

PREPARACIÓN (P.7)

1. Cada jugador elige uno de los cuatro **Gremios** y recibe sus correspondientes fichas.
2. Mezcla y reparte de forma equitativa entre todos los jugadores todas las cartas de Héroe. Cada jugador escoge una en secreto y pasa el resto al jugador sentado a su izquierda. Este método prosigue hasta que todo el mundo haya escogido **3 Héroes** para su Gremio.
3. Cada Gremio recibe y distribuye entre sus Héroes las siguientes **5 cartas de Mejora**:
 - ◆ Espada oxidada
 - ◆ Daga de parada
 - ◆ Tirachinas
 - ◆ Drenar vida
 - ◆ Rayo de nova
4. Los jugadores deciden como grupo que **escenario** del Círculo exterior será el inicio de la campaña.
5. Sigue las instrucciones detalladas en el **Libro de campaña** para la preparación del escenario.
6. Coloca al azar una ficha de gremio en cada **Zona de inicio** y coloca a los Héroes en cualquiera de las casillas iniciales.
7. El **jugador inicial** del primer escenario se elige al azar.
Nota: En escenarios posteriores, el jugador inicial será el que esté sentado a la izquierda de quién ganó el último escenario.

EL TURNO DEL JUGADOR (P. 14)

Durante su turno, un jugador debe elegir una de las siguientes opciones:

- ◆ **Activar** un Héroe (Movimiento + Ataque; viceversa)
- ◆ Dejar **descansar** a su Gremio

MOVIMIENTO (P. 14)

Todos los Héroes disponen de **3 puntos de movimiento** en cada activación. Por cada punto de movimiento gastado, el Personaje puede:

- **Mover una casilla [!]**: El Personaje se mueve a una casilla Próxima (↑ ↓ → o ←).
Nota – Casilla ocupada: Una casilla con 2 Personajes. No se puede terminar el movimiento en ella. Se puede atravesar si uno de los Personajes es Aliado.
Nota – Casilla bloqueada: Una casilla con 2 Enemigos. No se puede atravesar ni terminar el movimiento en ella. Bloquea la Línea de visión.
Nota – Ficha de exploración: Siempre que un Héroe activo se encuentre en la misma casilla que una o varias fichas de Exploración y no haya Enemigos en esa casilla, el Héroe debe recoger automáticamente todas las fichas.
- **Utilizar un Portal:** Un Personaje que se encuentre en una casilla que contenga un portal puede gastar un punto de movimiento para llevar inmediatamente su miniatura a otra casilla (no bloqueada) con un portal del mismo color. Si la casilla está ocupada, el portal se puede utilizar, pero el Personaje debe ser capaz de terminar su movimiento en una casilla libre.
- **Abrir/Cerrar puerta:** La Puerta debe estar en un lado de la casilla ocupada por el Personaje.

ATAQUE (P. 15)

- **Seleccionar carta:** Elige una carta de Ataque (no agotada) de tu Inventario.
- **Confirmar objetivo:**

Cuerpo a cuerpo: Sólo a Enemigos en casillas Próximas.

A distancia: Enemigos en cualquier casilla con la que se tenga Línea de Visión (línea imaginaria ininterrumpida desde el centro de la casilla del Personaje activo hasta el centro de la casilla que ocupa su objetivo).

- **Agotar carta:** Coloca una de tus fichas de Gremio sobre la carta (no puede reutilizarse para un ataque).
- **Lanzar dados:** Cada bando coge tantos dados (negros-atacante / blancos-defensor) como indiquen sus cartas y realizan sus respectivas tiradas:
 - ◆ **Espada:** Éxito (impacto) sólo en Cuerpo a cuerpo
 - ◆ **Arco:** Éxito (impacto) sólo en Ataque a distancia
 - ◆ **Escudo:** Éxito (parada) sólo en Defensa
 - ◆ **Crítico:** Siempre cuenta como éxito y permite lanzar un dado adicional, añadiendo su resultado al total.
- **Resultado:** Impactos – Paradas = Daño

Villanos: Cualquier Héroe que logre herir a un Villano pone una de sus fichas de Gremio en la carta de ese Villano.

