

THE LAST SPELL

THE BOARD GAME



La Noche

Manual de Instrucciones

Índice

LA NOCHE	3	4. Aparición de los Monstruos	12
CONCEPTOS GENERALES	3	5. Movimiento de los Monstruos	12
SECTORES Y ÁREAS	3	<i>Orientación de los Monstruos</i>	12
<i>Sectores</i>	3	<i>Movimiento de las Miniatura de Monstruo</i>	13
<i>Áreas</i>	4	PECULIARIDADES DEL MOVIMIENTO	
<i>Espacios y Obstáculos</i>	4	DE LOS MONSTRUOS	13
HÉROES	5	6. Ataque de los Monstruos	14
1. <i>Puntos de Vida</i>	5	FASE DE LOS HÉROES	15
2. <i>Puntos de Maná</i>	5	<i>Acciones</i>	15
3. <i>Habilidades Innatas de los Héroes</i>	5	<i>Usar las Defensas</i>	15
4. <i>Puntos de Movimiento</i>	5	FASE DE FINAL DE LA NOCHE	16
ARMAS	5	<i>Gestionar el Pánico en la Ciudad</i>	16
<i>Tipos de Armas</i>	6	<i>Comprobar la Misión Urbana</i>	16
<i>Armas Cuerpo a Cuerpo</i>	6	GUARDAR LA PARTIDA	16
<i>Armas a Distancia</i>	6	RED DE SOMBRAS	17
<i>Armas Mágicas</i>	6	REGLAS ESPECIALES DE ESCENARIO	17
CAPACIDAD DE CARGA	6	<i>Lakeburg</i>	17
<i>Daño Infligido</i>	6	<i>Agua</i>	17
<i>Tipos de Ataque</i>	6	<i>Glenwald</i>	17
<i>Línea de Visión</i>	7	<i>Árboles</i>	17
ARMADURAS Y ESCUDOS	8	REGLAS ESPECIALES DE LOS JEFES	18
POCIONES	8	<i>Cetusia, el Wyrn Pútrido</i>	18
PERGAMINOS	8	CABEZA Y COLA DE CETUSIA	18
MONSTRUOS	8	<i>Etapas de Cetusia</i>	18
<i>Características de los Monstruos</i>	9	<i>Primera Etapa</i>	18
<i>Puntos de Vida</i>	9	<i>Segunda Etapa</i>	18
<i>Puntos de Movimiento</i>	9	<i>Aparición del Jefe Cetusia</i>	18
<i>Ataque</i>	9	<i>La Dríade Putrefacta</i>	19
<i>Daño Infligido</i>	9	<i>Monolitos</i>	19
<i>Dados de Defensa</i>	9	<i>Criadero</i>	19
HABILIDADES ESPECIALES DE LOS MONSTRUOS	10	<i>Mortero de Semillas</i>	19
FASE DE NOCHE	10	<i>Patrón de Aparición de Criaderos y</i>	
FASE DE LOS MONSTRUOS	10	<i>Morteros de Semillas</i>	19
1. <i>Propagar el Pánico</i>	10	DRÍADE PUTREFACTA	19
2. <i>Lanzar la Moneda de Destino</i>	10	<i>Tabla de Crecimiento</i>	20
3. <i>Aparición del Jefe</i>	10	<i>Aparición del Jefe Dríade Putrefacta</i>	20
ARPÍA CORRUPTA	11	APÉNDICE	21
ALERIÓN	11	HABILIDADES DE ARMAS	21
<i>Aparición del Jefe Arpia Corrupta</i>	11	ARMADURAS Y ESCUDOS	23



La Noche

The Last Spell: El juego de mesa se estructura en ciclos de Día y Noche. Este manual aborda específicamente la fase de Noche del juego. En caso de que no lo hayas hecho aún, te recomendamos consultar primero el manual *The Last Spell – El Día*.

Durante la Fase de Noche, los jugadores, asumiendo el papel de valientes Héroes, deben proteger la Ciudad y su Círculo Mágico de las hordas de monstruos que emergen de la inquietante Niebla. Esta fase tiene lugar después de la Fase de Día, donde se realizan las primeras acciones de la partida.

Objetivo del juego

La campaña está compuesta por tres Escenarios divididos en dos actos cada uno. Se recomienda jugar el primer acto de cada Escenario en una sola sesión y, si se gana, guardar la información del final de partida necesaria para continuar con el segundo acto (para ello se utiliza el Bloc de Notas que viene con el juego). No obstante, puedes jugar ambos actos de forma consecutiva... ¡o incluso toda la campaña de una vez!

Ten en cuenta estas reglas generales durante la partida:

Cómo perder la partida

- Si muere aunque sea un solo Héroe, ¡todos los jugadores pierden la partida!
- Al finalizar la segunda Noche de cada Escenario, concluye el primer acto, y se comprueban las dos Misiones Urbanas. Se debe haber resuelto al menos una de las dos; si no, los jugadores habrán perdido la partida.

Cómo ganar la partida

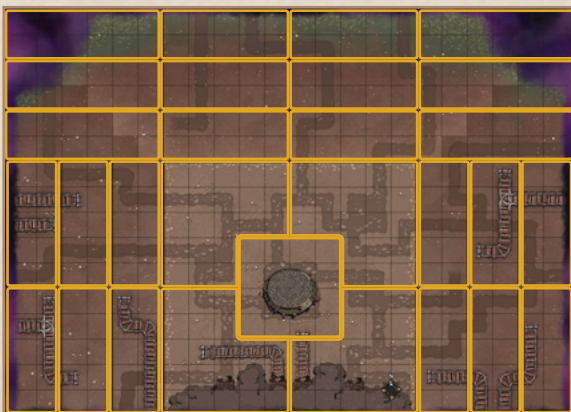
- En la primera y segunda Noche de cada Escenario, los jugadores ganan cuando se hayan revelado todas las cartas de patrón de aparición y la suma total de Puntos de Vida de los monstruos restantes sea igual o menor que el número de Héroes en juego.
- En la tercera Noche de cada Escenario, los jugadores ganan inmediatamente cuando el jefe del Escenario muera, lo que concluye el segundo acto del Escenario.

Conceptos principales

Sectores y Áreas

◆ Sectores ◆

El tablero de juego se divide en **Sectores**.



Los Sectores pueden estar **dentro** o **fuera de la Ciudad**.



Con respecto a una miniatura de Héroe, un Sector puede definirse como:

- **Actual**, si la miniatura se encuentra en ese Sector;



- **Adyacente**, si es un Sector adyacente al **Actual**, teniendo en cuenta únicamente los sectores ortogonales.



- **Lejano**, si es un Sector adyacente a un Sector Adyacente, excluyendo el actual y los directamente adyacentes a la miniatura. Es decir, está a dos Sectores de distancia.



Cada **Ciudad** está dividida en **4 Sectores** y un **Círculo Mágico** central.

El **Círculo Mágico** se considera **Adyacente** a cualquier otro Sector de la Ciudad.

◆ Áreas ◆

Cada componente del juego tiene su propia **Área**, que consiste en el “anillo” de espacios que lo rodean ortogonal y diagonalmente (ver *Conceptos de “Adyacencia” y “Área”, página 7 del manual de El Día*).



◆ Espacios y Obstáculos ◆

Cada Sector está dividido en **Espacios**. Los espacios se consideran **ocupados** si contienen cualquier elemento del juego. Cualquier elemento del juego que ocupe un espacio se define como un **obstáculo** y **no puede atravesarse**, a menos que se indique lo contrario.

Algunos obstáculos son considerados **Obstáculos Bajos**, y los Héroe pueden superarlos mediante su acción de **Saltar un Obstáculo** (ver *Acciones, página 15*).



Obstáculos Bajos

Una excepción es el **Portal de Teletransporte**, que **no se considera un obstáculo**.



El **Acantilado** presente en el primer y tercer Escenario es un Obstáculo, y nadie puede cruzarlo a menos que se indique expresamente lo contrario.



Héroes

Durante la Fase de Noche, los Héroes juegan un papel clave; sus características y funciones se describen a continuación:

1. Puntos de Vida;
2. Puntos de Maná;
3. Habilidades Innatas de los Héroes;
4. Puntos de Movimiento.



◆ 1. Puntos de Vida ◆

Los **Puntos de Vida** indican el estado de salud de los Héroes. Cuando las **Heridas** de un Héroe iguallen o superen sus Puntos de Vida, se considerará que ha muerto. Durante la **Regeneración**, en la Fase de Final del Día, los jugadores eliminan una Herida de sus Héroes (ver página 16 del manual de *El Día*). **Cuando un Héroe muere, la partida termina** en derrota para todos los jugadores.

◆ 2. Puntos de Maná ◆

Los **Puntos de Maná** (🔵) se gastan para activar ciertas **Armas** o **Pergaminos** que lo requieren.

Los Héroes **regeneran** todos sus **Puntos de Maná** solo durante la Regeneración, en la Fase de Final del Día.

◆ 3. Habilidades Innatas de los Héroes ◆

Las habilidades se activan gastando **Puntos de Acción** (⚡) o **Puntos de Movimiento** (🟢).



Puñetazo [Fist]: Un Héroe puede gastar 1 Punto de Acción para realizar un **ataque Cuerpo a Cuerpo** contra un Monstruo. No hay límite en el número de veces que se puede usar esta habilidad durante cada Fase de Héroe.



Saltar un Obstáculo [Obstacle Jump]: Si un Héroe está junto a un **Obstáculo Bajo** o una **Muralla de Madera**, puede saltarlo gastando 3 Puntos de Movimiento.



Reforzar Armadura [Armor Up]: Un Héroe puede gastar 1 Punto de Acción para recibir 1 daño menos del siguiente **ataque de un Monstruo**. Esta habilidad solo puede usarse una vez por Fase de Héroe.

◆ 4. Puntos de Movimiento ◆

Cada ficha de Movimiento tiene un valor comprendido entre 2 y 4 (🟢, 🟢, 🟢).

