



ORC QUEST

WARPATH

LIBRO DE REGLAS

Traducción al castellano

ORCQUEST WARPATH

¡EL MENÚ!

EL REINO DE ISTARRA SE EXTIENDE...	3	LA MUERTE DE UN ENEMIGO	27
COMPONENTES DEL JUEGO	4	EL LOOT	28
INTRODUCCIÓN	6	LAS CARTAS DE LOOT	28
VICTORIA Y DERROTA	6	LOS BÁRTULOS	28
RESUMEN DE UN TURNO DE JUEGO	6	LOS RECURSOS	28
1 · FASE DE LOS HÉROES	6	LAS POCIONES	28
2 · FASE DE LOS ENEMIGOS	6	LAS CARTAS DE RELIQUIA	29
3 · FASE DEL FIN DE TURNO	6	EL LÍMITE DE EQUIPO Y LA CARGA	29
TABLERO DE JUEGO	7	LA REKUP	29
ELEMENTOS DEL DECORADO	7	LA RUTA BADASS	30
PREPARACIÓN	8	GANAR PUNTOS BADASS	30
HOJA DE HÉROE Y ENEMIGO	10	UTILIZAR LOS PUNTOS BADASS	30
PERSONAJES Y ORIENTACIÓN	11	PUNTOS DE ACCIÓN ADICIONALES	30
LÍNEA DE VISIÓN, LÍNEA DE TIRO Y ALCANCE	12	LOS EVENTOS	31
LA LÍNEA DE VISIÓN	12	FASE DE LOS ENEMIGOS	32
LA LÍNEA DE TIRO	12	EL MEDIDOR DE ALERTA	32
EL ALCANCE	13	AUMENTAR EL NIVEL DE ALERTA	32
FASE DE LOS HÉROES	14	DISMINUIR EL NIVEL DE ALERTA	32
ACTIVACIÓN DE LOS HÉROES	14	LA GESTIÓN DE LAS PATRULLAS	32
LAS CARTAS DE HABILIDAD	14	LA APARICIÓN DE UNA PATRULLA	33
COSTE DE LOS EFECTOS DE CARTAS DE HABILIDAD	14	MINIATURAS EN CANTIDAD INSUFICIENTE	34
CARTAS DE ACCIÓN	15	¡ UN HÉROE DELANTE DE LA ENTRADA !	34
CARTAS DE REACCIÓN	15	EL DESPLAZAMIENTO DE LA PATRULLA	34
CARTAS DE BOOST	15	LA MODIFICACIÓN DE LA PATRULLA	34
CARTAS PASIVAS	15	LA PATRULLA ALERTADA Y LA CAMPANA	35
EL DESPLAZAMIENTO	16	LA CAMPANA	36
COSTE DE LOS EFECTOS DE CARTAS DE HABILIDAD	16	LOS ENEMIGOS CON NOMBRE	36
HABILIDADES DE DESPLAZAMIENTO	17	LOS GRUPOS DE ENEMIGOS	36
HABILIDAD: ROMPEDOR	19	LA TIRADA DE ACTIVACIÓN DEL GRUPO	37
HABILIDAD: ÁGIL	19	EL ORDEN DE ACTIVACIÓN DE LOS ENEMIGOS	38
LOS EFECTOS LIGADOS A TIPOS DE TERRENO	19	EL COMBATE DE LOS ENEMIGOS	38
LOS ESTANQUES	19	LA REACCIÓN DE LOS HÉROES	39
LOS CAMPOS	19	LA MUERTE DE UN HÉROE	39
LOS MUEBLES BAJOS	19	FASE DE FIN DE TURNO	39
LOS MUEBLES ALTOS Y LOS TRONCOS DE LOS ÁRBOLES	19	RESTABLECER LAS CARTAS	39
LA SOMBRA DE LOS ÁRBOLES	19	RESURRECCIÓN DE UN HÉROE	39
LA EXPLORACIÓN	20	APRENDER NUEVAS HABILIDADES	39
EL COMBATE DE LOS HÉROES	22	ORGANIZAR SU MATERIAL	40
LOS TIPOS DE ATAQUES	22	ENVIAR LOOT	40
LOS PUNTOS DE VIDA	23	EL KRAFTEO	40
LOS DADOS BADASS	23	EL ENCANTAMIENTO	41
LOS DADOS DE ATAQUE	23	KRAFTEAR LOS BÁRTULOS ENCANTADOS	42
LOS DADOS DE DEFENSA	23	RÉKUP DE BÁRTULOS ENCANTADOS	42
LA RESOLUCIÓN DE UN COMBATE	24	FIN DE MISIÓN	42
LOS COMBOS	25	EL BOSS	43
LA REACCIÓN DE LOS ENEMIGOS	26	PREPARACIÓN DE BOSSES	43
		ACTIVACIÓN DEL BOSS	43
		HERIR A UN BOSS	44
		CARTAS DE REACCIÓN DEL BOSS	45
		¡BOSS VENCIDO!	45

LOS PERSONAJES ENORMES	45
LOS EFECTOS E INMUNIDADES	46
AFLICCIONES.	46
ALTERACIONES	46
MEJORAS.	47
GLOSARIO	48
LISTA DE HABILIDADES	48
LISTA DE REACCIONES.	49
LISTA DE MEJORAS DE ATAQUE	50
LISTA DE MEJORAS DE DEFENSA	50
ÍNDICE	51



EL REINO DE ISTARRA SE EXTIENDE...

Istarra es uno de los mayores reinos del mundo. Está poblada principalmente por humanos de muchas tribus dispersas por las tierras del continente norte. Cubierto por colinas, bosques y valles, también está rodeado por el océano en el oeste y rodeado por cadenas montañosas en el norte, este y sur. Estas murallas naturales han ayudado a desalentar posibles invasiones desde el exterior.

Cansados de ser tomados por salvajes, como en el caso de Orcos y Bárbaros, por otros pueblos civilizados, como los Elfos o los Enanos, los distintos feudos terminaron por unirse gradualmente bajo una misma bandera.

Los Humanos comenzaron a ser respetados por los Bárbaros por su tenacidad en la guerra, a pesar de que cinco guerreros Humanos difícilmente equivalían a un Bárbaro en la batalla. Varias batallas, ganadas por el joven reino de Istarra, llevaron a los reyes Bárbaros a proponer treguas.

La nueva fortuna de los Humanos atrajo la codicia de los Enanos. Estos no consideraron el destino de las armas que

les habían vendido, hasta que se volvieron contra sus creadores.

La apertura de las universidades, el progreso en la medicina y un mejor manejo de las habilidades mágicas de algunos individuos provocó que los Elfos comenzaran a tenerlos en cuenta. Se acercaron a los Humanos, les trajeron algo de sabiduría, pero abandonaron el continente por razones que sólo ellos conocen.

Humanos, Bárbaros, Enanos y Elfos se convirtieron en los cuatro pueblos más importantes del mundo.

Mientras el Reino de Istarra estaba en plena expansión, otro pueblo experimentó un sorprendente ascenso: los Orcos. A menudo se les veía en bandas de saqueadores, o eran contratados por poderosos servidores del caos, caudillos deshonorados o incluso viles nigromantes. Pero con el paso de los siglos, la mayoría de las zonas forestales comenzaron a ser un enjambre de Pielas Verdes. Incluso los goblins y trolls fueron reconocidos como pertenecientes a la familia de los Orcos. Juntos, sin saberlo, crearon una civilización... a su manera.

Aparecieron tribus más grandes, abandonando el modo de vida nómada y asentándose en los bosques. Algunos especímenes trataron de abrirse al mundo del Hombre, pero fue con mucha sangre y muy poca tinta. Los Orcos eran las personas más odiadas del mundo, atrapados para siempre en una imagen de sed de violencia y engaño. Sólo un puñado de individuos se había logrado labrar una reputación por sí mismos, pero nunca fue a través de la sabiduría o el desinterés. Los únicos Orcos famosos fueron los que derribaron a poderosos señores, saquearon las minas reales de los Enanos o aniquilaron los ejércitos bárbaros.

