillos o rojos.

- **Restricción de iconos:** fiel a su clase de personaje de *World of Warcraft*, cada personaje sólo puede utilizar ciertas armas y armaduras, representadas por los iconos inferiores de su carta de personaje. Un personaje sólo puede equipar un arma o armadura si todos los iconos de la carta de objeto aparecen en su carta de personaje. Algunas cartas de objeto no tienen iconos, por lo que pueden ser utilizadas por cualquier personaje.



*Ejemplos de iconos restrictivos*

## Bolsa de objetos

Cualquier objeto que no esté equipado se coloca bajo la bolsa del personaje (colócalo bajo la ficha de bolsa). Un personaje puede tener cualquier número de objetos en su bolsa, pero es importante saber que los oponentes pueden robar esos objetos (habitualmente a través del combate). Las armas y armaduras equipadas no pueden ser robadas.

Ciertos objetos tienen un símbolo de bolsa (👜) en su esquina superior izquierda, indicando que pueden ser utilizados mientras están en la bolsa del personaje. Cualquier carta sin este icono no puede utilizarse mientras este en la bolsa del personaje.



La bolsa de objetos de un personaje

## CARTAS DE ENCUENTRO EN LA BOLSA

El reverso de las cartas de objeto a menudo es mencionado por otras cartas. Por ejemplo, una misión puede requerir que un personaje se descarte de un encuentro *Bestia* de su bolsa. En esta circunstancia, el personaje puede descartar cualquier objeto de su bolsa que tenga un encuentro con el rasgo *Bestia* en su otra cara.

## Armas

Cuando un personaje tiene un arma equipada, ésta **reemplaza** el valor de ataque impreso en su carta de personaje. En otras palabras, un personaje no puede utilizar el valor de ataque impreso en su carta de personaje mientras tenga un arma equipada.

Cada arma también tiene un tipo de ataque, ya sea ✖ (cuerpo a cuerpo) o 🏹 (a distancia). Este tipo de ataque reemplaza el tipo de ataque impreso en la carta de personaje y se utiliza durante el combate.

La mayoría de las armas poseen un poder especial que puede ser activado durante el combate (consulta “Activación de poderes especiales” en la página 21).

*Ejemplo:* Grumbaz tiene equipado el arma “Martillo poderoso de acometida”. Durante el combate obtiene un [✖], y debe activar su poder especial, el cual requiere que sufra 1 punto de daño.

Cada arma también tiene un icono que restringe qué personajes pueden equiparla (consulta “Iconos restrictivos” en la página 17).

## Armadura

Cuando un personaje tiene una armadura equipada, ésta **reemplaza** el valor de defensa impreso en su carta de personaje. En otras palabras, un personaje no puede utilizar el valor de defensa impreso en su carta de personaje mientras tenga una armadura equipada.

La mayoría de las armaduras poseen un poder especial que puede ser activado durante el combate.

Cada armadura también tiene un icono que restringe qué personajes pueden equiparla (consulta “Iconos restrictivos” en la pág. 17).

## Iconos de pociones

Cada personaje recibirá inevitablemente objetos que no puede usar. Por eso, cualquier objeto puede ser descartado como una **poción** que proporciona al personaje un beneficio inmediato.

Cada carta de objeto tiene uno o más iconos de poción impresos sobre el dibujo principal. Un personaje puede descartar un objeto para utilizar sus poderes como poción, conforme a la siguiente lista:



**Poción de curación:** un personaje puede descartar esta carta durante su fase de movimiento para curarse 1 punto de daño.



**Poción de maná:** un personaje puede descartarse de esta carta para reducir cualquier coste de energía en 1. Esto puede ser el coste de una carta de Facultad, un suceso o incluso un objeto.



**Poción de presteza:** un personaje puede descartar esta carta durante su fase de movimiento para incrementar en 1 el movimiento obtenido en el dado.

Algunos objetos tienen más de un icono de poción, lo que significa que su propietario puede elegir cualquiera de las pociones que aparecen (pero sólo una). Un personaje puede utilizar tantas pociones como desee a la vez.

## CARTAS DE FACULTAD

Cada personaje tiene un mazo de 26 cartas de facultad. Durante el transcurso del juego, un personaje coge cartas de su mazo de facultades para formar su mano de facultades. Es importante recordar que un personaje no coge automáticamente cartas en cualquier momento de su turno; generalmente debe hacerlo activando pergaminos y recursos de libro para añadir cartas a su mano (consulta la página 8). El límite de cartas de facultad que puede tener un personaje en la mano es 10 (consulta “Límite de la mano” a continuación).

Después de que una carta de facultad haya sido jugada y resuelta, se descarta. Las cartas de facultad descartadas se colocan boca arriba en un montón junto al mazo de cartas de facultad. Cuando se termina el mazo de cartas de facultad de un personaje, baraja su montón de cartas descartadas para crear un nuevo mazo de cartas de facultad.

### Coste de energía



*Ejemplo de una carta de facultad que cuesta un punto de energía*

Cada carta de facultad muestra un número de iconos de energía en su esquina superior izquierda, que indica cuanta energía cuesta usar esa facultad. La cantidad de energía que dispone un personaje durante su turno es igual al número de iconos de energía que obtuvo en el dado de movimiento (más la energía proporcionada por cualquier facultad u objeto que tenga). Si una carta de facultad no tiene impreso ningún icono de energía, puede usarse como si costase cero puntos de energía.

