Suplemento de reglas

Componentes

1	tablero de doble cara
46	peanas para las figuras (23 rojas, 6 grises oscuras, 2 grises claras, 7 blancas, 2 azules, 2 verdes, 2 violetas y 2 amarillas)
1	tabla de equipo (dorso de la tabla de combate)
4	tablillas de héroe (en cada tablilla se muestra un héroe por un lado y una heroína por el otro).
142	cartas grandes de leyenda
1	carta grande "Lista de comprobación para las Montañas Grises"
1	carta grande "Los escudos dorados"
33	cartas de evento (incluida una carta de evento inicial para la leyenda 11)
22	dados (4 azules, 5 verdes, 1 violeta, 3 amarillos, 3 rojos, 2 blancos y 4 grises)
9	discos de madera (2 azules, 2 verdes, 2 violetas, 2 amarillos y 1 rojo)
6	cubos de madera (1 azul, 1 verde, 1 violeta, 1 amarillo, 1 blanco y 1 rojo)
15	bolsas para guardar los componentes
1	reglamento de inicio rápido

8 héroes

Guerrero *Guerrera* *Arquero* *Arquera* *Mago* *Maga* *Enano* *Enana*

23 criaturas

6 wargors *8 skrals de las montañas* *4 trols* *5 trols guardianes*

6 esqueletos

1 aro indicador

6 estrellas

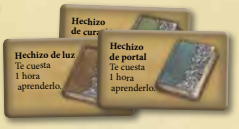
12 figuras adicionales

El Rey Pálido *Nomion* *El trol primigenio* *Radan* *La sombra* *Undavahr (amarillo)* *Tuavahr (azul)* *Gonhar (rojo)* *Corion (verde)* *Narrador*

Campamento *Carromato*

1 puente

3 libros de hechizos



6 fichas de campesino

3 fichas de manantial

4 fichas de tronco

4 blasones de héroe

24 piezas de equipo

1 halcón *1 capucha* *2 cascos* *6 estelarias* *7 manzanueces* *3 odres* *3 pociones de la bruja* *1 catalejo*

12 fichas de cueva

2 cavernarios *4 piedras preciosas* *2 agrens* *1 manzanuez* *1 odre* *1 voluntad -3* *1 voluntad +2*

4 escudos mágicos

Escudo de las Estrellas *Escudo de las Tormentas* *Escudo de la Hermandad* *Escudo del Fuego*

Pieza "-4" (dorso "-1")

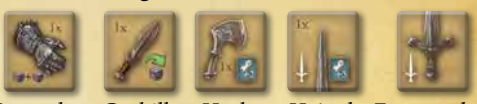
1 corona espigada

4 piedras preciosas

2 fichas de Escudo de las Estrellas

2 fichas de fuego

5 armas antiguas



Guantelete de hierro *Cuchillo* *Hacha* *Hoja de espada* *Empuñadura de espada*

22 fichas de niebla

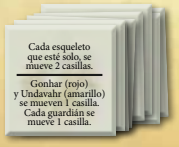
3 cartas de evento *1 +1 punto de fuerza* *2 +2 puntos de voluntad* *1 +3 puntos de voluntad* *1 -3 puntos de voluntad* *2 wargors*

2 skrals de las montañas *4 agrens* *4 manzanueces* *1 estelaria* *1 odre*

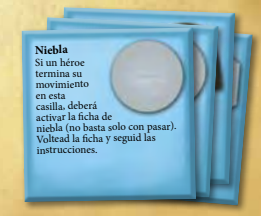
1 caldero

3 cruces rojas

8 fichas de movimiento



4 fichas grandes



DEVIR

Objetivo del juego

Los héroes intentarán defender el campamento o el carromato ante las malvadas criaturas que les acechan y deberán cumplir las misiones adicionales que les encomienden. El juego incluye 7 leyendas distintas, cada una de las cuales tiene varias cartas de leyenda.

La primera vez empezad por la **leyenda 11** con el **reglamento de inicio rápido**; de este modo podréis comenzar a jugar fácil y rápidamente. Durante el transcurso de la aventura se irán añadiendo más reglas.

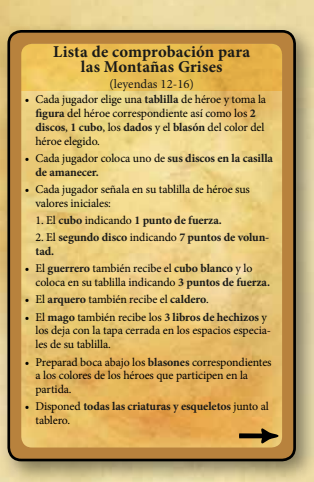
Para la leyenda 11 no es necesario saber más, así que devolved ahora mismo este suplemento de reglas a la caja y empezad con la página 1 del reglamento de inicio rápido.

¡Os esperan emocionantes aventuras!

¿Qué viene después de la leyenda 11?

Si ya habéis completado con éxito la primera leyenda y queréis pasar a la segunda (o, más adelante, a otra posterior), necesitaréis las cartas correspondientes a esa leyenda.

Además, también necesitaréis las cartas "Lista de comprobación para las Montañas Grises" y "Los escudos dorados".


Lista de comprobación para las Montañas Grises

(leyendas 12-16)

- Cada jugador elige una **tablilla** de héroe y toma la **figura** del héroe correspondiente así como los **2 discos**, **1 cubo**, los **dados** y el **blasón** del color del héroe elegido.
- Cada jugador coloca uno de **sus discos en la casilla de amanecer.**
- Cada jugador señala en su tablilla de héroe sus valores iniciales:
  1. El **cubo** indicando **1 punto de fuerza.**
  2. El **segundo disco** indicando **7 puntos de voluntad.**
- El **guerrero** también recibe el **cubo blanco** y lo coloca en su tablilla indicando **3 puntos de fuerza.**
- El **arquero** también recibe el **caldero**.
- El **mago** también recibe los **3 libros de hechizos** y los deja con la tapa cerrada en los espacios especiales de su tablilla.
- Preparad boca abajo los **blasones** correspondientes a los colores de los héroes que participen en la partida.
- Disponed **todas las criaturas y esqueletos** junto al tablero.