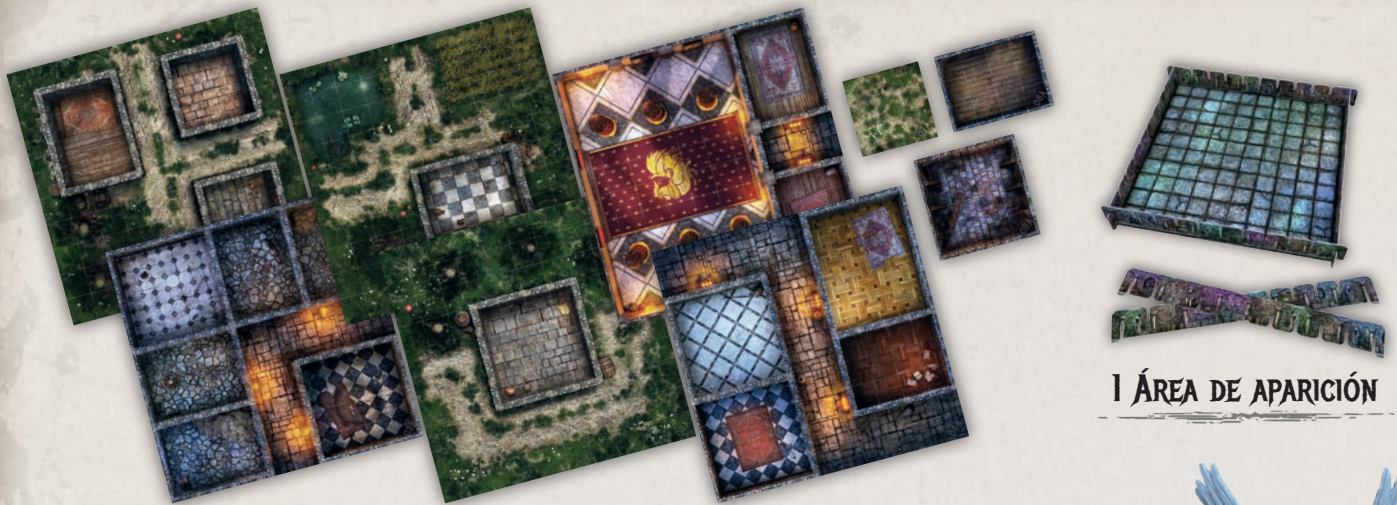
Los Humanos, tomando la amenaza de los Orcos muy seriamente, decidieron conquistar los bosques que bordeaban sus fronteras, y comenzaron a reunir los ejércitos necesarios para acabar con esta amenaza verde para siempre.

Afortunadamente, los Orcos se enteraron de la extinción que pendía sobre sus cabezas. Se subestimó a los Pielas Verdes al pensar que eran tontos o que no tenían espías entre los humanos. Los jefes de las diferentes tribus reunieron a tantos guerreros como les fue posible, y muchos Orcos respondieron con entusiasmo. El mejor pretexto para una buena pelea es la guerra aunque, en el frenesí de la batalla, el verde se mezcla con el rojo, y se hace difícil distinguir a los suyos.

Sólo unos pocos y raros Pielas Verdes no respondieron a la llamada belicosa. La mayoría de estos individuos, o bien querían aprovechar la confusión de la lucha para recolectar algunas baratijas interesantes, o bien esconderse mientras esperaban que pasara la tormenta. A otros les preocupaba que esta guerra generalizada pudiera resultar en una hecatombe de la que los Orcos tendrían grandes dificultades para recuperarse. Estos últimos Orcos se propusieron encontrar a los responsables y hacerles cambiar de opinión...

Gorbag el Anciano.

COMPONENTES DEL JUEGO



6 GRANDES Y 3 PEQUEÑAS LOSETAS DE JUEGO (REVERSIBLES)

1 ÁREA DE APARICIÓN



THALLA ORRUS MEK MANDAR

4 MINIATURAS DE HÉROE



CAMPESINO x8 PERRO x4 GUARDIA x6 SOLDADO x8 CABALLERO x4 OFICIAL x2

32 MINIATURAS DE ENEMIGO



EL ENCANTADOR LA COCATRIZ

2 MINIATURAS DE BOSS



4 HOJAS DE HÉROE



6 HOJAS DE ENEMIGO



2 HOJAS DE BOSS



3 DADOS DE ATAQUE BLANCOS



3 DADOS DE ATAQUE GRISES



3 DADOS DE ATAQUE NEGROS



2 DADOS BADASS VERDES



2 DADOS BADASS AZULES



3 DADOS DE DEFENSA BLANCOS



3 DADOS DE DEFENSA GRISES



3 DADOS DE DEFENSA NEGROS

22 DADOS ESPECIALES



1 RUTA BADASS

1 FICHA DE BADASS Y 1 FICHA DE LÍMITE DE BADASS



1 MEDIDOR DE ALERTA

Y 1 MARCADOR DE NIVEL DE ALERTA

COMPONENTES DEL JUEGO



64 CARTAS DE HABILIDAD



50 CARTAS DE LOOT

22 CARTAS DE KRAFTEO**

22 CARTAS DE KRAFTEO***

22 CARTAS DE RELIQUIA

22 CARTAS DE ENCANTAMIENTO



28 CARTAS DE EVENTO

20 CARTAS DE PATRULLA

24 CARTAS DE BOSS

274 CARTAS



16 FICHAS DE PUERTA SIMPLE / BLINDADA / DOBLE

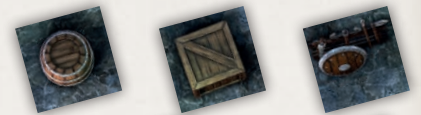
11 FICHAS DE PUERTA / MURO DESTRUIDOS

4 FICHAS DE HUMO



2 FICHAS DE ENTRADA / SALIDA DE LOS HÉROES

4 FICHAS DE ENTRADA / SALIDA DE LA PATRULLA (AZULES, AMARILLAS, ROJAS)



27 FICHAS DE MOBILIARIO



2 FICHAS DE MURO IMPASABLE



59 FICHAS DE PRESENCIA



2 FICHAS DE CAMPANA



4 FICHAS DE DAÑO



6 FICHAS DE PATRULLA / ALARMA



48 FICHAS DE EFECTO

211 FICHAS

PRESENTACIÓN

INTRODUCCIÓN

¡OrcQuest WarPath es un emocionante juego de aventuras en el que los Orcos son los Héroes!

Es hora de que aquellos que durante mucho tiempo fueron considerados por los Humanos como monstruos de baja estofa, se conviertan ahora en campeones con destinos épicos y misiones peligrosas.

El juego se juega principalmente en Campaña, dividido en Capítulos de varias Misiones. Será posible mejorar tu grupo de Héroes extraordinarios y su equipo.

En esta primera serie de aventuras, Orrus el guerrero Orco y sus compañeros tendrán que frustrar los planes de expansión del rey Humano, ya que ponen en peligro el bosque Orco.

Fabrica tus propias armas, adquiere nuevas habilidades y únete a la batalla en nombre de Badass, el dios orco de la lucha.



VICTORIA Y DERROTA

Cada Misión posee sus propias condiciones de Victoria y/o Derrota.

VICTORIA

Los Héroes ganan si cumplen las condiciones de victoria de la Misión en curso.

Esto puede ser matar a un Enemigo específico, cumplir Objetivos, encontrar objetos especiales o simplemente sembrar el caos.

DERROTA

Los Héroes pierden si mueren todos en combate, si el Nivel de Alerta llega a su máximo o si se aplica una condición de Derrota de la Misión.

