

HERO REALMS

JUEGO DE CARTAS

LA PERDICIÓN DE THANDAR

REGLAMENTO



DEVIR



ÍNDICE

Introducción	4
Descripción general y preparación	4
Desarrollo de la partida	7, 12-15
Cartas de Amo	8-9
Cartas de esbirro	10-11
Fase del Amo	12-13
Fase del jugador	14
Zonas y jugadores adyacentes	15-16
Jugadores eliminados	16
Resolución de empates	17
Esbirros	17
Obstáculos	18
Acciones	18
Maestrías	18
Regla de descarte del Amo	19
Características «Apoyo» y «Apuntar»	19
Ajustar la dificultad	19
Mejora de personajes	20
Cartas de tesoro	21-22
Puntos de personaje	23
Mejora de pericias y habilidades	23-24
Modalidades de juego adicionales	25
Aclaración de cartas	26-33
Árboles de pericias y de habilidades	34-37



¡Lee primero este reglamento! Cuando te hayas familiarizado con las reglas, y estés preparado para jugar, el libreto de aventura te explicará cómo preparar la partida, las reglas especiales y cómo superar cada encuentro de la campaña.

Contenido

La caja de *La perdición de Thandar – Mazo de campaña* contiene:

- Este reglamento
- El libreto de aventura
- 8 cartas grandes de narrador
- 150 cartas de tamaño convencional:

5 cartas de tesoro de elixir	5 cartas de maestría
4 cartas de tesoro de Clérigo	13 cartas de escenario
4 cartas de tesoro de Guerrero	9 cartas de Encuentro 1
4 cartas de tesoro de Explorador	9 cartas de Encuentro 2
4 cartas de tesoro de Ladrón	10 cartas de Encuentro 3
4 cartas de tesoro de Hechicero	4 cartas de reliquia
6 cartas de pericia de Clérigo	8 cartas de habilidad de Clérigo
6 cartas de pericia de Guerrero	8 cartas de habilidad de Guerrero
6 cartas de pericia de Explorador	8 cartas de habilidad de Explorador
6 cartas de pericia de Ladrón	8 cartas de habilidad de Ladrón
6 cartas de pericia de Hechicero	8 cartas de habilidad de Hechicero
5 cartas de Vida adicional	

Introducción

Esta expansión se compone de tres encuentros cooperativos diferentes. En cada encuentro, entre uno y cinco jugadores se unirán para combatir las fuerzas del mal (a las que denominaremos «el Amo»). Cada jugador elegirá uno de los sobres de personaje de *Hero Realms* y jugará con ese personaje durante los tres encuentros. Tras completar cada encuentro, podrás encontrar cartas de tesoro y/o conseguir puntos de personaje, que podrás utilizar para comprar cartas que mejoren a tu personaje.

Nota: este reglamento solo se refiere al juego de campaña, partiendo de la base de que ya sabes jugar a *Hero Realms*. De no ser así, debes leer primero el reglamento del juego básico *Hero Realms*.

Distribución de los jugadores

Una vez elegidos los sobres de personaje, los jugadores pueden sentarse en torno a la mesa como quieran, pero siempre teniendo en cuenta que un jugador solo podrá ayudar a jugadores que estén sentados a su lado, a jugadores «adyacentes». Los jugadores pueden cambiarse de lugar después de cada encuentro, tanto si lo ganan como si lo pierden y hay que repetirlo.

El Amo no está representado por un jugador, sino por una de las cartas grandes (en el libreto de aventura se especifica qué carta grande debe usar el Amo en cada encuentro).

El asiento del Amo es «virtual», y estará ubicado en la mesa, entre dos jugadores (o al lado del único jugador en partidas en solitario). Es importante recordar que el Amo ocupa un «sitio», ya que, en una partida con tres o más jugadores, si el Amo está «sentado» entre dos jugadores, se considera que esos jugadores no están adyacentes.

(Consulta el apartado *Zonas y jugadores adyacentes* en la página 15).

Descripción general

El turno de cada jugador se divide en la **fase del Amo** y la **fase del jugador**. En primer lugar, el Amo destapará cartas de su mazo. Cada carta muestra un símbolo en su esquina superior izquierda que activa uno de los poderes del Amo. Seguidamente, la carta destapada se convertirá en un nuevo esbirro, obstáculo o acción con el que deberá enfrentarse el jugador en su turno.

Cuando el Amo finaliza su fase, el jugador realiza un turno normal de *Hero Realms*, gastando  para adquirir cartas y gastando  para luchar contra el Amo y sus esbirros. El mazo del Amo también contiene cartas de maestría que le permiten subir de nivel (una vez que haya destapado las suficientes cartas). Cuando el Amo sube de nivel, muestra la otra cara de su carta grande, ¡accediendo a poderes más devastadores!

Puntuación

Los jugadores pueden utilizar lápiz y papel, o las cartas de contador de vida de su sobre de personaje. Para anotar los puntos de vida del Amo se puede utilizar lápiz y papel, o las cartas de contador de vida del juego básico.

Preparación de los jugadores

Los jugadores eligen un sobre de personaje cada uno y toman asiento, barajan sus mazos, anotan sus puntos de vida iniciales en las cartas de contador, y colocan sus cartas de habilidad / pericia delante de ellos (en su inventario).

Nota: muchas de las cartas de habilidad contenidas en los sobres de personaje (como las cartas *Atracar* y *Robar bolsillos* del personaje Ladrón) han sido modificadas para el juego de campaña. Intercambia las cartas de habilidad de tu sobre de personaje por las nuevas cartas de habilidad y de pericia que contiene este mazo de campaña. Debes usarlas por la cara en la que, debajo del título de la carta, se indica que se trata de una pericia o una habilidad de «campaña».

(La otra cara se utiliza para partidas de jugador contra jugador que no forman parte de una campaña. Más información en la página 27).

Cada jugador roba una mano de cinco cartas antes de empezar la partida. No hay penalización por el hecho de jugar primero.

Inventario

Además de su mazo, pila de descarte y zona de juego, cada jugador dispone de un inventario, donde se colocan aquellas

cartas a las que tiene acceso pero que no se incluyen en su mazo, en su mano, o en su pila de descartar (las cartas de pericia y de habilidad, por ejemplo).

Preparación del Amo

El mercado y las cartas de *Gema ignea* se preparan del mismo modo que en el juego básico.

El Amo dispone de su propio mazo. Las cartas con el símbolo  en la esquina inferior izquierda forman parte de su mazo. Dicho símbolo muestra un número o una letra para indicar qué tipo de carta es: «E» (Escenario), «M» (Maestría), «1», «2», ó «3» (Encuentro 1, 2 ó 3).

En partidas con menos de cinco jugadores, será necesario retirar del mazo del Amo algunas cartas de escenario («E») al azar. (Si la partida cuenta con cinco jugadores, ignora este paso).

- ♦ 4 jugadores: retira 3 cartas de escenario.
- ♦ 3 jugadores: retira 6 cartas de escenario.
- ♦ 2 jugadores: retira 9 cartas de escenario.
- ♦ 1 jugador: retira 12 cartas de escenario.

