

THE LAST SPELL

THE BOARD GAME



El Día

Manual de Instrucciones

Índice

LISTA DE COMPONENTES	4		
OBJETIVOS	5		
MODOS DE JUEGO	6		
<i>Campaña</i>	6		
<i>Escenario Único</i>	6		
CONCEPTOS PRINCIPALES	6		
RECURSOS	6		
EQUIPO	6		
CONCEPTOS DE ADYACENCIA Y ÁREA	7		
ESTRUCTURAS	7		
<i>Defensas</i>	7		
<i>Murallas</i>	7		
<i>Edificios</i>	7		
<u>EL DÍA</u>	8		
PREPARACIÓN	8		
<i>Preparación de Gildenberg</i>	8		
<i>Preparación de los Héroe</i> s	10		
<i>Capacidad de Carga</i>	11		
<i>Limitaciones del Escenario</i>	11		
FASE DE DÍA	11		
FASE DE MANTENIMIENTO	11		
1. <i>Avance de la Niebla</i>	11		
2. <i>Vigilar la Aparición de Enemigos</i>	12		
3. <i>Vigilar a la Arpía Corrupta</i>	13		
4. <i>Producción Diurna</i>	13		
5. <i>Subir de Nivel a los Héroe</i> s	13		
FASE PRINCIPAL	14		
<i>Construir/Mejorar Estructuras</i>	14		
<i>Reglas de Colocación</i>	14		
<i>Reparar Estructuras</i>	15		
<i>Coger/Dejar objetos de Equipo</i>	15		
<i>Comprar/Vender objetos de Equipo</i>	15		
<i>Saquear Ruinas</i>	15		
<i>Usar la Habilidad del Oráculo</i>	16		
FASE DE FINAL DEL DÍA	16		
1. <i>Regeneración</i>	16		
		2. <i>Desplegar Héroe</i> s	16
		3. <i>Recargar Catapultas</i>	16
		OTROS ESCENARIOS	17
		LAKEBURG – DÍA	17
		<i>Preparación de Lakeburg</i>	17
		<i>Preparación del Área de Jugador</i>	18
		<i>Vigilar la Aparición de Enemigos</i>	18
		<i>Vigilar a Cetusia,</i>	
		<i>el Wyrm Pútrido</i>	18
		<i>Limitaciones del Escenario</i>	18
		GLENWALD – DÍA	18
		<i>Preparación de Glenwald</i>	18
		<i>Preparación del Área de Jugador</i>	19
		<i>Vigilar la Aparición de Enemigos</i>	19
		<i>Vigilar a la Driade Putrefacta</i>	19
		<i>Limitaciones del Escenario</i>	20
		DESCRIPCIÓN DE ESTRUCTURAS	20
		<i>Defensas</i>	20
		<i>Balista</i>	20
		<i>Catapulta</i>	20
		<i>Portal de Teletransporte</i>	20
		<i>Torre de Vigilancia</i>	20
		<i>Murallas</i>	21
		<i>Murallas de Madera y de Piedra</i>	21
		<i>Puertas de Madera y de Piedra</i>	21
		<i>Edificios</i>	21
		<i>Ruinas</i>	22
		<i>Edificios de Producción</i>	22
		<i>Mina de Oro</i>	22
		<i>Campamento de Saqueadores</i>	22
		<i>Casa</i>	22
		<i>Edificios de Equipo</i>	22
		<i>Tienda</i>	22
		<i>Fabricante de Armaduras, Herrería,</i>	
		<i>Galería de Tiro y Tienda de Magia</i>	23
		<i>Oráculo</i>	23



Finalmente ocurrió.

Las Escuelas de Magia del mundo conocido, sedientas de poder e impulsadas por una competencia insana, acabaron pulsando el gran botón rojo.

No recordamos bien quién hizo exactamente qué, pero los efectos se sintieron de inmediato en todas partes.

En una alegre explosión púrpura de magia pura, el 95% de los seres vivos fueron simple y definitivamente aniquilados.

Las ciudades se derrumbaron, cubiertas de cadáveres supurantes.

El aire también cambió. Lo único que quedó tras la cadena de explosiones provocadas por la locura de los magos fue una niebla moderadamente densa.

Por supuesto, esta niebla, a pesar de mostrar colores vivos y hermosos, causaba la muerte. Y a veces, cosas peores.

Dicen que tanto los curiosos como los insensatos que vivían en zonas cubiertas por la niebla salieron de allí transformados en monstruos sedientos de sangre.

Tras la confusión inicial, llegó el momento de actuar.

La mayoría de los seres que sobrevivieron sucumbieron a una cómoda locura, culpándose y matándose entre ellos.

Sin embargo, otros decidieron luchar hasta el final. Se reunieron de forma natural en lugares donde la niebla era menos espesa e intentaron mantener en funcionamiento algunas ciudades.

Los supervivientes comprendieron rápidamente el ciclo infernal que ahora rige su día a día.

Los días son tranquilos y pacíficos. Pueden aprovechar para organizarse, curar sus heridas y buscar algo útil en los alrededores. Pero cuando cae la noche...

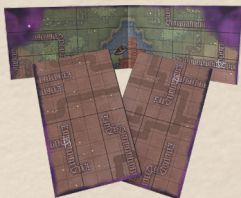
La niebla se espesa, y desde sus entrañas surgen hordas de monstruos mutados sedientos de sangre y magia.

Así que ahora deben repelerlos hasta el amanecer, resistiendo con fuerza, a toda costa.

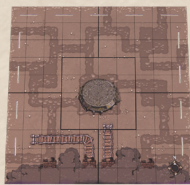
Por encima de todo, deben evitar que destruyan las murallas, últimos vestigios de un glorioso pasado. Y también proteger a esos malditos magos.

Dicen que tienen un plan.

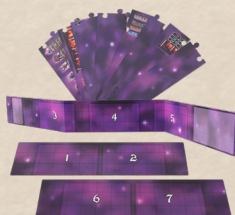
Lista de Componentes



3 TABLEROS DE TERRENO
(DOBLE CARA)



1 TABLERO DE CIUDAD



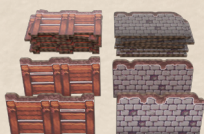
8 PIEZAS TIPO PUZLE DEL MARCO DE NIEBLA,
3 TABLEROS DE NIEBLA



1 TABLERO DE TIENDA



14 FICHAS DE EDIFICIO
1 Fabricante de Armaduras, 1 Herrería,
1 Galería de Tiro, 1 Tienda de Magia, 1 Tienda,
4 Casas, 2 Minas de Oro, 2 Campamentos de
Saqueadores, 1 Oráculo



22 FICHAS DE SECCIÓN DE MURALLA

11 Murallas de Madera,
11 Murallas de Piedra



4 FICHAS DE PUERTA

2 Puertas de Madera,
2 Puertas de Piedra



1 FICHA DE ALMENARA

4 fichas de mago,
1 ficha de círculo mágico



12 BASES DE RUINAS
6 LOSETAS DE EDIFICIO EN RUINAS



12 DEFENSAS

4 Balistas, 2 Catapultas, 4 Portales de
Teletransporte, 2 Torres de Vigilancia



2 FICHAS DE MEDIDOR DE LÍNEA DE VISIÓN



9 OBSTÁCULOS BAJOS



4 FICHAS DE ÁRBOL



30 FICHAS DE LLAMA

18 Llamas simples,
12 Llamas dobles



20 FICHAS DE ORO



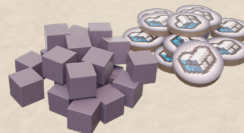
18 FICHAS DE MOVIMIENTO



4 FICHAS DE PROYECTIL



8 FICHAS DE POCIÓN



20 FICHAS* DE MATERIALES

*Fichas de madera en la edición KS,
fichas de cartón en la edición de tienda.



16 FICHAS* DE ACCIÓN

*Fichas de madera en la edición KS,
fichas de cartón en la edición de tienda.