Durante su turno, los jugadores pueden **voltear las fichas de Movimiento** hacia su lado usado (🟢) para obtener **Puntos de Movimiento** (🟢). Estos **Puntos de Movimiento** se gastan para mover al Héroe el número correspondiente de espacios o menos.

El movimiento en el tablero se realiza solo **ortogonalmente**. Los Héroes no pueden moverse en diagonal, ni detenerse o pasar por un espacio ocupado.



Importante:

No es posible que un Héroe atravesase o termine su movimiento en un espacio de Niebla.

Los **Puntos de Movimiento** se regeneran por completo al inicio de cada Fase de Héroe de la Noche.

Armas

Las cartas de Arma muestran los siguientes elementos:



Nota: Para derrotar eficazmente a Jefes o Monstruos formidables, es recomendable equipar a tu Héroe con Armas poderosas que posean múltiples efectos secundarios. Recuerda que mejorar tus Armas subiéndolas de nivel aumenta significativamente tus posibilidades de supervivencia durante las Noches.

◆ Tipos de Armas ◆

Las armas pertenecen a uno de los siguientes tipos:

- Cuerpo a Cuerpo,
- A Distancia,
- Mágicas.

Armas Cuerpo a Cuerpo

Las **Armas Cuerpo a Cuerpo** son las únicas que infligen **2 de daño** si son de dos manos.


Armas a Distancia

Las **Armas a Distancia** permiten a los Héroes atacar un objetivo en **Sectores Actuales, Adyacentes y/o Lejanos**.

Infligen **1 de daño** al impactar a un Monstruo.

Una Arma a Distancia no puede, en ninguna circunstancia, atacar enemigos dentro del área del propio Héroe que la empuña.


Armas Mágicas


Las **Armas Mágicas** tienen una habilidad especial: si un Monstruo está en el **espacio de Impacto**  y el primer intento falla, **los jugadores pueden lanzar nuevamente los dados de Defensa** gastando un **Punto de Maná adicional**. Esta habilidad solo puede utilizarse una vez por ataque.



Ejemplo. Con **Misil Mágico [Magic Missile]**, un jugador puede lanzar dos veces para intentar impactar en cualquiera de los tres espacios afectados por ese tipo de ataque. Con **Bola de Fuego [Fireball]**, un jugador puede lanzar dos veces en el área donde se centra ese tipo de ataque.



Capacidad de Carga

Las armas con este icono  se consideran **armas de dos manos**.

Las armas con este icono  se consideran **armas de una mano**.




Al elegir armas, **consulta siempre la regla de Capacidad de Carga** (ver “Capacidad de Carga”, página 11 del manual de *El Día*).

◆ Daño infligido ◆

Excepto por algunos tipos de armas que infligen 2 de daño  con sus ataques, todas las demás infligen 1 de daño .

◆ Tipos de ataque ◆

Las armas tienen distintos **Tipos de Ataque**.

Para usar un arma, los jugadores deben seleccionar un **Tipo de Ataque** y gastar los **Puntos de Acción**  requeridos, además de los posibles **Puntos de Maná**  y/o **Puntos de Movimiento**  que indique su coste por uso.

Cada Tipo de Ataque solo puede usarse un **número limitado de veces** durante cada Fase de Héroe (limitado a una vez por turno).





Ejemplo de Tipo de Ataque: Embestida [Rush].


Nota: Para llevar la cuenta de cuántas veces se ha realizado un mismo Tipo de Ataque, se apilan las fichas de Acción gastadas sobre el **espacio de Puntos de Acción** de la carta.


Cada **Tipo de Ataque** presenta tres atributos: un **Alcance**, un **Área de Ataque** y un posible **Efecto Secundario**.

- El **Alcance** representa el área que puede cubrir el ataque y puede medirse en **Espacios** o **Sectores**:

 » **Espacios:** Normalmente usados por **Armas Cuerpo a Cuerpo**.

 » **Sectores:** Engloban múltiples espacios (ver “Sectores y Áreas”, página 3). Normalmente usados por **Armas a Distancia**.

- **Área de Ataque:** Es el conjunto de espacios afectados por el ataque. Se extiende desde el Espacio de Impacto  hasta el área indicada (ver *Habilidades de Armas* en el Apéndice, página 21).
- **Efectos Secundarios:** Representados por una serie de iconos, indican **efectos adicionales** (consulta *Habilidades de Armas* en el Apéndice, página 21).

El **Espacio de Impacto**  puede ser un espacio vacío, ocupado por un Monstruo o incluso un espacio ocupado por un Héroe.


Los ataques de los Héroes y las Defensas pueden afectar a personajes aliados. Infligen el mismo daño que causarían a un Monstruo y pueden mitigarse con cartas de Armadura y Escudo.

◆ Línea de visión ◆

Todos los **Tipos de Ataque con Armas a Distancia** requieren **Línea de Visión** hacia el objetivo, ya sea un Monstruo o un Héroe.

Solo algunos **Tipos de Ataque con Armas Mágicas** requieren Línea de Visión, específicamente aquellos cuyo Alcance está expresado en **Sectores**.

Los **Tipos de Ataque de Armas Cuerpo a Cuerpo** no requieren Línea de Visión.

Para definir la Línea de Visión de un Héroe, utiliza las fichas de **Medidor** de Línea de Visión  y sigue las siguientes normas:

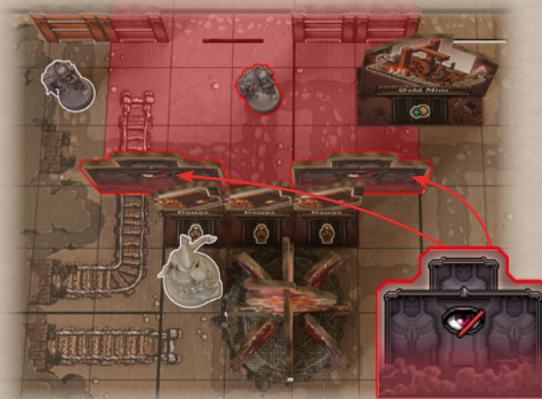
- La Visión de los Héroes es de **360 grados** a su alrededor.

Sin embargo, la Línea de Visión puede quedar parcialmente obstruida si el Héroe está adyacente a **Edificios, Murallas de Piedra o Árboles**.


Cuando un Héroe está adyacente a uno o más elementos que bloquean su visión, **se colocan dos Medidores de Línea de Visión en los extremos** de dichos elementos como se muestra en la imagen de al lado.

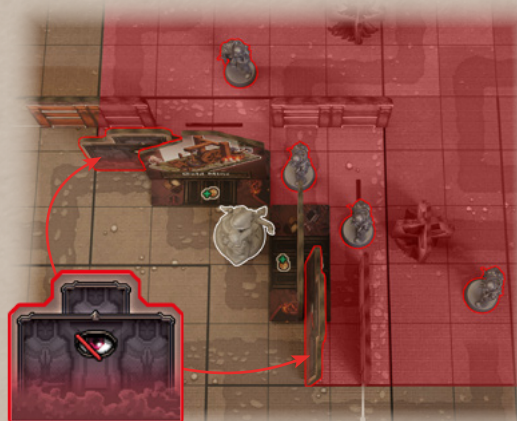
Los Medidores se colocan **un espacio dentro del elemento bloqueador**, y el resto **se extiende hacia afuera**. Desde la perspectiva del Héroe mirando hacia ese obstáculo, los espacios más allá de esos Medidores se consideran **fuera de su Línea de Visión**.

- **Los Héroes no pueden atacar a Monstruos que estén fuera de su Línea de Visión.**



En este ejemplo, el Héroe azul está adyacente a una Casa, que a su vez está adyacente a otras dos Casas.

*Los Medidores () delimitan los límites del campo visual del Héroe. Todos los Monstruos y Héroes **más allá de esa línea** están **fuera de su Línea de Visión** (color rojo); los demás están **dentro de su Línea de Visión**.*



En este otro ejemplo, el Héroe está adyacente a dos Edificios que se conectan perpendicularmente por una esquina. La Línea de Visión del Héroe se evalúa como si las dos estructuras estuvieran unidas por completo, a pesar de estar conectadas por una esquina.

Importante: La Línea de Visión de los Héroes con **Visión** (ver la *habilidad Visión*, página 21) no puede ser bloqueada por ningún elemento del juego.

Armaduras y Escudos

Los Héroes que vayan a recibir daño por el ataque de un Monstruo pueden optar por usar una **Armadura** o **Escudo equipado** para evitar ese daño.

Nota: Las Ventajas también pueden utilizarse para evitar el daño de los Monstruos.



Todas las cartas de **Armadura** y **Escudo** tienen una **habilidad "usa esto"**, y algunas incluyen además una **habilidad adicional**.

Para ejecutar la habilidad "usa esto", los jugadores giran la **carta horizontalmente**. Para poder volver a utilizar la habilidad "usa esto", los jugadores deben **restaurar** la carta.

Nota: Algunas habilidades extra permiten a los jugadores restaurar una carta. Para más detalles sobre la restauración de cartas de Armadura, consulta "Regeneración", en la página 16 del manual de El Día.

Las habilidades adicionales pueden usarse siempre pagando su coste de activación.

Pociones

Durante su turno, los jugadores pueden usar una Poción como una acción adicional gratuita.

Cada Poción tiene un efecto propio según su color:

- **Verde:** Restaura una ficha de **Movimiento usada**.
- **Roja:** Cura una **Herida** sufrida por el Héroe. Los jugadores descartan el cristal de Herida correspondiente.
- **Azul:** Restaura hasta **3 Puntos de Maná de un Héroe**. No se pueden acumular más Puntos de Maná que el máximo del Héroe.
- **Amarilla:** Restaura **2 Puntos de Acción**. Los jugadores eligen qué Puntos de Acción restaurar.