**Aviso importante:** cualquier punto de energía que no se haya gastado al final del turno del personaje **se pierde**.

**Ejemplo:** al principio del turno de Burbonn, lanza el dado de movimiento. El resultado es dos puntos de movimiento y tres de energía. Más tarde, durante su turno, juega una facultad que le cuesta dos puntos de energía, lo que le deja con un punto de energía restante. No puede jugar más cartas de facultad a menos que le cuesten un punto de energía o menos, a no ser que tenga alguna manera de reducir el coste. Si Burbonn no tiene ninguna manera de gastar el punto de energía que le queda, lo perderá al final de su turno.

### Límite de la mano

Cada personaje sólo puede tener diez cartas de facultad en su mano en cualquier momento. Un personaje que excede este límite debe descartarse inmediatamente de cartas de facultad hasta tener diez o menos cartas en su mano.

### Energía y combate personaje contra personaje

Cuando un personaje es atacado por otro personaje, él, como defensor, recibe el total de **un punto de energía** para gastar en ese combate.

## DESCRIPCIÓN DE UNA CARTA DE FACULTAD



1. **Nombre:** cada facultad tiene un nombre que puede ser mencionado por otras facultades.
2. **Coste de energía:** el coste de energía de cada facultad está representado por el número de iconos de energía impresos en la carta.
3. **Valor de ataque:** algunas cartas de facultad (conocidas como facultades de sustitución de armas) tienen un valor y un tipo de ataque impreso. Cuando aparecen, el valor y el tipo de ataque de la carta de facultad sustituyen a los valores y tipo del arma del personaje y de la propia carta de personaje.
4. **Texto de juego:** en este apartado aparecen los efectos dentro del juego así como las restricciones especiales.
5. **Texto de mejora:** un personaje que haya adquirido el nivel requerido puede usar este texto además del texto normal de la carta.
6. **Icono de coordinación:** este icono indica cuando puede ser jugada esa carta, ya sea durante el combate (espadas cruzadas), la fase de movimiento (bota) o en un momento especial (explosión de energía).

## Coordinación

Cada carta de facultad tiene un icono que indica cuándo puede ser jugada. Específicamente, los iconos son **fase de movimiento, combate y especial**. Además de estos iconos, el texto de la carta puede detallar un momento exacto dentro de una fase específica (por ejemplo, antes de lanzar el dado de combate). Las cartas de facultad de movimiento y combate sólo pueden ser jugadas por el personaje activo o un personaje enzarzado en combate.

Si dos personajes desean utilizar cartas de facultad al mismo tiempo durante el combate, el defensor debe jugar primero todas las cartas de facultad que vaya a usar, seguido por el atacante. Si varios personajes quieren usar cartas de facultad al mismo tiempo fuera del combate, el personaje activo decide en qué orden se resuelven las cartas jugadas.

**Nota importante:** cada personaje sólo puede jugar una única copia de una carta de facultad durante un turno.

*Ejemplo: Sofeea Clamahiello tiene dos puntos de energía para utilizar este turno y tiene dos cartas de facultad “Descarga de Escarcha” en su mano, las cuales cuestan un punto de energía cada una. Incluso aunque tiene suficientes puntos de energía para pagar el coste de ambas cartas, Sofeea sólo puede utilizar una copia de “Descarga de escarcha” este turno.*



Fase de  
movimiento

Combate

Especial

## Palabras clave

Muchas cartas de facultad utilizan varias imágenes y palabras clave, que son descritas a continuación.

**Efectos de “cancelación”:** algunas cartas tienen la capacidad de **cancelar** otras cartas de facultad o combates. Cuando una carta de facultad es cancelada, se descarta inmediatamente y no tiene efecto alguno.

Cuando se cancela un combate, termina inmediatamente sin importar en qué momento del combate se encuentre. Ningún combatiente sufre daño, y por tanto ni los personajes ni los encuentros son derrotados.

**Efectos “adjuntos”:** muchas cartas indican que deben **adjuntarse** a un personaje u objeto. Cuando una carta queda adjuntada a un personaje se coloca boca arriba junto a la carta de personaje. Algunas facultades pueden adjuntarse a otras cartas (como objetos). Las cartas adjuntas tienen un efecto duradero y permanecen activas hasta que la carta adjunta, o su objetivo, sea descartado o derrotado. Si el objetivo de una carta adjunta es descartado o derrotado, la carta adjunta también es descartada.

**Efectos “mejorados”:** la mayoría de las cartas de facultad se vuelven más poderosas conforme los personajes adquieren niveles. Estas facultades mejoradas se representan en la carta mediante la palabra “Mejorado” y un color (i.e., “Mejorado rojo”). El color significa el nivel mínimo que el personaje debe tener para poder utilizar esta sección de la carta. Si el personaje ha obtenido el nivel, entonces se puede utilizar el texto mejorado **además** del resto de la carta (consulta “Niveles” en la página 14).

## Facultades de sustitución de armas

Algunas cartas de facultad (como “Descarga de las Sombras”, mostrada más abajo) dicen en su texto, “Jugar en lugar de un arma durante el combate”. Estas cartas tienen un valor y tipo de combate en su esquina superior derecha y se juegan antes de lanzar el dado de combate. Cuando un personaje utiliza una de estas cartas debe usar el valor y tipo de combate de la carta, e ignorar los valores y tipos de ataque de su carta de personaje o armas equipadas (si las tuviera). Cualquier texto de juego de su arma equipada se ignora, excepto que el objeto afecte específicamente a las cartas de facultad de su portador.