En la lista de comprobación se especifican los preparativos que deberán realizarse antes de cada partida.

Después tendréis que leer la carta de leyenda a1 de la nueva leyenda.

Si para esa leyenda se necesitara algún otro componente, vendrá indicado en la propia carta. Del mismo modo, si se introducen nuevas reglas, éstas se especificarán en las cartas de leyenda. Si durante la partida surgiera cualquier duda, podréis encontrar una explicación más detallada buscando la palabra clave en este suplemento.

Resumen del juego

- Las partidas transcurren en días. Cada día cuenta con 7 horas normales a las que pueden sumarse hasta 3 horas extra más.
- Durante su turno un héroe (o heroína) podrá elegir la acción "Moverse" o "Combatir". Al moverse cada casilla cuesta 1 hora, y al combatir cada ronda de combate cuesta 1 hora. Estas horas se marcan avanzando la ficha de tiempo en el marcador de día. Un héroe podrá emplear tantas horas como desee durante su turno. Si, por ejemplo, decidiera moverse cuatro casillas, le supondría 4 horas. Si librara un combate contra una criatura que durara 3 rondas, le supondría 3 horas.
- Cuando un héroe haya completado su acción pasará el turno al siguiente héroe en sentido horario, que a su vez elegirá una de las dos acciones en la que podrá emplear varias horas.
- Cuando todos los héroes hayan completado su turno y vuelva a tocarle de nuevo al héroe inicial, éste podrá volver a elegir una de las dos acciones y gastar tantas horas como desee. Cada héroe volverá a realizar su turno hasta que haya agotado todas sus horas (y las horas extra, llegado el caso) o hasta que decida pasar y terminar su día.
- Un héroe puede realizar hasta 3 horas extra. Cada hora extra le costará 2 puntos de voluntad.
- Es normal que un héroe ya haya terminado su día mientras el resto de héroes siguen jugando porque todavía les quedan horas. Si durante su turno un héroe desea terminar su día, deberá dejar su ficha de tiempo en la casilla de amanecer. Si fuera la primera ficha de ese día, deberá ponerla en la casilla que muestra un gallo, para indicar que él será el primero en jugar al día siguiente.
- Si todos los héroes han terminado su día, deberán resolverse los símbolos que aparecen en la casilla de amanecer en el orden que se indica (véase "La casilla de amanecer", página 5). El undécimo símbolo muestra la figura del narrador, para indicar que el narrador deberá avanzar un espacio en el marcador de leyenda.
- Los jugadores deben tener presente que, si el narrador ha alcanzado una carta de leyenda, tendrán que leerla en voz alta y seguir sus instrucciones.
- Al empezar un nuevo día cada héroe volverá a disponer de 7 horas y 3 horas extra adicionales.
- **Importante:** aparte de moverse al final de cada amanecer, el narrador también avanzará cada vez que una criatura sea derrotada.
- Si una criatura entra en la casilla que contenga el campamento o el carromato, se colocará en uno de los escudos que aparecen en la carta de "Los escudos dorados". La leyenda concluirá de inmediato si una criatura que haya entrado en la casilla del campamento o del carromato no dispone de ningún escudo en el que pueda colocarse. El número de escudos dorados disponibles varía en función del número de jugadores (por ejemplo, con cuatro jugadores los héroes sólo pueden dejar que llegue una criatura hasta el carromato o el campamento).
- Los héroes deberán cumplir el objetivo específico de cada leyenda antes de que el narrador alcance la casilla n del marcador. De otro modo, habrán perdido.

Las tablillas de héroe

Cada jugador elige al principio de la partida su héroe y los componentes del color correspondiente (dados, discos, cubos y blasón). El número de dados no es el mismo para todos los héroes.

Con su cubo de madera cada héroe marca la cantidad de puntos que añadirá cada vez que luche. Con uno de sus dos discos de madera cada héroe señala con cuantos dados realizará los combates (a la izquierda de los puntos de voluntad se indica el número de dados). El enano, por ejemplo, con 7 puntos de voluntad dispondrá de 2 dados para combatir, pero si perdiera un punto de voluntad y con ello descendiera a la primera hilera, sólo contaría con 1 dado.

En la parte superior derecha se indica el nivel del héroe. El arquero tiene el nivel más alto (82) mientras que el guerrero es quien tiene el nivel más bajo (14).

Las habilidades especiales

Cada héroe cuenta con una habilidad especial, que se indica en la parte superior derecha de su tablilla. A partir de la leyenda 12 cada héroe dispondrá de una **segunda habilidad especial** desde el principio de la partida:

Guerrero – Al principio de cada leyenda colocará en su marcador de fuerza el **cubo blanco** situándolo **2 casillas por encima** de su valor actual de puntos de fuerza. Se trata de la fuerza que le aporta Ambra. Por ejemplo, si el guerrero tuviera 4 puntos de fuerza, el cubo blanco de Ambra se colocaría en el 6. Cada vez que el guerrero pierda o consiga puntos de fuerza, deberá desplazar también el cubo blanco de modo que los puntos de fuerza de Ambra siempre estén 2 casillas por encima. A partir de entonces, **en la primera ronda de cada combate el valor de puntos de fuerza será el que indique el cubo blanco**. En las rondas posteriores de un mismo combate, se contará el valor del cubo azul.

Enano – Cuando el enano combata en las **casillas de cueva** dispondrá de **5 puntos de fuerza adicionales** y lanzará **siempre 3 dados** (independientemente de los puntos de voluntad que tenga).

Mago – Al principio de cada leyenda dispondrá los **3 libros de hechizos** con la cubierta cerrada en su tablilla de héroe. El mago es el único que podrá realizar la nueva **acción "Estudiar un hechizo"**. Para realizarla deberá consumir 1 hora de tiempo y a cambio podrá voltear uno de los libros de hechizos para que muestre el libro abierto. Se pueden "estudiar" varios hechizos a la vez; cada libro volteado costaría 1 hora. Los hechizos estudiados podrán usarse una sola vez durante toda la leyenda, ya sea en ese mismo momento o bien más adelante.