Las Pociones tienen un máximo de **dos usos**. Al comprarlas, se colocan junto a la carta de Héroe con la **cara completa** hacia arriba.



Tras el primer uso, se giran para mostrar el **lado medio vacío**.

Tras el segundo uso, los jugadores **descartan inmediatamente** la **ficha de Poción**.

Nota: Las pociones utilizadas una vez, con la cara medio vacía hacia arriba, se restauran completamente durante la Fase de Restauración (ver Regeneración, página 16 del manual de El Día).

Pergaminos

Durante su turno, los jugadores pueden usar un **Pergamino** como acción adicional gratuita. Cada Pergamino tiene su **propio efecto**, indicado en la propia carta.

Los Pergaminos ejecutan **Ataques Mágicos** como si fueran **Armas Mágicas**.



Consumen **Puntos de Maná** y pueden usarse múltiples veces, siempre que el Héroe tenga Puntos de Maná disponibles para gastar.

Monstruos

El juego base incluye ocho tipos de Monstruos, divididos en niveles:

- **Nivel 1:** Arquero [Archer], Acorazado [Armored], Desgarrador [Clawer] y Corredor [Runner];
- **Nivel 2:** Reventador [Boomer] y Alado [Winged];
- **Nivel 3:** Maldito [Accursed] y Bruto [Bulky].

Las características de cada Monstruo están descritas en las cartas de Referencia de Monstruos, ilustradas en el tablero de juego.



Importante: Los tres **Monstruos Brutos** y el **Maldito** tienen características únicas indicadas en sus respectivas cartas de Referencia de Monstruo.

◆ Características de los Monstruos ◆

Cada Monstruo posee las siguientes características:

♥ Puntos de Vida

Los Monstruos de Nivel 1 y 2 tienen **un solo Punto de Vida**, mientras que los de Nivel 3 (Brutos y Maldito) **tienen una cantidad variable de Puntos de vida**.

*Nota: Cuando un Monstruo con más de un Punto de Vida recibe daño (Monstruos de Nivel 3), los jugadores llevan la cuenta del daño colocando sobre su carta del tablero de juego la cantidad correspondiente de **crisales de Herida**.*

👣 Puntos de Movimiento

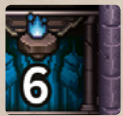
Este valor indica el **número de pasos** que un Monstruo puede dar durante su Movimiento. 1 paso equivale a un movimiento de 1 espacio.

Ataque

Los Monstruos pueden realizar dos tipos de ataque estándar:

- **Ataque Cuerpo a Cuerpo:** Siempre que un Monstruo termine su movimiento en un espacio adyacente a un Héroe o una Estructura, dicho Monstruo **ataca inmediatamente uno de los cuatro espacios ortogonales**.

Importante: Si un Monstruo termina su movimiento en un espacio adyacente tanto a una Estructura como a un Héroe, siempre ataca al Héroe. Si hay varios Héroes, ataca al que tenga más Heridas acumuladas; en caso de empate, al que tenga mayor valor base de Maná.



- **Ataque a Distancia:** Durante la Fase de Ataque, los Monstruos con ataque a Distancia impactan a la primera Estructura o Héroe que se encuentre en la dirección de su orientación y dentro de su Alcance.

Ejemplo: Un Monstruo con "Alcance 4" golpea al primer objetivo que encuentre en una distancia de 4 espacios.

PRIORIDAD DE ATAQUE: ESTRUCTURAS Y CÍRCULO MÁGICO

El **Círculo Mágico** siempre es el **primer objetivo** durante un ataque.

Un Monstruo adyacente a dos **Estructuras** (excluyendo al **Círculo Mágico**) **ataca siempre a la más débil** (la que

se destruiría con menos ataques). En caso de empate, ataca **primero a las Defensas**, luego a las **Murallas** y por último a los **Edificios**. Si persiste el empate, los jugadores eligen.

🔪 Daño Infligido

Este valor indica la **cantidad de daño que un Monstruo inflige** a sus objetivos durante la **Fase de Ataque**, causando un número de **Heridas** igual a su **fuerza**.

Dados de Defensa

Existen dos tipos de **dados de Defensa: Azul y naranja**.

Cada dado indica el **tipo de Defensa del Monstruo**, lo que determina su vulnerabilidad frente a ciertos **Tipos de Ataques**.

Cuando un Monstruo es atacado, el jugador **lanza el dado de Defensa correspondiente** según la carta de Referencia de Monstruo en el tablero de juego.

El resultado de la tirada determina si el Monstruo ha sido alcanzado o no.

Abajo se describe cada posible resultado:



El Monstruo es **impactado**.



El Monstruo es **impactado**.

Si el arma tiene la habilidad **Aturdir** [Stun] y el Monstruo no ha sido eliminado con ese mismo ataque, también queda **aturdido**.*

Importante: Este **efecto no se aplica a los Jefes** (consulta "**Aturdir**" [Stun] en **Habilidades de Armas**, página 21).



El Monstruo **no es impactado**.




El Monstruo solo es impactado si el arma usada tiene la habilidad "**Inesquivable**" [no-dodge]. Si el arma tiene la habilidad **Aturdir** y el Monstruo no ha muerto con ese ataque, también queda **aturdido**.*



El Monstruo solo es impactado si el arma usada tiene la habilidad "**Penetración de Armadura**" [Armor Piercing].

Si tiene la habilidad **Aturdir** [Stun] y el Monstruo no ha muerto con ese ataque, también queda **aturdido**.*

***Un Monstruo aturdido no puede moverse ni atacar hasta el final de la siguiente Fase de Monstruos. El efecto de Aturdir se aplica a todo el ataque, salvo que se indique lo contrario.**

Para impactar a un **Monstruo con dos dados de Defensa**, **ambos resultados deben indicar Impacto** , teniendo en cuenta las habilidades del Tipo de Ataque efectuado.

Si el Tipo de Ataque permite **Aturdir**, este efecto se aplica solo si **ambos dados muestran el icono de Aturdir**

(independientemente de que también aparezcan iconos de Impacto, Inesquivable o Penetración de armadura).

Habilidades especiales de los Monstruos

Algunos Monstruos presentan habilidades especiales:

- **Resuelto [Resolute]:** Si un Monstruo tiene la habilidad Resuelto, **no se detiene ante Héroes ni Estructuras** y continúa su movimiento cumpliendo la norma de la Moneda de Destino. Luego el Monstruo ataca si es posible. No obstante, el movimiento del Monstruo se detiene si se encuentra con el Círculo Mágico.

Nota: si un Monstruo con la habilidad Resuelto comienza su fase de movimiento en el Área de un Edificio, una Defensa, el Círculo Mágico o un Héroe, el Monstruo no se mueve en absoluto.

- **Volar [Fly]:** Durante su Movimiento, un Monstruo con la habilidad Volar **ignora Defensas y Obstáculos Bajos** que se encuentren en su movimiento, como si sobrevolara el terreno. Sin embargo, **no puede detenerse en un espacio ocupado**. Si no puede avanzar más, finaliza su movimiento en el espacio anterior.

- **Explosión [Explosion]:** La habilidad Explosión reemplaza el ataque del Monstruo y **afecta a todos los objetivos en su Área**, incluidos otros Monstruos. Si uno o más Monstruos están involucrados, los jugadores **eligen uno** y lanzan los dados de Defensa como si se defendiera contra un ataque Inesquivable [No-dodge]. Todos los Héroes en el área reciben **4 de daño**, que **no puede ser evitado** con cartas de Armadura o Escudo.

Después de resolver el ataque, la miniatura de **Monstruo** con Explosión se **retira del juego**.

- **Drenar Maná [Mana drain]:** El ataque de un Monstruo con Drenar Maná, además de infligir daño al Héroe objetivo, le hace perder **2 Puntos de Maná**.

fase de Noche

La **Fase de Noche** se compone de dos subfases que se alternan entre ellas: La **Fase de los Monstruos** y la **Fase de los Héroes**. La alternancia termina cuando el número total de Puntos de Vida de los Monstruos es igual o inferior al número de Héroes en juego.

fase de los Monstruos

La Fase de los Monstruos se divide en seis subfases, que deben ejecutarse en el siguiente orden:

1. **Propagar el Pánico;**
2. **Lanzar la Moneda de Destino;**
3. **Aparición del Jefe;**
4. **Aparición de los Monstruos;**
5. **Movimiento de los Monstruos;**
6. **Ataque de los Monstruos.**

◆ 1. Propagar el Pánico ◆

Los jugadores comprueban cuántos Monstruos lograron entrar en la Ciudad y retiran una cantidad equivalente de fichas de Llama del Medidor de Pánico, empezando por la ficha más a la izquierda.

◆ 2. Lanzar la Moneda de Destino ◆

Un jugador **lanza la Moneda de Destino** y la coloca en un Área común visible para todos.

El resultado de la moneda determina la **dirección del Movimiento de los Monstruos durante toda la Fase de los Monstruos**.



◆ 3. Aparición del Jefe ◆

Durante la **tercera Noche** del primer Escenario, **Gildenberg**, aparece la **Arpía Corrupta**.

Antes de describir su aparición como Jefe, debemos introducir nuevos conceptos.

Arpía Corrupta [Corrupted Harpy]

♥ Puntos de Vida: 7

♣ Puntos de Movimiento: 5 + habilidad Volar [Fly]

Defensa: Naranja 🟠 y azul 🔵

Ataque:

- ◊ **Bombardeo en picado [Dive Bomb]:** Cuando la Arpía entra en el campo de batalla por primera vez, inflige 2 de daño a todos los Héroes, Estructuras y Monstruos en su Área.
- ◊ **Furia devastadora [Ravaging Fury]:** Un ataque Cuerpo a Cuerpo normal que inflige 3 de daño a un objetivo.

Alerión [Alerion]

♥ Puntos de Vida: 1

♣ Puntos de Movimiento: 3 +

habilidad Volar [Fly]

Defensa: Naranja 🟠 y azul 🔵

Ataque: un ataque Cuerpo a Cuerpo normal que inflige 1 de daño.