Exterminio: Si el ataque del Héroe es lo suficientemente poderoso como para infligir un número de Heridas igual o superior a su valor de Exterminio, el Monstruo muere de inmediato sin activar su Reacción de Venganza.

DESCANSAR (P. 18)

- **Recuperar cartas:** Retira todas las fichas de Gremio de todas las cartas que tengas en las tarjetas de Gremio.
- **Reorganizar objetos:** El jugador puede mover cualquier número de cartas (excepto las de Maldición Mortal) y fichas de Exploración entre sus Héroes.
- **Resucitar Héroes:** Puedes retirar todas las fichas de Herida de tus Héroes muertos y volver a colocarlos en la Zona de Inicio de tu Gremio o Próximo a cualquier Héroe Aliado.

MUERTE Y RECOMPENSAS (P. 18)

- Cuando un **Héroe mata a un Monstruo**, su Gremio recibe inmediatamente tantas Monedas como indique la carta de ese Monstruo.
- Cuando un Monstruo u otro elemento neutral del juego **mata a un Héroe**, todos los Gremios menos aquel al que pertenecía el Héroe que ha muerto, ganan una Moneda.
- Cuando un Héroe muere, cualquier **ficha de Exploración** (incluyendo las fichas de Gesta) que estuviera llevando se deja en la casilla que ocupaba.
- Si el Héroe murió a manos de un **Héroe Enemigo**, este último puede recoger automáticamente una de esas fichas y colocarla en su carta de Héroe.
- Cada vez que un Héroe muere, pon una **ficha de Muerte** en su carta para indicar las veces que ha muerto

LOS MONSTRUOS (P. 18)

Los Monstruos están controlados por el Jugador sentado a la derecha del Jugador activo.

REACCIÓN DE ALERTA [!] (P. 18)

- Siempre que un Héroe que ocupe una casilla Próxima a un Monstruo se mueva a otra casilla, activa la Reacción de Alerta de ese Monstruo. Eso hace que el Monstruo ataque inmediatamente al Héroe activo.

- Cuando un Héroe realiza un ataque que no está dirigido contra ninguno de los Monstruos Próximos a él, activa la Reacción de Alerta de todos ellos.

REACCIÓN DE VENGANZA (P. 20)

- Tras resolver por completo el ataque del Héroe, el Monstruo puede moverse tantas casillas como indique el valor de Movimiento de su carta, y luego atacar al Héroe que lo atacó.
- El jugador a la derecha del jugador activo controla al Monstruo activado y puede elegir la manera de hacerlo.
- Si el ataque de un Héroe afecta a más de un Monstruo a la vez, sólo uno de ellos se activará; el jugador sentado a la derecha del jugador activo decidirá cuál.

APARICIÓN DE MONSTRUOS (P. 23)

- Por lo general cuando un Monstruo de tipo **Esbirro** muere se retira del tablero y se sitúa en el primer espacio disponible del marcador de Aparición.
- Cuando el marcador de Aparición se llene con 5 miniaturas, o cuando no haya más Monstruos en el tablero, el jugador activo deberá llevar a cabo una Aparición de Monstruos tan pronto como termine su turno.
- Empezando por la miniatura en el primer espacio, el jugador activo tira 2 dados de Ataque y compara el resultado de los dados con los símbolos de las **fichas de Aparición** que se encuentran en el tablero:
 - ♦ Si no hay una ficha de Aparición que coincida con la tirada, la miniatura se devuelve a la caja de juego.
 - ♦ Si la casilla que contiene la ficha de Aparición está ocupada, la miniatura se devuelve a la caja de juego.
 - ♦ Si la casilla que contiene la ficha de Aparición está libre, la miniatura se pone en esa casilla.
- Repite este proceso con todas las miniaturas del marcador de Aparición, siguiendo el orden indicado en sus espacios.
- Cuando el marcador de Aparición esté vacío, el siguiente jugador puede comenzar su turno.