Hechizo de luz: el mago podrá desplazar una criatura que se encuentre en su casilla a otra casilla adyacente que no contenga ninguna otra criatura. También puede usarse para los esqueletos y los krahders. Si hubiera varios esqueletos en su casilla, mediante el hechizo de luz podrá desplazarlos a todos a una casilla adyacente (no podría repartirlos entre varias casillas). No puede ahuyentar a ninguna criatura, esqueleto o krahder llevándola al otro lado de una línea de salto. El hechizo de luz no puede usarse contra un enemigo final.

Hechizo de curación: el mago podrá repartir entre todo el grupo tantos puntos de voluntad como el dígito correspondiente a las unidades de la casilla en la que se encuentre.

Ejemplo: si el mago estuviera en la casilla 228, podría repartir 8 puntos de voluntad entre todo el grupo.

No es necesario que los demás héroes se encuentren en la misma casilla que el mago.

No importa si la ficha de tiempo de los demás héroes ya estuviera en la casilla de amanecer.

Hechizo de portal: el mago podrá teletransportarse desde cualquier casilla hasta la casilla que contenga el campamento o el carromato. Al hacerlo podrá llevarse consigo a otro héroe. Para ello, el otro héroe deberá encontrarse en la misma casilla que el mago y no podrá haber concluido su día. El hechizo también funcionaría aunque estuviera retenido por un cavernario, un esqueleto o un krahder.

Arquero – Al principio de cada leyenda el arquero recibirá el **caldero**. El arquero será el único que podrá realizar la nueva acción **"Preparar una pócima"**. Mientras tenga el caldero en su tablilla, gastando 1 hora podrá **entregar 2 estelarias y cambiarlas por 1 poción de la bruja.** Si solo dispusiera de 1 estelaria, podría preparar una poción que solo estuviera medio llena. De todos modos, la acción siempre le costará 1 hora de tiempo, sin importar las estelarias que use para convertirlas en pócima. En determinados casos, puede ser útil cambiar 2 estelarias por 2 pociones medio llenas. En la tabla de equipo se explica con detalle cómo se usa la poción de bruja.

Las acciones de los héroes

Un héroe en su turno puede elegir entre 2 opciones:

Moverse o combatir

Cada una de estas acciones implica consumir tiempo en el marcador de día. Cuando se lucha cada ronda de combate cuesta 1 hora y al moverse cada casilla del tablero cuesta 1 hora.

La acción "Moverse"

En su turno un héroe podrá desplazarse tantas casillas como desee siempre que disponga de horas suficientes en el marcador de día. **Cada casilla** en la que el héroe entre le cuesta **1 hora en el marcador de día.** Por cada hora gastada la ficha de tiempo del héroe deberá avanzar 1 casilla en el marcador de día. Las flechas que aparecen en las casillas del tablero no tienen ningún efecto sobre el movimiento de los héroes.

Si un héroe termina su movimiento en una casilla que contenga una **ficha de niebla**, la ficha de niebla se descubre y se resuelven sus efectos.

En una sola casilla puede haber varios héroes.

La acción "Combatir"

Desarrollo de un combate

Un héroe que se encuentre en la misma casilla que una criatura puede atacar a esa criatura. El arquero también puede atacar a una criatura desde una casilla adyacente. Si el héroe ha entrado en la casilla en este mismo turno, deberá esperar a su siguiente turno para empezar a combatir (es decir, que el resto de héroes realizarán primero su turno antes de que vuelva a tocarle a él).

El ataque del héroe

1. En cada ronda de combate la ficha de tiempo del héroe avanza 1 casilla en el marcador de día.
2. El héroe siempre es el primero en tirar todos los dados de que dispone (indicados en su tablilla de héroe, a la izquierda de sus puntos de voluntad actuales).
3. A continuación, al resultado más alto le suma sus puntos de fuerza actuales. El resultado final es su valor de combate.
4. Si el héroe dispone de una poción de la bruja o un arma antigua y desea utilizarla, deberá hacerlo justo después de su tirada; no podrá esperarse a ver cuál es la reacción de la criatura.

Ejemplo de determinación del valor de combate: *el guerrero tiene 9 puntos de voluntad y por ello tira 3 dados, con los que obtiene 4, 3 y 3. Al resultado más alto le añade sus puntos de fuerza actuales (5), por lo que consigue un valor de combate de 9.*

La reacción de la criatura

1. Antes de empezar el combate deben señalarse los puntos de fuerza y de voluntad de la criatura en el apartado de criaturas que aparece en el tablero. Luego, el jugador sentado a la izquierda del héroe que esté combatiendo tirará los dados disponibles para esa criatura (según se indican en el apartado de criaturas, junto a sus puntos de voluntad).

El color de la peana de la criatura indica el color de los dados que deberán usarse.

Para las criaturas también se utiliza el resultado más alto. Además, en el caso de las criaturas los resultados iguales siempre se suman (siempre y cuando con ello se obtenga un valor mayor que con un solo dado, ya que al tirar 3 dados podría darse el caso de que la suma de dos resultados iguales fuera inferior al valor del tercer dado). *Ejemplo: si un trol hubiera conseguido dos 2 (que sumarían 4) y un 6, la criatura se quedaría con el 6.*

2. A continuación, se suman los puntos de fuerza de la criatura al resultado de la tirada. Con ello se obtiene su valor de combate.

La **diferencia** entre los dos valores de combate señala los **puntos de voluntad que pierde aquél que haya obtenido el valor inferior.** El arquero, aunque ataque desde una casilla adyacente, también puede perder puntos de voluntad.

En caso de empate no sucede nada.

Si tanto a la criatura como al héroe todavía les quedan puntos de voluntad, la lucha prosigue con la siguiente ronda de combate. El combate se interrumpe si el héroe no dispusiera de más horas en el marcador de día o si decidiera abandonar el combate por voluntad propia.