Muerte de los Aleriones:

- » Cuando un Alerión es derrotado, déjalo aparte.
- » Una vez que los tres Aleriones hayan sido eliminados, **la Arpía entra inmediatamente en los Alrededores de la Ciudad.** Coloca la carta de Referencia de la Arpía junto a la Referencia del resto de Monstruos.
- » **Coloca la Arpía en el espacio exacto donde fue derrotado el último Alerión.** Si ese espacio está ocupado (por ejemplo, por una habilidad de Persecución [Follow] de un Héroe), coloca la Arpía en un espacio libre adyacente.

Cartas de Monstruo de Arpía Corrupta y Alerión



Aparición del Jefe Arpía Corrupta

Sigue los siguientes pasos:

1. Aparición de Alerión:

- » Durante la fase de Aparición de los Monstruos, pueden aparecer uno o más Aleriones.
- » Coloca la carta de Referencia de Alerión junto a la Referencia del resto Monstruos.

2. Grito de la Arpía [Cry of the Harpy] (omite este paso si el tercer Alerión ya fue eliminado):

- » Coloca la Arpía en cualquier espacio, **en el lado derecho o izquierdo del Acantilado** detrás de la Ciudad, según el resultado de la Moneda de Destino lanzada durante la fase de Día (ver "Vigilar al Jefe", página 18 del manual de El Día).

La Arpía Corrupta no puede ser atacada mientras esté en el Acantilado.



- » Imagina que el tablero está dividido verticalmente en dos mitades: Lado izquierdo y lado derecho (incluyendo la Ciudad y sus alrededores). El **Grito de la Arpía** afecta a todos los personajes situados en el mismo lado del tablero que la Arpía.

- » Todos los personajes afectados **consumen**

inmediatamente una ficha de Movimiento, a elección del jugador.

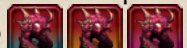
Importante:

Consulta las reglas específicas de aparición del Jefe para cada Escenario:

- ◊ Escenario I: Gildenberg, Arpía Corrupta;
- ◊ Escenario II: Lakeburg, Cetusia, el Wyrm Pútrido;
- ◊ Escenario III: Glenwald, Dríade Putrefacta.

Consulta las reglas descritas anteriormente para la aparición del Jefe Arpía Corrupta.

Los demás conjuntos de reglas relacionadas con Jefes se encuentran en las **Reglas Especiales de los Jefes**, página 18, donde los jugadores encontrarán los detalles necesarios para cada enfrentamiento con los demás jefes.

El despliegue de los Brutos sigue unas reglas especiales: El **color específico** en la carta de Patrón de Aparición indica qué tipo de Bruto entra en juego :



- » Coge la **base del color correspondiente** y colócala en la miniatura de Bruto.
- » A partir de ahora, **lleva la cuenta del daño recibido por el Bruto colocando un cristal de Herida sobre su carta de Referencia de Monstruo** en el tablero.



4. Aparición de los Monstruos





Al inicio de la primera de las dos Fases de los Monstruos, revela la carta de Patrón de Aparición superior de cada uno de los espacios de las fichas de Niebla (estas cartas se colocaron durante la Fase de Día anterior).

Después de revelar las cartas, coloca la **miniatura de Monstruo correspondiente sobre su propio icono**.

Importante:

El Escenario que estás jugando determina **qué miniaturas** de las cartas de Patrón de Aparición **deben colocarse** y cuáles deben ignorarse:

Los jugadores deben seguir esta norma:

- ◊ Escenario I, GILDENBERG: solo Monstruos con fondo verde .
- ◊ Escenario II, LAKEBURG: solo Monstruos con fondo verde  y amarillo .
- ◊ Escenario III, GLENWALD: todos los Monstruos   .

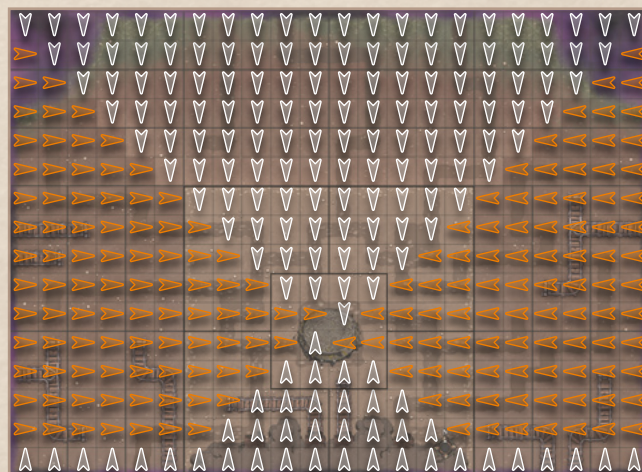
Nota: Algunos Jefes pueden añadir nuevas cartas de Patrón de Aparición con Monstruos específicos. Estos, como los Aleriones, se consideran **Monstruos completos** cuyas características están indicadas en sus **cartas de Referencia de Monstruo**.

5. Movimiento de los Monstruos

Orientación de los Monstruos

Cuando **aparecen**, los **Monstruos** salen de la Niebla siempre **orientados ortogonalmente hacia la Ciudad**.

Los monstruos cambian su orientación al final de su movimiento, siguiendo las flechas imaginarias de la siguiente tabla:



Movimiento de una miniatura de Monstruo

Los Monstruos se desplazan en el juego siguiendo reglas específicas:

- » **Los Monstruos se mueven en línea recta** según su **orientación** inicial. Avanzan un número de pasos determinado por su valor de Movimiento, indicado en su carta de Referencia en el tablero.
- » La **horda de Monstruos avanza** y los jugadores mueven cada miniatura en orden **secuencial**, empezando por la **primera en el extremo Oeste** y siguiendo **en el sentido de las agujas del reloj**.
- » Si **hay más de un Monstruo en la misma línea** hacia la Ciudad, **se mueve primero el que esté más cerca de la Ciudad**. Luego lo hace el siguiente, y así sucesivamente.



Luego es el **turno del Desgarrador amarillo**, siguiendo las mismas reglas.



En este ejemplo, durante el movimiento de los Monstruos, los dos Desgarradores [Clawers] (azul y amarillo) deben moverse tres espacios cada uno.

El Desgarrador azul se mueve primero, siguiendo su orientación, es decir, la dirección indicada por la flecha imaginaria en su espacio de inicio del mapa (ver sección Orientación del Monstruo).



Al finalizar su movimiento, cambia su orientación, girando en la dirección indicada por la flecha imaginaria del espacio donde terminó su movimiento.

PECULIARIDADES DEL MOVIMIENTO DE LOS MONSTRUOS

El movimiento de los Monstruos sigue reglas específicas según se dé en el campo de batalla o dentro de la Niebla.

A. Movimiento de los Monstruos en el mapa:

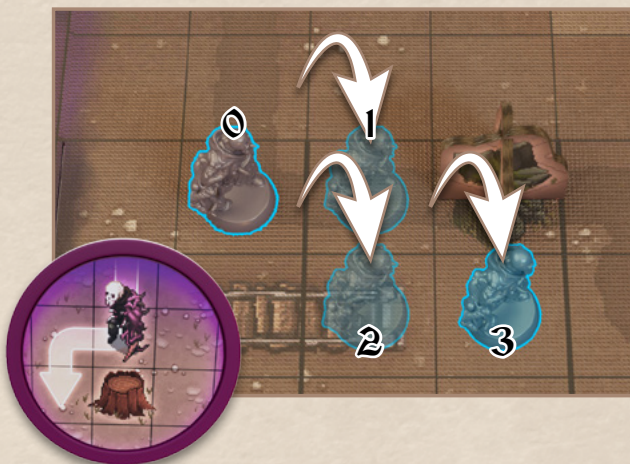
1. Cuando un **Monstruo se encuentra con una Estructura**, un **Héroe** o el **Círculo Mágico** durante su movimiento, se **detiene** inmediatamente.
2. Si un **Monstruo tiene suficientes Puntos de Movimiento**, puede **atravesar otros Monstruos** que encuentre durante su desplazamiento; de lo contrario, se detiene antes de alcanzarlos.



3. Cuando un **Monstruo se encuentra con cualquier otro obstáculo** durante su movimiento, **lo esquiva** desplazándose un espacio **lateralmente**, ya sea a la **izquierda o derecha**, según la indicación actual de la Moneda de Destino.

Importante: El movimiento lateral no cambia la orientación del Monstruo.

Justo después del paso lateral, el obstáculo es esquivado y el **Monstruo continúa su movimiento** en línea recta, **manteniendo su orientación**.



Importante: Si el Monstruo no puede cumplir la indicación de la moneda debido a otro obstáculo, se moverá lateralmente en **dirección opuesta**.

Si no puede moverse ni a la izquierda ni a la derecha, se **detiene**.

B. Movimiento de los Monstruos en la Niebla:

1. Cuando un **Monstruo se encuentra con un Héroe u otro Monstruo al intentar salir de la Niebla**, lo esquiva moviéndose **un espacio lateralmente, a la izquierda o derecha**, según la indicación actual de la Moneda de Destino.

Los Monstruos en la Niebla no consumen Puntos de Movimiento al desplazarse lateralmente. Siempre siguen la indicación de la Moneda de Destino al enfrentarse a un obstáculo.

Importante: Los Monstruos siempre se mueven para salir de la Niebla, por lo tanto, no se detienen a atacar a Héroes adyacentes mientras dichos Monstruos sigan en la Niebla.



En este ejemplo, la **Moneda de Destino indica izquierda**. El **Arquero [Archer]** es el primer Monstruo en moverse y tiene dos Puntos de Movimiento. Sin embargo, el **primer espacio frente a él está ocupado por un Héroe**. Entonces el Arquero se mueve lateralmente **un espacio hacia su izquierda**, como indica la Moneda de Destino.