4 MINIATURAS DE HÉROE



65 MINIATURAS DE MONSTRUO*

17 Desgarradores, 10 Corredores,
10 Arqueros, 10 Acorazados, 7 Alados,
7 Reventadores, 3 Brutos y 1 Maldito

*Miniaturas en la edición KS, fichas
en la edición de tienda.



3 BASES COLOREADAS PARA LAS MINIATURAS DE BRUTO*

*solo en la edición KS.



4 CARTAS DE PERSONAJE (DOBLE CARA)



42 CARTAS DE VENTAJA (6 MAZOS DE 7 CARTAS)



6 CARTAS DE RASGO (DOBLE CARA)



30 CARTAS DE ARMADURA Y ESCUDO

+ 3 cartas de Armadura y Escudo
Épico en la edición KS.



9 CARTAS DE PERGAMINO



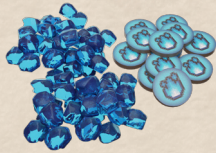
5 CARTAS DE DIRECCIÓN DE APARICIÓN



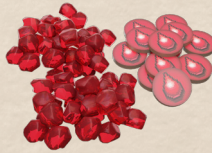
54 CARTAS DE ARMA
+ 3 cartas de Arma Épica
+ 3 cartas de Arma en Blanco en la edición KS



15 CARTAS DE PATRÓN DE APARICIÓN



31 MANÁS AZULES*
**Gemas acrílicas en la edición KS, fichas de cartón en la edición de tienda*



40 HERIDAS ROJAS*
**Gemas acrílicas en la edición KS, fichas de cartón en la edición de tienda*



1 MONEDA DE DESTINO



1 FICHA DE PRIMER JUGADOR



2 DADOS DE COLORES (AZUL Y NARANJA)



4 FICHAS DE RECORDATORIO DE RELANZAMIENTO DE DADOS



1 MINIATURA* DE ARPÍA CORRUPTA
**Miniatura en la edición KS, ficha en la edición de tienda*



3 MINIATURAS* DE ALERIÓN
**Miniatura en la edición KS, ficha en la edición de tienda*



1 CARTA DE ARPÍA CORRUPTA



1 CARTA DE ALERIÓN



1 MINIATURA* DE CABEZA DE CETUSIA
1 MINIATURA* DE COLA DE CETUSIA
**Miniaturas en la edición KS, fichas en la edición de tienda*



4 CARTAS DE PATRÓN DE APARICIÓN DE CETUSIA



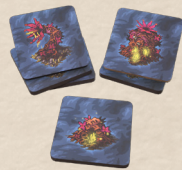
1 CARTA DE CABEZA DE CETUSIA (DOBLE CARA)



1 CARTA DE COLA DE CETUSIA (DOBLE CARA)



1 MINIATURA* DE DRÍADE PUTREFACTA
**Miniatura en la edición KS, fichas en la edición de tienda*



3 FICHAS DE CRIADERO
3 FICHAS DE MORTERO DE SEMILLAS



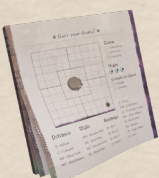
5 FICHAS DE MONOLITO



1 CARTA DE MONSTRUO DE DRÍADE PUTREFACTA



4 HOJAS DE REFERENCIA



1 BLOC DE NOTAS



4 COFRES* DE HÉROE
**Cajas en la edición KS, bolsas de plástico personalizadas en la edición de tienda*



1 COFRE* DE RESERVA COMÚN
**Cajas en la edición KS, bolsas de plástico personalizadas en la edición de tienda*



6 CARTAS DE MISIÓN URBANA



1 MANUAL DE INSTRUCCIONES DE "EL DÍA"

1 MANUAL DE INSTRUCCIONES DE "LA NOCHE"

Objetivos

The Last Spell es un juego cooperativo ambientado en un mundo de fantasía oscura, gobernado por dos Diosas gemelas, Freude y Schaden, donde los jugadores representan a Héroes que defienden tres ciudades ante hordas enemigas.

El juego se estructura en ciclos de Día/Noche.

Durante el Día, los jugadores se centran en reforzar la economía, las Defensas y a los Héroes, mientras que durante la Noche deben defender directamente la ciudad del ataque enemigo. Este manual cubre únicamente la Fase de Día del juego.

Modos de Juego

El juego incluye tres escenarios distintos que pueden jugarse de forma **independiente** o como parte de una **campaña**.

Cada escenario consta de tres ciclos de Día y Noche, e incorpora sus propios tableros de terreno y reglas especiales.

El juego ofrece un sistema para Guardar la Partida, que recomendamos usar al final de la segunda y tercera Noche. Al final de la segunda Noche, los jugadores deberán haber resuelto al menos uno de los objetivos de las Diosas Gemelas (Misión Urbana), mientras que en la tercera deberán derrotar al Jefe del Escenario.

Los tres escenarios se desarrollan en este orden: el primero es **Gildenberg**, el segundo **Lakeburg** y el tercero **Glenwald**.

◆ Campaña ◆

Jugando en este modo, los jugadores comienzan por el primer escenario y, una vez completado, pasan al siguiente.

El progreso de los Héroes se conserva al final de la sesión mediante el Bloc de Notas y los Cofres. La partida puede guardarse y reanudarse más adelante con los Héroes, objetos de Equipo y Recursos almacenados en sus respectivos Cofres (*consulta "Guardar la Partida" en la página 16 del Manual de La Noche*).

◆ Escenario Único ◆

Jugando en este modo, los jugadores pueden elegir cualquier escenario, sin necesidad de haber jugado los anteriores. Si se elige este modo, las cartas de Rasgo indicarán el Equipo inicial de cada Héroe (*consulta "Rasgo Inicial" en la página 10*).


Importante: Si es tu primera partida, recomendamos jugar primero en el modo Campaña.

Conceptos Principales


Recursos

Durante la Fase de Día existen tres tipos de Recursos:


Oro

El oro  (representado por fichas de cartón) se usa para comprar Armas, Armaduras, Pergaminos, Pociones y para construir o mejorar Edificios y algunas Defensas.


Material

Los materiales  (representados por cubos de madera) se usan para construir las Murallas y la mayoría de las Defensas.

Trabajador

Los trabajadores  son elementos virtuales que se usan para saquear Ruinas y obtener Oro y Materiales.




Equipo

El equipo  abarca todos los objetos que los Héroes se pueden equipar y usar durante la Fase de Noche:

	Armas Cuerpo a Cuerpo [Melee], a Distancia [Ranged] y Mágicas [Magic]
	Armaduras [Armors] y Escudos [Shields]
	Pociones [Potions]
	Pergaminos [Scrolls]



Pociones
Armaduras y Escudos
Armas
Pergaminos

Nota: El icono  puede aparecer junto a los iconos de Oro, Material o Equipo. Cuando esto ocurra, se gana el objeto correspondiente y debe añadirse a la Reserva Común , en el Tablero de Tienda. Por otro lado, si el objeto aparece sin ningún icono , el Recurso o Equipo representado indica un coste.

Conceptos de Adyacencia y Área

A lo largo del manual, los jugadores encontrarán dos términos recurrentes: "adyacente" y "área".

Adyacente se refiere a un objeto colocado justo al lado de otro, ya sea en vertical u horizontal. Si dos objetos se tocan solo por una esquina, no se consideran adyacentes.

Cada objeto en el tablero de juego tiene su propia **área**.

El área de cualquier objeto está compuesta por el "anillo" de espacios que rodean los espacios que ocupa.



Estructuras

◆ Defensas ◆

Las defensas son Estructuras accesorias que ayudan a los Héroes a repeler las hordas enemigas. Incluyen:



Torre de Vigilancia
[Watchtower]



Balista
[Ballista]



Catapulta
[Catapult]

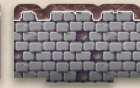


Portal de Teletransporte
[Warp Gate]

◆ Murallas [Walls] ◆

Las murallas son estructuras protectoras que ayudan a ralentizar el avance de las hordas enemigas.