Fin del combate

Si la criatura se queda sin puntos de voluntad, el héroe habrá ganado el combate y recibirá inmediatamente una recompensa. La cantidad y tipo de la recompensa se indica en el apartado de criaturas, debajo de los puntos de fuerza de la criatura derrotada. Si hubiera una línea diagonal que separase dos recompensas, se podrá elegir entre la recompensa que aparece a la izquierda de la línea o la recompensa de la derecha. **La criatura derrotada se dejará luego en la casilla 200 del tablero y el narrador avanzará de inmediato 1 casilla.** Si el héroe se queda sin puntos de voluntad, habrá perdido el combate. De ser así, perderá 1 punto de fuerza (siempre que tuviera más de 1) y a continuación recibirá 3 puntos de voluntad. Luego pasará el turno al siguiente jugador.

Si el combate termina sin vencedor, la criatura se recupera por completo, de tal modo que si vuelve a luchar volverá a empezar con sus valores iniciales según se muestran en el apartado de criaturas.

Combatir en grupo

- Si más de un héroe se encuentra en la misma casilla que una criatura (el arquero también podría estar en una casilla adyacente), podrán combatir en grupo.
- El héroe que esté realizando su turno invita a los demás héroes a participar en el combate. La ficha de tiempo de todos los héroes participantes deberá avanzar 1 hora.
- El valor de combate total se determina calculando primero los puntos de fuerza de todos los héroes que intervienen en el combate. Después, empezando por el héroe que ha invitado a los demás y siguiendo por orden con el resto de héroes, cada héroe tirará los dados y determinará cuál es su resultado más alto. Todos estos resultados se sumarán finalmente a los puntos de fuerza conjuntos que se calcularon al principio para acabar determinando el valor de combate conjunto de los héroes.
- Si el **valor de combate conjunto** de los héroes es inferior al valor de combate de la criatura, **cada uno de los héroes** deberá perder la diferencia en puntos de voluntad. En caso de que los héroes derroten a la criatura, deberán decidir cómo se reparten la recompensa correspondiente.
- Al terminar el combate empezará el turno del siguiente jugador, situado a la izquierda del jugador que inició el combate.
- **Importante:** si el mago, con su habilidad especial, no desea modificar su dado sino el dado de otro héroe que participe en el combate para cambiarlo a la cara opuesta, deberá hacerlo inmediatamente después de la tirada correspondiente; no podrá esperarse a que todos los héroes hayan realizado sus tiradas para decidirse.
- **Importante:** los objetos como las armas antiguas o la poción de la bruja no pueden intercambiarse en medio de una ronda de combate en grupo (por ejemplo, si un héroe se bebiera la mitad de la poción luego no podría entregar el resto a otro héroe con quien estuviera luchando). Sin embargo, está permitido entregar un objeto a un compañero de lucha **al final de una ronda de combate** (siempre que los dos héroes compartan la misma casilla o uno de los dos utilice un halcón).
- Al terminar una ronda de combate uno o más héroes pueden decidir retirarse de la lucha (con lo que no podrán seguir participando en el combate, pero tampoco consumirán horas). También puede hacerlo el héroe que invitó a los demás. Mientras quede un héroe que siga luchando, el combate prosigue. La siguiente ronda de combate empezaría por el siguiente héroe a la izquierda del héroe que inició la lucha.
- Si un héroe se retira del combate en grupo porque ya no dispone de suficientes puntos de voluntad o de horas en el marcador de día, el resto de héroes participantes podrá seguir combatiendo. Si un héroe se ha retirado del combate por tener 0 puntos de voluntad, perderá 1 punto de fuerza y recibirá 3 puntos de voluntad inmediatamente. Sin embargo, no podrá volver a incorporarse al combate que se esté librando. **Importante:** la recompensa por haber vencido en un combate sólo podrá repartirse entre los héroes que estuvieran presentes en la última ronda de combate.

Pasar

Si un héroe no quiere ni moverse ni combatir, puede "Pasar". Esto también le cuesta 1 hora en el marcador de día.

Acciones opcionales

Las siguientes acciones no cuestan **ninguna** hora en el marcador de día. Se pueden realizar en cualquier momento, incluso cuando no es el turno de ese héroe. Sin embargo, no pueden realizarse si su ficha de tiempo ya se encuentra la casilla de amanecer.

Las acciones opcionales son:

- Activar una ficha de niebla.
- Activar una ficha de cueva.
- Vaciar un manantial.
- Recoger o dejar manzanueces, estelarias, piedras preciosas u otros objetos en una casilla.
- Intercambiar o entregar manzanueces, estelarias, piedras preciosas u otros objetos con otros héroes que estén en la misma casilla.
- Recolectar estelarias.
- Utilizar un objeto.

Las criaturas

Las criaturas no activan ninguna ficha (manantiales, fichas de niebla, etc.) y tampoco desencadenan ningún combate. Normalmente se puede entrar en las casillas que ocupen y se puede cruzar por ellas sin tener que detenerse a combatir (a menos que se indique lo contrario en una leyenda concreta).

El movimiento de las criaturas

Cada amanecer las criaturas avanzan hacia el campamento o el carromato. Si llegan hasta la carretera enana (las casillas cuyo número está subrayado), se moverán siempre en dirección al campamento o al carromato. Las criaturas nunca usan las líneas de salto. Siempre se moverá primero el wargor situado en la casilla de número inferior. La criatura avanzará hacia la casilla adyacente siguiendo la flecha. En cada casilla sólo puede haber una criatura. Si la casilla hacia la que debe moverse una criatura ya estuviera ocupada por otra criatura, la criatura avanzará desde la casilla ocupada hasta la siguiente casilla siguiendo la ruta marcada por la flecha. Después de los wargors se moverán todos los skrals de las montañas y después el resto de criaturas siguiendo las mismas reglas (a partir del orden indicado en la casilla de amanecer). Del mismo modo, si una criatura nueva entrara en el tablero y su casilla ya estuviera ocupada, se colocaría en la siguiente casilla siguiendo la flecha.

La fuerza de las criaturas
En el apartado de criaturas que hay en el tablero se indican los puntos de voluntad y de fuerza que tiene cada tipo de criatura. Si un skral de las montañas o un trol tienen menos de 7 puntos de voluntad, solo dispondrán de 2 dados rojos. El color de la peana de cada criatura indica cuál es el color de los dados que usará dicha criatura.