El Monstruo puede moverse lateralmente por la Niebla sin gastar Puntos de Movimiento. Al desplazarse del punto 0 al punto 1, no gasta ningún Punto de Movimiento.

Tras ello, el Monstruo, inicia su movimiento.

Al salir de la Niebla se encuentra con un Héroe y se detiene de inmediato!

Importante: Al final del Movimiento de los Monstruos, ¡descarta las cartas de Patrón de Aparición reveladas!

◆ 6. Ataque de los Monstruos ◆

En esta subfase, los Monstruos (incluidos los Jefes) usan sus ataques y habilidades especiales.

Cuando un Monstruo inflige daño a un Héroe, el jugador correspondiente lo indica colocando cristales de Herida sobre la carta del Héroe.

Cuando un Monstruo inflige daño a una Estructura, los jugadores lo indican añadiendo fichas de Llama a la Estructura.

Las fichas de Llama asignadas a Murallas se cogen de la caja, mientras que para el resto de Estructuras, se cogen del Medidor de Pánico.

En cada ataque dirigido al Círculo Mágico, los jugadores deben retirar un número de Magos igual al daño infligido. Si no quedan Magos en el Círculo Mágico, los jugadores pierden la partida.

Algunos Monstruos tienen un área de ataque que puede afectar a múltiples elementos a la vez, como el Reventador [Boomer], Cetusia y el Maldito [Accursed]. Tanto los Héroes como las Estructuras reciben daño con un mismo ataque. Todos los ataques de los Monstruos ocurren simultáneamente.

Al finalizar la Fase de los Monstruos, comienza la Fase de los Héroes.

fase de los Héroes

Al comienzo de la fase, los jugadores recuperan todos los Puntos de Acción (🔥) y Puntos de Movimiento (👣) que hayan gastado, pero no los Puntos de Maná (💧)!

◆ Acciones ◆

En orden de turno, los jugadores pueden realizar una o más de las siguientes acciones: **Atacar** con un Arma, **Moverse**, usar sus **Ventajas**, utilizar los **Objetos Equipados** o emplear las **Habilidades Innatas de sus Héroes**.

- ◆ **Atacar con un Arma:** El jugador elige el Tipo de Ataque de un arma y gasta los Puntos de Acción requeridos para ejecutarlo. El ataque solo puede realizarse una vez por turno.
- ◆ **Usar Pociones y Pergaminos:** Esta acción no requiere gastar Puntos de Acción.
- ◆ **Usar Ventajas:** Normalmente no requieren gastar Puntos de Acción, a menos que lo indique la carta de Ventaja.
- ◆ **Usar Puntos de Movimiento:** Esta acción no requiere Puntos de Acción (🔥), sino Puntos de Movimiento (👣).

Los Héroes tienen la habilidad innata **Saltar un Obstáculo**, que les permite saltar por encima de Obstáculos Bajos o Murallas de Madera del tablero.

Esta habilidad innata requiere 3 Puntos de Movimiento para ejecutarse y hace que el Héroe termine su salto en el espacio situado justo después del obstáculo saltado.

Si el espacio de aterrizaje está ocupado, el Héroe no puede Saltar ese Obstáculo.



- ◆ **Dar un Puñetazo:** Como alternativa al ataque con arma, los Héroes pueden gastar 1 Punto de Acción para realizar un ataque Cuerpo a Cuerpo contra un Monstruo. El Puñetazo solo puede usarse una vez por turno, pero los Héroes pueden usarlo un número ilimitado de veces en cada Fase de Héroe.

Los Héroes siempre pueden optar por realizar un ataque de Puñetazo, gastando 1 Punto de Acción.

Este ataque puede ejecutarse una vez por turno y sustituye cualquier otro ataque posible del Héroe.

- ◆ **Saltar un Obstáculo:** Al coste de 3 Puntos de Movimiento, un Héroe puede saltar sobre Obstáculos Bajos o Murallas de Madera. No puede realizarse si el espacio de aterrizaje está ocupado.
- ◆ **Reforzar Armadura:** Requiere gastar 1 Punto de Acción. Al usar esta acción, coloca la ficha de Acción utilizada en el espacio designado. Durante la siguiente Fase de los Monstruos, si el Héroe recibe daño, retira la ficha para reducir en 1 el daño recibido.

Importante: Los jugadores pueden gastar sus Puntos de Acción (🔥) y Puntos de Movimiento (👣) en el orden que deseen, y tantas veces como puedan. Sin embargo, solo pueden realizar un Ataque con Arma o un ataque de Puñetazo por turno, sin contar el uso de Pergaminos.

Importante: Los jugadores pueden utilizar habilidades o Tipos de Ataque de sus Armas para relanzar la tirada del dado de Defensa del Monstruo durante un ataque de Héroe. Algunas habilidades permiten aumentar el número de relanzamientos de tirada. Se pueden acumular hasta un máximo de 4 relanzamientos para un mismo objetivo.

Cuando a los jugadores no les queden Puntos de Acción (🔥) para gastar o decidan no gastar más Puntos de Acción (🔥), empezará una nueva Fase de los Monstruos.

◆ Usar las Defensas ◆

Los jugadores pueden activar las **Defensas** de la Ciudad en cualquier momento de la Fase de los Héroes como acción adicional gratuita, obteniendo efectos especiales.



Balista
[Ballista]



Catapulta
[Catapult]



Portal de
Teletransporte
[Warp Gate]



Torre de
Vigilancia
[Watchtower]

Balista [Ballista]

La Balista puede disparar a un objetivo en su **Sector Actual** o en un **Sector Adyacente**, una sola vez por Fase de los Héroes. Esta Defensa inflige **1 punto de daño** al objetivo y posee las habilidades de **Penetración de Armadura [Armor Piercing]** y **Visión [Vision]**.

Catapulta [Catapult]

La Catapulta puede atacar a un **Sector Adyacente** o **Lejano** gastando una de sus **fichas de Proyectoil** disponibles. Esta Defensa tiene un **área de ataque de 3x3 espacios**, inflige **1 punto de daño** y tiene las **habilidades de Inesquivable [No-dodge]** y **Visión [Vision]**. El ataque también impacta a los **8 espacios de alrededor**, pero la habilidad de Inesquivable solo se aplica al **Espacio de Impacto**. Los jugadores pueden elegir libremente impactar en cualquier Espacio, incluso si está ocupado por otro elemento del juego, siempre que se encuentre dentro del alcance de ataque de la Catapulta.

Portal de Teletransporte [Warp Gate]

Un **Portal de Teletransporte** permite a los Héroes **moverse instantáneamente a otro Portal de Teletransporte** gastando **2 Puntos de Movimiento y 1 Punto de Maná**.

Nota: Usar un Portal de Teletransporte no interrumpe un Movimiento que ya se ha iniciado.

Torre de Vigilancia [Watchtower]

Los Héroes subidos a una Torre de Vigilancia obtienen la **habilidad de Visión**.

Para subir o bajar de una Torre de Vigilancia, los Héroes deben gastar **2 Puntos de Movimiento**.

Fase de final de la Noche

Si estáis jugando la primera o segunda Noche de cualquier Escenario:

La Noche termina cuando el número total de Puntos de Vida de los Monstruos sea igual o menor al número de Héroes en juego.

Realizad los siguientes pasos:

1. Gestionar el Pánico en la Ciudad;
2. Comprobar la Misión Urbana (solo al final de la Segunda Noche).

◆ Gestionar el Pánico en la Ciudad ◆

Cuando finaliza la Noche, es momento de gestionar el Medidor de Pánico. Empezando por el primer espacio no vacío del Medidor de Pánico (de izquierda a derecha), recolectad la cantidad indicada de Recursos y un objeto de Equipo a vuestra elección, y colocadlos en la Reserva Común.

Si el medidor de Pánico está completamente vacío, no se obtienen Recursos ni objetos de Equipo.

En ambos casos, reponed después el medidor de Pánico colocando una única ficha de Llama en cada espacio.

◆ Comprobar la Misión Urbana ◆

Si es el final de la segunda Noche de un Escenario, verifica si se ha cumplido al menos una de las dos Misiones Urbanas. Si no se ha cumplido ninguna, ¡los jugadores han perdido la partida!

En caso contrario, obtened las recompensas correspondientes a las misiones cumplidas.

Los jugadores retiran las miniaturas de sus Héroes del tablero y comienza **una nueva Fase de Día**.

Si estáis en la **tercera Noche** de cualquier Escenario, esta termina tan pronto como los jugadores **derroten al Jefe**.

- ◆ Si estáis jugando en modo Escenario único y habéis vencido al Jefe final, ¡enhorabuena! ¡Habéis ganado la partida!
- ◆ Si estáis jugando en modo Campaña, id a la sección de **Red de Sombras**, en la página 17, para guardar el estado de la partida y continuar con el siguiente Escenario.

Guardar la Partida

Después de completar cualquier Ciclo Día/Noche, los jugadores pueden recoger y guardar todos los materiales de juego obtenidos por sus Héroes en sus respectivos Cofres de Héroe. Esto garantiza que, para el próximo Ciclo, los jugadores puedan reutilizar a los mismos Héroes, incluyendo Rasgos, Ventajas y cualquier otro objeto de Equipo.

La Reserva Común tiene su propio Cofre donde se puede guardar el botín acumulado. Para completar el proceso de **Guardar la Partida**, los jugadores también deben registrar la configuración actual de la Ciudad en el Bloc de Notas incluido en la caja, utilizando la leyenda que aparece en ella.

Nota: ¡Los jugadores deben recordar revisar el Bloc de Notas para comprobar si un jugador ha utilizado la habilidad única de su Rasgo!



Red de Sombras

Al jugar en modo Campaña, tras completar un Escenario, los jugadores guardan la partida según las instrucciones de la sección anterior.

Además, los jugadores recogen los recursos del Medidor de Pánico y los colocan en el Cofre de la Reserva Común, junto con todos los demás recursos. Estos recursos se combinarán con los proporcionados por la preparación del siguiente Escenario.