Las cartas de maestría deben ser distribuidas en el mazo del Amo de forma uniforme, de la siguiente manera:

- ♦ Agrupa y baraja juntas las cartas «E» que correspondan y la cartas numeradas de encuentro correspondientes («1», «2» ó «3», según el encuentro que vayas a jugar).
- ♦ Reparte esas cartas en cinco pilas iguales (las cartas sobrantes se añaden a la pila central).

Por ejemplo, si se juega el primer encuentro con cinco jugadores, deberán barajarse las trece cartas «E» con las nueve cartas «1». Esas 22 cartas se repartirán en cinco pilas de cuatro cartas, y las dos cartas sobrantes se añadirán a la pila central, que acabará teniendo seis cartas.

- ♦ Baraja una carta de maestría en cada pila.
- ♦ Para formar el mazo del Amo, amontona las pilas una sobre otra (SIN barajar), manteniendo en medio la pila central.

Coloca la carta grande de Amo (con la cara del nivel 1 boca arriba) junto al mazo del Amo. (Para el primer encuentro, la

carta de Amo es *Parroquianos alucinados*). La Vida inicial del Amo está indicada bajo el nombre de la carta.

Volver a empezar

Cuando los jugadores avancen al próximo encuentro o repitan uno en el que hayan sido derrotados, antes de empezarlo devolved todas las cartas a sus localizaciones originales (mazos personales, mercado, etc.) y dejad la salud del Amo y de los jugadores como al principio.

Repetir encuentros

Podéis repetir los encuentros por diversión o para obtener mejores recompensas. Si tu personaje termina con un tesoro o habilidades diferentes, será una nueva << versión >> de tu personaje. Cuando vayas a jugar otro encuentro más adelante, elige qué versión quieres jugar. Nota: puedes repetir un encuentro para obtener recompensas mejores, pero no un número mayor de ellas.

Desarrollo de la partida

¡Los jugadores deben cooperar para derrotar al Amo! Empieza la partida el jugador situado a la izquierda del Amo, y discurre en sentido horario.

Secuencia de turno:

El turno de cada jugador consta de dos fases: la **fase del Amo** y la **fase del jugador**, en ese orden.

Nota: en ocasiones, las cartas harán referencia al «jugador activo». Esta condición la adquiere el jugador en el momento de iniciar su turno, y la conserva durante las dos fases de su turno, la del Amo y la del jugador.

En el ejemplo de la página 16, el Ladrón jugaría primero, seguido del Explorador, y así sucesivamente.

DESCRIPCIÓN DE CARTA DE AMO

Nombre de la carta

Bajo el nombre se indica la Vida inicial del Amo.
(50 puntos en este caso)

Nivel de la carta

Empieza mostrando la cara «1» de la carta de Amo.

Cartas de maestría necesarias

Cuando el Amo tiene tres cartas de maestría asignadas, se descartan, y se da la vuelta a la carta de Amo para mostrar su nivel 2.

Cartas a jugar

Al iniciar la fase del Amo, se juegan tantas cartas de su mazo como indica este número.

Habilidades

Dependiendo de la carta o cartas destapadas, el Amo obtendrá Combate y/o Vida, y pondrá en aprietos a los héroes. A menos que se indique lo contrario, la habilidad afecta al jugador activo o a sus campeones.

Habilidad preferida

Al destapar una carta con un símbolo blanco, el Amo dispone de cada una de sus habilidades «preferidas». En este caso, la roja. Las habilidades preferidas se indican con puntas alrededor del símbolo.

Símbolo de campaña

Las cartas de la campaña *La perdición de Thandar* muestran una cabeza de demonio, con un número o una letra en su interior que indica si se trata de una carta de escenario (E), una carta de maestría (M) o una carta de encuentro (1 para el primero, 2 para el segundo, etc.).



DESCRIPCIÓN DE CARTA DE ESBIRRO

Nombre de la carta

Bajo el nombre se indica el tipo y el subtipo (o subtipos) de carta.

Símbolo de la carta

Cuando el Amo juega una carta, obtiene la habilidad correspondiente al color de este símbolo. En este caso, la habilidad azul.

Habilidad agotadora

Cada esbirro se agotará y generará efectos en favor del Amo. En este caso, el Amo obtendría 3 de Combate. Otras cartas activan efectos que obligan al jugador activo a hacer algo. «Descarta una carta» significa que el jugador (no el Amo) debe descartar una carta.

Cursivas

Un fragmento de contexto narrativo en la carta.

Símbolo de campaña

Las cartas de la campaña La perdición de Thandar muestran una cabeza de demonio, con un número o una letra en su interior que indica si se trata de una carta de escenario (E), una carta de maestría (M) o una carta de encuentro (1 para el primero, 2 para el segundo, etc.).

Defensa

Como cualquier otro campeón, los esbirros tienen una puntuación de Defensa, que indica la cantidad de daño que debe recibir en un turno para ser derribado.



La fase del Amo

1. El Amo juega cartas. El símbolo en la izquierda superior derecha de la carta grande de Amo indica cuántas cartas juega el Amo. Por ejemplo, en el encuentro 1, *Parroquianos alucinados*, juega una carta en el nivel 1, y dos cuando alcanza el nivel 2 (consulta la sección 2 de este apartado). El Amo juega sus cartas como se indica a continuación:

- a. Destapa la(s) carta(s) superior del mazo del Amo. (Si el Amo intenta jugar una carta y su mazo está vacío, baraja su pila de descarte para crear un nuevo mazo del Amo; seguidamente, juega la carta superior).
- b. Las cartas del mazo del Amo muestran símbolos en su esquina superior izquierda. Compara ese símbolo con los que se muestran en la carta grande de Amo para determinar qué bonificaciones obtiene el Amo en ese turno. Si el símbolo es blanco, indica la habilidad preferida del Amo, por lo que usará el símbolo con cuatro puntas. (La habilidad preferida en el nivel 1 de *Parroquianos alucinados* es la roja; en el nivel 2, es la azul). Si el Amo destapó más de una carta, resuelve cada una de las habilidades del Amo en el orden en el que se destaparon.
- c. Resuelve cada carta en el orden en el que se destaparon de la siguiente manera (guarda los puntos de combate hasta la sección 5, en la página siguiente):
 - ♦ **Si es una carta de obstáculo:** colócala frente al jugador activo (el jugador que está jugando su turno) y sigue sus instrucciones.
 - ♦ **Si es una carta de acción:** se resuelve el efecto descrito, y luego se coloca en la pila de descarte del Amo.
 - ♦ **Si es una carta de maestría:** asígnala a la carta grande de Amo, colocándola junto a ella.
 - ♦ **Si es una carta de esbirro de élite,** colócala en la zona del Amo (delante de la carta grande de Amo).
 - ♦ **Si es una carta de cualquier otro tipo de esbirro,** colócala delante del jugador activo.

2. Si el Amo tiene asignada ya una cantidad de cartas de maestría igual o superior al número de símbolos de diamante que se muestran debajo del símbolo de nivel, y su carta grande

todavía es de nivel 1, coloca las cartas de maestría asignadas en la pila de descarte del Amo, y dale la vuelta a la carta grande para que muestre la cara con el número 2 en la esquina superior izquierda. ¡Malas noticias para los buenos! Cualquier carta de maestría adicional se colocará en el Amo de forma normal, a pesar de que no puede volver a subir de nivel.