RESUMEN DEL TURNO DE JUEGO

OrcQuest WarPath se juega en diversos turnos hasta que se cumplen las condiciones de Victoria o Derrota.

Cada turno se divide en 3 fases.

1 • FASE DE LOS HÉROES

¡Es el momento de la acción!

Cada uno de vosotros va a poder activar a su Héroe. No hay un orden predeterminado.

Cada Héroe tiene 2 Puntos de Acción para activar las Cartas de Habilidad necesarias para moverse, explorar y lo más importante, luchar. Esta es la mejor manera de recibir recompensas y puntos Badass que representan la satisfacción de tu dios.

Los puntos Badass acumulados os permitirán realizar proezas tales como Acciones adicionales.

La Activación de vuestro Héroe termina con una carta de Evento robada del mazo, cuyo resultado sólo conoce Badass.

2 • FASE DE LOS ENEMIGOS

Esta fase comienza con la Activación de la Patrulla. Estas representan el peligro que corren los héroes de ser descubiertos. Saca todas las cartas de Patrulla que indique la Misión. Pueden hacer que aparezcan nuevas Patrullas o activar las ya existentes. Si una Patrulla os ve, no dejéis que toquen la Campana, o podríais ver llegar muchos refuerzos enemigos.

Una vez activadas todas las Patrullas, pasaremos a gestionar a los Enemigos que no pudisteis eliminar. Ahora se reagrupan y entran en acción. El comportamiento del Enemigo más duro afecta al resto del grupo. Los campesinos siempre obedecerán a un oficial y se sentirán mucho más cómodos con un par de perros de guerra. Dependiendo del resultado de la tirada de Activación, los Enemigos pueden huir o tratar de matarte.

Cruza los dedos para no encontraros con Badass demasiado pronto.

En cuanto se activan los enemigos, se actualiza el Nivel de Alerta. Cuanto más alto es, más peligrosas se vuelven las Patrullas. ¡Atención! Si el Nivel de Alerta alcanza su máximo, a menudo significa que la Misión ha fracasado.

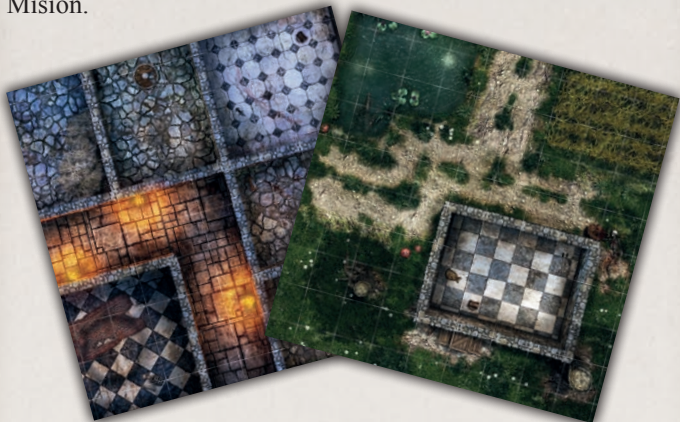
3 • FASE DEL FIN DE TURNO

Los Héroes se preparan para un nuevo turno de juego.

Puedes resucitar a un camarada caído, restaurar tus cartas de habilidades y conseguir otras nuevas. También puedes reorganizar tu inventario, mejorar tu equipo e intercambiar artículos con otros Héroes.

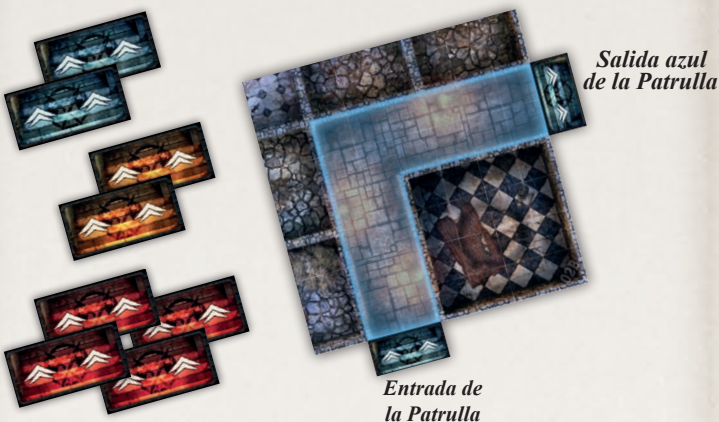
TABLERO DE JUEGO

Las Losetas de juego utilizadas para formar el tablero de juego están divididas en una cuadrícula de 10 cuadrados por 10 y son todas reversibles. Se identifican con un número y una letra para que puedan ser colocadas de acuerdo con el plan de la Misión.

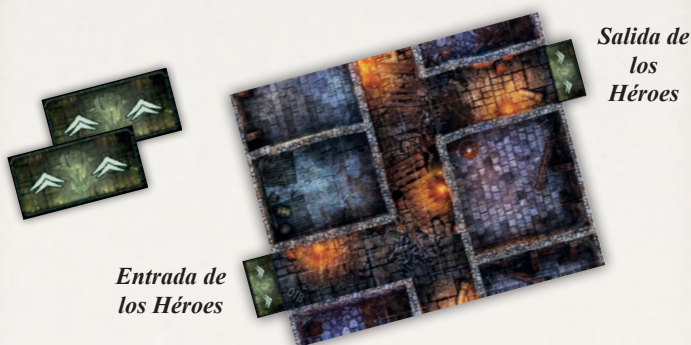


Las zonas interiores están compuestas por habitaciones y pasillos.

Las zonas exteriores pueden estar compuestas por caminos de tierra, campos, estanques, árboles (con sus zonas de sombra) y salas.



Las fichas de Entrada y Salida de la Patrulla, azules y amarillas, forman los caminos de la Patrulla. Las fichas de Entrada de Patrulla rojas se utilizan para la Entrada de refuerzos.



Las fichas de Entrada y Salida de los Héroes se utilizan para indicar dónde comienzan la Misión los Héroes y la zona por la que deben salir si es una condición de Victoria.

ELEMENTOS DEL DECORADO

Hay diversos elementos que se añaden al Tablero de juego:

- Las puertas simples (abierta, cerrada y destruida)



- Las puertas dobles (abierta, cerrada y destruida)



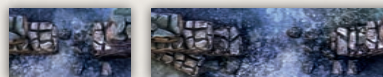
- Las puertas blindadas (abierta, cerrada)



- Los muros de camino sin salida



- Los muros destruidos (simple, doble)



- Los muebles altos (biblioteca, armario)



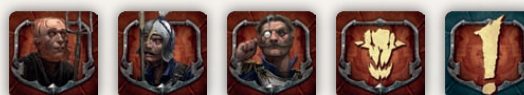
- Los muebles bajos (mesa cama, estante, tonel, caja)



- Las Campanas



- Las fichas de Presencia



PREPARACIÓN

PREPARACIÓN

Si es la primera partida, leed bien las indicaciones de **"Primera partida"** además de las instrucciones de colocación y empezad la primera Misión del primer Capítulo (ver pág. 4 del Libro de Misiones).

1. Cread el Tablero de juego uniendo las Losetas del juego como se indica en la Misión y colocad los elementos necesarios: Mobiliario, Puertas (cerradas o abiertas), Entradas y Salidas de los Héroes, Entradas y Salidas de las Patrullas, Campanas, etc.

Primera partida:

La preparación visible aquí es la de la primera Misión en el primer Capítulo, ver la ilustración para el resto de la preparación.



2. Cada jugador elige a un Héroe y coge:
A. su Ficha de Héroe
B. la miniatura y la ficha de su Héroe
C. sus cartas de Habilidad (las iniciales y las aprendidas en las siguientes Misiones).

Primera partida:

Coger solo las 3 cartas de Habilidad iniciales sin coste de puntos Badass en el reverso.