Una carta de facultad de sustitución  
de arma

*Ejemplo: Sandrai está en combate contra un encuentro. Antes de lanzar su dado de combate, Sandrai juega la carta de facultad de sustitución de arma “Descarga de las Sombras”, lo que le otorga un valor de ataque a distancia de 3. Este valor sustituye al valor de ataque cuerpo a cuerpo 2 de su arma, el “Bastón medicinal”.*

# COMBATE

Durante el juego, los personajes se enzarzan en combates para superar encuentros y para atacar y defenderse de otros personajes. Ambas formas de combate se describen a continuación, comenzando con el combate contra encuentros, que es la forma de conflicto más frecuente.

## COMBATE CONTRA ENCUENTROS

Cuando un personaje ataca a un encuentro (ya sea mediante una carta de desafío o un encuentro del tablero), se siguen en orden los siguientes pasos:

1. Lanzar el dado de combate
2. Activar poderes especiales
3. Combate a distancia
4. Combate cuerpo a cuerpo
5. Fin del combate

### 1. Lanzar el dado de combate

El personaje activo coge el dado rojo de combate, mientras que el jugador a su derecha (representando al encuentro) coge el dado de combate negro. Ambos jugadores lanzan sus dados de combate simultáneamente.

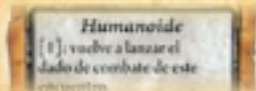
Cada combatiente utiliza su dado para realizar o un ataque a distancia o un ataque cuerpo a cuerpo, tal y como indique su carta o arma equipada. Algunos resultados de los dados de combate pueden activar poderes especiales.

**Recuerda:** un resultado de [✖] siempre se considera un “6” a menos que se especifique lo contrario.

### 2. Activar poderes especiales

Si el encuentro tuviese algún poder especial que pudiese ser activado por el resultado del dado negro de combate, este efecto se resolvería primero. A continuación, el personaje atacante resuelve cualquier poder especial que pudiera haber activado por el resultado de su dado rojo de combate. Es importante recordar que cada poder especial sólo se puede activar una vez por combate.

**Ejemplo:** Grumbaz está atacando a un encuentro. Obtiene un [✖] y su oponente obtiene un 1. El texto del encuentro “[1]: vuelve a tirar el dado de combate del encuentro.” Se resuelve primero. Como el encuentro ha obtenido un 1, su poder se activa lo que causa que se vuelva a lanzar el dado negro de combate. A continuación Grumbaz tiene la oportunidad de activar cualquiera de sus poderes especiales.



Un poder activado en una carta de encuentro

## ATAQUES A DISTANCIA Y CUERPO A CUERPO

Cada personaje y encuentro tiene o bien un tipo de ataque a distancia o uno cuerpo a cuerpo, que está indicado por el icono de su carta. Un personaje con un arma equipada debe utilizar el tipo de ataque que indica el arma en lugar del que aparece en su carta de personaje. Dependiendo del tipo de ataque, el ataque del combatiente tendrá lugar en la fase de ataques a distancia o la fase de ataques cuerpo a cuerpo.

Como el combate a distancia se resuelve siempre primero, un combatiente con un ataque a distancia tiene una probabilidad de infligir daño antes que el enemigo con el ataque cuerpo a cuerpo. Es habitual que un combatiente con un ataque a distancia, derrote a su oponente antes de que este último tenga oportunidad de infligir daño con su ataque cuerpo a cuerpo.

**Ejemplo:** Sandrai Brilloscuro está luchando contra el encuentro gris “Jabalí montés”. Obtiene un 3 con el dado de combate rojo y el encuentro (representado por el jugador a su derecha) obtiene un 5 con el dado de combate negro. Como Sandrai tiene ataque a distancia, añade primero su valor de ataque a distancia de 1 a su tirada, para un valor de ataque final de 4. Como este valor es igual al valor de defensa 4 del encuentro, el jabalí es derrotado. Fíjate que el Jabalí montés no resuelve su ataque cuerpo a cuerpo contra Sandrai antes de ser derrotado (incluso aunque su valor de ataque total es suficiente para herir a Sandrai). Esto es un ejemplo de cómo los ataques a distancia se resuelven primero, y cómo los ataques a distancia pueden eliminar a un enemigo con un ataque cuerpo a cuerpo, antes de que ese enemigo se acerque lo suficiente para hacer daño.

## EJEMPLO DE COMBATE



Durante la fase de desafío de su turno, Burbonn Colmillo saca una carta de desafío. Como Burbonn está en una casilla gris, extrae la carta del fondo del mazo gris de desafíos. La carta es un “Necrófago podrido”, y comienza el combate entre Burbonn y el encuentro.

1. Burbonn lanza el dado de combate rojo, mientras que el jugador a su derecha lanza el dado de combate negro por el encuentro.
2. Burbonn obtiene un 1, pero su arma tiene un poder especial que le permite volver a tirar el dado.
3. El ataque de Burbonn (proporcionado por su arma equipada) es a distancia, por lo que su ataque se resuelve primero. Suma el resultado del dado de combate a su valor de ataque, lo que da un valor de ataque final de 5. Lo compara contra el valor de defensa del encuentro, que es 6. Como no es igual o superior

a la defensa del encuentro, no consigue derrotar al encuentro.