3. El Amo utiliza a cada uno de sus esbirros en la zona del jugador activo. Las **zonas** se explican en la página 15. El jugador activo selecciona un esbirro preparado de su zona, lo agota y aplica su habilidad; seguidamente, repite este proceso.

4. El Amo utiliza cada uno de sus esbirros en la zona del Amo (esbirros de élite). El jugador activo selecciona un esbirro preparado en la zona del Amo, lo agota y aplica su habilidad; seguidamente, repite este proceso. Los esbirros en la zona del Amo actúan durante el turno de cada jugador, así que... ¡Derribadlos deprisa, si podéis!

5. El Amo utiliza todos los puntos de combate generados durante su turno para realizar un «**ataque despiadado**» contra el jugador activo.

a. En primer lugar, ataca a los guardianes preparados de ese jugador (si tiene), empezando por el guardián con mayor Defensa que pueda derribar, y repitiendo el proceso hasta que el Amo se quede sin puntos de combate o no queden guardianes preparados que derribar. (Si uno o más guardianes están empatados en la mayor puntuación de defensa, el jugador defensor elige el guardián que recibe primero el ataque). Si a ese jugador le queda un guardia preparado, pasa al punto 6.

b. Seguidamente, el Amo gasta sus puntos de combate restantes para eliminar a ese jugador, si es posible. Si el Amo no dispone de suficientes puntos de combate para conseguirlo, atacará entonces al campeón con más Defensa que pueda derribar de los que el jugador tenga en juego. Este proceso se repite hasta que no le queden puntos de combate suficientes para derribar a más campeones, o hasta que el jugador activo se quede sin campeones.

c. Por último, el Amo gasta los puntos de combate restantes para atacar a ese jugador.

6. Si al Amo le quedan puntos de combate en la reserva, esta se vacía. Todos los esbirros en la zona del jugador activo y en la zona del Amo se colocan en la posición de preparado.

7. La fase del Amo ya ha sido completada. Ahora, el jugador activo inicia la fase del jugador de su turno.

Nota: En *Hero Realms*, el daño se aplica o bien atacando (gastando combate) o directamente (cuando un efecto lo indique). A pesar de que el Amo tiene reglas especiales para asignar el daño de sus ataques, no tiene reglas especiales para el daño directo. Resuelve esos efectos de forma normal. Por ejemplo, un efecto que diga "Te causa 4 puntos de daño", este daño se te aplicará a ti y no a tus campeones. Los guardias no protegen del daño directo.

Fase del jugador

El jugador realiza su turno de la forma habitual, como en el juego básico, con la excepción de ligeras diferencias a la hora de atacar y de obtener Vida.

Atacar

Como en el juego básico, puedes usar tu Combate para realizar tantos ataques como quieras, gastando la correspondiente cantidad de puntos en cada ataque. Puedes usar puntos de combate para atacar a esbirros enemigos que tengas delante (es decir, «en tu zona»).

Si en tu zona no hay esbirros preparados, también puedes usar puntos de combate para atacar al Amo, a esbirros delante del amo, o delante de jugadores adyacentes.

Cuando atacas a un esbirro, debes gastar tantos puntos de combate como indique su  para derribarlo, igual que si se tratara de un campeón enemigo en el juego básico. Los esbirros derribados deben colocarse en la pila de descarte del Amo.

Cuando atacas al Amo, su Vida se reduce tanto como puntos de combate hayas utilizado en el ataque (igual que si se tratara de un jugador adversario en el juego básico).

Mientras dispongas de suficiente , puedes atacar en tantas zonas como quieras. Por ejemplo, puedes gastar algo de  para derribar a los esbirros que haya en tu zona, luego para derribar esbirros en las zonas de tu izquierda y de tu derecha, y luego gastar el resto para causar daño al Amo o a los esbirros de su zona.

Obtener Vida

Cuando ganes , siempre que tu zona esté libre de enemigos y puedas tomar como objetivo a un compañero adyacente, puedes darle todos los puntos de vida a ese jugador en vez de quedártelos (no puedes repartirlos). Por ejemplo, teniendo la zona libre de enemigos, si usas la habilidad ": 3 " o ": gana 3 " puedes entregar los 3 puntos a un compañero adyacente. No obstante, si un efecto especifica quién gana puntos de vida, entonces esos puntos se reciben directamente y no podrás entregarlos a otro. Ejemplo: si usas la habilidad " Tú ganas 3 " o ": cada jugador gana 3 ", la vida se gana directamente y no se puede entregar a otro.

Reglas adicionales

Zonas

Cada jugador, así como el Amo, dispone de su propia zona. Mientras un jugador tenga esbirros preparados en su zona, no podrá atacar al Amo ni escogerlo como objetivo. Tampoco podrá atacar ni escoger como objetivo a esbirros que se encuentren fuera de su zona; no podrá darle a otros jugadores puntos de vida obtenidos a partir de efectos, ni podrá escoger como objetivo a otros jugadores o a otras zonas. Sin embargo, si no hay esbirros preparados en su zona, un jugador puede atacar libremente en otras zonas. Puede atacar al Amo o a los esbirros de su zona, y puede atacar a esbirros que se encuentren en las zonas de otros jugadores.

Zonas y jugadores adyacentes

Los jugadores sentados inmediatamente a tu izquierda y a tu derecha se consideran «adyacentes». En *La perdición de Thandar*, se considera que el Amo está adyacente a todos los

jugadores. Siempre y cuando no haya esbirros preparados en tu zona, puedes ayudar a jugadores adyacentes dándoles puntos de vida obtenidos con tus efectos de obtener Vida, atacando a esbirros en sus zonas, y de otras maneras indicadas en las cartas (como en el caso de *Descarga tortuosa*).

Aquí se muestra un ejemplo de partida con cuatro jugadores:



Recuerda que el Amo ocupa un «sitio». En consecuencia, en partidas con tres o más jugadores, si el Amo se encuentra entre dos jugadores, éstos no pueden considerarse adyacentes entre ellos. En este ejemplo, el **Clérigo** está adyacente al **Hechicero**, pero **NO** está adyacente al **Ladrón**. El **Explorador** está adyacente tanto al **Hechicero** como al **Ladrón**.

Jugadores eliminados

Un jugador queda eliminado cuando la Vida de su héroe queda reducida a 0. Si ese jugador era el jugador activo, terminad de resolver cualquier habilidad del Amo y de las cartas destapadas antes de terminar el turno. Las habilidades del Amo y las cartas destapadas no afectarán al jugador eliminado, pero sí lo harán al resto de jugadores. Por ejemplo «descarta una carta» no tendrá efecto alguno, pero «todos los jugadores descartan una carta» afectará al resto de jugadores. Después retira los puntos de combate que le quedasen al Amo y prepara los esbirros de esa zona. Independientemente de si el jugador eliminado era el jugador activo, desplaza todos los esbirros y obstáculos a la zona del siguiente jugador. Los jugadores que tenía sentados a cada

lado pasan a estar «adyacentes». Si todos los jugadores quedan eliminados, el Amo gana la partida.

Victoria de los jugadores

En el libreto de aventura se especifica cómo ganan los jugadores cada uno de los encuentros (normalmente, reduciendo a 0 los puntos de vida del Amo).