D. las cartas de Loot que posea

Primera partida:

Coger únicamente el Material inicial de la Ficha de Héroe.

E. las 2 cartas de Evento específicas de cada Héroe

F. las cartas de Habilidad desbloqueables (cartas que aún no se han aprendido) se colocan cerca de la Ficha de Héroe, para poder consultarlas.

Las miniaturas se colocan fuera del Tablero de Juego cerca de la Entrada de Héroes indicada en la Misión.



Aclaración:

A 4 jugadores, cada uno elige un Héroe.
Con 3 jugadores, cada uno elige un Héroe. El cuarto es elegido y controlado por todos los jugadores.
Con 2 jugadores, cada jugador elige 2 Héroes.
En solitario, cada jugador elige 4 Héroes.

- 3.** Baraja las cartas de Evento de Héroes seleccionadas con el resto de las cartas de Evento. Pon el montón boca abajo cerca del Tablero de juego y deja sitio para la pila de descartes.
- 4.** Baraja las cartas de Patrulla y coloca el montón boca abajo junto a las cartas de Evento. Deja un poco de sitio para la pila de descarte. **Haz lo mismo con las cartas de Loot.**
- 5.** Mantén las cartas de Krafteo y Encantamiento boca arriba cerca. Las cartas de las reliquias se dejan a un lado.

6. Crear las Reservas que consisten en las Fichas de Presencia listadas en la Misión, mezclando cada una boca abajo. Deja espacio para un área de descarte. Una Misión siempre se compone de una Reserva Principal usada para la aparición de Enemigos en todas las habitaciones. A veces, se añaden una o más Reservas Secundarias para que aparezcan Enemigos específicos en áreas representadas por Letras **A** **B** ...

Primera partida:

Forma la Reserva Principal que consiste en 8 fichas de Campesino, 1 ficha de Campesino x2 y 2 fichas de Perro de Guerra. La Reserva Secundaria **A**, compuesta por 1 ficha de campesino x3 y 2 fichas de Gallina, corresponde a la zona verde de aparición **A** en la ilustración de la preparación.

7. Coloca la ruta Badass con las fichas de Badass y Límite de Badass como estaban al final de la Misión anterior.

Primera partida:

Coloca la ficha de Badass en la ilustración de la calavera y la ficha de Límite de Badass en el "30" de la Ruta Badass.



8. Pon el Área de Aparición al alcance de la mano. Lo necesitareis para determinar la localización de los Enemigos durante las Exploraciones.

9. Coloca los Dados de Ataque, Defensa y Badass cerca del Área de Aparición.

10. Coloca el Medidor de Alerta con el marcador de Nivel de Alerta en 1, a menos que la Misión diga lo contrario.

Primera partida:

Coloca el Marcador de Nivel de Alerta en "1".



11. Coloca las Cartas de Enemigo usadas en la Misión cerca del Tablero de juego. Las miniaturas de los Enemigos se colocan al lado. Los enemigos no utilizados se almacenan en la caja.

Si la Misión así lo especifica, colócala en el Tablero de juego a los Enemigos presentes al comienzo, ya sea siguiendo su Orientación o realizando una Exploración (ver pág. 20).

Primera partida:

Guarda todas las Cartas de Enemigo y sus miniaturas, excepto las del Campesino y de Perro de Guerra.

12. Ten a mano las fichas de Efecto, Daños y Patrulla.





HOJAS DE HÉROE Y ENEMIGO

Estas diferentes Hojas indican las características de los Héroes y la información necesaria para manejar el comportamiento del Enemigo.

HOJA HÉROE

LAS CLASES

-  GUERRERO
-  EXPLORADOR
-  LADRÓN
-  HECHICERO

Symbole(s) de Classe → *Nombre del Héroe*

Clase y Raza → *Pasivo innato*

Mots-clés → *Material inicial*

Puntos de vida y su Nivel de color → *6*

Cita → *Capacidad de carga máxima*
Cuerpo, Manos, Inventario

HOJA ENEMIGO

Ataques → *Tipo de Enemigo*

Habilidades → *Dado de Activación y Comportamientos*

Defensa e Inmunidad → *Reacción*

Puntos de vida y su Nivel de color → *Puntos de Movimiento*

Ganancia de cartas de Loot → *Ganancia de puntos Badass*

PERSONAJES / ORIENTACIÓN

PERSONAJES Y ORIENTACIÓN

Cada Personaje, ya sea Héroe o Enemigo, está representado en el juego por una miniatura o ficha de Presencia.



Un Personaje tiene Orientación en el Tablero de Juego en forma de un Arco Delantero y un Arco Trasero.



Un Personaje se considera adyacente a otro elemento del juego (caja, miniatura, mobiliario, etc...) si comparten un borde común y no están separados por una pared o una puerta cerrada.



El cuadrado adyacente al borde frontal de un Enemigo se llama la Zona de Peligro.

Un Enemigo Enorme cuya miniatura ocupa 2x2 casillas en el Tablero de Juego tiene una Zona de Peligro de 2 casillas de ancho.



ZONE DE DANGER

ZONA DE PELIGRO



S. Zrony

LÍNEA DE VISIÓN / LÍNEA DE TIRO

LÍNEA DE VISIÓN, LÍNEA DE TIRO Y ALCANCE

La línea de visión y la línea de tiro siempre se determinan imaginando una línea que va desde el centro de la casilla de partida hasta el centro de la casilla de destino.

LA LÍNEA DE VISIÓN

La Línea de Visión determina si un Personaje, casilla u otro Objetivo es visible para otro Personaje. Se utiliza, por ejemplo, para determinar si una Patrulla ve a un Héroe durante su ronda.

Un Personaje sólo puede tener línea de visión en su Arco Delantero. No puede ver lo que hay en su Arco Trasero.

La línea de visión se ve bloqueada por:

- los muros, muros impasables y ángulos de muros
- los pilares
- las puertas cerradas
- el mobiliario alto
- los Personajes Macizos
- las fichas Humo



« La línea de visión de Thalla no está bloqueada ni por Mandar, ni por muebles bajos, ni por un tronco de árbol, sino que está bloqueada por el humo. »

Los Personajes, los troncos de los árboles y los muebles bajos no bloquean la línea de visión.

Aclaración:

En cualquier momento, si un Enemigo tiene una línea de visión con un Héroe, un Enemigo en alerta, o si ve morir a un Enemigo, se pone en alerta.

LA LÍNEA DE TIRO

La línea de tiro se utiliza para determinar si un Ataque a Distancia es posible.

¡Atención!

Hay que tener línea de visión para tener línea de tiro.

Además de los elementos que bloquean la línea de visión, la línea de tiro se ve bloqueada por:

- los Personajes
- los troncos de árboles

Los muebles bajos no bloquean la línea de tiro.



« La línea de tiro de Thalla no está bloqueada por muebles bajos, pero sí por Mandar y el tronco de árbol. »

Sólo las esquinas de los muros bloquean las líneas de visión y tiro.

Las esquinas de los otros elementos del juego no bloquean las líneas de visión o las líneas de tiro.



¡Atención!

Los extremos de las fichas de puerta abierta se consideran esquinas de muro.

Aclaración:

Ficha de Humo



Una ficha de Humo no bloquea la línea de visión de un personaje en ella. Una vez colocada, la ficha de Humo se mantiene activa hasta el comienzo de la siguiente Fase de Héroe.

EL ALCANCE

El Alcance es el camino más corto entre dos casillas usando diagonales y teniendo en cuenta la casilla de destino.

Las casillas adyacentes y las casillas que comparten una esquina con un Personaje se consideran en Alcance 1.



Algunas Hojas de Enemigo, Habilidades y Material tienen un alcance máximo y a veces mínimo. Los efectos de estas cartas se aplican sólo si los objetivos están en un Alcance entre el mínimo y el máximo de los valores, incluidos estos.