Hay varios tipos:



Murallas de Madera y de Piedra
[Wooden and Stone Walls]



Puertas de Madera y de Piedra
[Wooden and Stone Gates]

◆ Edificios [Buildings] ◆

Existen 4 tipos de edificios:

- **Ruinas [Ruins]:** pueden saquearse para obtener Recursos o Equipo. Pueden ser de 1, 2 o 3 espacios de tamaño.



- **Edificios de Producción: Mina de Oro [Gold Mine], Campamento de Saqueadores [Scavenger Camp] y Casa [House].** Proporcionan Recursos, que serán fundamentales para la economía de la Ciudad.



- **Edificios de Equipo: Tienda [Shop], Tienda de Magia [Magic Shop], Fabricante de Armaduras [Armor Maker], Herrería [Blacksmith] y Galería de Tiro [Bowyer].** Dan acceso a equipo más avanzado.



- **El Oráculo [Seer]** es un edificio especial capaz de manipular la niebla morada y las oleadas de Monstruos.



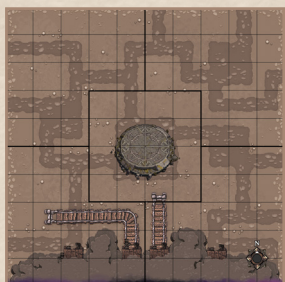


Preparación

Gildenberg es el primer escenario que debe jugarse. Las reglas de preparación para los otros escenarios (Lakeburg y Glenwald) se encuentran al final del capítulo "El Día" (consulta "Preparación de Lakeburg" en la página 16 y "Preparación de Glenwald" en la página 18).

◆ Preparación de Gildenberg ◆

1. Coloca el tablero de Ciudad en el centro de la mesa con el lado A hacia arriba.



2. Coge los tres tableros de Terreno y colócalos con el lado A hacia arriba para crear **Gildenberg** y sus **Alrededores** (cualquier espacio fuera del tablero central cuadrado), como se muestra en la imagen.




Asegura el mapa ensamblando alrededor las 8 piezas del marco de Niebla.

3. Coloca los Obstáculos Bajos en el mapa, tal y como se indica en los tableros de Terreno.







Obstáculos bajos

4. Coloca el tablero de Tienda junto al tablero de juego. La Reserva Común  se encuentra en el lado derecho del tablero de Tienda. A continuación, coloca las tres losetas de Niebla sobre el Marco de Niebla como se muestra en la ilustración inferior.



Tablero de Tienda



5. Forma los mazos de Nivel I de Armaduras y Escudos , Armas Cuerpo a Cuerpo , a Distancia , y Mágicas . Dichas cartas vienen identificadas con un icono con fondo verde en el reverso. Coloca estos mazos boca arriba en los espacios correspondientes del tablero de Tienda, como se indica en la imagen del paso 7. Además, ten en cuenta que las cartas con icono con fondo azul son de Nivel II, y las de fondo rojo son de Nivel III.

6. Coloca las fichas de Poción en el Tablero de Tienda, tal como se muestra en la imagen del paso 7.

7. Coloca el mazo de Pergaminos boca arriba en el Tablero de Tienda.



8. Ensambla el Círculo Mágico junto con las 4 fichas de Magos, y colócalos en las ranuras correspondientes, justo en el centro de la Ciudad.



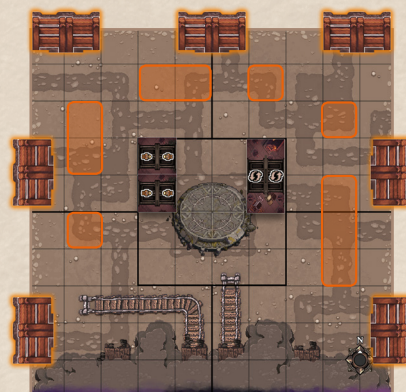
9. Coloca 2 Edificios de Casa y 1 Edificio de Tienda en el tablero de Ciudad, tal como se muestra en la imagen.



10. Selecciona al azar 3 bases de ruina de un espacio, 2 bases de ruina de dos espacios y 1 base de ruina de tres espacios. Ensambla las fichas correspondientes con las bases elegidas, y colócalas en el tablero de Ciudad según la configuración mostrada en la imagen.

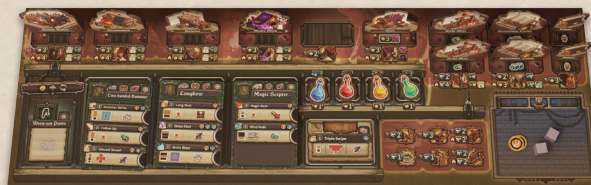


11. Coloca 7 Murallas de Madera en las ranuras correspondientes del tablero de Ciudad, tal como se muestra en la imagen.



12. Coloca 2 fichas de Oro y 2 Materiales en la Reserva Común.

13. Coloca los Edificios restantes en el Tablero de Tienda, tal como se muestra en la imagen.



14. Rellena el Medidor de Pánico del tablero con fichas de Llama (dos fichas por espacio).



15. Coge la Moneda de Destino y todos los dados de Defensa, y colócalos junto al tablero.

16. Baraja las cartas de Misión Urbana de Schaden y Freude en dos mazos separados. De cada mazo, selecciona una carta al azar. Coloca estas dos cartas en sus espacios correspondientes junto al Tablero de Tienda. Las cartas restantes pueden devolverse a la caja.

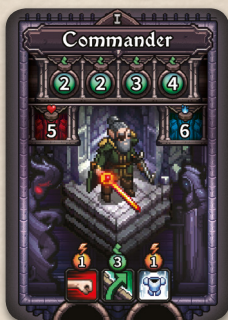


◆ Preparación de los Héroes ◆

Cada jugador elige y coge una carta de Héroe junto con su miniatura correspondiente, colocando la carta con el lado de Nivel I hacia arriba. Las cartas de Héroe son a doble cara, mostrando el Nivel I por un lado y el Nivel II por el otro. Cuando un Héroe suba de nivel, simplemente se da la vuelta a la carta. Estas cartas muestran las características principales del Héroe, incluyendo **Puntos de Movimiento** (MP), **Puntos de Vida** (♥), y **Puntos de Maná** (MC).

Cristales de Maná y fichas de Movimiento

Cada jugador coge tantos Cristales de Maná como indique su carta de Héroe. También coge las Fichas de Movimiento indicadas en su carta de Héroe, colocándolas cerca con la cara numérica visible.



fichas de Acción

Cada jugador coge una cantidad de fichas de acción según el número de jugadores:

Número de Jugadores	Cantidad de Fichas de Acción
2	7
3	4
4	3

Habilidades innatas del Héroe

La parte inferior de la carta de Héroe muestra tres iconos que representan habilidades disponibles:



Puñetazo [Fist]: ataque Cuerpo a Cuerpo contra monstruos.



Saltar un Obstáculo [Obstacle Jump]: para saltar Obstáculos Bajos y Murallas.



Reforzar Armadura [Armor Up]: para bloquear 1 punto de daño recibido.

El coste de estas habilidades se explica en el Manual de "La Noche" (consulta "Fase de los Héroes" en la página 15). Cada Héroe tiene sus propios Rasgos y objetos de Equipo. Sigue los pasos siguientes:

Rasgo Inicial

Baraja todas las cartas de Rasgo (a doble cara) y reparte una al azar a cada jugador.

Cada jugador elige con cuál de las dos caras va a jugar.

Las **cartas de Rasgo** [Trait cards] otorgan una habilidad positiva y una limitación (sección A de la carta). En relación con el escenario jugado, las cartas de Rasgo también indican lo siguiente:

- Una **Ventaja inicial** (B) que los jugadores adquieren.
- Un **Pergamino o una Poción** (E).

Además, según el escenario inicial, los jugadores eligen:

- Un **Arma** (C), elegida según el tipo y nivel correspondiente.
- **Armaduras** (D), una o ninguna, según lo indicado en la carta.