Resolución de empates

Si una carta pudiera afectar a varios jugadores, siempre se empieza por el jugador activo y se continua en sentido horario. Por ejemplo, un efecto indica «Derriba al campeón con mayor  de todos los jugadores». Si todos los jugadores tuvieran un campeón empatado con la mayor , sería el campeón del jugador activo el que resultaría derribado.

Si el empate se produce entre cartas del mismo jugador, dicho jugador resuelve el empate. En el ejemplo anterior, si el jugador activo tuviera dos campeones empatados con la mayor , el jugador decidiría cuál de los dos resultaría derribado.

Esbirros

Los esbirros son villanos y monstruos al servicio del Amo.

Para los jugadores, los esbirros se consideran campeones.

Los efectos de juego de los jugadores considerarán a los esbirros como si fueran campeones. Por ejemplo, una habilidad que indique «derriba a un campeón» podrá usarse para derribar a un esbirro. Si un Amo o sus cartas hacen referencia a un «campeón» o «campeones», solo afectará y/o tendrá en cuenta a los campeones de los jugadores, no a los esbirros del Amo.

Esbirros guardianes

Los esbirros guardianes en posición de preparado protegen a los esbirros que nos son guardianes. Los jugadores no pueden elegir como objetivo o atacar a un esbirro que no sea guardián que se encuentre en una zona en la que también haya un esbirro guardián preparado.

Del mismo modo, los esbirros guardianes preparados en la zona del Amo lo protegen de ser atacado. ¡Y también lo protegen de ser elegido como objetivo!

Cartas de obstáculo

Las cartas de obstáculo representan dificultades persistentes en el entorno. Cuando el Amo juega un obstáculo en el turno de un jugador, la carta debe colocarse en la zona de ese jugador. Los obstáculos contienen indicaciones especiales que tienen efecto cuando están en juego. Una carta de obstáculo permanece en la zona del jugador, y seguirá afectándole hasta que el obstáculo sea retirado. Cada carta de obstáculo describe cómo puede ser retirado. Una vez retirado, coloca la carta de obstáculo en la pila de descarte del Amo.

Cartas de acción

Las cartas representan algo que le sucede a los jugadores. Cuando el Amo juega una carta de acción, sigue las instrucciones de la carta y, después, colócala en la pila de descarte del Amo.

Cartas de maestría

Las cartas de maestría representan el incremento de las habilidades y/o el poder del Amo. Cuando el Amo juega una carta de maestría, asígnala a la carta grande de Amo (poniéndola en contacto); seguidamente, comprueba si el Amo sube de nivel (consulta la sección 2 de la página 12).



Elección de objetivos

Mientras haya en tu zona cualquier esbirro preparado, solo puedes elegir objetivos que se encuentren en tu zona (estás muy ocupado luchando como para mirar hacia ningún otro lado). Pero si no hay esbirros preparados en tu zona, puedes elegir objetivos en la zona del Amo o en tus zonas adyacentes. Si en la zona del Amo hay uno o más esbirros preparados, no puedes elegir al Amo como objetivo.

Agotar

Cuando un efecto indica "agotar" una carta, que una carta "entra en juego agotada", o que una carta "se agota", gira la carta de lado. Si la carta tiene una habilidad agotadora, no se aplica esa habilidad.

Regla de descarte del Amo

En el caso de que el Amo deba descartar una carta, el jugador activo mirará la carta superior del mazo del Amo y elegirá si quiere dejarla encima del mazo o colocarla en la pila de descarte del Amo. ¡Es una buena manera de evitar que entren en juego esbirros de élite u obstáculos difíciles! Si un efecto provoca que el Amo descarte más de una carta, resólvelas cada una de ellas por separado. Por ejemplo, si se descartan dos cartas, en vez de ello mirad la carta superior del mazo del Amo y podéis dejarla en la pila de descarte del Amo; repetid el proceso una vez más.

Nota: algunos efectos de descarte requieren que el jugador pueda elegir como objetivo al Amo. De no cumplirse esta condición, el jugador no podrá aplicar dichos efectos.

Apoyo (característica)

Algunas cartas están señaladas con la palabra «**Apoyo**». Esto significa que puedes jugar la carta o usar la habilidad durante la fase principal del turno de un jugador adyacente.

Apuntar (característica)

Algunas cartas están señaladas con la palabra «**Apuntar**». Esto te permite actuar en otras zonas, aunque tengas esbirros en tu propia zona. Así que, incluso con esbirros en tu zona, puedes usar pericias como *Aturdir* sobre esbirros en una zona adyacente o en la zona del Amo. Ten en cuenta que **Apuntar** no te permite ignorar a los guardianes en dichas zonas: ¡no puedes elegir como objetivo a un esbirro protegido por un guardián!

Ajustar la dificultad

La campaña *La perdición de Thandar* tiene como objeto ofrecer un reto de mayor dificultad a jugadores experimentados de *Hero Realms*. Si no estás habituado a los juegos de construcción de mazos, te recomendamos encarecidamente empezar a jugar la campaña en el nivel de dificultad **Principiante**; o a nivel **Medio**, si ya has jugado a este tipo de juegos de cartas, y elevar el nivel de dificultad progresivamente.

- ♦ **Principiante:** igual que en el nivel Medio, pero con el

añadido de que durante la preparación de la partida dejes a un lado las cartas de maestría. Cuando debas barajar por primera vez el mazo del Amo (después de que haya jugado todas sus cartas), barájalo incluyendo entonces las cartas de maestría.

- ♦ **Medio:** durante el primer turno de cada jugador, omite la fase del Amo. (De este modo, los jugadores empiezan con ventaja).
- ♦ **Veterano:** no se aplican reglas adicionales. ¡Ya es lo bastante difícil!
- ♦ **Experto:** durante el primer turno de cada jugador, omite la fase del jugador. (De este modo, el Amo empieza con ventaja).

Puedes ajustar el nivel de dificultad omitiendo fases del Amo o del jugador adicionales.

Todos y cada uno de los encuentros pueden superarse, pero... ¡algunos pueden resultar muy complicados!

Modalidades de juego

O todos o ninguno: en esta modalidad de juego, si un jugador queda eliminado, el encuentro se pierde de forma automática.

Muerte súbita: en esta modalidad de juego, los jugadores deben completar los tres encuentros de una aventura sin perder ninguno. Si se pierde un encuentro, la aventura finaliza.

Puedes aplicar una de estas modalidades, o ambas, en cualquier nivel de dificultad.

El **Reto definitivo** debe jugarse en el nivel **Experto**, y con las modalidades **O todos o ninguno** y **Muerte súbita**. ¡Buena suerte!

Mejora de personajes

Tras completar cada encuentro, obtendrás recompensas (especificadas en el libreto de aventura). Puedes conseguir cartas de tesoro de clase que puedes añadir a tu mazo personal de inicio, o puedes conseguir puntos de personaje que puedes gastar para mejorar la cantidad de Vida inicial de tu personaje, o sus cartas de pericia o de habilidad.

Estas mejoras de personaje son permanentes. Al finalizar cada encuentro, devuelves todas las cartas del mazo de mercado y de *Gema ígnea* que hayas adquirido durante ese encuentro. Conservarás tus cartas de tesoro de clase, tus cartas de Vida adicional, y tus cartas mejoradas de pericia y de habilidad.