Reglas Especiales de Escenario

◆ Lakeburg ◆

Agua

Este Escenario introduce un nuevo elemento: El **Agua**, que se considera un **terreno especial**.

Los Monstruos y Héroe que inicien su movimiento en un espacio con Agua se mueven dos espacios menos, con un mínimo de un espacio. En el caso de los Héroe, esta penalización se aplica por cada ficha de Movimiento gastada mientras se encuentren en un espacio con Agua. Esta regla no afecta a los Monstruos con la habilidad Volar [Fly].

Este Escenario incluye dos lagos: uno al Norte, en los Terrenos superiores, y otro al Sur de la Ciudad.

Los Monstruos con la habilidad de Volar no se ven afectados por este terreno especial.



◆ Glenwald ◆

Árboles

Este Escenario introduce un nuevo tipo de Obstáculo: Los **Árboles**. Dentro del área de un Árbol, los espacios no pueden seleccionarse como Espacio de Impacto para los siguientes ataques:



Sin embargo, estos espacios sí pueden verse afectados por habilidades con efecto de área que apunten a Áreas inmediatamente adyacentes al área del Árbol. Esta regla no afecta a los ataques Cuerpo a Cuerpo ni a los ataques con la habilidad Visión.

Nota: Esta es una regla adicional que se aplica junto con la regla de Línea de Visión.



Árbol de Glenwald

Reglas Especiales de los Jefes


◆ Cetusia, el Wyrm Pútrido ◆

Antes de adentrarse en las reglas de Aparición del Jefe para Cetusia, es necesario introducir algunos conceptos nuevos.

Cabeza [Head] y Cola [Tail] de Cetusia

Puntos de Vida de la Cabeza: 8

Puntos de Vida de la Cola: 6

Defensa de la Cabeza y Cola en Etapa I: Naranja 

Defensa de la Cabeza y Cola en Etapa II: Naranja  y azul 

Ataque: Cetusia ataca antes que cualquier otro Monstruo, utilizando sus propiedades especiales: **primero ataca con la Cabeza [Head]** y luego con la Cola [Tail]. Cetusia ataca siempre siguiendo las reglas de ataque Cuerpo a Cuerpo de los Monstruos (consulta "Características de los Monstruos", página 9), cambiando su orientación hacia su objetivo.



Carta de Monstruo de Cabeza de Cetusia
[Cetusia Head]

Carta de Monstruo de Cola de Cetusia
[Cetusia Tail]

fases de Cetusia

Tanto la Cabeza como la Cola de este Jefe tienen **dos Etapas:** La **Primera Etapa** y la **Segunda Etapa**.

Cada Etapa incluye **dos Tipos de Ataque**. Las acciones que lleva a cabo Cetusia durante el turno están determinadas por la **carta de Patrón de Aparición**.

Primera Etapa I

Cabeza



Golpe de Cráneo [Skull Smash]: Este ataque se origina en la Cabeza de Cetusia (espacio azul en la carta de Patrón de Aparición) e inflige 2 de daño (durante la Primera Etapa) a todos los

Héroes, Monstruos y Estructuras que se encuentren en el área roja.



Catapulta de Agua [Hydro Catapult]: Este ataque se origina en la Cabeza de Cetusia y causa 1 de daño (durante la Primera Etapa) a todos los Héroes, Monstruos y Estructuras en el área roja.

Cola



Asalto de Marea [Tidal Assault]: Este ataque se origina en la Cola de Cetusia (espacio azul en la carta de Patrón de Aparición) e inflige 1 de daño (durante la Primera Etapa) a todos los Héroes, Monstruos y Estructuras en el área roja.



Entrada de Marea [Tidal Entrance]: Este ataque se origina en la Cola de Cetusia (espacio azul en la carta de Patrón de Aparición) e inflige 2 de daño (durante la Primera Etapa) a todos los Héroes, Monstruos y Estructuras en el área roja.

Segunda Etapa II

Cuando la Cabeza recibe su octava Herida o la Cola su sexta Herida, **voltea ambas cartas** (Cabeza y Cola) a la Segunda Etapa. Si la Cola recibe **6 o más puntos de daño**, se retira del juego, mientras que la Cabeza continúa atacando con normalidad. Si la Cabeza recibe **8 o más puntos de daño**, se retira del juego, mientras que la Cola continúa atacando con normalidad.

Aparición del Jefe Cetusia

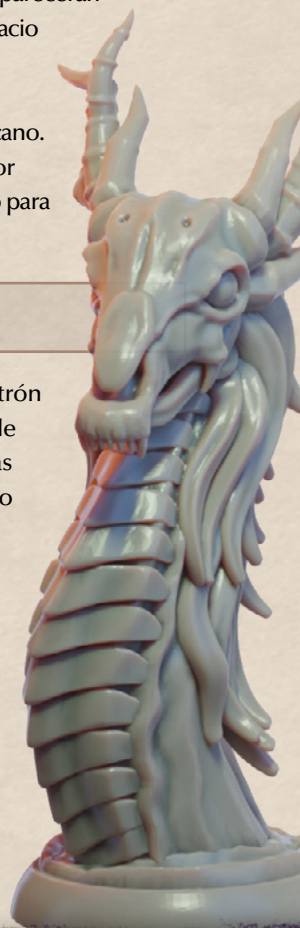
Omite esta fase si se trata de la primera Fase de los Monstruos de la tercera Noche. Roba una **carta de Patrón de Aparición de Cetusia**. Esta carta indica la ubicación donde aparecerán la Cabeza y la Cola, respectivamente. Si el espacio donde debe colocarse Cetusia está ocupado por un Héroe, mueve al Héroe directamente hacia la Niebla, al espacio disponible más cercano. Además, si el espacio del Jefe está ocupado por cualquier otro componente del juego, retíralo para liberar ese espacio.

Nota: El Reventador no explota.

Cuando se hayan revelado tres cartas de Patrón de Aparición de Cetusia, al final de la Fase de los Monstruos actual, baraja las cuatro cartas y colócalas boca abajo para formar un nuevo mazo de Patrones de Aparición de Cetusia.



Carta de Patrón de Aparición de Cetusia



◆ La Dríade Putrefacta [The Putrefied Dryad] ◆

Antes de adentrarse en las reglas de Aparición del Jefe para la Dríade Putrefacta, es necesario introducir algunos conceptos nuevos.

Nota: Cualquier ataque inflige daño a una miniatura una sola vez, incluso si su miniatura ocupa más de un espacio.

Monolitos [Monoliths]



Los **Monolitos** son muy similares a las Murallas de la Ciudad, ya que defienden a la Dríade Putrefacta de ataques Cuerpo a Cuerpo por determinados lados.

Siempre que son atacados, los Monolitos son impactados automáticamente. Cada Monolito puede albergar hasta **3 fichas de Llama**. Cuando recibe daño adicional, se considera destruido.

Criadero [Hatchery]

El Criadero es una **ficha especial de doble cara** que entra en juego durante la Aparición del Jefe **Dríade Putrefacta**.

El Criadero no ataca. El Criadero utiliza **un dado de Defensa naranja y uno azul** y es destruido en cuanto recibe un punto de daño.



Cara de Primera Eclosión y cara de Segunda Eclosión

Mortero de Semillas [Seed Mortar]

El Mortero de Semillas se comporta como un Arquero [Archer] con **Alcance 7**, pero **nunca se mueve**.

Utiliza **un dado de Defensa naranja y uno azul** y es destruido en cuanto recibe un punto de daño.



Patrón de Aparición de Criaderos y Morteros de Semillas

Los **Criaderos** y los **Morteros de Semillas** aparecerán en los espacios de las Patrón de Aparición que muestren sus **iconos**.



En la imagen, **A** indica un **Criadero**, mientras que **B** indica un **Mortero de Semillas**.



Consulta la **Tabla de Crecimiento** de la Dríade Putrefacta (página 20) para determinar el **número de espacios** que hay que contar hacia la Ciudad antes de que aparezcan los **Criaderos** y los **Morteros de Semillas**.

Dríade Putrefacta

Puntos de Vida: 11

Defensa: Naranja  y azul 

Movimiento: La Dríade no se mueve y se considera que está orientada en las cuatro direcciones.

Ataque: Ataca después de cualquier otro Monstruo e inflige 2 puntos de daño.

Cuando ataca, lo hace simultáneamente contra todos los Héroes y Estructuras en su Sector actual y en cualquier otro Sector adyacente, según su etapa de Crecimiento (ver *Tabla de Crecimiento* en la página siguiente).



Este Jefe posee una **Tabla de Crecimiento** especial que determina su comportamiento durante la Fase de los Monstruos. **Cuando la Dríade es derrotada, los jugadores ganan el tercer desafío del Escenario.**

Carta de Monstruo de Dríade Putrefacta



Los **Sectores actuales** de la Dríade dependen de su **área total**, no solo de la base de su miniatura.



Tabla de Crecimiento

La Tabla de Crecimiento muestra las **etapas de desarrollo de la Dríade**. Cada etapa determina el **tipo de ataque** que realiza la Dríade Putrefacta.



1	Brote: La Dríade Putrefacta no ataca y no puede recibir daño.
2	Crecimiento: La Dríade Putrefacta ataca en su Sector actual.
3	Madurez: La Dríade Putrefacta ataca en su Sector actual y en los Sectores adyacentes.

Aparición del Jefe Dríade Putrefacta

Omite esta fase si la carta de Dirección de Aparición no muestra a la Dríade Putrefacta. En caso contrario, sigue estos pasos:

1. **Consulta la carta de Dirección de Aparición** e identifica el número de espacio de Patrón de Aparición donde aparecerá la **Dríade**.

Retira la primera carta de Patrón de Aparición de ese espacio.