Cuando se indica en una Hoja de Enemigo o de Material, el concepto de Alcance siempre se asocia con un tipo de Ataque. Por ejemplo: Melé 1, Magia 2-4 o Distancia 2-6.



Distance 2~6

Si un tipo de Ataque no tiene indicado el Alcance, debe realizarse contra un objetivo adyacente.



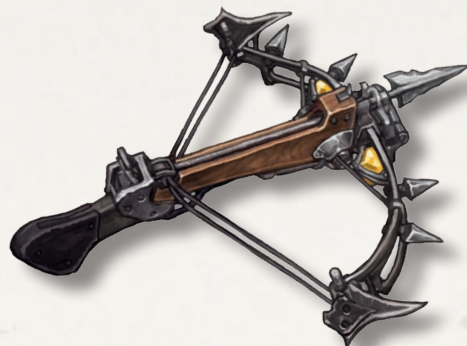
Mélée

Si la palabra clave **Zona** aparece junto a un valor de Alcance, cada Enemigo en Alcance se convierte en objetivo.



Magie 1

Zone



FASE DE LOS HÉROES

FASE DE LOS HÉROES

Para poder implementar tácticas de acercamiento discretas, ficticias y... brutales, es importante saber cómo se pueden activar los Héroes. Y todo esto tiene lugar durante la Fase del Héroe.

LA ACTIVACIÓN DE LOS HÉROES

No existe el concepto de orden de juego en OrcQuest WarPath. Los Héroes deciden quién juega primero y quién es el siguiente hasta que todos los Héroes hayan sido activados.

El Héroe activado se llama Héroe Activo

Cada Héroe tiene 2 Puntos de Acción que puede gastar para usar sus cartas de Habilidades de Acción durante su Activación.

Las cartas de Habilidad de tipo Acción tienen un efecto Principal y a veces un efecto Mejorado, que tiene un coste más alto. El Héroe elige uno de ellos, paga el coste, aplica el efecto y luego voltea la carta de Habilidad boca abajo. Cada carta de Habilidad debe ser completamente resuelta antes de que se pueda usar otra carta de Habilidad.

El Héroe Activo puede decidir terminar su Activación en cualquier momento, pero si le sobran Puntos de Acción, los pierde.

Un Héroe puede gastar puntos Badass para usar cartas de Habilidad adicionales durante su Activación o la de otro Héroe (ver pág. 30).

Cuando un Héroe completa su Activación, roba una carta de Evento, aplica su efecto y la coloca en su Hoja de Héroe.

Cuando todos los Héroes hayan sido activados, la Fase Héroe quedará completada.

LAS CARTAS DE HABILIDAD

Cada Héroe tiene sus propias cartas de Habilidad, identificadas por su retrato. Le permiten realizar acciones específicas, recibir mejoras o ser más poderoso.



Si la carta de Habilidad no tiene coste de compra en puntos Badass (mostrados en el reverso), es una carta de Habilidad inicial. El Héroe tiene esta carta gratis. Las otras cartas de Habilidad se obtendrán gastando puntos de Badass durante la Fase de Fin de Turno.

CARTA DE HABILIDAD



Algunas cartas tienen un solo efecto (llamado Principal) mientras que otras tienen dos (Principal y Mejorado).



En cuanto se usa una carta de Habilidad para uno de sus efectos, se pone boca abajo para el resto del turno (excepto las cartas pasivas). Una carta de Habilidad no puede ser usada mientras esté boca abajo. Automáticamente se vuelve a poner disponible cara arriba durante la Fase de Fin de Turno.

COSTE DE LOS EFECTOS DE LAS CARTAS DE HABILIDAD

Cada efecto de una carta de Habilidad tiene su propio coste en puntos de acción (A) y/o puntos Badass (👁).

En caso de que aparezcan dos tipos de costes (A y 👁), deben gastarse ambos: los Puntos de acción más los puntos Badass necesarios.

- significa que este efecto cuesta 1 punto de acción.
- significa que este efecto cuesta 2 puntos de acción.
- significa que este efecto cuesta 1 punto Badass.
- significa que este efecto cuesta 1 punto de acción y 1 punto Badass.

El coste en puntos Badass de una carta de Habilidad es independiente del coste en puntos Badass de un punto de Acción adicional.

Hay cuatro tipos de cartas de Habilidad: cartas de Acción, cartas de Reacción, cartas de Refuerzo y cartas Pasivas.



CARTAS DE ACCIÓN

Se utilizan para realizar acciones específicas durante la Activación de Héroes.

De las cartas de Acción, el Héroe puede elegir entre efectos de desplazamiento, de Ataque, una combinación de ambos, u otros efectos como ganancias de Habilidad.

Las cartas de Acción tienen un coste en puntos de Acción, y a veces también en puntos Badass.



CARTAS DE REACCIÓN

Durante la Fase de los Enemigos, un Héroe puede usar los efectos de una carta de Reacción, dependiendo de sus condiciones de Activación. No

puede usar la carta de Reacción si es atacada desde su Arco Trasero y sólo puede usar una carta de Reacción por cada Ataque Enemigo.

Las cartas de Reacción tienen un coste en puntos Badass para ser activadas.



« Mek tendrá que elegir entre sus cartas de Reacción si quiere escapar de un Ataque Enemigo. Cancelará el Ataque esquivando o se evaporará antes de sufrir el Ataque. »



CARTAS DE BOOST

Las cartas de Boost pueden utilizarse en cualquier momento durante una Acción para obtener efectos adicionales a cambio de puntos Badass.



« Thalla gasta 1 punto Badass para poder hacer un Ataque a Distancia 1 a un Enemigo atrevido. Después de tirar los Dados, gasta 1 nuevo punto Badass para añadir Penetración a ese Ataque, y disminuir la Defensa del Enemigo. »

CARTAS PASIVAS

Cuando un Héroe obtiene una carta Pasiva, se coloca junto a la Hoja de Héroe y permanece activa. Nunca se voltea y su efecto es permanente.



DESPLAZAMIENTO

EL DESPLAZAMIENTO

Al comienzo de cada Misión, entrar al Tablero de juego desde la ficha de Entrada de Héroes es gratis y no cuenta como una Acción. Cuando un Héroe desee moverse, debe usar una carta de Habilidad que le de puntos de movimiento. Todos los Héroes tienen al menos 1 carta de Acción para moverse con información y condiciones diferentes. Puede gastar algunos o todos sus puntos de Movimiento durante esta Acción.



« Mandar usa 6 puntos de Movimiento para hacer un desplazamiento. »

Un Héroe puede moverse a un espacio libre adyacente gastando 1 punto de Movimiento. Puede moverse a través de un espacio ocupado por otro Héroe, pero no puede terminar su movimiento en él. Puede reorientarse en cualquier momento de su movimiento sin coste adicional en los puntos de Movimiento.

Aclaración:

Moverse desde las casillas de estanque cuesta 1 punto de Movimiento adicional.

Hay varios tipos de obstáculos.

Algunos no pueden ser cruzados:

- Los muros y los muros impenetrables
- Los pilares
- Las puertas blindadas cerradas

Otros requieren una Habilidad de desplazamiento o una Acción determinada:

- Las puertas cerradas
- Los muebles
- Los troncos de árboles
- Los Enemigos a través de los Héroes
- Los Héroes a través de los Enemigos

Moverse a un espacio ocupado por una ficha de Objetivo permite recuperarlo automáticamente y no cuesta ningún punto de Movimiento adicional.

Recuperar una ficha de Objetivo no termina el desplazamiento.

¡Atención!

Si un Héroe efectúa un desplazamiento para salir de la Zona de Peligro de un Enemigo que no está Aturdido o Petrificado, sufre 2 daños automáticos.

Aclaración:

El daño automático es el daño sufrido por un Personaje, independientemente del color de sus puntos de golpe, contra el cual no es posible defenderse.