A medida que consigas estas nuevas cartas, anótalas en tu hoja de personaje (consulta la página 35 del libreto de aventura), y dispondrás de ellas al iniciar futuros encuentros.

Cartas de tesoro

Cuando completas con éxito encuentros de la campaña, en ocasiones encontrarás cartas de tesoro. Las cartas de tesoro se pueden identificar gracias al símbolo  en su esquina superior derecha.

En la campaña *La perdición de Thandar* hay dos tipos de cartas de tesoro: los tesoros de clase y los elixires. En el libreto de aventura se especifica cuándo consigues cada tipo de tesoro.

Tesoro de clase

La campaña *La perdición de Thandar* incluye cuatro cartas de tesoro para cada clase de personaje. Cada carta de tesoro especifica a qué clase pertenece en la línea donde se indica el tipo de carta, bajo el nombre de la carta. Cuando el texto de la carta indica «encuentras un tesoro de clase», baraja las cartas de tesoro de tu clase disponibles, roba una al azar, y añádela de forma permanente a tu mazo personal. Algunas cartas de tesoro sustituyen a cartas que ya tienes en tu mazo personal. (Dichas cartas lo especifican en sus correspondientes textos de reglas). En ese caso, debes retirar de forma permanente de tu mazo personal las cartas sustituidas.



Elixires

Los elixires son tesoros neutrales (pueden ser utilizados por cualquier clase). Hay cinco elixires. Cuando consigues una recompensa de elixir, baraja todas las cartas de elixir y roba una al azar.

En tu siguiente encuentro, ese elixir estará junto a tus cartas de habilidad (en tu «inventario») y permanecerá en juego hasta que lo uses  o ganes el encuentro. Si pierdes ese encuentro, conservas el elixir para tu siguiente intento (incluso si lo has sacrificado).

Un elixir solo se puede usar durante tu siguiente encuentro, así que ¡o lo usas o lo pierdes! Una vez que ganas ese encuentro, debes retirar de forma permanente el elixir de tu inventario, tanto si lo has usado como si no.

Tesoro de grupo

Un tesoro de grupo consiste en un poderoso objeto compartido por todo el grupo. Durante la preparación de todos los encuentros siguientes con ese grupo, baraja el tesoro de grupo en el mazo de mercado. (A partir de ahí, se trata como una carta normal del mazo de mercado).



Puntos de personaje

En ocasiones, tras completar un encuentro obtendrás un punto de personaje. Gástalo para mejorar tu habilidad o pericia, o para comprar una carta de Vida adicional. Hacer cada una de estas cosas cuesta exactamente 1 punto de personaje; debes gastarlo de inmediato, pues los puntos de personaje no se pueden acumular.

Cuando mejores una habilidad o una pericia, coloca delante de ti la nueva versión y devuelve a la caja la antigua. Cuando compres una carta de Vida adicional, colócala delante de ti mostrando la cara de nivel 1 (la cara con  en la esquina superior izquierda).

A medida que avance la campaña, cuando hayas comprado una carta de Vida adicional, hayas mejorado tu pericia hasta su nivel máximo (3) y hayas mejorado tu habilidad hasta su nivel máximo (5), podrás gastar puntos de personaje para mejorar tu carta de Vida adicional (a nivel 2) y comprar una SEGUNDA carta de pericia y/o habilidad (la colocas delante de ti junto a tus cartas de pericia y de habilidad de máximo nivel).

Las segundas cartas de pericia y de habilidad empiezan con nivel 1 ; más adelante podrás usar puntos de personaje para mejorar estas cartas de pericia y de habilidad.

Mejora de pericias y de habilidades

Cada pericia y cada habilidad tiene su propio «árbol» de mejora, que suele ofrecer dos opciones de mejora para cada pericia o habilidad; esas pericias y habilidades mejoradas permiten acceder a otras dos opciones de mejora. De este modo, dispones de muchas posibilidades de personalización a la hora de gastar tus puntos de personaje.

El gráfico de la página 34 muestra qué pericias puedes comprar con un punto de personaje y mejorar así tu actual carta de pericia.

El gráfico de la página 36 muestra qué habilidades puedes comprar con un punto de personaje y mejorar así tu actual carta de habilidad.

Nota: la caja del juego contiene todas las cartas de pericia y de habilidad que pueden obtener las clases de personaje **Clérigo, Guerrero, Explorador, Ladrón y Hechicero**. (En futuras campañas, utilizarás las pericias y las habilidades mejoradas de esta caja). Así, cuando gastes tu primer punto de personaje, ya puedes planificar qué le podrás comprar a tu personaje más adelante.

Árbol de pericias

Al iniciar la campaña, debes utilizar el nivel 1 de la pericia de tu personaje. Si gastas un punto de personaje para mejorar tu pericia, podrás elegir entre dos opciones de mejora de nivel 2 diferentes. Si posteriormente mejoras la pericia de nivel 2, podrás elegir entre dos opciones de mejora de nivel 3 diferentes. Cuando estés en condiciones de adquirir una SEGUNDA pericia (consulta el apartado **Puntos de personaje**, en la página 23), ésta será de nivel 1, y podrás empezar de nuevo el árbol desde el principio. (Tendrás dos pericias , y podrás usar las dos cada turno si dispones de oro suficiente para hacerlo).

Árbol de habilidades

El árbol de habilidades funciona igual que el de pericias, pero empiezas la campaña con el nivel 3 de habilidad (los personajes nuevos se saltan los niveles 1 y 2). Pero cuando estés en condiciones de adquirir una SEGUNDA habilidad, ésta será de nivel 1 y podrás empezar de nuevo el árbol desde el principio. Dispondrás, entonces, de dos habilidades diferentes que podrán ser sacrificadas cada encuentro.

Cartas de Vida adicional

Puedes gastar un punto de personaje para comprar una carta de Vida adicional para tu clase.

Cuando adquieres una carta de Vida adicional, dicha carta empieza cada partida delante de ti (en tu inventario). Colócala mostrando el nivel 1, y tus puntos de vida iniciales se incrementan en la cantidad indicada en la carta.

Cuando mejores tu carta de Vida adicional hasta nivel 2, debes utilizarla mostrando la cara del nivel 2.

Cuando se agote el mazo del mercado

Si el mazo del mercado se queda sin cartas, baraja todas las cartas de la pila de sacrificio para crear un nuevo mazo de mercado. Asegúrate de no incluir las cartas que no son propias del mercado, como las gemas ígneas.

Variantes de juego adicionales

Modo Arena: partidas de jugador contra jugador que no forman parte de una campaña

Cuando acabes de jugar la campaña, ¡puedes enfrentarte a otros personajes con tu mazo mejorado!

En el modo Arena, debes utilizar la cara de las cartas de pericia y de habilidad que no son de campaña. (Como en el modo Arena no hay esbirros ni Amo, hemos creado versiones JcJ de muchas de las habilidades y pericias).

Para que la partida esté equilibrada, asegúrate de que ambos personajes hayan gastado la misma cantidad de puntos de personaje en la mejora de sus pericias, de sus habilidades, y en cartas de Vida adicionales. O para desequilibrar la partida, ¡deja que tu oponente tenga mejoras adicionales!