Nota: Si se juega en modo Escenario Único, los Héroes comienzan con una cantidad variable de Ventajas adicionales, como se indica en la preparación del escenario (ver "Preparación del Área de Jugador" en la página 18 para Lakeburg y 19 para Glenwald).

Las **cartas de Ventaja** [Perk cards] representan beneficios permanentes y explican cuándo y cómo se aplican. Están organizadas en categorías y divididas en cuatro niveles.

Cada Héroe recibe la carta Ventaja de Nivel I indicada en su carta de Rasgo.

Nota: Las habilidades otorgadas por Rasgos y Ventajas se anteponen a las reglas estándar, incluyendo la adición o eliminación de limitaciones.

Armas y Armaduras Iniciales

Cada jugador puede recibir una carta de Armadura, una de Arma y otros objetos de Equipo según su carta de Rasgo.

Los jugadores cogen estas cartas del mazo correspondiente y las colocan boca arriba junto a su carta de Héroe.

Cuando se hayan resuelto todos los Rasgos Iniciales, baraja los mazos de Nivel I (mazos verdes) de Armaduras y Escudos, Armas Cuerpo a Cuerpo, a Distancia y Mágicas, y colócalos de nuevo boca arriba en el tablero de Tienda.

INTERCAMBIO

Una vez que todos los jugadores hayan recibido sus cartas iniciales de Armas y Armaduras, pueden intercambiarlas entre ellos.

El número de objetos que puede portar un Héroe está limitado por la regla de Capacidad de Carga (salvo que se indique lo contrario). Cualquier objeto no deseado puede colocarse en la Reserva Común.

Capacidad de Carga

Los Héroes pueden equiparse:

Un máximo de una Armadura Inferior [Low Armor], una Armadura Superior [High Armor] y un Escudo [Shield].

Un máximo de un Pergamino [Scroll].

Un máximo de una Poción [Potion].

Un máximo de dos armas, con la siguiente limitación:

- Un máximo de dos armas de una mano [One-handed Weapon] (☞).
- Un máximo de un arma de dos manos [Two-handed Weapon] (☞☞).

◆ Limitaciones del Escenario ◆

Jugando el escenario de Gildenberg, los jugadores pueden construir cualquier Estructura, pero solo pueden mejorar las Murallas.

Al final de la preparación, los jugadores deberían tener una configuración similar a la de la imagen inferior:



Quien haya lanzado un conjuro más recientemente será el primer jugador y cogerá la ficha de Primer Jugador.

El orden de turno será en el sentido de las agujas del reloj.

fase de Día

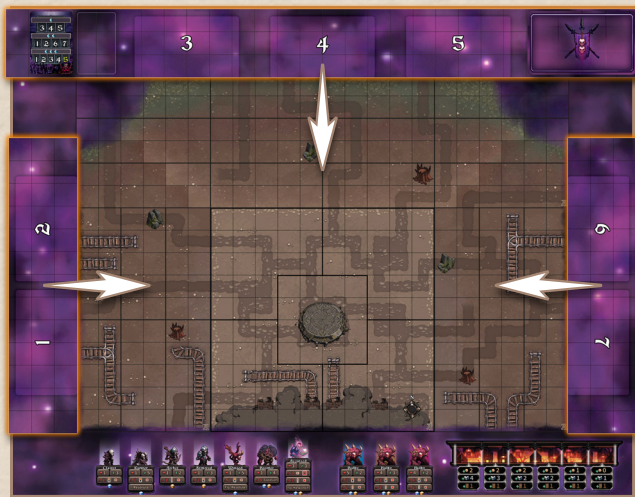
fase de Mantenimiento

Al comienzo de la Fase de Día, los jugadores realizan las siguientes acciones en este orden específico:

1. **Avance de la Niebla;**
2. **Vigilar la Aparición de Enemigos;**
3. **Producción Diurna** (se omite en el Día I);
4. **Subida de Nivel de los Héroes** (se omite en el Día I).

◆ 1. Avance de la Niebla ◆

Mueve cada loseta de Niebla un espacio hacia adelante, comenzando desde su posición actual.

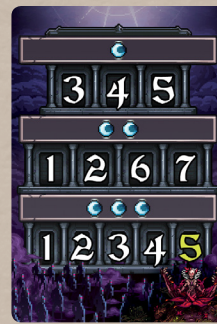


Mazo de Direcciones de Aparición



Independientemente de si se ha realizado o no la subfase “Vigilar al Jefe”, coge el mazo de Patrones de Aparición y coloca **dos cartas de Patrón de Aparición** formando una pila en cada espacio de las losetas de Niebla indicado en la carta de Dirección de Aparición revelada.

Ejemplo: En este ejemplo, la carta revelada de Dirección de Aparición muestra la siguiente información:



En su primera fase de Día, los jugadores siguen las indicaciones superiores del Ciclo Día/Noche de la carta de Dirección de Aparición, colocando 2 cartas de Patrón de Aparición boca abajo en los espacios de Niebla 3, 4 y 5.

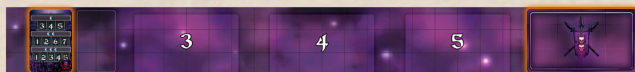
2. Vigilar la Aparición de Enemigos [Scout the Spawn]

Baraja las cartas de Dirección de Aparición para formar un mazo. Luego, coge las cartas de Patrón de Aparición del 1 al 10 (elimina las cartas 1b a 5b), barájalas y forma un mazo. Las cartas restantes se devuelven a la caja.

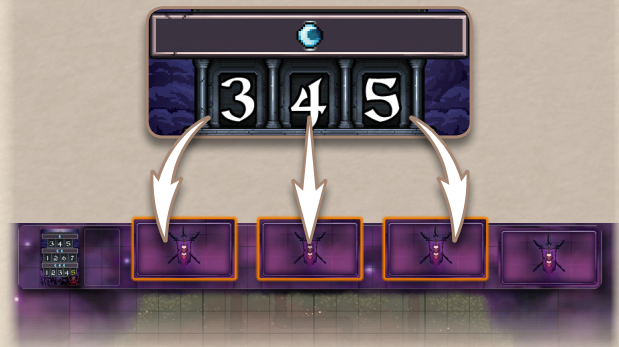
Al final del proceso, deberías tener un mazo de Patrones de Aparición con 10 cartas, que se usará durante el escenario.

Nota: Para mayor variedad después de la primera partida, las cartas 1b a 5b pueden usarse en lugar de las cartas básicas del 1 al 5.

Coloca ambos mazos sobre la loseta de Niebla superior, en sus espacios correspondientes, asegurándote de que el mazo de Direcciones de Aparición quede boca arriba.



Roba la primera carta de Dirección de Aparición y colócala en su espacio correspondiente. Estas cartas determinan dónde aparecerán los Monstruos durante la fase de Noche.



Nota: Cuando el Oráculo obtiene la habilidad “Adivina Quién”, todas las cartas de Patrón de Aparición deben colocarse boca arriba (ver Edificio del Oráculo, página 23).

Vigilar al Jefe [Scout the Boss]

“Vigilar al Jefe” es una subfase de la fase de Vigilar la Aparición de Enemigos que solo debe realizarse si se está jugando el tercer ciclo Día/Noche del escenario.

Cada escenario presenta su propio Jefe con reglas únicas. Consulta la sección correspondiente de “Vigilar al Jefe” en la preparación de cada escenario para obtener instrucciones específicas.

- Escenario I: **Gildenberg – Vigilar a la Arpía Corrupta** [Scout the Corrupted Harpy];
- Escenario II: **Lakeburg – Vigilar a Cetusia, el Wym Pútrido** [Scout Cetusia, the Putrescent Wym] (página 18);
- Escenario III: **Glenwald – Vigilar a la Dríade Putrefacta** [Scout the Putrefied Dryad] (página 19).

Si estás jugando el tercer ciclo Día/Noche del escenario Gildenberg, procede con la fase “Vigilar a la Arpía Corrupta”; en caso contrario, omítela.