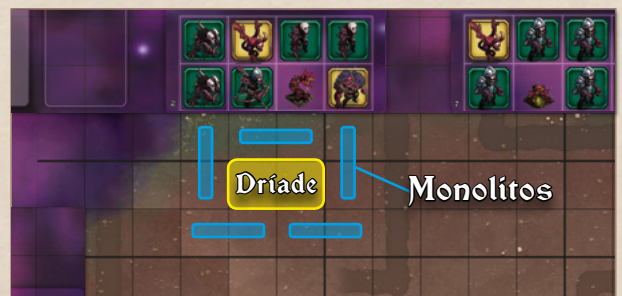
2. Una vez identificado el espacio de Aparición en el que aparecerá la Dríade Putrefacta, teniendo en cuenta que este Jefe ocupa dos espacios de ancho, **coloca su miniatura en el centro exacto de la carta de Patrón de Aparición** (ver imagen).



Luego, mueve a la Dríade Putrefacta **tres espacios hacia la Ciudad**. Si el **área de colocación** de la Dríade Putrefacta y sus **Monolitos** está ocupada por un Héroe, **mueve al Héroe directamente hacia la Niebla** hasta el espacio libre más cercano. Además, si el área del Jefe está ocupada por cualquier otro componente del juego, **retíralo** para liberar el espacio (incluyendo cualquier Estructura).

Nota: El Reventador no explota.

3. Luego, coloca los 5 Monolitos alrededor de la Dríade Putrefacta, siguiendo la imagen de referencia.



4. Coloca la **carta de Referencia de la Dríade Putrefacta** junto a la información de los demás Monstruos.



Cristal de Maná

5. Coloca un **Cristal de Maná** en el espacio de Brote de la Tabla de Crecimiento, sobre la carta de Referencia de la Dríade Putrefacta.

A partir de ahora, **en cada subfase de Aparición del Jefe**, repite los siguientes pasos:

1. Omite este paso si no es la tercera fase de los Monstruos (es decir, si aún hay Cartas de Patrón de Aparición en juego).

Si la **Tabla de Crecimiento** alcanza el **Estado de Madurez**, además del **ataque del Jefe**, la Dríade Putrefacta **inflige 1 punto de daño al Círculo Mágico**.

En caso contrario, mueve el Cristal de Maná un paso hacia adelante en la Tabla de Crecimiento.

2. Busca las **fichas de Criadero** en su **cara de Primera Eclosión**, dales la vuelta a la **cara de Segunda Eclosión** y **coloca una miniatura de Acorazado [Armored] sobre cada una**. Si una ficha de Criadero ya está en su **cara de Segunda Eclosión**, sustitúyela por una **miniatura de Arquero** (descarta la ficha).

Nota: Si no hay disponible una miniatura en cualquier circunstancia de aparición, utiliza la siguiente disponible siguiendo este orden: **Acorazado [Armored] > Arquero [Archer] > Alado [Winged] > Reventador [Boomer] > Bruto [Bulky] > Maldito [Accursed] > Desgarrador [Clawer]**.

3. Siguiendo la **dirección de la Moneda de Destino**, las cartas de Patrón de Aparición (ver Patrón de Aparición de Criaderos y Morteros de Semillas) **generan fichas de Criaderos y Morteros de Semillas** (nunca habrá más de seis en juego). Estas fichas se colocan como si ya hubieran completado un movimiento, siguiendo las reglas de movimiento de los Monstruos. Una vez desplegadas, ya no se moverán.

» **Si el espacio de Aparición está ocupado por un Héroe:** Coloca la **ficha de Criadero o de Mortero de Semillas debajo del Héroe**. Esto inmoviliza al Héroe, impidiéndole usar acciones y habilidades innatas (excepto Puñetazo), y le inflige 1 punto de daño

inmediatamente y al comienzo de cada subfase de Ataque de los Monstruos.

Las fichas de Criaderos y de Morteros de Semillas bajo un Héroe **no realizan ninguna acción**.

Un Héroe queda libre de inmediato y se retiran las fichas de Criadero o de Mortero de Semillas bajo él cuando:

- A. **Otro Héroe usa la habilidad Puñetazo sobre él**, sin infligir ningún daño.
- B. **El Héroe atrapado usa la habilidad Puñetazo sobre el Criadero o el Mortero de Semillas** y obtiene impacto con ambos dados (azul y naranja).

» **Si el Espacio de Aparición está ocupado por cualquier otro componente del juego:** elimínalo, luego coloca el Criadero o el Mortero de Semillas con normalidad (esto incluye quitar Estructuras). La excepción son la propia Dríade y sus Monolitos. En ese caso, la aparición se realiza en el primer espacio disponible en dirección hacia la Ciudad.










4. Cuando coloques una ficha de Criadero, colócala con su **cara de Primera Eclosión hacia arriba**, y luego genera un **Desgarrador [Clawer]** sobre ella.
5. **Cada Monstruo** generado por un Criadero **se mueve** inmediatamente después de ser generado, como es habitual.

Apéndice

◆ Habilidades de Armas ◆

Imagen	Nombre	Efecto
	Sector Actual	El Arma a Distancia puede atacar al Sector Actual .
	Sector Adyacente	El Arma a Distancia puede atacar a un Sector Adyacente .
	Sector Lejano	El Arma a Distancia puede atacar a un Sector Lejano .
	Sector Actual y Adyacente	El Arma a Distancia puede atacar al Sector Actual y/o a uno Adyacente .
	Sector Adyacente y Lejano	El Arma a Distancia puede atacar a un Sector Adyacente y/o uno Lejano .
	Hasta dos espacios de distancia	El Arma Cuerpo a Cuerpo puede atacar un espacio horizontal u ortogonal respecto a la miniatura de Héroe, situado hasta a dos espacios de distancia.
	Cuerpo a Cuerpo	El arma Cuerpo a Cuerpo puede atacar un espacio en posición horizontal u ortogonal respecto a la miniatura de Héroe.
	Propio	El espacio exacto sobre el que se encuentra una miniatura .
	Área de impacto, 1 espacio	Dentro del Alcance de la habilidad, ataca un espacio elegido .
	Área de impacto, X espacios	Repite X veces: Dentro del Alcance de la habilidad, ataca un espacio elegido .
	Área de Movimiento, 1 espacio	Dentro del Alcance de la habilidad, mueve al Héroe a un espacio elegido .
	Área de Impacto y Aturdir, 1 espacio	Dentro del Alcance de la habilidad, ataca y aturde en un espacio elegido .
	Área de Impacto, 2 espacios	Dentro del Alcance de la habilidad, ataca a un espacio elegido , después ataca al siguiente espacio en la misma dirección.

	Área de Impacto, 3 espacios	Dentro del Alcance de la habilidad, ataca un espacio elegido , luego ataca los dos siguientes espacios en la misma dirección.
	Área de Impacto, 3 espacios y Movimiento	Dentro del Alcance de la habilidad, ataca un espacio elegido , luego ataca los dos siguientes espacios en la misma dirección. Mueve al Héroe al cuarto espacio , siempre que no esté ocupado. En caso contrario, el Héroe no puede realizar esta acción.
	Área de Impacto, 5 espacios en forma de cruz	Dentro del Alcance de la habilidad, ataca un espacio elegido , luego ataca los cuatro espacios adyacentes .
	Área de Impacto, 5 espacios en forma de cruz	Dentro del Alcance de la habilidad, ataca y aturde un espacio elegido , luego ataca y aturde los cuatro espacios adyacentes .
	Área de Impacto, 6 espacios en forma de rectángulo	Dentro del Alcance de la habilidad, ataca un espacio elegido , luego ataca los espacios adyacentes laterales y, en la misma dirección, la siguiente fila de tres espacios .
	Área de Impacto, 9 espacios en forma de cono	Dentro del Alcance de la habilidad, ataca un espacio elegido , luego ataca la siguiente fila de tres espacios , y finalmente la siguiente fila de cinco espacios .
	Área de Impacto, 8 espacios en forma de cuadrado	Dentro del Alcance de la habilidad, ataca un espacio elegido , luego ataca los ocho espacios adyacentes ortogonal, vertical y diagonalmente .
	Área de Impacto, 8 espacios en forma de cuadrado	Dentro del Alcance de la habilidad, ataca y aturde un espacio elegido , luego ataca y aturde los ocho espacios adyacentes ortogonal, vertical y diagonalmente .
	8 espacios en forma de cuadrado	Dentro del Alcance de la habilidad, ataca los ocho espacios adyacentes ortogonal, vertical y diagonalmente .
	Efecto de área circundante	El efecto de Aturdir se aplica a todos los espacios azules dentro del área del objetivo principal, pero no al Objetivo.
	Área de Efecto	El efecto de Aturdir se aplica a todos los espacios azules dentro del área del objetivo principal, pero no al Objetivo.
	Penetración de Armadura [Armor Piercing]	El arma impacta al monstruo que obtiene este resultado de Armadura (ver Datos de Defensa, página 9).
	Persecución [Follow]	Cuando el Héroe mata a un Monstruo, se mueve al espacio donde estaba el monstruo. Si el Espacio de Impacto está vacío, el Héroe se mueve automáticamente . En cualquier caso, el Espacio de Impacto debe estar desocupado.
	Aislamiento [Isolation]	Si el monstruo atacado no tiene otros Monstruos en su área, puedes volver a tirar (una vez) los Dados de Defensa si el primer resultado es un fallo.
	Visión [Vision]	Las reglas de Línea de Visión y Cobertura por Árboles no se aplican. El Héroe siempre tiene Línea de Visión.
	Maniobra [Maneuver]	Mueve al Héroe al espacio verde indicado , pero solo si está desocupado.
	Momentum	En este turno, cuando falles al atacar a un Monstruo , puedes volver a tirar los Dados de Defensa una vez si te has movido al menos tres espacios, o dos veces si te has movido al menos seis espacios.