Modo Incursión: equipos de personajes contra un «Jefe»

Como nuevo reto, con las reglas de la variante multijugador del juego básico, ¡puedes formar equipos de dos o tres personajes iniciales contra un personaje avanzado!

Experimenta con los puntos de personaje para ver que combinación de características resultan más eficaces para jugar en grupo.

También puedes adquirir sobres de jefes en tu tienda de juegos habitual o en nuestra página web. ¡Enfréntate a un feroz dragón o a un peligroso liche! ¡Estas «misiones paralelas» son divertidos desafíos entre aventuras!

Hero Realms: La perdición de Thandar

ACLARACIÓN DE CARTAS

HABILIDADES, PERICIAS Y TESOROS DE CAMPAÑA

CLÉRIGO

Bendecir, Bendición de hierro, Bendición de corazón, Bendición de acero, Bendición de fieles, Bendición de alma

Estas cartas «bendicen» a un jugador. El jugador bendecido obtiene los puntos de vida y TODOS los campeones de ese jugador (incluidos los que juegue ese turno) consiguen la bonificación hasta el final de TU siguiente turno.

Resurrección inferior, Resurrección menor

Para estas habilidades, las cartas de seguidor de tu mazo inicial cuentan como campeones de coste 0, y se pueden volver a poner en juego.

Resurrección colectiva, Resurrección misericorde, Resurrección en combate

Estas habilidades tienen la característica «**Apoyo**», lo cual significa que además de usarlas en tu turno... ¡también puedes usarlas en el turno de un jugador adyacente! Se considera «jugador activo» aquel que está jugando su turno.

Resurrección misericorde, Resurrección divina

Puedes usar estas habilidades simplemente para obtener Vida, aunque no haya campeones que poner en juego.

Escudo del Lucero

Puedes jugar esta carta aunque no tengas campeones a los que asignársela; aún así, podrás robar una carta, pero no podrás asignar la carta posteriormente. Si puedes, juega primero tus campeones.

LADRÓN

Robar bolsillos

Esta es una de las pericias que no tendrán efecto si no puedes

elegir como objetivo al Amo. Si no puedes llegar hasta el Amo, ¿cómo le vas a robar los bolsillos? El Amo no puede ser elegido como objetivo si tiene algún guardián en su zona, así que tendrás que derribarlos antes de usar esta pericia.

Hurto

Puedes usar *Hurto* para conseguir una *Gema ígnea* de la pila de gemas, pues no suele haber objetos en el mazo de mercado.

Robar bolsillos, Escamoteo, Rapiñar, Distracción, Cambiazo furtivo, Desvalijar

Si miras una carta y no la colocas en una pila de descarte, debes dejarla de nuevo encima de su mazo.

Atracar, Atraco oportuno, Atraco habilidoso, Atraco planificado, Atraco limpio, Atraco magistral

Cuando adquieres una carta del mercado, no se reemplaza por otra carta del mazo de mercado hasta que adquieras la segunda carta. A continuación, rellena los dos espacios vacíos en orden.

Lazo encantado

Recuerda que no puedes elegir objetivos en otras zonas mientras tengas esbirros en tu zona. ¡Ocupate primero de ellos!

GUERRERO

Embestida

Los esbirros agotados no pueden impedir que ataques o elijas objetivos fuera de tu zona. Los guardianes agotados no protegen a otros campeones o amos. Vuelven a la posición de preparado al FINAL de la fase del Amo de tu turno, ¡lo que significa que el esbirro al que has empujado hacia tu zona no te atacará en el siguiente turno!

Aturdir, Noquear, Embestida, Golpe de barrido, Golpe de molinete, Golpe enérgico

Estas pericias son una forma excelente de sacar a un esbirro de élite de la zona del Amo. ¡Solo te atacará a ti, en lugar de atacar a todo el grupo!

Golpe preciso, Golpe poderoso

Si hay esbirros guardianes en tu zona, con estas habilidades no puedes golpear a esbirros que no sean guardianes que se encuentren en tu zona.

Golpe aplastante, Golpe de barrido, Golpe rompedor, Golpe de molinete, Golpe enérgico

Estas cartas te permiten causar daño «repartido como tú elijas». Puedes causar este daño a los esbirros guardianes primero, y el daño restante a los esbirros que no son guardianes.

Lanza dentada

Recuerda que no puedes elegir objetivos fuera de tu zona mientras tengas esbirros en tu zona. ¡Derríbalos primero!

HECHICERO

Bola de fuego, Bola de fuego explosiva, Bola de fuego abrasadora

Estas cartas tienen como objetivo las zonas, y causan daño a cualquier Amo, esbirro, y esbirro guardián que haya en la zona objetivo. Los guardianes no pueden proteger de este efecto ni al Amo ni a los esbirros que no sean guardianes. Recuerda que no puedes elegir objetivos fuera de tu zona mientras tengas esbirros en tu zona, ¡así que derríbalos primero si quieres ayudar a un compañero de equipo o elegir como objetivo la zona del Amo!

Bola de fuego rodante, Bola de fuego perforadora, Bola de fuego explosiva

Estas cartas también tienen como objetivo las zonas, pero cuentan con una bonificación añadida. Estas cartas tienen la característica «**Apuntar**», ¡por lo que puedes elegir como objetivo otras zonas aunque tengas esbirros en tu zona! ¡BOOOM!

Báculo serpentino

Recuerda que no puedes elegir objetivos fuera de tu zona mientras tengas esbirros en tu zona. ¡Ocúpate de ellos

primero! Esta carta causará daño a cada esbirro, tanto si son guardianes como si no.

EXPLORADOR

Disparo firme, Disparo atinado

Recuerda que no puedes elegir objetivos fuera de tu zona mientras tengas esbirros en tu zona. ¡Ocúpate de ellos primero!

Disparo a la cabeza, Disparo rápido, Disparo doble, Disparo múltiple, Disparo largo, Disparo triple

Recuerda que no puedes elegir objetivos fuera de tu zona mientras tengas esbirros en tu zona. Sin embargo, puedes usar estas habilidades por otros motivos, aunque no tengas campeones que puedas elegir como objetivo. Por ejemplo, siempre puedes usar *Disparo a la cabeza* para robar una carta.

Disparo doble, Disparo largo, Disparo triple

Estas cartas te permiten derribar a varios esbirros. Pueden utilizarse contra esbirros en diversas zonas. En cada zona debes derribar primero a los esbirros guardianes, y luego puedes usar cualquier efecto de derribo que te quede sobre los esbirros de esa zona que no son guardianes.

Rastreo apresurado, Rastreo instintivo, Rastreo implacable

No puedes elegir objetivos fuera de tu zona mientras tengas esbirros en tu zona. Puedes usar estas pericias sobre ti mismo, si es conveniente. Así mismo, si eliges como objetivo a otros jugadores, dichos jugadores no están obligados a realizar las mismas elecciones que tú. Por ejemplo, tu puedes decidir poner una carta en tu pila de descarte, y otro jugador, si quiere, puede optar por descartarse de otra cantidad de cartas distinta.