Vigilar a la Arpía Corrupta

La **Arpía Corrupta** es el Jefe del primer escenario, Gildenberg. La Arpía Corrupta puede ir acompañada de tres **Aleriones**, que aparecen representados en algunas **cartas de Patrón de Aparición**. Presta atención, pues si aparecen en la carta, significa que formarán parte de la siguiente oleada de enemigos.



Lanza la Moneda de Destino para determinar en qué lado del Acantilado, **izquierdo o derecho**, **colocarás a la Arpía durante la próxima Noche**. Recuerda que **la Arpía siempre mira hacia la Ciudad**.



Lado izquierdo del Acantilado Lado derecho del Acantilado

◆ 3. Producción Diurna ◆

Esta fase permite a los jugadores obtener Recursos de los Edificios de Producción presentes actualmente en la Ciudad.

Producción de los Edificios

Los jugadores revisan los Edificios de Producción que se encuentren actualmente en la Ciudad y recolectan

Recursos según lo indicado en su base. Luego, los recursos obtenidos se colocan en la Reserva Común.

Nota: Los jugadores cogen los Recursos obtenidos directamente de la caja.

Ejemplo: En este ejemplo, la Producción de los Edificios es: 2 Materiales (de un Campamento de Saqueadores), 4 de Oro (de una Mina de Oro y otra Mina de Oro mejorada) y 4 Trabajadores (de 4 Casas).



Luego, en el Tablero de Tienda, mueve la primera carta de cada mazo al final del mismo.

◆ 4. Subida de Nivel de los Héroes ◆

Si se trata de la primera Fase de Día del primer escenario (Gildenberg), omite esta parte.

Si es la primera Fase de Día del segundo escenario (Lakeburg), cada jugador da la vuelta a su carta de Héroe al lado de Nivel II, mejorando sus Cristales de Maná y Fichas de Movimiento. Si no se da ninguno de los casos anteriores, proceded a Obtener una Ventaja.

Obtener una Ventaja

Los jugadores pueden elegir cartas de Ventaja de cierto nivel solo si ya poseen al menos dos Ventajas del nivel anterior.

Los Héroes no pueden tener más de una Ventaja de nivel IV.



Nota: Al final del modo Campaña, cada Héroe tendrá un total de 8 cartas de Ventaja.

Fase Principal

Durante la Fase Principal, los jugadores se turnan para realizar una de las siguientes acciones:

- **Construir / Mejorar Estructuras**
- **Reparar Estructuras**
- **Coger / Dejar objetos de Equipo**
- **Comprar / Vender objetos de Equipo**
- **Saquear Ruinas**
- **Activar la Habilidad de una Estructura**

Los jugadores continúan turnándose hasta que no puedan (o no quieran) realizar más acciones. Entonces finaliza la Fase Principal.

◆ Construir / Mejorar Estructuras ◆

Para construir o mejorar una Estructura, los jugadores deben gastar Oro o Materiales de la Reserva Común.

Cada vez que se construye o mejora una Estructura, se obtiene una recompensa inmediata según el tipo de Estructura. *Para más información, consulta la Descripción de Estructuras en la página 20 o las imágenes de referencia en el tablero de Tienda.*

La colocación de la Estructura debe seguir las **Reglas de Colocación**.

Reglas de Colocación

Nota: El área de una Estructura está formada por los espacios que rodean a la Estructura (ver "Conceptos de Adyacencia y Área", página 7).

1. Las Estructuras no pueden colocarse sobre Terrenos de los Alrededores de la Ciudad.

2. Los Edificios pueden colocarse en el área de Murallas y Defensas, y viceversa. También pueden colocarse en el área del Círculo Mágico.

En la imagen, las Casas y la Tienda han sido construidas en el área del Círculo Mágico (área verde).



3. Los Edificios de Producción del mismo tipo pueden construirse unos en el área de los otros.



En la imagen: Se han construido dos Minas de Oro una dentro del área de la otra (área naranja).

4. Los Edificios que no sean de Producción no pueden construirse en el área de otro Edificio.



En la imagen: La Galería de Tiro no puede construirse en el área de la Casa (área naranja).

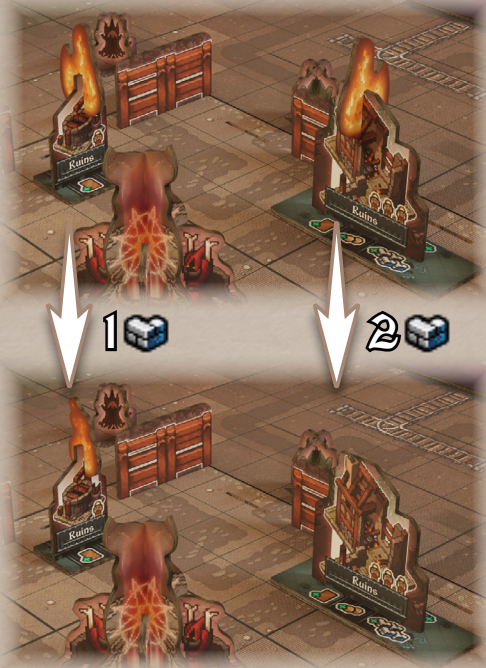
5. Las Murallas solo pueden colocarse dentro del perímetro interior de la Ciudad, en las ranuras perforadas destinadas para ello.



◆ Reparar Estructuras ◆

Los jugadores pueden reparar una Estructura gastando Materiales; de este modo, eliminan fichas de Llama Doble.

Ejemplo: Los jugadores gastan 2 Materiales para eliminar 1 ficha de Llama Doble y gastan 1 Material adicional para sustituir una ficha de Llama Doble por una ficha de Llama Simple.



◆ Coger/Dejar objetos de Equipo ◆

Los jugadores pueden dejar cualquier objeto de Equipo que posean en la Reserva Común, o decidir coger uno de ella (siempre respetando los límites de Capacidad de Carga indicados, ver página 11).

◆ Comprar/Vender objetos de Equipo ◆

Los jugadores pueden comprar objetos de Equipo del Tablero de Tienda. Las Armas Cuerpo a Cuerpo, a Distancia y Mágicas, así como las Armaduras y Escudos, pueden elegirse de entre las cartas reveladas en el Tablero de Tienda. Las Póciones y Pergaminos pueden seleccionarse buscando entre todos los disponibles en el Tablero de Tienda. Los jugadores gastan la cantidad de Oro necesaria, tomándolo de la **Reserva Común**. También pueden vender cualquier número de objetos de Equipo que estén actualmente en la **Reserva Común**. El precio de venta se determina sumando el coste original de

los objetos, dividiéndolo por dos y redondeando hacia abajo. El Oro obtenido se coloca en la Reserva Común.

◆ Saquear Ruínas ◆

Los jugadores pueden saquear cualquier número de Ruínas, siempre y cuando el número de Trabajadores disponibles en la Ciudad sea igual o superior a la suma de espacios ocupados por las Ruínas elegidas.

Un Trabajador puede saquear una Ruina de un solo espacio. Se necesitan al menos dos Trabajadores para saquear una Ruina de dos espacios y tres Trabajadores para saquear una Ruina de tres espacios. Los jugadores no pueden saquear una Ruina parcialmente. Una vez saqueada una Ruina, se retira de la Ciudad y se obtienen los Recursos indicados en su base. Los Recursos obtenidos se colocan en la Reserva Común.

Hasta la próxima Fase de Noche, los jugadores mantienen las Ruínas retiradas junto al tablero para llevar la cuenta de las mismas.

Ejemplo: Hay tres Casas en la Ciudad, lo que proporciona tres Trabajadores. Los jugadores tienen tres opciones:

- Decidir saquear 1 Ruina de 2 espacios Y 1 Ruina de 1 espacio, o
- Decidir saquear 1 Ruina de 3 espacios, o
- Decidir saquear 3 Ruínas de 1 espacio.



En el primer ejemplo, la Ruina proporciona 1 objeto de Equipo y 2 de Oro.