El marcador de día

"Moverse", "Combatir" o "Pasar" cuestan horas a los héroes en el marcador de día, que se señalan con las fichas de tiempo (los discos de madera en cada uno de los colores).

Por cada hora empleada la ficha de tiempo del héroe avanzará una casilla en el marcador de día.

Cada héroe dispone de 7 horas por día (a menos que realice "horas extra"). Si un héroe ya ha utilizado todas sus horas, los demás héroes irán realizando su turno hasta que finalmente agoten sus horas. Si en su turno un héroe desea terminar su día (incluso antes de llegar a la séptima hora), deberá dejar su ficha de tiempo en la casilla de amanecer. Si fuera el primer jugador en hacerlo durante ese día, dejará su ficha en el espacio del gallo para indicar que al día siguiente será el primer jugador. Antes de empezar el nuevo día, el resto de héroes debe haber terminado su día y su ficha de tiempo debe encontrarse en la casilla de amanecer. Después se resuelven todos los símbolos de la casilla de amanecer siguiendo el orden en el que aparecen. Finalmente, el jugador cuya ficha de tiempo se encuentre en la casilla del gallo empezará el nuevo día.

Las horas extra

Un jugador puede decidir utilizar más horas de las 7 de que dispone durante un día, ya que cuenta con hasta 3 "horas extra" adicionales. Sin embargo, cada hora extra le cuesta 2 puntos de voluntad, de modo que tendrá que reducir los puntos de voluntad en su tablilla de héroe el número correspondiente de casillas. Un héroe no puede quedarse con 0 puntos de voluntad por consumir horas extra.

Las líneas de salto

En determinados puntos los héroes podrán atravesar los barrancos (allí donde aparece una línea discontinua y un valor en puntos de voluntad). El salto se considera como parte de la acción de movimiento. Sin embargo, para saltar el héroe necesitará tener al menos tantos puntos de voluntad como el número que se indica. Sólo es necesario que el héroe disponga de esos puntos; no que los gaste. Si para realizar el salto tuviera que recurrir a horas extra, se contarán los puntos de voluntad que tuviera antes de desplazar su ficha de tiempo.

Si el **guerrero** lleva consigo a otro héroe al atravesar una casilla de salto, basta con que el guerrero tenga el valor indicado.

Importante: las criaturas no pueden usar las líneas de salto. Los esqueletos y los krahders sí que usan las casillas de salto.

El **arquero** también puede atacar a criaturas, esqueletos o krahders que estén situados al otro lado de una línea de salto.

Un héroe que tenga el **catalejo** podría descubrir una ficha situada al otro lado de una línea de salto.

La antigua carretera enana

En el tablero de la Montaña Gris hay casillas cuya cifra está subrayada. Estas casillas pertenecen a la antigua carretera enana. El carromato solo podrá desplazarse por estas casillas. Las criaturas que lleguen hasta una de dichas casillas, seguirán avanzando a partir de entonces en dirección al campamento o al carromato.

La casilla de amanecer

1. **Revelar la carta superior del mazo de eventos y seguir sus instrucciones**

2-5. **Mover todas las criaturas siguiendo el orden indicado**
Siempre empiezan los wargors, seguidos de los skrals de las montañas, los trols y de nuevo los wargors. Dentro de cada tipo de criatura empieza siempre la criatura que esté en la casilla con el número menor.
Importante: en cada casilla **sólo puede haber una criatura**. Si en la casilla a la que debe desplazarse una criatura ya hubiera otra criatura, la criatura se moverá de inmediato a la siguiente casilla adyacente señalada por la flecha.

6. **Reponer todas las cuevas**
Se coloca una ficha de cueva de la reserva en cada cueva, a menos que en ese momento hubiera un héroe en ella.

7. **Tirar los dados para los esqueletos y levantarlos**
Se tira un dado rojo para cada esqueleto que haya en la casilla de amanecer y se le coloca luego en la casilla que muestre el resultado indicado. Además, todos los esqueletos que estuvieran tumbados vuelven a ponerse de pie.

8. **Consumir comida**
Cada héroe debe entregar en este momento una ficha de comida, ya sea una manzanuez o una estelaria. Si no puede hacerlo, el héroe perderá 8 puntos de voluntad. En caso de llegar a 0 puntos de voluntad, recibirá 3 puntos de voluntad de inmediato pero a cambio perderá 1 punto de fuerza.
Importante: los héroes que estén en la misma casilla que el campamento o el carromato no tienen que consumir comida.

9. **Reproducir las estelarias**
En cada casilla del tablero que contenga una ficha de estelaria sin recolectar, se coloca una nueva ficha. Los héroes podrán ir recogiéndolas sin que sea necesario recolectarlas todas de golpe.

10. **Rellenar los manantiales**
Se voltea cada ficha de manantial para que muestre su anverso colorado, a menos que haya un héroe en esa misma casilla.

11. **El narrador avanza una casilla**
El narrador avanza una casilla en el marcador de leyenda. Aparte de avanzar cada vez que se derrote a una criatura, el narrador avanzará en cada amanecer. Si el narrador llega a una casilla del marcador en la que hubiera una estrella, deberá leerse la carta de leyenda correspondiente. Si el narrador llega a la casilla n del marcador de leyenda, terminará la partida.

¿No hay suficiente comida?

Si durante el amanecer un héroe llega a 0 puntos de voluntad debido a la falta de víveres, volverá a disponer de inmediato de 3 puntos de voluntad, pero a cambio perderá 1 punto de fuerza.

En caso de no poder perder ningún punto de fuerza por solo tener uno, recibirá aun así 3 puntos de voluntad. Sin embargo, durante el resto del día que empieza deberá descansar. Es decir, no podrá realizar ninguna acción, ni siquiera opcional. A partir del día siguiente podrá volver a jugar con normalidad.

Los agrens y la tabla de equipo

Al principio de cada leyenda se dispondrán varios objetos sobre la tabla de equipo. A partir de la leyenda 12, si un héroe activa a un agren (pequeños hombres verdosos de las montañas) mediante una ficha de niebla o de cueva, o bien si derrota a un esqueleto, podrá tomar uno de estos objetos (menos la poción de la bruja y la estelaria).