4. El “Necrófago podrido” tiene un ataque cuerpo a cuerpo, por lo que su ataque se resuelve en segundo lugar. El resultado del dado negro del encuentro se suma a su valor de ataque, lo que da un valor final de 5. Este número es igual o mayor que el valor de defensa 3 de su oponente, por lo que Burbonn sufre 1 punto de daño (igual al valor de daño del encuentro).
5. Como el encuentro no ha sido derrotado, se coloca en el Localizador de encuentros invictos y la ficha del correspondiente encuentro se coloca en la casilla del combate. Si el encuentro hubiese sido derrotado, Burbonn podría haberlo reclamado como objeto.

### 3. Combate a distancia

Este paso sólo es necesario si uno o ambos combatientes poseen **ataque a distancia**. Si ninguno de los combatientes tiene ataque a distancia, sáltate este paso y sigue con el ataque cuerpo a cuerpo.

Si el tipo de ataque de un combatiente es a distancia, añade el resultado de su dado de combate a su **valor de ataque a distancia**. Si la suma es igual o superior que el **valor de defensa** de su oponente, su ataque **impacta**, e inflige una cantidad de daño igual a su **valor de daño** (consulta “Cómo infligir y curar daño” en la página 12). Si la suma es menor que la defensa del objetivo, el ataque no impacta y falla.

***Ejemplo:** Burbonn y su oponente ya han lanzado los dados de combate y activado sus poderes especiales. Él no tiene un ataque a distancia, pero su oponente sí. Su oponente suma su valor de ataque a distancia 2 al resultado del dado, 5. Como la suma sobrepasa el valor de defensa 3 de Burbonn, este sufre 2 puntos de daño (igual que el valor de daño de su oponente).*

Después de que los ataques a distancia se hayan resuelto, si el personaje activo ha sufrido daños iguales o superiores a su valor de salud, **queda derrotado** (salta a la fase 5 del combate). Si la carta de encuentro o el encuentro del tablero han sufrido **al menos un punto** de daño, entonces queda derrotado. Fíjate que si ambos contendientes tiene ataques a distancia, es posible que ambos queden derrotados al mismo tiempo.

***Ejemplo:** Sandrai tiene 4 puntos de salud, pero ha sufrido 2 puntos de daño de un combate previo. Durante su fase de desafío, se enfrenta a la carta de encuentro “Ingeniero goblin”. Tanto ella como el encuentro han obtenido buenos resultados en los dados de combate. Como tanto Sandrai como el Ingeniero goblin tienen iconos de ataque a distancia, ambos ataques se resuelven en la fase de ataques a distancia. Ocurre que tanto Sandrai como el Ingeniero goblin han logrado impactar a su adversario. El valor de daño del encuentro indica que Sandrai sufre 2 puntos de daño, lo cual hace que sea derrotada (porque el daño total que ha sufrido es igual ahora a su valor de salud). Sandrai con su impacto con éxito consigue derrotar al encuentro, porque todos los encuentros son derrotados si sufren al menos 1 punto de daño. De esta forma, ambos combatientes son derrotados simultáneamente.*

### 4. Combate cuerpo a cuerpo

Si ambos combatientes sobreviven a la fase de combate a distancia, se continúa con la fase de combate cuerpo a cuerpo.

Si el tipo de ataque de un combatiente es cuerpo a cuerpo, añade el resultado de su dado de combate a su **valor de ataque cuerpo a cuerpo**. Si la suma es igual o superior que el **valor de defensa** de su oponente, su ataque **impacta**, e inflige una cantidad de daño igual a su **valor de daño**.

Después de que los ataques cuerpo a cuerpo se hayan resuelto, si el personaje activo ha sufrido daños iguales o superiores a su valor de salud, **queda derrotado**. Si la carta de encuentro o el encuentro del tablero han sufrido **al menos un punto** de daño, entonces queda derrotado. Fíjate, al igual que el combate a distancia, que si ambos contendientes tiene ataques cuerpo a cuerpo, es posible que ambos queden derrotados al mismo tiempo.

## PODERES ESPECIALES EN COMBATE

Muchas cartas de personaje o de habilidad u objeto se juegan o tienen poderes especiales que afectan a diferentes fases del combate. Estos poderes comprenden una amplia variedad de habilidades como repetir una tirada de dados, modificar los valores de combate y algunas más. Cada poder individual describe cuando se puede jugar y los efectos de su resolución (ver página 20 para la coordinación).

Para usar un poder especial, primero se han de seguir las instrucciones de coordinación (como “después de tirar los dados de combate”) y luego ganar cualquier habilidad que otorgue el poder (como que el personaje gane un +1 a su valor de ataque). Hay más detalles sobre el uso de las cartas de habilidad en las páginas 17-20.

Cualquier poder especial que se active durante el combate (como una bonificación al valor de ataque de un personaje) dura hasta el final del combate.

### 5. Fin del combate

Después de la fase de combate cuerpo a cuerpo, hay cuatro posibles resultados del combate. Estos resultados, y sus efectos, se detallan a continuación.

**El encuentro es derrotado, y el personaje no es derrotado:** el personaje recibe el objeto que aparece en el reverso de la carta de encuentro y lo coloca bajo su ficha de bolsa (consulta la página 18), o si el encuentro fue un encuentro del tablero, el personaje recibe la recompensa que se describe en esa localización.

**Ninguno de los combatientes es derrotado:** la carta de encuentro se coloca en el Localizador de encuentros invictos y el marcador de encuentros invictos del número correspondiente se coloca sobre la casilla donde tuvo lugar el combate (consulta “Encuentros invictos” en la página 25).

**El personaje es derrotado, el encuentro no es derrotado:** primero, sigue las reglas sobre personajes derrotados que se encuentran en la página 12. El encuentro se coloca en el Localizador de encuentros invictos y el marcador de encuentros invictos del número correspondiente se coloca sobre la casilla donde tuvo lugar el combate (consulta “Encuentros invictos” en la página 25).