En el segundo ejemplo, la Ruina proporciona 4 de Oro y 4 Materiales.



En el tercer ejemplo, la Ruina proporciona 1 objeto de Equipo, 2 de Oro y 1 de Oro y 2 Materiales, respectivamente.

◆ Realizar la habilidad del Oráculo ◆

Los jugadores pueden usar una de las habilidades del Oráculo gastando los Recursos requeridos.

Estas habilidades solo pueden activarse si se cumplen las condiciones necesarias.

Para más información, consulta el edificio del Oráculo en la página 23.

fase de final del Día

Para completar la Fase de Día, los jugadores realizan los siguientes pasos:

1. **Regeneración;**
2. **Desplegar Héroe;**
3. **Recargar Catapultas.**

◆ 1. Regeneración ◆

Todos los Héroes recuperan todos sus Puntos de Maná y retiran un Cristal de Herida (si tienen alguno) de su carta de Héroe. También se restauran todas las Armaduras, Escudos y Pociones, colocándolas con la cara "llena" hacia arriba.

◆ 2. Desplegar Héroe ◆

Los jugadores colocan sus miniaturas de Héroe en cualquier espacio libre de la Ciudad o sus Alrededores (incluyendo encima de Torres de Vigilancia y Portales de Teletransporte). No se requieren Puntos de Movimiento para desplegar a los Héroes.

◆ 3. Recargar Catapultas ◆

Se recargan las fichas de Proyectoil de cada Catapulta hasta su valor máximo de 2.

Al acabar el Día... llega la Noche.

Otros Escenarios

Para jugar el segundo escenario (Lakeburg) y el tercero (Glenwald), sigue las siguientes reglas:

Lakeburg - Día

◆ Preparación de Lakeburg ◆

Sigue la preparación general de Gildenberg (página 8), con las siguientes excepciones:

1. Coloca el tablero de Ciudad en el centro de la mesa, con la cara B hacia arriba.

2. Coge el tablero de Terreno superior y colócalo en la parte superior de la Ciudad con la cara B hacia arriba. Coge los tableros de Terreno Izquierdo y Derecho y colócalos en los laterales de la Ciudad con la cara A hacia arriba. Luego, asegura el mapa ensamblando alrededor las 8 piezas del marco de Niebla.



3. Coloca los Obstáculos Bajos en el mapa según se indica en los tableros de Terreno.



Obstáculos Bajos

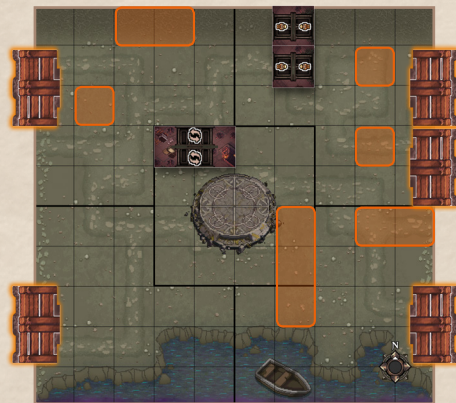
9. Coloca 2 Casas y 1 Tienda en el tablero de Ciudad, tal como se muestra en la imagen.



10. Selecciona al azar 3 bases de ruina de un espacio, 2 bases de ruina de dos espacios y 1 base de ruina de tres espacios. Ensambla las fichas correspondientes con las bases elegidas, y colócalas en el tablero de Ciudad según la configuración mostrada en la imagen.



11. Coloca 5 Murallas de Madera en las ranuras correspondientes del tablero de Ciudad, tal como se muestra en la imagen.



12. Si se juega en el modo Campaña y se está preparando el escenario de Lakeburg después de

completar Gildenberg, los jugadores recuperan todos los Recursos y objetos de Equipo almacenados en el Cofre de la Reserva Común (para más detalles, consulta la sección *Red de Sombras en el manual de La Noche*, en la página 17). No obstante, **si se comienza una nueva partida desde Lakeburg**, coloca 4 de Oro y 4 Materiales en la Reserva Común.

◆ Preparación del Área de Jugador ◆

Si se juega en modo Campaña y se prepara Lakeburg tras haber completado el escenario de Gildenberg, los jugadores conservan sus Héroes. Cada uno conserva **solo un objeto de Equipo**. El resto del Equipo se baraja de nuevo en los mazos correspondientes. No obstante, **si se comienza una nueva partida desde Lakeburg**, los jugadores ganan 3 Ventajas, incluyendo la Ventaja de su Rasgo Inicial.

Para una preparación rápida, coge 2 Ventajas de Nivel 1 y 1 Ventaja de Nivel 2. Como alternativa, podéis seguir las reglas de "Obtener una Ventaja" (página 13). Después, obtén los objetos de Equipo indicados en las cartas de Rasgo.

Nota: Tras la Fase de Mantenimiento del día siguiente, tu Héroe subirá de nivel.

◆ Vigilar la Aparición de Enemigos ◆

Sigue las reglas de la sección "Vigilar la Aparición de Enemigos" (página 12).

Vigilar al Jefe

Si estás jugando el tercer ciclo Día/Noche de Lakeburg, procede a *Vigilar a Cetusia*, de lo contrario omite esta sección.

Vigilar a Cetusia, el Wyrm Putrefacto

Cetusia es el Jefe del segundo escenario, Lakeburg.

Baraja las cartas de *Patrón de Aparición de Cetusia* y colócalas al lado del tablero.

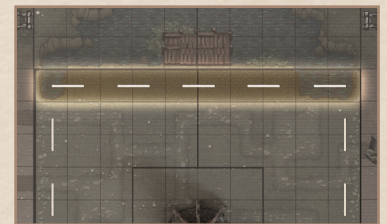
Importante: No coloques ninguna carta de *Patrón de Aparición de Cetusia* en ningún espacio de Niebla.

Cetusia



◆ Limitaciones del escenario ◆

Al jugar el escenario de Lakeburg, los jugadores pueden construir cualquier Estructura y mejorar cualquier Edificio de Producción o Murallas. Los jugadores no pueden construir Murallas en la frontera norte de la Ciudad.



Glenwald - Día

◆ Preparación de Glenwald ◆

Sigue la preparación general de Gildenberg (página 8), con las siguientes excepciones:

1. Coloca el tablero de Ciudad en el centro de la mesa con el lado A hacia arriba.
2. Coge el tablero de Terreno superior y colócalo en la parte superior de la Ciudad con el lado A hacia arriba. Coge los tableros de Terreno izquierdo y derecho y colócalos a ambos lados de la ciudad con el lado B hacia arriba.

Luego, asegura el mapa ensamblando alrededor las 8 piezas del marco de Niebla.



3. Coloca Obstáculos Bajos y Árboles en el mapa según se muestra en los tableros de Terreno.

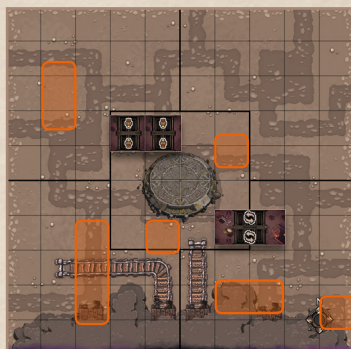


Obstáculos Bajos Fichas de Árbol

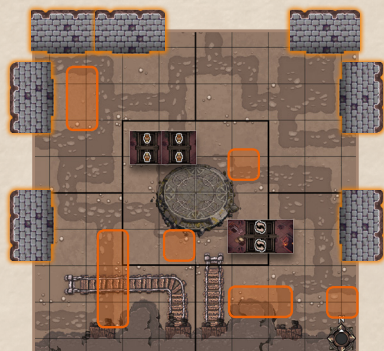
9. Coloca 2 Casas y 1 Tienda en el tablero de Ciudad, tal como se muestra en la imagen.



10. Selecciona al azar 3 bases de ruina de un espacio, 2 bases de ruina de dos espacios y 1 base de ruina de tres espacios. Ensambla las fichas correspondientes con las bases elegidas, y colócalas en el tablero de Ciudad según la configuración mostrada en la imagen.