HABILIDADES Y PERICIAS EN EL MODO JUGADOR CONTRA JUGADOR

CLÉRIGO

Bendecir, Bendición de hierro, Bendición de corazón, Bendición de acero, Bendición de fieles, Bendición de alma

Estas cartas «bendicen» a un jugador. El jugador bendecido obtiene los puntos de vida y TODOS los campeones de ese jugador (incluidos los que juegue ese turno) consiguen la bonificación hasta el final de TU siguiente turno. Por lo general, en partidas JcJ, no bendecirás a otros jugadores, ¡pero en algunas partidas multijugador puede venir muy bien!

Resurrección inferior, Resurrección menor, Resurrección en combate, Resurrección misericorde

Para estas habilidades, las cartas de seguidor de tu mazo inicial cuentan como campeones de coste 0, y se pueden volver a poner en juego.

Resurrección misericorde, Resurrección divina

Puedes usar estas habilidades simplemente para obtener Vida, aunque no haya campeones que poner en juego.

LADRÓN

Atraco oportuno, Atraco planificado, Atraco limpio, Atraco magistral

Cuando adquieres una carta del mercado, no se reemplaza por otra carta del mazo de mercado hasta que adquieras la segunda carta. A continuación, rellena los dos espacios vacíos en orden.

GUERRERO

Golpe de barrido, Golpe de molinete

Estas cartas te permiten causar daño «repartido como tú elijas». Si tu oponente tiene guardianes en juego, debes usar este daño para derribarlos antes de poder usar este daño sobre

esbirros que no son guardianes. También puedes utilizar estas habilidades para robar una carta, aunque no haya campeones oponentes en juego.

Embestida, Noquear, Aturdir

Los guardianes agotados no protegen a otros campeones o jugadores de ser elegidos como objetivo, o de ser atacados. Así mismo, como los campeones se preparan al final del turno de un jugador, cuando uses estas habilidades, ¡tu oponente tampoco podrá utilizarlos durante su siguiente turno!

HECHICERO

Bola de fuego explosiva, Bola de fuego rodante

El valor de Defensa de los campeones en la mano de un jugador no se ve alterado por las cartas en juego. (Las pericias de **bendición** del Clérigo no cambiarán las cartas que una *Bola de fuego explosiva* obliga a descartar).

Bola de fuego, Bola de fuego explosiva, Bola de fuego abrasadora, Bola de fuego rodante, Bola de fuego perforadora, Bola de fuego calcinadora

Estas cartas tienen como objetivo a jugadores, causando daño al jugador en cuestión y a cada uno de sus campeones y campeones guardianes. Los guardianes no pueden proteger de estas cartas ni a los jugadores ni a los campeones que nos son guardianes.

EXPLORADOR

Disparo a la cabeza, Disparo rápido, Disparo doble, Disparo múltiple, Disparo largo, Disparo triple

Siempre puedes usar estas habilidades para robar una carta (y para devolver a tu mano arcos y flechas), aunque tu oponente no tenga campeones en juego.

Disparo doble, Disparo largo, Disparo triple

Estas cartas te permiten derribar a varios campeones. Recuerda que los guardianes protegen a los campeones que no son

guardianes, por lo que tendrás que derribar primero a los guardianes; seguidamente, puedes usar los efectos de derribo que te queden sobre campeones que no sean guardianes.

Disparo firme, Disparo atinado

Si tu oponente tiene un guardián en juego, no puedes usar estas habilidades. ¡Derriba primero a los guardianes!

CARTAS DE MAZOS DE CAMPAÑA

Descarga tortuosa

Este daño lo reciben los jugadores, no sus campeones. Los guardianes no pueden evitarlo. Un jugador adyacente puede elegir recibir este daño, aún en el caso de tener esbirros en su zona, o incluso si se encuentran **obstaculizados**.

Mesas y sillas rotas

Si te encuentras **obstaculizado**, tienes un problema. Los jugadores no pueden elegir como objetivo ni a tu zona, ni a ti, ¡ni pueden atacar a esbirros en tu zona! ¡Y tú tampoco puedes hacer nada fuera de tu zona!

Para empeorar las cosas, además de los esbirros que pueden atacarte en tu zona, ¡también pueden atacarte el Amo y los esbirros de élite de su zona!

En los niveles de dificultad **Principiante** o **Medio**, un jugador adyacente que no tenga esbirros preparados en su zona puede agotar a uno de sus campeones para retirar este obstáculo.

Al «retirar este obstáculo», lo colocas en la pila de descarte del Amo.

Rapto de locura

Un «ataque despiadado» es lo que hace al Amo con sus puntos de combate. Consulta las reglas del Amo en la página 12.

Si te encuentras **obstaculizado**, si los jugadores adyacentes están **obstaculizados** o si no quedan jugadores adyacentes, ¡atacarás tu propia zona! Primero a tus campeones, ¡y luego a ti mismo! (*La locura es lo que tiene*).

¡Huida!

Si no se ha vuelto a barajar el mazo del Amo, no sucede nada. Se resuelve la habilidad preferida del Amo de la forma habitual.

Pentagrama de fuego

Para retirar este obstáculo, juega una carta que cueste exactamente 5 de Oro, y luego coloca el obstáculo en la pila de descarte del Amo.

AMOS

Parroquianos alucinados

AZUL: el símbolo de escudo blanco se refiere a la Defensa de cualquier campeón, sean guardianes o no.

Fanático de Ruinos

VERDE: «Destapa otra vez». significa que el Amo destapa y juega otra carta. ¡Esto puede repetirse una y otra vez si sigue destapando cartas verdes!

Diablillo siniestro

AMARILLO: hay formas de retirar del juego cartas de diablillo, y esta habilidad recupera a uno. El diablillo se coloca en la zona del jugador activo.

Suma Sacerdotisa de Ruinos (Nivel 1)

Sus cuatro habilidades son «preferidas». Se resuelven en orden, empezando por arriba. Así mismo, «carta o cartas (facción) de mayor coste» significa que si las cartas más caras de una facción en el mercado cuestan lo mismo, todas ellas se añaden al Ritual.

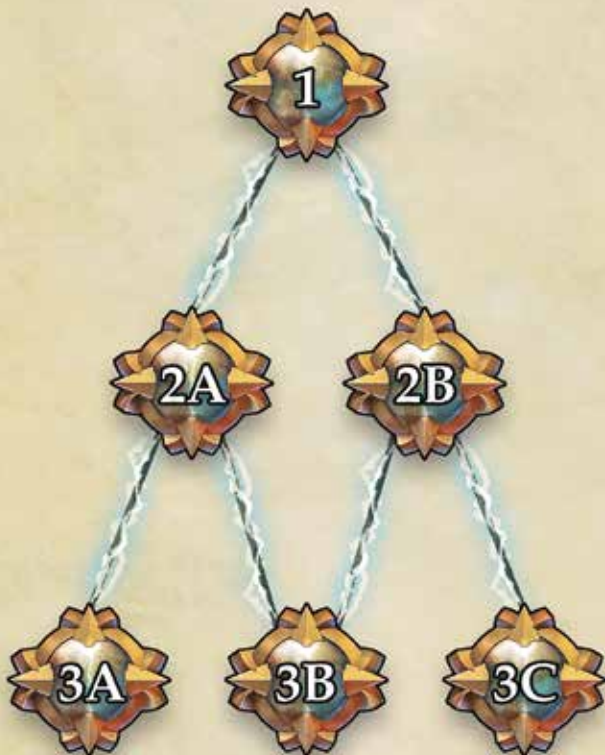
Karakan Carne de Hierro

AZUL: el símbolo de escudo blanco se refiere a la Defensa de cualquier campeón, sean guardianes o no.