ABRIR O CERRAR UNA PUERTA

La apertura o cierre de una puerta les cuesta 1 punto de Movimiento a los Héroes. A continuación, se da la vuelta a la ficha de puerta a su cara de abierta o cerrada, y se realiza una exploración (ver pág. 20) si es necesario.

Abrir una puerta no hace que termine el desplazamiento.

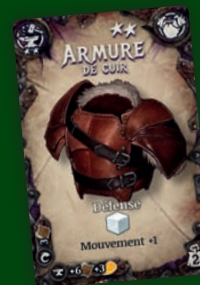


« Mandar usa 1 punto de Movimiento para abrir esta puerta mientras se deslaza.. »



En algunas Misiones, los Héroes deben abrir o cerrar puertas blindadas.

Para ello, necesitan fichas de Objetivo, que se obtienen dependiendo de la Misión.



Aclaración:

Ciertos efectos o Materiales pueden afectar al desplazamiento de los Héroes.

Aplica estos modificadores al total de tus puntos de Movimiento.

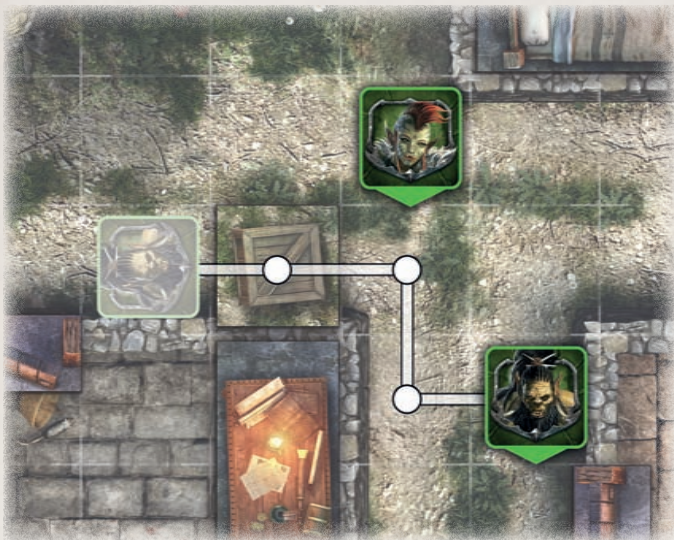
HABILIDADES DE DESPLAZAMIENTO

HABILIDADES DE DESPLAZAMIENTO

Los Personajes tienen Habilidades que pueden afectar a su desplazamiento. Estas Habilidades, indicadas en las Hojas de Héroe y Enemigo mediante palabras clave, son las siguientes:

HABILIDAD: ROMPEDOR

Un Héroe con esta Habilidad puede moverse a un espacio ocupado por muebles. Estos muebles se destruyen y su ficha se retira del Tablero de juego. Destruyendo un mueble de esta forma se roba una carta de Loot, pero debe ser transformada **obligatoriamente** en Recursos como en Reкуп (ver pág. 29).



« Con la Habilidad Rompedor, Orrus puede pasar por encima de los muebles y destruirlos. Utiliza 4 puntos de Movimiento para hacer este desplazamiento y recupera los Recursos de una carta de Loot. »

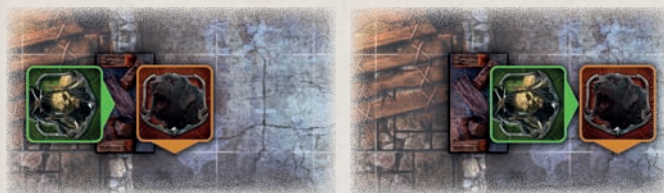
Con esta Habilidad el Héroe no puede abrir o cerrar una puerta. Sin embargo, puede romper una puerta cerrada. La ficha de la puerta cerrada es reemplazada por una ficha de la puerta destruida. Una puerta destruida ya no puede ser cerrada. No es posible romper una puerta blindada.



« Orrus rompe esta puerta durante su desplazamiento. »

Si la Habitación no ha sido explorada, sigue las reglas de Exploración (ver pág. 20).

Después de la Exploración, si un Enemigo está detrás de la puerta destruida, sufre un Dado de Ataque gris sin posibilidad de Defensa (ver pág. 24) y el efecto **Acometida 1**.



« La Exploración revela la presencia de un Perro de Guerra justo detrás de la puerta que Orrus acaba de derribar. El Perro de Guerra sufre 1 Dado de Ataque gris y Acometida 1. Orrus puede seguir desplazándose.. »

Aclaración:

El Personaje que sufre Acometida 1 se aleja 1 espacio del Personaje responsable del efecto sin cambiar su Orientación.

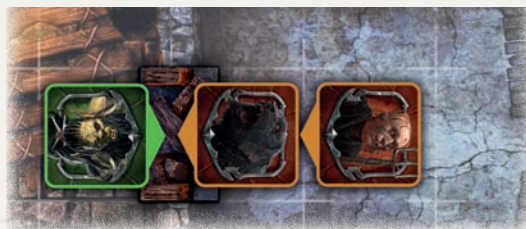
Si el Personaje encuentra un elemento del decorado o no puede ser movido, el personaje sufre 1 daño automático. Si el Personaje se encuentra con otro personaje, cada uno de ellos sufre 1 daño automático.

Si el Enemigo que sufre el **Acometida 1** es bloqueado por un obstáculo y sobrevive, el desplazamiento del Héroe termina automáticamente y se pierden los puntos de Movimiento restantes. De lo contrario, el Héroe puede seguir desplazándose.



« Si la Exploración revela la presencia de un Perro de Guerra seguido de un Campesino, el Perro de Guerra sufre 1 Dado de Ataque gris. Como el efecto Acometida 1 es bloqueado por el Campesino, cada uno sufre 1 daño automático adicional. Con el Perro de Guerra sobreviviendo al daño, el movimiento de Orrus se detiene ahí. »

Finalmente, todos los Enemigos aparecidos durante esta Exploración son reorientados hacia el Héroe que acaba de derribar la puerta.



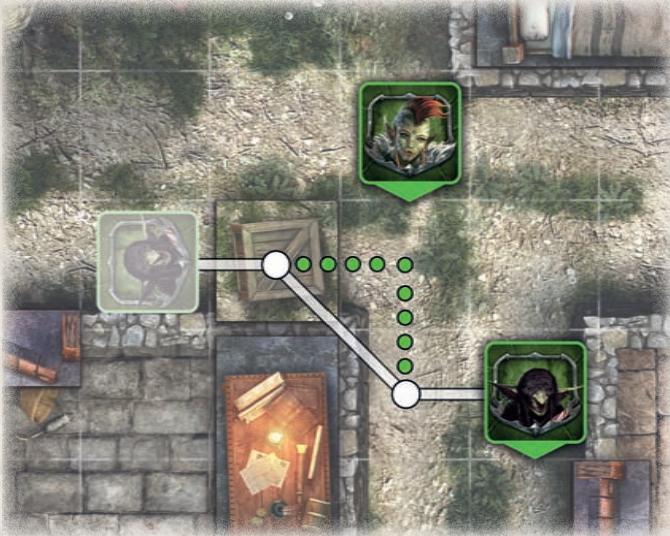
HABILIDADES DE DESPLAZAMIENTO

HABILIDAD: ÁGIL

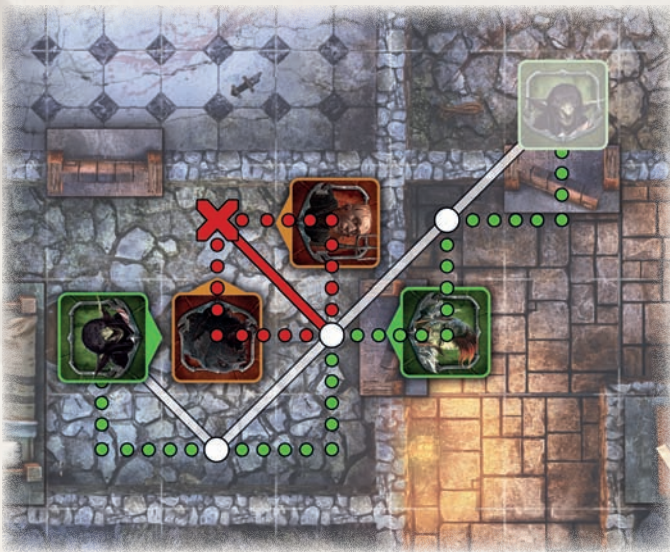
Un personaje con Habilidad Ágil puede desplazarse en diagonal siempre que al menos una de las dos casillas adyacentes al desplazamiento esté libre u ocupada por un elemento que no le impida desplazarse.