11. Coloca 7 Murallas de Piedra en las ranuras correspondientes del tablero de Ciudad, tal como se muestra en la imagen.



12. Si se juega en el modo Campaña y se está preparando el escenario de Glenwald después de completar Lakeburg, los jugadores recuperan todos los Recursos y objetos de Equipo almacenados en el Cofre de

Reserva Común (para más detalles, consulta la sección Red de Sombras en el manual de La Noche, página 17). No obstante, si se comienza una partida nueva desde Glenwald, coloca 6 de Oro y 6 Materiales en la Reserva Común.

◆ Preparación del Área de Jugador ◆

Si se juega en modo Campaña y se está preparando Glenwald tras completar Lakeburg, los jugadores conservan sus Héroes. Cada uno conserva 2 objetos de Equipo, pero como máximo, 1 Armadura. No obstante, si se comienza una nueva partida desde Glenwald, los jugadores obtienen 5 Ventajas, incluyendo la Ventaja de su Rasgo Inicial.

Para una preparación rápida, coge 2 Ventajas de Nivel 1, 2 Ventajas de Nivel 2 y 1 Ventaja de Nivel 3. Como alternativa, puedes seguir las reglas de Obtener una Ventaja (página 13).

Luego, los jugadores obtienen objetos de Equipo según sus cartas de Rasgo y voltean sus cartas de Héroe al lado de Nivel II, mejorando los Cristales de Maná y fichas de Movimiento correspondientes.

Nota: Después de la Fase de Mantenimiento del día siguiente, tu Héroe ganará una Ventaja adicional.

◆ Vigilar la Aparición de Enemigos ◆

Sigue las reglas de Vigilar la Aparición de Enemigos (página 12), con las siguientes excepciones:

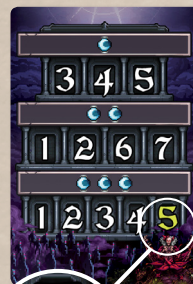
Vigilar al Jefe

Si estás jugando el tercer ciclo Día/Noche de Glenwald, procede con la sección Vigilar a la Dríade Putrefacta. En caso contrario, omítela.

Vigilar a la Dríade Putrefacta

La Dríade Putrefacta es la Jefa del tercer escenario, Glenwald. Consulta la carta de Dirección de Aparición.

La Dríade Putrefacta aparecerá en el espacio de loseta de Niebla indicada por dicha carta. Ten en cuenta que la Dríade siempre mira hacia la Ciudad.



La Dríade Putrefacta



◆ Limitaciones del Escenario ◆

Al jugar el escenario de Glenwald, los jugadores pueden construir y mejorar cualquier Estructura.

Descripción de Estructuras

Los jugadores pueden construir y mejorar cualquier Estructura, excepto las Ruinas, respetando las Reglas de Colocación (página 14). Cualquier Estructura puede recibir daño. Cuando esto ocurre, se coloca una ficha de Llama simple por cada punto de daño recibido sobre la ficha de la Estructura correspondiente. Para indicar dos daños, se puede colocar una ficha de Llama doble. Si una Estructura es destruida, se retira del tablero de juego.

Importante: Si la Tienda de la Ciudad es destruida, retira su ficha del tablero de Ciudad y colócala en su espacio correspondiente del tablero de Tienda. Voltea boca abajo todas las cartas de Equipo que hubiera en la Tienda. Mientras la Tienda no se reconstruya, los jugadores no podrán comprar objetos de Equipo.

◆ Defensas ◆

Las defensas son estructuras accesorias que ayudan a los Héroes a repeler las hordas enemigas.



Balista

Coste de construcción: Gasta 2 Materiales. Coloca la Balista en cualquier espacio libre de la Ciudad, siguiendo las Reglas de Colocación (página 14).

Habilidad: Puede disparar a un objetivo en su **Sector Actual** o en uno **Adyacente**, solo una vez por cada Fase de los Héroes. Sus disparos tienen "Penetración de armadura" [Armor Piercing] y "Visión" [Vision] (página 21 del Manual de Instrucciones de La Noche).

Puntos de Vida: Si recibe cualquier daño, se considera destruida.



Catapulta

Coste de construcción: Gasta 3 Materiales.

Coloca la **Catapulta** en cualquier espacio libre de la Ciudad, siguiendo las Reglas de Colocación (página 14).

Luego, coloca 2 fichas de Proyectil sobre ella.

Habilidad: La **Catapulta** puede atacar a un **sector Adyacente** o **Lejano gastando** una de sus **fichas de Proyectil**. El disparo de la Catapulta tiene las habilidades "Inesquivable" [Nododge] y "Visión". "Inesquivable" solo se aplica al espacio de impacto ■.

Puntos de Vida: Si recibe cualquier daño, la Catapulta se considera destruida.



Portal de Teletransporte

Coste de construcción: Gasta 1 Material. Coloca el Portal de Teletransporte en cualquier espacio libre de la Ciudad, siguiendo las Reglas de Colocación (página 14).

Los Portales de Teletransporte se consideran espacios libres a efectos de movimiento de los Héroes.

Habilidad: Permite a un Héroe teletransportarse a otro Portal gastando 2 **Puntos de Movimiento** y 1 **Punto de Maná**.

Puntos de Vida: Si recibe cualquier daño, el Portal de Teletransporte se considera destruido. Los Héroes que estuvieran sobre cualquier Portal de Teletransporte que sea destruido no sufren daño y ocupan el lugar del Portal de Teletransporte tras su destrucción.

Nota: Ninguna Ventaja de Héroe puede evitar el daño recibido por un Portal de Teletransporte.



Torre de Vigilancia

Coste de construcción: Gasta 1 Material. Coloca la Torre de Vigilancia en cualquier espacio libre de la Ciudad, siguiendo las Reglas de Colocación (página 14).

Habilidad: Los Héroes pueden subir o bajar de una Torre de Vigilancia gastando 2 Puntos de Movimiento (♣). No se puede saltar sobre estas torres. Mientras un Héroe esté sobre una Torre de Vigilancia, gana la habilidad de Visión: Su Línea de Visión no puede ser bloqueada por ningún elemento del juego (ver "Línea de Visión" en la página 7 y "Habilidades de Armas" en la página 21 del manual de La Noche).

Puntos de Vida: Si recibe cualquier daño, la Torre de Vigilancia

se considera destruida. Los Héroes que estén sobre cualquier Torre de Vigilancia que sea destruida no reciben daño y ocupan el lugar de la Torre de Vigilancia tras su destrucción.

◆ Murallas ◆



Murallas de Madera y de Piedra

Las Murallas son algunas de las Estructuras defensivas de la Ciudad que ayudan a frenar las hordas enemigas.



Los jugadores solo pueden construir Murallas en el perímetro interior de la Ciudad, utilizando las ranuras correspondientes. Los Héroes pueden Saltar por encima de las Murallas solo si hay un espacio de aterrizaje libre.

MURALLAS DE MADERA

Coste de construcción: Gasta 2 Materiales. Coloca la Muralla en un espacio disponible, siguiendo las reglas de Colocación (página 14).

Puntos de Vida: Si una Muralla de Madera con 2 daños recibe un tercer daño, se considera destruida.

MURALLAS DE PIEDRA

Coste de construcción: Gasta 2 Materiales. Elige una Muralla de Madera que esté colocada en la Ciudad. Mejórala a una Muralla de Piedra reemplazándola y conserva cualquier ficha de Llama que tenga.

Puntos de Vida: Si una Muralla de Piedra con 4 daños recibe un quinto daño, se considera destruida.

Nota: Al enfrentarse a la horda, recuerda aplicar las reglas de Línea de Visión para los Héroes que estén junto a Murallas de Piedra (véase el manual de La Noche, apartado de Línea de Visión, página 7).



Puertas de Madera y de Piedra

Las Puertas de Madera y de Piedra son similares a las Murallas correspondientes, y se comportan de manera similar.