Los objetos

Utilizar un objeto es una de las acciones opcionales de los héroes, por lo que no supone gastar ninguna hora en el marcador de día. En la propia tabla de equipo se explican con más detalle la mayoría de objetos.

El Escudo de las Tormentas y el Escudo del Fuego

Cada lado del **Escudo de las Tormentas** puede usarse una sola vez, ya sea para

a) evitar a todo el grupo una carta de evento negativo en la que aparezca el símbolo del Escudo de las Tormentas, o bien para;
b) prevenir al portador del escudo la pérdida de puntos de voluntad tras una ronda de combate.

Con cada lado del **Escudo del Fuego** el portador podrá colocar una ficha de fuego en la misma casilla en la que se encuentre (no basta con pasar por ella). Esa ficha se quedará allí hasta que finalice la leyenda. Si un héroe se queda en una casilla que contenga una ficha de fuego (atravesarla no supone ningún problema), perderá puntos de voluntad hasta quedarse con 3 y durante el resto de la leyenda no podrá llegar a tener más de 3 puntos de voluntad. Las criaturas que se encuentren en una casilla con una ficha de fuego también se quedarán con 3 puntos de voluntad, pero volverán a recuperar sus puntos de voluntad habituales en cuanto abandonen esa casilla. Si un héroe tiene alguno de los Escudos de Poder (por ejemplo, el Escudo de las Tormentas), podría usar una de las caras de ese escudo para evitar perder los puntos de voluntad. También podría hacerlo el propio portador del Escudo del Fuego empleando la otra cara que le quedara del escudo. El Escudo del Fuego no afecta a los enemigos finales. El Escudo del Fuego también puede usarse para evitar que su portador pierda puntos de voluntad tras una ronda de combate.

Manzanueces y estelarias

Tanto las manzanueces como las estelarias pueden consumirse como comida durante el amanecer. El arquero también puede preparar pociones de la bruja a partir de la estelaria.

Las estelarias que no se hayan recolectado, se reproducen al amanecer. Es decir, en cada casilla en la que ya hubiera al menos una ficha de estelaria, se colocará otra. Así pues, aunque en una casilla hubiera varias fichas de estelaria, solamente crecerá una nueva planta. No es necesario que un héroe recolecte todas las estelarias de una casilla de golpe. Si no hubiera suficientes fichas de estelaria en la tabla de equipo, se empezará colocando primero las estelarias en las casillas de número inferior.

El catalejo

El catalejo sólo se puede emplear cuando su portador se encuentre en una casilla; no es posible usarlo mientras se esté moviendo. Un héroe puede descubrir todas las fichas adyacentes al lugar en el que se encuentra, menos las fichas de cueva. Las fichas no se activan por el mero hecho de descubrirse.

Las piedras preciosas

Un héroe puede dejar una piedra preciosa en la casilla en la que termine su movimiento. Si una piedra preciosa queda adyacente a una criatura, durante el amanecer esa criatura no se moverá siguiendo la flecha, sino que avanzará hacia donde esté la piedra preciosa. Después la piedra preciosa se retirará de la partida. Si hubiera dos piedras preciosas adyacentes, la criatura se dirigirá hacia la de mayor valor. Al amanecer siguiente la criatura se moverá siguiendo la dirección de la flecha (a menos que tuviera otra piedra preciosa adyacente). De este modo se puede apartar a las criaturas de su ruta prevista.

Importante: hay que tener en cuenta el orden en que mueven las criaturas al amanecer. Las piedras preciosas situadas en una casilla en la que aparezca una nueva criatura, se retirarán inmediatamente de la partida.

Las armas antiguas

Cada una de estas armas solo puede usarse una vez; una vez usadas se retiran de la partida. Si un héroe quiere usar un arma antigua, deberá decidirlo justo después de realizar la tirada.

Guantelete de hierro – En una ronda de combate el héroe podrá sumar dos dados tengan el valor que tengan. No puede usarlo el arquero ni puede combinarse con la poción de la bruja.

Cuchillo – En una ronda de combate el héroe puede volver a tirar un dado cualquiera. El arquero solo puede volver a tirar el último dado que haya lanzado (y sería el que contaría).

Hacha – En una ronda de combate el héroe obtiene 2 puntos de fuerza más.

Empuñadura de espada – No sirve de nada por sí sola, pero si se junta con la hoja de espada en una ronda de combate añade 5 puntos de fuerza.

Hoja de espada – No sirve de nada por sí sola, pero si se junta con la empuñadura de espada en una ronda de combate añade 5 puntos de fuerza.

Atención: el arquero también puede usar el cuchillo, el hacha y la espada atacando desde una casilla adyacente.

Los manantiales

Si un héroe se encuentra en una casilla con un manantial (no basta con cruzar por esa casilla), podrá vaciarlo y recibir a cambio puntos de voluntad. Todos los manantiales vuelven a "rellenarse" al amanecer, a menos que en la casilla del manantial hubiera un héroe.

Las fichas de niebla

Si un héroe solamente cruza por una casilla con una ficha de niebla, no sucede nada. En cambio, si su movimiento termina en una casilla con una ficha de niebla, deberá descubrir la ficha y activarla.

Las cuevas

Si un héroe solamente cruza por una casilla con una ficha de cueva, no sucede nada. En cambio, si su movimiento termina en una casilla con una ficha de cueva, deberá descubrir la ficha y activarla. Las cuevas no pueden descubrirse con el catalejo.

Los cavernarios

Si un héroe activa a un cavernario, deberá dejar la ficha de cueva en esa casilla. Para poderse liberar, tendrá que superar en una ronda de combate el valor que se indique en la ficha. En caso de conseguir un valor igual o inferior, no sucede nada. Mientras no se haya derrotado al cavernario, **no podrá moverse.** Los otros héroes pueden acudir donde esté el héroe y combatir junto a él para así liberarlo. En este caso, el héroe retenido estaría obligado a combatir en grupo. El cavernario solo retendría a ese héroe. Si se derrota a un cavernario, no se obtiene ninguna recompensa y el narrador no avanza ninguna casilla. La ficha del cavernario derrotado se retiraría del juego y se activaría de inmediato una nueva ficha de cueva.