**Ambos combatientes son derrotados:** la carta de encuentro se descarta (en la parte superior del mazo de desafíos correspondiente) y el personaje queda derrotado, siguiendo las reglas para personajes derrotados de la página 12.

## COMBATE CONTRA UN PERSONAJE



Durante la fase de desafío del turno de Grumbaz, comienza un combate contra otro personaje que se encuentra en su casilla (Sandrai). Grumbaz es considerado el atacante y Sandrai el defensor.

1. Cada personaje lanza un dado de combate.
2. Como defensor, Sandrai puede activar poderes especiales antes que Grumbaz, pero no tiene ninguno. A continuación Grumbaz activa el poder de su armadura, que le otorga a su personaje +1 al ataque y le permite sacar una carta de facultad.
3. Sandrai está utilizando el ataque a distancia, por lo que su ataque se resuelve primero. Añade el resultado de su tirada del dado de combate (1) al valor de ataque proporcionado por su arma (3), lo que suma un valor de ataque final de 3. Lo compara contra el valor de armadura de Grumbaz, que es 5. Como no ha igualado o superado el valor de la armadura de su oponente, no inflige ningún daño y ambos combatientes continúan con la fase de combate cuerpo a cuerpo.

4. Grumbaz no tiene ningún arma equipada, por lo que utiliza el valor y tipo de ataque que aparece en su carta de personaje. Al ser un ataque cuerpo a cuerpo se resuelve ahora. El resultado de la tirada de su dado de combate es [X], que se considera un 6. A este resultado suma su valor de ataque (2) y el bonificador de ataque proporcionado por su armadura (1), lo que da un valor de ataque final de 9. Este número es superior al valor de defensa 4 de Sandrai, por lo que Sandrai sufre 1 punto de daño (igual al valor de daño de Grumbaz).

5. Desafortunadamente para Sandrai, ya estaba herida de un encuentro anterior y ahora tiene una cantidad de daño total igual a su valor de salud, por lo que está derrotada. Como Grumbaz la ha derrotado en combate, ahora puede escoger un objeto de la bolsa de Sandrai para robárselo y ponerlo en su bolsa. A continuación Sandrai sigue las reglas para personajes derrotados (consulta la página 12).



## COMBATE CONTRA OTRO PERSONAJE

Cuando el personaje activo se encuentra en una casilla que contiene a uno o más del resto de personajes, tiene la opción de atacar a uno de estos personajes durante su fase de encuentros (a menos que la casilla donde se encuentre sea una ciudad). El combate contra otro personaje se resuelve igual que el combate contra un encuentro. La mayor diferencia es que, al contrario que los encuentros, los personajes poseen un valor de salud, y por ello necesitan recibir varias fichas de daño para ser derrotados.

En un combate entre dos personajes, el personaje activo se considera siempre el **atacante**, mientras que el otro personaje es el **defensor**.

**Recuerda:** si un personaje es atacado por otro personaje, él, como defensor, recibe un **punto de energía** para utilizar en ese combate.

El combate entre dos personajes se resuelve exactamente que el combate contra un encuentro, con las siguientes diferencias:

1. El atacante lanza el dado rojo y el defensor el dado negro.
2. Si ambos jugadores poseen algún poder especial que quieran activar, el defensor siempre activa el suyo primero.

Existen tres resultados posibles para un combate entre personajes.

**Un personaje es derrotado:** el personaje superviviente puede inmediatamente escoger un objeto de su elección bajo la ficha de bolsa de su oponente (si tiene). El personaje derrotado sigue las reglas para “Personajes derrotados” de la página 12.

**Ambos personajes son derrotados:** ningún jugador reclama objetos. Comenzando con el defensor, cada personaje sigue las reglas para “Personajes derrotados” de la página 12.

**Ningún personaje es derrotado:** ningún jugador reclama objetos.

## ATACANTE Y DEFENSOR

Durante el combate contra encuentros, a efectos de entender ciertas facultades de personajes y textos de cartas, se considera que el personaje siempre es el **atacante** y el encuentro siempre es el **defensor**. En el combate entre dos personajes, el personaje activo es el atacante y el otro es el defensor.

## ¿HASTA LA MUERTE?

El combate entre dos personajes siempre consiste en un solo intercambio de golpes, donde cada combatiente realiza al menos un ataque. Por ello, el combate entre personajes no suele terminar con la derrota de uno de ellos, a menos que estuviese gravemente herido de algún combate anterior.

## OTROS CONCEPTOS DE JUEGO

### ENCUENTROS INVICTOS

El Localizador de encuentros invictos se utiliza para contabilizar los encuentros que no han sido derrotados durante el turno de un personaje. Este localizador existe para evitar el desorden en el tablero de juego. Cuando un personaje no consigue derrotar a un encuentro en combate, la carta de encuentro se coloca en una casilla vacía del Localizador de encuentros invictos. El marcador de encuentro con el número correspondiente se coloca sobre la casilla del tablero de juego donde ocurrió el combate. Habitualmente, el marcador de encuentro se coloca con su cara amarilla boca arriba, pero si representa un encuentro con el rasgo **Agro**, el marcador se coloca con su cara roja boca arriba.