La sombra burlona

ROJO: el símbolo de escudo blanco se refiere a la Defensa de cualquier campeón, sean guardianes o no.

ÁRBOL DE PERICIAS



ÁRBOL DE PERICIAS

Pericias de nivel 1:

Canalizar, Cargar con el hombro, Bendecir, Robar bolsillos, Rastrear

Pericias de nivel 2a:

*Canalizar intenso, Aturdir, Bendición de hierro, Escamoteo,
Rastreo apresurado*

Pericias de nivel 2b:

*Canalizar moderado, Golpe de hombro, Bendición de corazón,
Rapiñar, Rastreo meticuloso*

Pericias de nivel 3a:

*Canalizar anímico, Noquear, Bendición de acero, Distracción,
Rastreo instintivo*

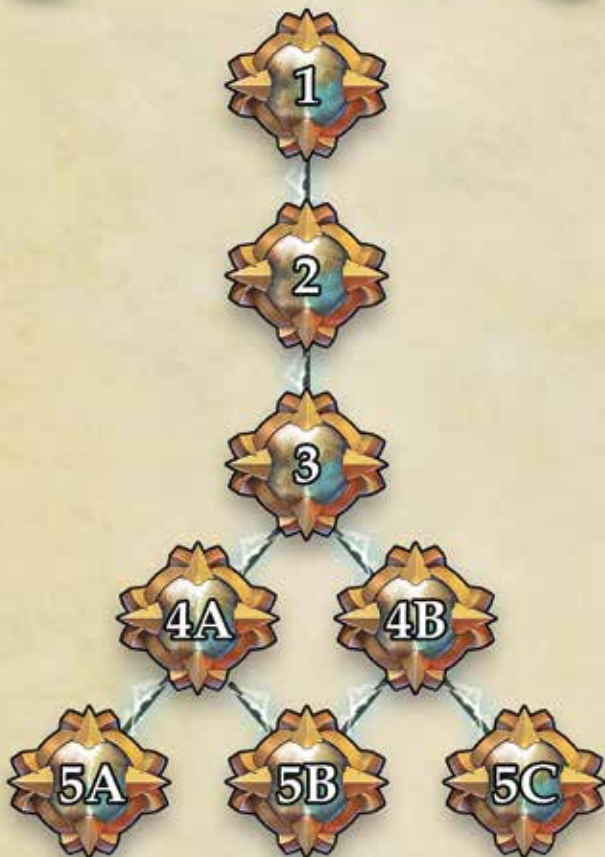
Pericias de nivel 3b:

*Canalizar puro, Embestida, Bendición de fieles, Cambiazo furtivo,
Rastreo implacable*

Pericias de nivel 3c:

*Canalizar sosegado, Embate, Bendición de alma, Desvalijar,
Rastreo impecable*

ÁRBOL DE HABILIDADES



ÁRBOL DE HABILIDADES

Habilidades de nivel 1:

*Explosión flamígera, Golpe preciso, Resurrección inferior, Hurto,
Disparo firme*

Habilidades de nivel 2:

*Lllamarada, Golpe poderoso, Resurrección menor, Robo,
Disparo atinado*

Habilidades de nivel 3:

*Bola de fuego, Golpe aplastante, Resucitar, Atracar,
Disparo a la cabeza*

Habilidades de nivel 4a:

*Bola de fuego rodante, Golpe de barrido, Resurrección en combate,
Atraco oportuno, Disparo rápido*

Habilidades de nivel 4b:

*Bola de fuego calcinadora, Golpe rompedor, Resurrección sagrada,
Atraco habilidoso, Disparo doble*

Habilidades de nivel 5a:

*Bola de fuego perforadora, Golpe de molinete, Resurrección colectiva,
Atraco planificado, Disparo múltiple*

Habilidades de nivel 5b:

*Bola de fuego explosiva, Golpe enérgico, Resurrección misericorde,
Atraco limpio, Disparo largo*

Habilidades de nivel 5c:

*Bola de fuego abrasadora, Golpe devastador, Resurrección divina,
Atraco magistral, Disparo triple*

Créditos

Diseño, desarrollo y dirección de arte:

Darwin Kastle

Concepto y coordinación de desarrollo:

Rob Dougherty

Reglas de campaña y diseño de *La perdición de Thandar*:

Danny Mandel y Ben Cichoski (Super Awesome Games)

Dirección de diseño gráfico:

Randy Delven

Dirección de Arte y diseño gráfico:

Antonis Papantoniou

Diseño gráfico:

Vito Gesualdi y Adam Lachmanski

Maquetación de reglamentos, cartas y asistencia de desarrollo:

Nathan Davis

Maquetación de reglamentos y cartas, y dirección de Playtesting:

CJ "The Just" Moynihan

Asistencia de dirección artística:

Graphics Manufacture

Probadores:

Connor Daly, Randy Delven, Martin Dickie, Greg Freese,
George Groussis, Andrew Hanna, Jimm Harper, Michael Henderson,
Michael Iwanicki, Alex Krasa, Brian Loughry, Julia Marie,
Debbie Moynihan, Adam Podtburg, John Tatian, Ian Taylor.

Créditos de la presente edición

Editor: David Esbrí

Traducción: Ángel F. Bueno

Revisión: Jaume Muñoz

Tercera edición

Hero Realms: The Ruin of Thandar TM

© 2017-2021 White Wizard Games LLC



Resumen de fase del Amo

1. Revela la carta superior del mazo del Amo.
2. Mira el símbolo de color en la esquina superior izquierda de la carta revelada. El Amo gana las bonificaciones correspondientes. Si el símbolo es blanco, el Amo obtiene su(s) habilidad(es) preferida(s), por lo que usará el símbolo con cuatro puntas.
3. Resuelve el efecto de la carta:
 - Si es una maestría, asígnala a la carta grande de Amo. Si el Amo dispone ya de suficientes maestrías para subir de nivel, dale la vuelta a la carta grande y descarta las maestrías. Si hay instrucciones sobre qué hacer cuando el Amo sube de nivel, resuélvelas ahora
 - Si es un esbirro o un obstáculo, ponlo en juego. La mayoría de esbirros y obstáculos se colocan en la zona del jugador activo.
 - Si es una acción, sigue las instrucciones y, luego, déjala en la pila de descarte del Amo.
4. Se utilizan y se agotan los esbirros de la zona del jugador activo. Después, se utilizan y se agotan los esbirros de la zona del Amo (esbirros de élite).
5. El Amo realiza un «ataque despiadado».
6. Se preparan los esbirros de la zona del jugador activo y de la zona del Amo.



DEVIR

Editado por:
Devir Iberia, S.L.
C/Rosselló, 184.
08008 - Barcelona
www.devir.com



Tercera edición.
Hero Realms™
© 2017-2021
White Wizard Games LLC
All rights reserved.