PUERTAS DE MADERA

Coste de construcción: Gasta 2 Materiales. Coloca la Puerta en un espacio disponible, siguiendo las reglas de Colocación (página 14).

Puntos de Vida: Si una Puerta de Madera con 1 daño recibe un segundo daño, se considera destruida.

PUERTAS DE PIEDRA

Coste de construcción: Gasta 2 Materiales. Elige una Puerta de Madera que esté colocada en la Ciudad. Mejórala a una Puerta de Piedra reemplazándola y conserva cualquier ficha de Llama que tenga.

Puntos de Vida: Si una Puerta de Piedra con 3 daños recibe un cuarto daño, se considera destruida.

Nota: Las Puertas se consideran espacios libres a efectos del movimiento de los Héroes.

◆ Edificios ◆

Los jugadores pueden construir cualquier Edificio, excepto las Ruinas. Para construir un Edificio, gasta la cantidad de Recursos indicada en la referencia del tablero de Tienda, y luego ejecuta su efecto inmediato, si lo tuviera.



Cualquier Edificio puede recibir daño, incluidas las Ruinas.

Cuando un Edificio recibe daño, los jugadores colocan una ficha de Llama simple por cada punto de daño sobre la ficha del Edificio. Usa una ficha de Llama doble por cada dos puntos de daño.

Si un Edificio acumula un número de fichas de Llama igual al número de espacios que ocupa en la Ciudad +1, se considera destruido.

Ejemplo: Las Casas ocupan un espacio en la Ciudad. Si una Casa recibe un segundo daño, se considera destruida.



Si un Edificio es destruido, colócalo de nuevo en el tablero de Tienda. Si se reconstruye, comienza como Edificio normal, perdiendo cualquier mejora que tuviera anteriormente.

Ruinas [Ruins]



Ruina de 1 espacio | Ruina de 2 espacios | Ruina de 3 espacios



Las Ruinas ofrecen a los jugadores la oportunidad de impulsar la economía de la Ciudad saqueándolas (*consulta "Saquear Ruinas", página 15*).


Nota: cuando la acción de Saquear una Ruina otorgue un objeto de Equipo, elige uno de los mazos de cartas de Equipo y coge la primera carta, o bien elige una de las Pociones disponibles en la Tienda.




◆ Edificios de Producción ◆

Mina de Oro [Gold Mine]



 **Coste de construcción:** Gasta 2 Materiales. Luego, obtén 1 de Oro.


 **Coste de mejora:** Gasta 4 Materiales. Da la vuelta a la ficha para mostrar la cara mejorada. Luego, obtén 1 de Oro.


Producción: Cada Mina de Oro proporciona 1 de Oro durante la Producción Diurna, o 3 de Oro si está mejorada.

Puntos de Vida: Si una Mina con 2 daños recibe un tercer daño, se considera destruida.

Campamento de Saqueadores [Scavengers Camp]



 **Coste de construcción:** Gasta 2 de Oro. Luego, obtén 1 Material.


 **Coste de mejora:** Gasta 3 de Oro. Da la vuelta a la ficha para mostrar la cara mejorada. Luego, obtén 1 Material.

Producción: Cada Campamento de Saqueadores proporciona 2 Materiales durante la Producción Diurna, o 4 Materiales si está mejorado.

Puntos de Vida: Si un Campamento de Saqueadores con 2 daños recibe un tercer daño, se considera destruido.

Casa [House]



 **Coste de construcción:** Gasta 3 de Oro.

Producción: Las Casas proporcionan Trabajadores. Los jugadores pueden saquear Ruinas dependiendo del número de Trabajadores que haya en la Ciudad (*ver página 15*).


Puntos de Vida: Si una Casa con 1 daño recibe un segundo daño, se considera destruida.

◆ Edificios de Equipo ◆


Tienda [Shop]



La Tienda es la única forma de adquirir nuevo Equipo para tus Héros.

 **Coste de construcción:** Para construir una Tienda, gasta 2 de Oro.

Puntos de Vida: Si una Tienda con 2 daños recibe un tercer daño, se considera destruida.

Habilidad del Edificio:  *Habilidad de Renovación [Refresh]:* Gasta 1 de Oro, luego coge la primera carta de los mazos de Armas Cuerpo a Cuerpo, a Distancia, Mágicas y de Armaduras, y colócalas al final de los mazos correspondiente.



fabricante de Armaduras [Armor Maker], Herrería [Blacksmith], Galería de Tiro [Bowyer] y Tienda de Magia [Magic Shop]

Estos Edificios tienen el mismo coste de construcción y mejora. Cada uno de ellos otorga un objeto de Equipo gratuito al ser construido o mejorado, y además permiten el acceso a objetos de Equipo de un nivel superior.



Cada Ciudad puede tener como máximo 1 Edificio de cada tipo: Fabricante de Armaduras, Herrería, Galería de Tiro y Tienda de Magia.

Coste de construcción: Gasta 3 de Oro.

Baraja las cartas de nivel II correspondientes (Armaduras, Armas Cuerpo a Cuerpo, Armas a Distancia y Armas Mágicas respectivamente) para formar un nuevo mazo, sustituye el mazo de nivel I anterior en la Tienda (estará bocabajo si la Tienda está destruida), y añade la primera carta a la Reserva Común.

Ejemplo con el Fabricante de Armaduras construido:



Coloca la primera carta de Armadura en la Reserva Común.

Coste de mejora: Gasta 4 de Oro.

Baraja las cartas de nivel III correspondientes para formar un nuevo mazo (Armaduras, Armas Cuerpo a Cuerpo, Armas a Distancia y Armas Mágicas respectivamente), sustituye el mazo de nivel II anterior en la Tienda (estará bocabajo si la Tienda está destruida) y añade la primera carta a la Reserva Común.

Ejemplo con el Fabricante de Armaduras construido:



Puntos de Vida: Si un Fabricante de Armaduras, Herrería, Galería de Tiro o Tienda de Magia con 2 daños recibe un tercer daño, se considera destruido.

Oráculo [Seer]



Coste de construcción: Gasta 3 de Oro. Luego repele las tres losetas de Niebla 1 espacio hacia atrás.

Puntos de Vida: Si el Oráculo con 2 daños recibe un tercer daño, se considera destruido.

Habilidad del Edificio:

Repeler la Niebla: Gasta 2 de Oro: Empuja una loseta de Niebla 1 espacio hacia atrás (nunca más de 6 espacios desde las Murallas de la Ciudad).

Coste de mejora: Gasta 2 de Oro, luego voltea la base del Oráculo al lado mejorado.

Habilidad del Edificio: Una vez mejorado, el Oráculo adquiere dos nuevas habilidades además de la anterior:

Adivina Quién: Durante la acción "Vigilar la Aparición de Enemigos" (página 12), coloca la carta de Patrón de Aparición bocarriba.

Vuelve a Adivinar: Gasta 2 de Oro para colocar en la parte inferior de su pila una carta de Patrón de Aparición de una pila a tu elección que esté sobre un espacio de loseta de Niebla.

THE LAST SPELL

THE BOARD GAME



Créditos

UN JUEGO DE MESA BASADO EN EL VIDEOJUEGO ORIGINAL DE ISHTAR GAMES.

Diseño del juego: Nestore Mangone, Alessandro Veracchi

Edición: Eleonora Teloni, Beatrice Pancalli, Jasmin Movahedian, Barbara Parutto

Diseño del manual "El Día": Alessio Paniccia

Diseño del manual "La Noche": Eleonora Teloni

Traducción al español: Mario Quiles, Juan Carlos Casas y Samuel Moyano

Arte por Ishtar Games: Jacques Dedeken, Manon Bertin, Adrien Feugère, Éloïse Zirotti

Arte 3D: Luca Cappellano, Michele Marchionni, Francesca Santucci

Agradecimientos especiales: A todos los increíbles testers que nos apoyaron con entusiasmo inagotable y valiosos comentarios.

TABUJA
GAMES

ISHTAR
GAMES