*Un marcador de encuentro normal*



*Un marcador de encuentro con Agro*

Si todas las casillas del Localizador de encuentros invictos están llenas cuando se va a añadir una nueva carta, el marcador de encuentro situado a menos casillas de distancia del nuevo encuentro se descarta (junto con su carta correspondiente). El encuentro nuevo se coloca sobre la casilla vacía del Localizador de encuentros invictos siguiendo las reglas anteriores. Si hay más de un encuentro situado al mismo número de casillas de distancia, el jugador activo decide cual se descarta.

## LOCALIZADOR DE ENCUENTROS INVICTOS



Durante la fase de desafío del turno de Burbonn Colmillo, no consigue derrotar al “Necrófago podrido”.

1. El “Necrófago podrido” se coloca sobre cualquier espacio libre del Localizador de encuentros invictos.

2. La ficha correspondiente se coloca en la casilla donde tuvo lugar el combate. Como el “Necrófago podrido” tiene el rasgo *Agro*, la ficha se coloca con la cara roja de agro boca arriba.

## AGRO

Cuando una carta de encuentro con el rasgo *Agro* se coloca en el Localizador de encuentros invictos, el marcador de encuentro correspondiente se coloca con su **cara roja boca arriba**. Un marcador de encuentro con su cara roja boca arriba se conoce como marcador de encuentro agro.



Un encuentro con el rasgo Agro

## Efectos de Agro sobre los personajes

Un personaje en la misma casilla que un marcador de encuentro agro **no puede salir** de esa casilla. Esto significa que un personaje **debe dejar de moverse** cuando entre en una casilla con un marcador de encuentro agro, y no puede abandonar esa casilla mientras permanezca el encuentro. Un personaje siempre debe luchar contra el encuentro al que corresponde ese marcador de encuentro agro durante su fase de desafío, si es que puede.

*Ejemplo:* Burbonn Colmillo no consigue derrotar a un “Necrófago podrido” durante el combate. Como este encuentro posee el rasgo *Agro*, su marcador de encuentro se coloca con la cara agro (roja) boca arriba. Durante su siguiente fase de movimiento, el marcador de encuentro agro todavía se encuentra en su casilla. Lanza el dado de movimiento como siempre, pero no puede salir de esa casilla. Durante su fase de desafío, el marcador de encuentro agro todavía está presente, por lo que debe luchar contra ese encuentro.

## CARTAS DE TROFEO

---

Ciertos encuentros del tablero de juego recompensan puntos de valor por derrotar el encuentro o cumplir alguna condición especial. Cuando un jugador completa los requisitos para uno de esos encuentros, busca la carta de trofeo para el encuentro correspondiente y la coloca bajo su diario de misiones.

Existe un número limitado de cartas de trofeo, y si una carta específica se termina, ya no hay más recompensas por completar el encuentro del tablero correspondiente. Es importante recalcar que algunas cartas de trofeo sólo pueden adquirirse una vez por cada personaje (como indica en el texto de la carta).

**Ejemplo:** Sandrai derrota al señor supremo “Nefarian” en combate. Por consiguiente recibe la recompensa que aparece en el encuentro (“Cabeza de Nefarian”). Sandrai busca en el mazo de cartas de trofeo esa carta y la coloca bajo su diario de misiones.

## OBJETOS DESCARTADOS AL AZAR

---

Algunos encuentros y sucesos requieren que un personaje se descarte al azar de un objeto. En estos casos, el jugador que controla el personaje debe juntar todas las cartas del tipo apropiado, esconderlas de su vista (bajo la mesa, por ejemplo), mezclarlas y elegir una sin mirar.

**Nota importante:** algunos encuentros o sucesos pueden indicar a un jugador que descarte específicamente un objeto de su bolsa, mientras que otras simplemente pueden indicarle que descarte un objeto. Estas últimas incluyen tanto objetos en la bolsa del personaje como objetos equipados.

## COMPONENTES LIMITADOS

---

Puede ocurrir algunas veces durante el transcurso del juego que no haya suficiente cantidad de alguno de los componentes del juego. La mayoría de las veces, los jugadores pueden utilizar un sustituto adecuado (por ejemplo, una moneda en lugar de una ficha de daño).

En el improbable caso de que el mazo de desafíos agote los objetos cuando se requiere que un jugador saque uno, el jugador se quedará sin objeto. Además, si un jugador saca cada carta en el mazo de desafíos sin encontrar ningún encuentro, su fase de desafío termina.

**Ejemplo:** más tarde durante la partida, Burbonn está resolviendo su fase de desafío. Saca la carta inferior del mazo de desafío, que resulta ser un suceso. Después de resolverlo, extrae una nueva carta, que también resulta ser un suceso. Como esta es la última carta del mazo de desafío, ya no puede sacar un encuentro este turno, y acaba su turno.

## CRÉDITOS

### FANTASY FLIGHT GAMES

---

**Diseño de juego:** Corey Konieczka

**Desarrollo de juego:** Corey Konieczka y Daniel Lovat Clark

**Edición:** Michael Hurley y Jeff Tidball

**Diseño gráfico:** Kevin Childress

**Ilustración de cubierta:** Jesper Ejsing

**Ilustraciones de mapas e iconos:** Tim Arney-O’Neil

**Coordinador de pruebas de juego:** Mike Zebrowski

**Pruebas de juego:** Tommy Agenten, Matt Anderson, Jim Brown, Joe Brown, Justin Brown, Kevin Childress, Kasper Christiansen, Darci Fosnaugh, Rob Fosnaugh, Lars Frederiksen, Robert A. Kouba, Thomas Kjølby Laursen, Jakob Markussen, Andrew Navaro, David Odle, Eric Potter, Zoë Robinson, Wil Springer, Jason Steinhurst, Chris Thornton, Steen Moldrup Thomsen, y Bryan Wade