Los troncos

Si un héroe se encuentra en la misma casilla que un tronco, podrá recogerlo. Los troncos deben colocarse en el marcador de puntos de fuerza del héroe, de tal modo que siempre queden a la izquierda del cubo que señala los puntos de fuerza del héroe (por ejemplo: para poder llevar un tronco de valor 2, el héroe debería tener al menos 3 puntos de fuerza). Un héroe podría transportar varios troncos a la vez, siempre y cuando todos los troncos pudieran colocarse a la izquierda de su cubo de puntos de fuerza y sin solaparse.

Los esqueletos

Si en una misma casilla hay varios esqueletos, se consideran una "horda".

Movimiento de los esqueletos

Cada vez que una ficha de tiempo sobrepase la cuarta hora, el héroe correspondiente deberá tomar la ficha de movimiento superior. Podrá completar primero la acción que estuviera realizando (por ejemplo, moverse a una casilla o realizar una ronda de combate), pero después deberá leer en voz alta el texto que haya en la ficha y mover los esqueletos y las hordas según corresponda. Después podrá proseguir con su acción (seguir moviéndose o combatiendo).

Si ya no quedaran más fichas de movimiento para los esqueletos, tendrán que volver a mezclarse y formar una nueva pila, que se dejará sobre la cuarta hora.

Atención: las indicaciones que aparecen debajo de una raya en las fichas de movimiento empiezan a aplicarse a partir de la leyenda 17.

- Los esqueletos no se mueven siguiendo las flechas, sino en dirección hacia un héroe que no esté alejado más de tres casillas.
- Si un esqueleto no tiene a ningún héroe "visible" en un radio de 3 casillas de distancia, no se moverá.
- Los esqueletos usan las líneas de salto. Así pues, si un héroe está a 3 casillas o menos a través de una línea de salto, se considerará "visible".
- Empezarán por moverse aquellos esqueletos que estén en la casilla con el número inferior.
- Si hay varios héroes situados a la misma distancia, los esqueletos se dirigirán hacia aquél que esté en la casilla con el número inferior.
- Si los esqueletos no pueden llegar hasta un héroe y tienen que detenerse por el camino, en caso de haber varias rutas posibles que les dejen a la misma distancia del héroe, los esqueletos siempre tomarán la ruta que les deje en la casilla con un número inferior.
- Si un héroe se encuentra en la misma casilla que un esqueleto, no podrá moverse.
- Si un héroe entra en una casilla que contenga un esqueleto, no podrá seguir moviéndose.
- Los esqueletos ignoran las piedras preciosas.

Los esqueletos y el campamento/carromato

Los esqueletos no avanzan en dirección al campamento o al carromato, sino en dirección a los héroes. No obstante, si entran en la casilla que contiene el campamento o el carromato, se colocarán encima de los escudos dorados (un esqueleto por escudo).

Los valores de combate de los esqueletos

Los esqueletos combaten con 2 dados blancos. Los resultados iguales se suman. Tienen 9 puntos de voluntad y 3 puntos de fuerza. En caso de tener menos de 7 puntos de voluntad, combatirán solo con 1 dado blanco.

- Un héroe solamente puede combatir contra los esqueletos de uno en uno. Cuando termine el combate, empezará el turno del siguiente héroe en sentido horario.
- El combate contra los esqueletos funciona básicamente como el combate contra las criaturas: si el esqueleto alcanza un valor de combate mayor (puntos de fuerza + tirada), el héroe perderá la diferencia en puntos de voluntad. En caso de empate, no sucederá nada.

A los esqueletos se les puede derrotar o someter, dependiendo de la diferencia que se consiga sobre ellos cuando se les combate.

Someter a un esqueleto (sin recompensa)

Si un héroe o un grupo de héroes en una ronda de combate alcanza un valor de combate superior al del esqueleto, le habrán "sometido". En este caso, el esqueleto se deja tumbado en la casilla actual.

- Si se somete a un esqueleto el narrador, no avanza.
- Un esqueleto sometido no aporta ninguna recompensa.
- Al amanecer todos los esqueletos sometidos volverán a levantarse (séptimo símbolo).
- Mientras esté tumbado, un esqueleto sometido no se moverá a resultas de una ficha de movimiento.

Derrotar a un esqueleto (con recompensa)

Si un héroe o un grupo de héroes en la primera ronda de combate logra reducir a 0 los puntos de voluntad del esqueleto, le habrá derrotado. En este caso, el héroe que haya derrotado al esqueleto deberá decidir si:

a)lo deja en la casilla 200 o bien;

b)lo deja en la casilla de amanecer.

- Si lo deja en la casilla 200, el narrador avanzará 1 casilla en el marcador de leyenda.
- Si lo deja en la casilla de amanecer, el narrador no avanzará. Sin embargo, en el próximo amanecer (séptimo símbolo) se tirará un dado rojo para determinar en qué casilla volverá a aparecer el esqueleto.
- En ambos casos, el héroe recibirá una recompensa: el objeto que desee de la tabla de equipo (excepto una estelaria y la poción de la bruja).

Caso especial 1

Si un héroe cuya ficha de tiempo se encontrara en la cuarta hora decidiera terminar su día en vez de realizar una acción, no activaría la ficha de movimiento superior. En determinados casos, puede tener sentido perder el resto de horas de un día.

Caso especial 2

Un héroe cuya ficha de tiempo sobrepase la cuarta hora, deberá interrumpir su movimiento y activar una ficha de movimiento. Si al hacerlo se "detuviera temporalmente" en una casilla con una ficha de niebla o de cueva, dicha ficha no se activaría, ya que su movimiento no habría concluido todavía. Si tras aplicar la ficha de movimiento el héroe sigue moviéndose, la ficha de niebla o de cueva se dejará en su sitio sin activarse.