Un Héroe también puede desplazarse hacia una casilla ocupada por un mueble (alto o bajo) o un tronco de árbol.

Un Héroe no recibe daño automático si una de las dos casillas libres adyacentes a su movimiento diagonal es una Zona de Peligro.



« Con la Habilidad Ágil, Mek puede pasar por encima de los muebles y moverse en diagonal. Utiliza 3 puntos de Movimiento para hacer este desplazamiento. »



« Gracias a su Habilidad Ágil, Mek gasta sólo 4 puntos de Movimiento para ponerse detrás de un Enemigo (en lugar de 8). Sin embargo, no puede pasar entre los dos Enemigos porque ninguna de las dos casillas adyacentes están libres. »

Aclaración:

Hay otras Habilidades que pueden afectar a los desplazamientos, ver la lista en la pág. 48.



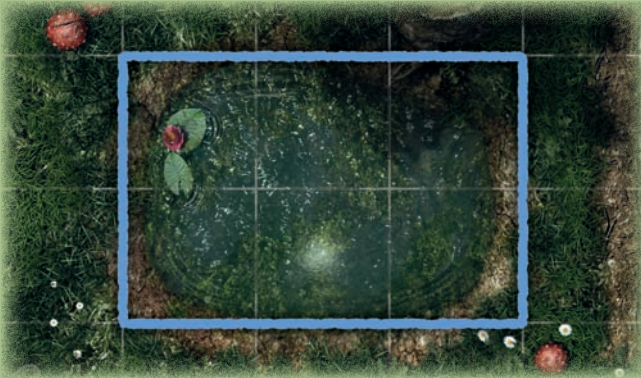
LOS EFECTOS LIGADOS A LOS TIPOS DE TERRENO

Ciertos tipos de terreno influyen en los desplazamientos o las Habilidades de los Héroes.

LOS ESTANQUES

Desplazarse entre las casillas de estanque cuesta 1 punto de Movimiento adicional.

Mientras estén en este tipo de terreno, los Héroes ganan **Invisible** si no están en la línea de visión de un Enemigo.



LOS MUEBLES ALTOS Y LOS TRONCOS DE LOS ÁRBOLES

Los Héroes en este tipo de terreno ganan 1 Dado de Defensa blanco contra los Ataques a Melé, su línea de visión no es bloqueada por los muebles altos en los que están parados, y su línea de tiro no es bloqueada por otros Personajes.



LOS CAMPOS

Los Personajes en este tipo de terreno ganan 1 Defensa Blanca contra los Ataques a Distancia.

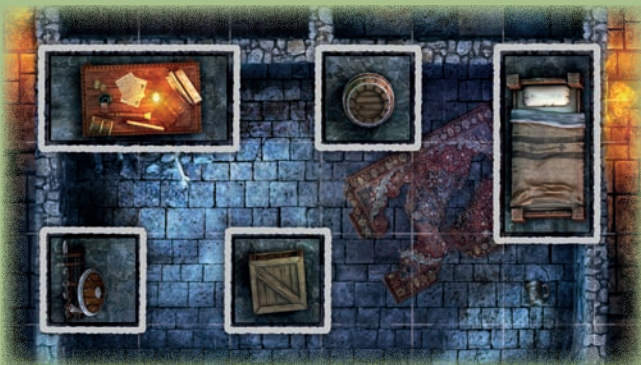


LA SOMBRA DE LOS ÁRBOLES

Los Héroes ganan **Invisible** entrando en la sombra de un árbol si no están en la línea de visión de un Enemigo. Pierden inmediatamente **Invisible** tan pronto como abandonan este tipo de terreno.

LOS MUEBLES BAJOS

La línea de tiro de los Héroes sobre este tipo de terreno no está bloqueada por los otros Personajes.



EXPLORACIÓN

LA EXPLORACIÓN

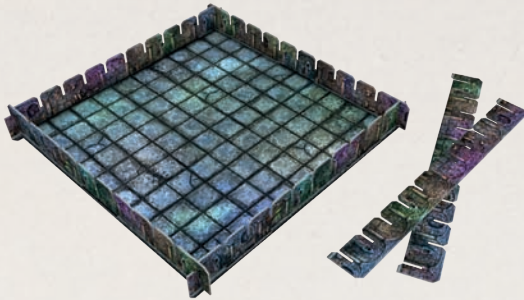
Una Exploración se desencadena cuando un Héroe:

- abre o rompe la puerta de una habitación inexplorada
- se coloca en un cuadrado adyacente a una pared destruida de una habitación inexplorada.
- mira dentro de una habitación inexplorada usando una carta de Habilidad
- entra en la línea de visión de una zona de aparición

¡Sólo Badass sabe lo que os espera! Tesoros, enemigos o cosas peores...

Aclaración:

Si una Patrulla, Campanero o Enemigo a la fuga abre la puerta de una habitación inexplorada o entra en la línea de visión de una zona de aparición, desencadena la Exploración.



Para realizar una Exploración, toma el Área de Aparición y coloca los deslizadores para representar la habitación o zona de aparición.



Toma un número de dados igual al número indicado por la Misión. El tipo de Dados no tiene importancia para la Exploración.



Deja caer los Dados en el Área de aparición. Los Dados no deben tirarse, sino que deben dejarse caer sobre el Área de aparición para que puedan ser distribuidos al azar.



Aclaración:

Si un Dado está en más de una casilla, colócalo en la casilla más ocupada.

Si hay dudas, elegid vosotros una de esas casillas.



Para cada Dado en el Área de aparición, saca una ficha de Presencia de la Reserva correspondiente, en función de la zona representada en la Misión. Siempre debe haber fichas de Presencia en la Reserva principal para representar la amenaza permanente. Si se vacía, baraja el descarte para volver a construir la Reserva principal. Las Reservas ecundarias representan apariciones particulares en zonas determinadas. Por lo tanto, no se reconstruirán si están vacíos.

Coloca las fichas de Presencia sacadas boca abajo en los cuadros correspondientes en la habitación o zona de aparición de la Exploración.



FICHAS DE PRESENCIA

Exploración:

Si la posición de una ficha de Presencia coincide con la posición de un obstáculo, colócala en uno de los cuadrados vacíos más cercanos. Si es posible más de una ubicación, los jugadores eligen.



Una vez que todas las fichas de la Presencia han sido colocadas, se dan la vuelta para revelar su contenido.



Si la ficha de Presencia es un Enemigo, reemplázala por la miniatura correspondiente en la misma orientación que la ficha. Si la ficha de la Presencia proviene de la Reserva Principal, descártala. Si es de la Reserva secundaria, retírala del juego.

Tanto si está sonando la Campana como si el Héroe ha derribado una puerta, los Enemigos revelados son alertados por el ruido y se mueven hacia el Héroe que acaba de hacer la Exploración, para tenerlo en su Arco delantero.



Si la ficha de Presencia es un Objetivo, permanece en la casilla hasta que un Héroe se desplace sobre ella para recuperarlo.