**Dirección artística:** Zoë Robinson

**Dirección de producción:** Richard Spicer

**Desarrollo ejecutivo:** Christian T. Petersen

**Edición:** Christian T. Petersen

### VERSIÓN ESPAÑOLA

---

**Traducción:** Daniel Hidalgo y César Ayala

**Maquetación y adaptación gráfica:** Darío Pérez Catalán

### BLIZZARD ENTERTAINMENT

---

**Desarrollo principal:** Shawn Carnes

**Dirección artística:** Glenn Rane

**Producción:** Ben Brode

**Dirección, Desarrollo de negocio global y Licencias:** Cory Jones

**Dirección de licencias:** Brian Hsieh y Gina Pippin

**Dirección de licencias asociadas:** Ben George

**Desarrollo adicional:** Ben Brode, Sean Wang, Ben George, Min Kum, Glenn Rane, Cory Jones

**Agradecimientos especiales:** Chris Metzen

# ÍNDICE

activar poderes en cartas de desafío: 25  
afiliación, personaje: 14  
agro: 26  
cartas de desafío: 10  
cartas de doble cara: 4  
cartas de facultad: 19  
    efectos “adjuntos”: 20  
    efectos “mejorados”: 20  
    efectos de “cancelación”: 20  
cartas de suceso: 10-12  
    sucesos especiales: 12  
    sucesos globales: 11  
    sucesos locales: 11  
cartas de trofeo: 27  
casa de subastas: 8  
combate contra un encuentro: 21  
combate contra un personaje enemigo: 25  
cómo curar daño: 12  
cómo ganar el juego: 9  
cómo infligir daño: 12  
descripción de la carta de personaje: 13  
descripción de una carta de encuentro: 10  
descripción del tablero de juego: 7  
diagrama de preparación del juego: 5  
encuentros invictos: 25  
fase de desafío: 9  
fase de exploración: 8  
fase de mantenimiento: 9  
fase de movimiento: 6  
fichas de descubrimiento: 8  
    listado de facultades de fichas  
    de descubrimiento: 32  
gestión de personajes: 12-20  
iconos de poción en objetos: 18  
lista y visión general de los componentes: 2-3  
misiones: 14-16  
    cómo completar misiones: 15  
    descripción de una carta de misión: 15  
    diario de misiones: 15  
    preparar la misión: 16  
    utilizar fichas de personaje: 14  
    viajar y recolectar: 14  
objetos: 16  
    bolsa de objetos: 18  
    cómo equipar objetos: 17  
    cómo ganar niveles: 14  
    restricciones de objetos: 17  
personaje con misión: 8  
personajes derrotados: 12  
preparación: 4  
recursos: 8  
rutas de vuelo: 8  
turno de juego, descripción: 6-9

© 2008 Blizzard Entertainment, Inc. Reservados todos los derechos. Warcraft, World of Warcraft y Blizzard Entertainment son marcas y/o marcas registradas de Blizzard Entertainment, Inc. en EE.UU., y/u otros países. Todas las demás marcas registradas mencionadas aquí son propiedad de sus respectivos propietarios.

Para obtener noticias y ayuda adicional para *World of Warcraft: el juego de aventuras*, visita:

[www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)

Para más información sobre juegos de Fantasy Flight publicados en España, puedes visitar:

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



# LA FURIA DE DRACULA

## ¡Enfréntate al horror!



Un juego de colaboración  
y deducción para hasta  
5 jugadores basado  
en la mítica novela  
de Bram Stoker, en el  
que puedes representar al  
malvado Conde Drácula  
o a uno de sus intrépidos  
perseguidores.

**DEVIR** 

Devir Iberia, S.L.  
Rambla Catalunya, 117, Principal 2ª • 08008 - Barcelona  
Tel: 932 389 870 • Fax: 934 151 342  
[www.devir.es](http://www.devir.es) • [spain@devir.es](mailto:spain@devir.es)



Ahora que ya eres un experto en World of Warcraft: El juego de aventuras, ¿estás preparado para una experiencia de juego de WoW todavía más intensa? Reúnete con tus amigos y lucha por el dominio en el fabuloso juego de Fantasy Flight World of Warcraft: El juego de tablero. Se trata de una experiencia de juego más profunda, más estratégica y más detallada, con un importante énfasis en el desarrollo de los personajes y la colaboración con los miembros de la misma facción.

## UN JUEGO POR EQUIPOS

Fiel a sus orígenes, *World of Warcraft: El juego de tablero* enfrenta a la salvaje Horda con la Alianza, en una dura pugna por el control de Lordaeron. Los dos equipos deben apresurarse en ser los primeros en derrotar al poderoso Jefe del mal y convertirse en los mayores héroes del mundo conocido. Cada jugador debe trabajar en apoyo de sus compañeros para usar de la mejor forma sus habilidades y conseguir sus objetivos. Podéis tratar de emprender las misiones en grupo para mayor seguridad, o separaros para ampliar el terreno de conquista. Centraros en el archienemigo o frustrar los intentos de mejora de vuestros rivales. La elección es vuestra!