	Inesquivable [No-dodge]	El arma impacta al Monstruo que obtiene el resultado de Esquiva  (ver Dados de Defensa, página 9).
	Propagación X [Propagation X]	Al elegir como objetivo a un Monstruo, también puedes impactar a otro objetivo dentro de su área que aún no haya sido impactado, lanzando sus Dados de Defensa. Continúa este proceso hasta un máximo de X veces , lo que se denomina Rebote [Bounce] .
	Aturdir [Stun]	Si el Monstruo obtiene este resultado en los Dados de Defensa, queda aturdido . Un Monstruo aturdido no puede moverse ni atacar hasta el final de la siguiente Fase de los Monstruos. El efecto de Aturdir se aplica a todo el ataque, salvo que se indique lo contrario. Para aturdir a un Monstruo que se defiende con dos dados, ambos resultados deben mostrar el icono de Aturdir.
	Recuperar Punto de Acción [Restore Action Point]	El Héroe objetivo recupera 1 Punto de Acción .
	Recuperar Punto de Movimiento [Restore Movement Point]	El Héroe objetivo recupera 1 Punto de Movimiento .
	Desafortunado [Cursed]	Los Monstruos se defienden con un dado elegido por el jugador . Si un Monstruo utiliza dos dados, el jugador solo puede cambiar el color de uno de ellos.
	Un aliado	Dentro del Alcance de la habilidad, elige a otro Héroe.
	Un aliado o tú mismo	Dentro del Alcance de la habilidad, elige a un Héroe.

Nota: Siempre que se elija un espacio (■), también puede seleccionarse entre los espacios desocupados, salvo que se indique lo contrario.















Consejo: Algunas Habilidades permiten aumentar el número de relanzamientos de dado. Puedes acumular relanzamientos sobre un mismo dado, hasta 4 veces por ataque.

Puedes utilizar las fichas de recordatorio de relanzamiento de dados para ayudarte a llevar la cuenta.



◆ Armaduras y Escudos ◆

Imagen	Nombre	Tipo	Nivel	Coste	Efecto
	Pantalones Deteriorados	Armadura Inferior	Inicial		Usa esto: Recibe 1 punto menos de daño .
	Armadura Deteriorada	Armadura Superior	Inicial		Usa esto: Recibe 1 punto menos de daño .
	Escudo de Madera	Escudo	Inicial		Usa esto: Recibe 1 punto menos de daño .
	Pantalones de Tela	Armadura Inferior	Tienda Básica		Usa esto: Recibe 2 puntos menos de daño .
	Pantalones de Cota de Malla	Armadura Inferior	Tienda Básica		Usa esto: Recibe 2 puntos menos de daño .
	Armadura de Tela	Armadura Superior	Tienda Básica		Usa esto: Recibe 2 puntos menos de daño .
	Armadura de Cota de Malla	Armadura Superior	Tienda Básica		Usa esto: Recibe 1 punto menos de daño . Gasta 2 de Maná : Restaura esta carta .
	Escudo de Hierro	Escudo	Tienda Básica		Usa esto: Recibe 1 menos de daño . Gasta 1 Ficha de Movimiento : Restaura esta carta .
	Escudo Abandonado	Escudo	Tienda Básica		Usa esto: Recibe 1 punto menos de daño , luego gana 2 de Maná .
	Grebas de Corredor	Armadura Inferior	Tienda Avanzada		Usa esto: Recibe 2 puntos menos de daño , luego recupera 1 Ficha de Movimiento .
	Botas de Salto	Armadura Inferior	Tienda Avanzada		Usa esto: Recibe 2 puntos menos de daño . Puedes moverte más allá de Obstáculos Bajos .
	Armadura de Tortuga	Armadura Inferior	Tienda Avanzada		Usa esto: Recibe 3 puntos menos de daño .
	Armadura del Sanador	Armadura Superior	Tienda Avanzada		Usa esto: Recibe 2 puntos menos de daño , luego elimina 1 Herida de otro Héroe .
	Escudo de Furia	Escudo	Tienda Avanzada		Usa esto: Recibe 2 puntos menos de daño , luego golpea a un Monstruo adyacente .
	Escudo de Torre	Escudo	Tienda Avanzada		Usa esto: Recibe 3 puntos menos de daño .
	Armadura Acolchada	Armadura Superior	Tienda Básica		Usa esto: Recibe 3 puntos menos de daño . No puedes usar Escudos .
	Escudo Pesado	Escudo	Tienda Básica		Usa esto: Recibe 3 puntos menos de daño . No puedes usar Armaduras .

	Armadura de Asesino	Armadura Superior	Tienda Básica		Usa esto: Recibe 1 punto menos de daño . Cuando mates a 2 Monstruos en 1 turno: Restaura esta carta .
	Pantalones de Asesino	Armadura Inferior	Tienda Básica		Usa esto: Recibe 1 punto menos de daño . Cuando mates a 2 Monstruos en 1 turno: Restaura 1 ficha de Movimiento .
	Armadura de Oscuridad	Armadura Superior	Tienda Avanzada		Usa esto: Recibe 2 puntos menos de daño , luego puedes recibir 1 punto de daño para recuperar 4 de Maná .
	Pantalones de Oscuridad	Armadura Inferior	Tienda Avanzada		Usa esto: Recibe 2 puntos menos de daño , luego puedes recibir 1 punto de daño para recuperar 2 fichas de Movimiento .
	Armadura de Sacerdote	Armadura Superior	Tienda Avanzada		Usa esto cuando un Aliado muera: El Aliado sobrevive , pero recibe tantas Heridas como sus Puntos de Vida - 1 .
	Botas de Correr	Armadura Inferior	Tienda Avanzada		Usa esto: La próxima ficha de Movimiento que gastes otorga +2 Puntos de Movimiento . Gasta 1 de Maná : Restaura esta carta .
	Manto de Evisión	Armadura Superior	Tienda Avanzada		Usa esto: Recibe 6 puntos menos de daño . Gasta 2 fichas de Movimiento : Restaura esta carta .





Modo en Solitario

fase de Día

◆ Preparación ◆

El modo de juego en Solitario puede jugarse tanto en Campaña como en Escenario Único. Sigue la preparación estándar del modo que elijas, con las siguientes modificaciones:

Preparación de los Héroes

Para preparar una partida en solitario, repite la configuración estándar de Héroes 4 veces: prepara 4 Héroes listos para jugar y elige uno de ellos para comenzar la partida. Los Héroes restantes estarán disponibles para ser reclutados más adelante en el juego (ver más abajo "Reclutar un Héroe").

Cada Héroe comienza la partida con 5 Puntos de Acción. Omite el paso de Intercambio de la preparación de los Héroes.

No puede haber más de tres Héroes en juego simultáneamente.

El nivel de cada nuevo Héroe que entre en juego debe igualarse con el de los demás héroes en juego.

Cada nuevo Héroe que entre en juego obtiene una Ventaja menos que el Héroe con menor número de Ventajas.

◆ Nuevas Condiciones de fin de Partida ◆

Cuando no queden Héroes en juego, la partida termina.

Si un Héroe muere, la partida continúa y el jugador puede seguir reclutando Héroes durante la Fase de Día.

◆ fase Principal ◆

En el modo Solitario, dispones de una acción adicional opcional.

Reclutar un Héroe

Durante la Fase Principal, puedes reclutar un nuevo Héroe gastando el Oro correspondiente:

- Segundo Héroe: 3 de Oro
- Tercer Héroe: 5 de Oro
- Cuarto Héroe: 7 de Oro

Reglas de Escenario Introdutorio

Introducción

Este escenario está diseñado para que los nuevos jugadores se familiaricen con las mecánicas del juego, centrándose en una versión simplificada de las reglas estándar.

Objetivo

Defiende tu Ciudad contra oleadas de enemigos monstruosos mediante una planificación estratégica y el valor heroico. Sobrevive al asalto hasta el final de la primera noche para obtener la victoria.

fase de Día

En este escenario introductorio se aplican todas las reglas estándar de la Fase de Día, con las siguientes modificaciones:

Avance de la Niebla

La Niebla no avanza hacia la Ciudad.

Vigilar la Aparición de Enemigos

No reveles ninguna carta de Dirección de Aparición. Coloca la carta de Patrón de Aparición 01 boca abajo en el espacio 1 de las losetas de Niebla, y la carta de Patrón de Aparición 03

en el espacio 2 de las losetas de Niebla, también boca abajo.

Limitaciones del Escenario

- Ignora las cartas de Misión Urbana.
- Restricciones de Estructuras: Los jugadores solo pueden construir Casas y Murallas de Madera. No se puede construir ningún otro tipo de Estructura en este escenario.

fase de Noche

Todas las reglas estándar de la Fase de Noche están en vigor. Esto incluye las Fases de los Monstruos (Propagar el Pánico, Lanzar la Moneda de Destino, Aparición del Jefe, Aparición de los Monstruos, Movimiento de los Monstruos y Ataque de los Monstruos) y las Fases de Héroes, tal como se describe en el manual principal. La partida dura solo una noche.

fase de final de la Noche

El escenario concluye tras defender con éxito la Ciudad de la oleada de enemigos durante la Fase de Noche. Si logras sobrevivir hasta el final sin perder el Círculo Mágico ni a todos tus Héroes, ¡ganas el escenario introductorio!

THE LAST SPELL

THE BOARD GAME



Créditos

UN JUEGO DE MESA BASADO EN EL VIDEOJUEGO DE ISHTAR GAMES

Diseño del juego: Nestore Mangone, Alessandro Veracchi

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

Diseño del manual de instrucciones "El Día": Alessio Paniccia

Diseño del manual de instrucciones "La Noche": Eleonora Teloni

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

Ilustraciones de Ishtar Games: Jacques Dedeken, Manon Bertin, Adrien Feugère y Éloïse Zirotti

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

Agradecimientos especiales: ¡A todos los increíbles testers que nos apoyaron con su entusiasmo infinito y comentarios invaluable!

 **TABUJA**
GAMES

ISHTAR
GAMES