GESTAS (P. 23)

PRIMERA BONIFICACIÓN

- El primer jugador en completar una Gesta, coloca una ficha de su Gremio sobre la "Primera bonificación" para indicar que ha obtenido la recompensa.

GANAR EL ESCENARIO

- El primer Gremio que complete **3 Gestas** en una partida de 3+ jugadores (2 en una partida de 2 jugadores) será el ganador del escenario, siempre y cuando al menos una de esas Gestas sea una Gesta de JcE.

RECOMPENSAS (P. 23)

Las recompensas son acumulables entre sí:

- ♦ Cada vez que un Héroe mata a un Monstruo, su Gremio obtiene tantas Monedas como indique la carta del Monstruo.
- ♦ Todos los Gremios que tengan alguna ficha de Gremio en la carta de un Villano ganan la recompensa en Monedas indicada en esa carta de Monstruo al matarlo.
- ♦ Cada vez que un Héroe mata a un Héroe enemigo, su Gremio recibe una Moneda.
- ♦ Cada vez que un Monstruo u otro elemento neutral del juego mata a un Héroe, todos los Gremios menos aquel al que pertenecía el Héroe que ha muerto, ganan una Moneda.
- ♦ Cada vez que un Héroe es el primero en completar cualquier Gesta de un escenario, su Gremio gana una Moneda.

- ♦ Al final del escenario, cada Gremio recibe una Moneda por cada Gesta que haya completado.

FASE DE MEJORAS (P. 24)

MALDICIONES MORTALES (P. 24)

- Los Héroes **devuelven** a su mazo las cartas de Maldición mortal que hubiesen recibido en un escenario anterior.
- El mazo de cartas de Maldición mortal se baraja, y todos los Héroes que obtuvieron 1+ fichas de Muerte durante el último escenario **reciben** tantas cartas de Maldición mortal como fichas de Muerte tengan en su poder.
- Cada Héroe debe conservar la carta de Maldición mortal con el **valor más alto** de entre todas las que reciba.

MEJORAS

- Cada jugador toma **6 cartas**, elige 2 en secreto y pasa las restantes al jugador de su izquierda. El proceso continúa hasta que todos los jugadores hayan escogido 6 cartas.
- Cada jugador decide que cartas de las que ha escogido decide comprar con las monedas de su Gremio.
- Los jugadores pueden comprar un máximo de **3 cartas**.
- Tras la compra de cartas los jugadores pueden guardar **1 Moneda** para la siguiente Fase de Mejoras, el resto se devuelven al área común.
- Los jugadores pueden **redistribuir** las cartas de Mejora de su Gremio como deseen.
- Si en cualquier momento un Gremio tiene más de 12 cartas, deberá descartarse hasta quedarse con 12 de ellas.

¡EN MARCHA!

- Retira cualquier ficha en posesión de los Héroes (Heridas, Exploración, etc.).
- El ganador decide qué escenario se jugará a continuación, obedeciendo las reglas de progreso de la campaña.

CAMPAÑA (P. 28)

TÍTULOS (P. 28)

- La descripción de cada **escenario** especifica cuáles de sus Gestas están asociadas a un Título, qué ventaja proporciona éste, y qué escenarios posteriores se benefician de él.

LA HOJA DE CAMPAÑA (P. 28)

- Si dos o más Gremios han empatado a la hora de lograr una Hazaña, se considerará que todos los Gremios empatados han logrado esa Hazaña.

FINAL DE LA CAMPAÑA (P. 29)

- Suma las **Hazañas** de cada Gremio anotadas durante toda la campaña y determina qué Gremio ganó cada una de ellas el mayor número de veces.
- Ese Gremio recibirá la **Medalla** asociada con ese tipo de Hazaña.
- Si más de un Gremio empató a la hora de determinar el ganador de la Medalla, todos los Gremios empatados reciben esa Medalla.
- La victoria del Gremio que venció en la Confrontación final se clasifica por el número de Medallas que consiguió:
 - ♦ **0-1 Medallas – Victoria fútil**
 - ♦ **2-3 Medallas – Victoria decisiva**
 - ♦ **4-5 Medallas – Victoria definitiva**