## PERSONALIZACIÓN DE PERSONAJES

Hay 16 personajes totalmente únicos en *World of Warcraft: El juego de tablero*, que representan a todas las razas y clases de la Horda y la Alianza, cada uno con su propia figura de plástico. Cada clase de personaje tiene sus propios mazos de cartas de poderes y talentos, y a medida que tu personaje crece, tendrás que elegir cuidadosamente qué habilidades de clase quieres que aprenda y desarrolle. Dos

guerreros nunca serán iguales, y un personaje nunca será capaz de usar todos sus talentos y poderes en una sola partida. Entre sus poderosos objetos y sus poderes de alto nivel, un buen personaje puede llegar a derrotar a los más poderosos enemigos!





## ARCHIENEMIGOS Y MONSTRUOS

---

Hay tres archienemigos diferentes, lo cual crea tres tipos de partidas totalmente distintas. Cada archienemigo tiene sus propias habilidades únicas y establece sus propias reglas para modificar la partida. Kel'Thuzad extiende la plaga y debilitan a la vez a la Horda y a la Alianza, mientras que Nefarian aparece en las Hinterlands y marcha a combatir a los heroes. Con más de 100 monstruos de plástico de 13 tipos distintos, *World of Warcraft: El juego de tablero* está lleno de peligros!



## UN SISTEMA DE COMBATE SOFISTICADO Y DETALLADO

---

Con cientos de poderes, talentos y objetos para elegir, cada personaje juega y pelea de distinta forma. El juego dispone de un inteligente sistema de combate que usa dados de distintos colores para los combates a distancia, cuerpo a cuerpo o las habilidades defensivas. Cada batalla de *World of Warcraft: El juego de tablero* ofrece a los jugadores múltiples opciones y combinaciones. Con la

habilidad de repetir tiradas, añadir dados extra y modificarlos, los jugadores hábiles pueden ganar incluso las peleas más difíciles.

## WORLD OF WARCRAFT: EL JUEGO DE TABLERO

---

El juego ya está disponible! Búscalo en cualquier tienda de juegos de tu localidad. El juego incluye 16 heroes jugables, más de 100 figuras de monstruos y todo lo que necesitas para jugar hasta con seis jugadores.



# GUÍA DE REFERENCIA RÁPIDA

## HABILIDADES DE LOS MARCADORES DE DESCUBRIMIENTO

### TURNO DEL PERSONAJE ACTIVO

1. **Fase de movimiento:** lanza el dado de movimiento y mueve en cualquier dirección tantas casillas, hasta el límite del resultado del dado.
2. **Fase de exploración:** resuelve cualquier descubrimiento en tu casilla. Si no hay descubrimientos, resuelve un recurso de tu casilla.
3. **Fase de desafío:** ataca a un personaje enemigo o a un encuentro. Si hay un marcador de encuentro agro en tu casilla, debes luchar contra ese encuentro.
4. **Fase de mantenimiento:** puedes cumplir las instrucciones de “viajar” y “recolectar” de las cartas de misión. A continuación puedes equipar o quitar armas y armaduras.

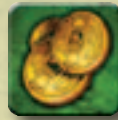
### FASES DEL COMBATE

1. Lanza el dado de combate
2. Activa poderes especiales
3. Resuelve ataques a distancia
4. Resuelve ataques cuerpo a cuerpo
5. Fin del combate

### PERSONAJES DERROTADOS

Cuando un personaje es derrotado por un personaje enemigo, el enemigo puede robar un objeto de su bolsa. El personaje derrotado sigue los pasos siguientes:

1. **Resurrección:** la figura del personaje se mueve a la ciudad más cercana en casillas. Si hay varias ciudades a las mismas casillas de distancia, el jugador decide a cual se mueve.
2. **Curación:** el personaje descarta todas las fichas de daño de su carta de personaje.
3. **Reiniciar carta de personaje:** la carta del personaje es girada a su cara inicial.
4. **Descartar cartas adjuntas:** el personaje descarta todas las cartas adjuntas a su carta de personaje. Sin embargo, las cartas adjuntas a sus objetos no se descartan.



**Oro:** cuando es descubierta, guarda esta ficha. Puedes descartarla cuando estés en una ciudad para ganar un objeto de tu nivel o inferior.



**Piedra de hogar:** cuando es descubierta, guarda esta ficha. Puedes descartarla en lugar de moverte normalmente e ir a la ciudad de tu elección.



**Visión lejana:** cuando es descubierta, guarda esta ficha. Puedes descartarla durante tu fase de movimiento para mirar cualquier otro marcador de descubrimiento del tablero. Reemplaza o descarta el descubrimiento.



**Botas Goblin de cohetes:** Cuando es descubierta, guarda esta ficha. Puedes descartarla para repetir una tirada de combate o de movimiento que acabes de hacer.



**Mercader ambulante:** Cuando es descubierta, guarda esta ficha. Puedes descartarla durante tu fase de movimiento para coger cualquier objeto que esté debajo de la bolsa de otro jugador. Ese jugador puede coger a cambio un objeto de tu bolsa.



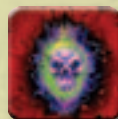
**Emboscada:** Si tienes un combate este turno, el ataque de tu oponente recibe un +1 al daño y se considera un ataque a distancia.



**Mapa falso:** El oponente de tu derecha puede mover a tu personaje hasta dos casillas en cualquier dirección. A continuación resuelve cualquier otro descubrimiento de esta casilla y pasa a tu fase de desafío.



**Robo de poder:** Descarta dos cartas de facultad al azar de tu mano.



**Enfermedad:** Coloca esta ficha en tu hoja de personaje. Tu valor máximo de salud baja en 1. Descarta esta ficha la próxima vez que seas derrotado o si activas un recurso de poción mayor.



**Bomba:** Sufres dos puntos de daño.