Caso especial 3

Si hubiera más de un héroe visible en un radio de 3 casillas desde el esqueleto, el esqueleto se dirigirá hacia aquel héroe que tenga más cerca (y no hacia aquél que este en la casilla con el número inferior).

Partidas más fáciles

Con las siguientes modificaciones al reglamento podréis rebajar un poco la dificultad de las leyendas 12-17. Con el grado 1 los héroes podrán resistir más, mientras que con el grado 2 tendrán unas habilidades especiales más poderosas. Aun aplicando estas modificaciones, las leyendas seguirán siendo entretenidas y exigentes.

Grado 1
Las armas antiguas podrán usarse durante todo un combate, y no solo durante una ronda de combate. Colocad también la pieza "-4" de las horas extra por el lado de "-1"; así pues, cada hora extra solo costará 1 punto de voluntad.
Excepción para la leyenda 17: en la leyenda 17 la pieza "-4" deberá mostrar el lado "-4", y solo se volteará al lado "-1" cuando no quede ningún guardián en la forja.

Grado 2
Guerrero – La furia de Ambra
El cubo blanco de Ambra que se usa en el marcador de puntos de fuerza, se desplazará una casilla a la derecha después de cada ronda de combate y se tendrá en cuenta en todas las rondas de combate. Dicho de otro modo, Ambra se volverá 1 punto más fuerte a cada ronda. Al terminar el combate, el cubo blanco volverá a dejarse donde estaba al principio, quedando de nuevo dos casillas por encima del cubo azul.

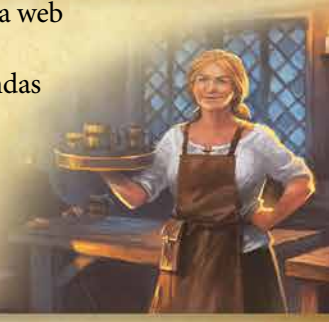
Enano – La sombra de las cuevas
El enano también podrá tirar 3 dados y sumar 5 puntos de fuerza en las casillas con una flecha que provenga de una cueva.

Mago – El recuerdo de los hechizos
Si el mago ha aprendido un hechizo y posteriormente lo activa, el libro de hechizos no se retirará del juego. En vez de ello, el mago tirará su dado y colocará el libro recién usado en la casilla del marcador de leyenda que señale el resultado de la tirada. Cuando el narrador llegue a dicha casilla, el mago recuperará el libro por el lado abierto. El mago podrá volverlo a usar, tras lo cual tiraría el dado de nuevo. De este modo, un hechizo puede llegar a jugarse varias veces durante una partida. Si a resultas de la tirada el libro se tuviera que poner en una casilla de leyenda por la que el narrador ya ha pasado o sobre la que se encuentra en este momento, el libro de hechizos se retirará definitivamente de la partida.

Arquero – El aprovechamiento de las hierbas
El arquero puede preparar 1 poción entera de la bruja con una sola estelaria. Si se agotaran las pociones (hay 3 disponibles para toda la partida), no podrá preparar ninguna más hasta que no se consuma alguna y vuelva a colocarse en la tabla de equipo.

¿Te apetece crear tus propias leyendas?
Pues utiliza las cartas en blanco que podrás descargarte gratuitamente en nuestra página web. En ella también encontrarás otros recursos que te pueden ser útiles para desarrollar tus propias aventuras.

¡En nuestra página web **andor.devir.es** tienes varias leyendas más que podrás descargarte e imprimir para jugarlas!



El autor e ilustrador

Michael Menzel nació en 1975 y en la actualidad vive en la región alemana de la Baja Renania. Su gran pasión por los dibujos le viene desde la infancia. La entrada en el mundo de las ilustraciones para juegos le vino en 2004 con un juego para la editorial Kosmos. Desde entonces ha trabajado en juegos infantiles y familiares para distintas editoriales. *Las leyendas de Andor*, su primer juego como autor, le ha supuesto varios galardones en todo el mundo, y en 2013 recibió el premio al mejor juego del año para expertos en Alemania (*Kennerspiel des Jahres*). Después de las expansiones *El Escudo de las Estrellas, Nuevos héroes* (pendiente de publicación) y *Viaje al Norte*, este último episodio de la trilogía sitúa a los aventureros en las ignotas tierras al sur de Andor.

Redacción del reglamento: Wolfgang Lüdtke
Diseño gráfico: Michaela Kienle / Fine Tuning

El autor y la editorial desean dar las gracias a todos los probadores del juego y a todos los lectores del reglamento.

El autor quiere transmitir un agradecimiento especial a: "Mi hijo Johannes y mi sobrino Joel. Además, deseo dar las gracias a todos los incansables probadores, como Inka y Markus Brand, Ela y Stefan Hein, Steffen Müller, Hannah Staats, Mario Coopmann, Devin Brunk-Cardosa, Karina, Max, Graham y Jakob (¿puedo comerme mi caballo?) Murphy, Christof (Señor de los Esqueletos) Tisch, Arnd Fischer, Bärbel Schmidts, Ralph Querfurth y Sandra Dochtermann, Malte Mertens, Christoph Berner, Stefan Vogt, Joshua Pieniak y Jost Schwider.

Un sincero agradecimiento a Wolfgang Lüdtke, Michaela Kienle y Peter Neugebauer así como a la editorial Kosmos por su implicación a todos los niveles.

También quiero aprovechar esta ocasión para dar las gracias a todos los fans de Andor. Vuestro apoyo, vuestra implicación y vuestra pasión por Andor han sido lo que ha hecho que esta serie de juegos fuera posible. ¡Nos vemos en la taberna de El trol borracho! ☺

Finalmente quiero dar las gracias a mi mujer Steffi por su apoyo y su paciencia durante estos últimos 6 años, sin los cuales no habría podido concluir la trilogía de Andor."

Art.-Nr: 692803
FABRICADO EN ALEMANIA

Todos los derechos reservados

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG

Pfizerstrase 5–7 • D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Devir Iberia S.L:
Traducción: Oriol Garcia
Adaptación Gráfica: Bascu
www.devir.es

Podréis encontrar más información sobre el mundo de Andor en andor.devir.es