Si la ficha de Presencia representa un Enemigo con Nombre, se coloca la miniatura correspondiente sobre la ficha (ver Libro de Misiones) para poder identificarla. Una vez que el Enemigo con Nombre ha sido asesinado, la ficha se retira del juego.

LAS FICHAS DE PRESENCIA

Durante la Exploración, las fichas de Presencia se utilizan para determinar lo que aparece en una habitación o zona de aparición.

En estas fichas de Presencia pueden verse representados varios elementos:



Enemigo: indica el tipo de Enemigo a colocar. La flecha indica su orientación.



Enemigo x2 o x3: indica el tipo y el número de Enemigos a colocar. Coloca la primera miniatura en la casilla de la ficha de Presencia, luego coloca la otra u otras miniaturas en las casillas vacías más cercanas, manteniendo la misma Orientación.



Enemigo Especial: en algunas Misiones, esta ficha representa un Enemigo con Nombre.



Gallina: Cuando un Héroe se desplace sobre una ficha de Gallina, la ficha se retira del juego y el Héroe se cura 1 daño. Una gallina no otorga cartas de Loot o puntos Badass. No impide el desplazamiento de los Enemigos y no bloquea las líneas de visión o las líneas de tiro.



Objetivo: Dependiendo de la Misión que se esté jugando, el Objetivo puede representar un objeto específico a alcanzar, recuperar, destruir, devorar, etc. El texto de la Misión indica qué hacer con este tipo de ficha. Cuando un Héroe se desplace sobre una ficha de Objetivo, la ficha se recoge automáticamente.

COMBATE DE LOS HÉROES

EL COMBATE DE LOS HÉROES

Aunque el Objetivo es infiltrarse en la guarida del enemigo, los Orcos tienen su propia interpretación de la infiltración. Les gusta pelear, así que ¿por qué privarse de ello?

LOS TIPOS DE ATAQUES



MELÉ

Ataque con restricción de la línea de visión, reservado a los combatientes que gustan de estar en combate cercano con sus enemigos.

Las clases de Guerrero y Ladrón usan este tipo de Ataque.

MAGIA

Ataque con línea de visión restringida, reservado a los combatientes que usan artes místicas.

La clase Hechicero utiliza este tipo de Ataque.



DISTANCIA

Ataque que tiene como restricción la línea de tiro, reservado a los combatientes que prefieren permanecer en la retaguardia. La mayoría de las armas de Distancia son voluminosas y deben ser usadas con ambas manos (ver pág. 28).

Las clases de Explorador y Ladrón usan este tipo de Ataque.



Para realizar un Ataque usando una carta de Habilidad, el Héroe debe estar equipado con Trastos para el tipo de Ataque que domina.

Si el Héroe está equipado con dos armas del mismo tipo de Ataque, puede usarlas simultáneamente para atacar. Los Dados de Ataque para ambas armas se tiran al mismo tiempo.



Algunos Trastos tienen una línea de Dados de Ataque, una línea de Dados de Defensa, o incluso un efecto, precedido por uno o más símbolos de Clase.

Sólo un Héroe que pertenezca a una de estas Clases puede usar esa línea.



Cada Héroe tiene, en su Hoja de Héroe, una o más palabras clave que especifican los diferentes tipos de Ataques que puede realizar. Hay 3 de ellos: Melé, Magia y Distancia.



• Mélé • Distance •

Aclaración:

Un Personaje puede reorientarse para atacar.

Aclaración:

Algunas armas tienen múltiples líneas para múltiples Tipos o Alcances de Ataques.



El Bastón te permite realizar un Ataque de Magia de Alcance 3-4 con 1 Dado de Ataque gris, o un Ataque de Magia de Alcance 1 que infligirá Acometida 1.

LOS PUNTOS DE VIDA

Los Héroes y los Enemigos tienen un número de puntos de vida indicados en sus Hojas.



Sin embargo, un Orco es más resistente que un campesino pero menos que un monstruo grande.

Esta diferencia está representada por el color de los puntos de vida.



Los puntos de vida Rojos son más resistentes que los Naranjas, que a su vez son más resistentes que los Amarillos.



LOS DADOS BADASS

(Verde / Azul)

Los Dados Badass azules son usados por los Enemigos mientras que los verdes son usados por los Héroes.

Los Dados Badass te permiten añadir efectos adicionales. Los símbolos se utilizarán para determinar si se desencadena un efecto.

En cualquier caso, el poder que un Personaje puede canalizar en una sola Acción es limitado y nunca será posible tirar más de 2 Dados Badass para un solo Ataque o Defensa.

En el combate, los Dados Badass se tiran al mismo tiempo que los Dados de Ataque y Defensa.






LOS DADOS DE ATAQUE

(Blanco / Gris / Negro)

Se reconocen por los símbolos de "espada" en sus caras. Cuanto más oscuros sean, más poderosos serán los resultados del Ataque.

En estos Dados, encontrarás 3 niveles de poder:

-  **Ataque débil.**
Inflige 1 daño a los puntos de vida Amarillos.
-  **Ataque medio.**
Inflige 1 daño a los puntos de vida Naranjas o 2 a los Amarillos.
-  **Ataque poderoso.**
Inflige 1 daño a los puntos de vida Rojos, o 2 daños a los puntos de vida Naranjas, o 4 daños a los puntos de vida Amarillos.

¡Atención!

Los Dados no suman: 2 resultados de Ataque Amarillo no infligen 1 daño a los puntos de vida Naranja y 2 resultados de Ataque Naranja no infligen 1 daño a los puntos de vida Rojos.






LOS DADOS DE DEFENSA

(Blanco / Gris / Negro)

Son reconocibles por los símbolos de "escudo" presentes en la mayoría de sus caras. Cuanto más oscuros sean, más capacidad para bloquear Ataques poderosos.

En estos Dados, encontrarás 3 niveles de poder:

-  **Defensa débil.**
Cancela el resultado de 1 Ataque Amarillo.
-  **Defensa media.**
Cancela el resultado de 1 Ataque Naranja o Amarillo.
-  **Defensa poderosa.**
Cancela 1 resultado de Ataque Rojo, Naranja o Amarillo.

¡Atención!

Los dados no suman: 2 resultados de Defensa Amarilla no cancelan 1 resultado de Ataque Naranja y 2 resultados de Defensa Naranja no cancelan 1 resultado de Ataque Rojo.

RESOLUCIÓN DEL COMBATE

LA RESOLUCIÓN DE UN COMBATE

1. Cuando se lleva a cabo un combate, se recogen los Dados de Ataque de los Héroes, repartidos entre los Bártulos que llevan equipados y correspondientes al tipo de Ataque que se use, y los Dados de Defensa del Enemigo, mostrados en su Hoja de Enemigo.

También se añade cualquier Dado Badass verde de los Héroes obtenido mediante Encantamiento o ciertas cartas de Reliquia.



« Para su Ataque a Melé, el Héroe, equipado con una Espada Encantada y un Kukri, recibe 2 Dados Blancos, 1 dado Gris y 1 Dado Badass. Para su Defensa, el Enemigo tiene 1 dado Blanco y 1 Dado Gris. »

Habilidades de los Héroes o de los Enemigos pueden cambiar el número o el color de estos Dados.



« Con su Reacción de Levantamiento de Escudo, el Enemigo aumenta el nivel de color del Dado de Defensa más débil de Blanco a Gris. »

¡Atención!

No se pueden tirar más de 3 Dados de Ataque o Defensa del mismo color (blanco, gris o negro) y no se pueden tirar más de 2 Dados Badass del mismo color (verde o azul).

2. Se tiran todos estos Dados a la vez.

3. Se aplican los efectos de los Dados Badass y cualquier Habilidad del atacante a los resultados de los Dados (Ataque y/o Defensa) y luego los efectos de las Habilidades del defensor.

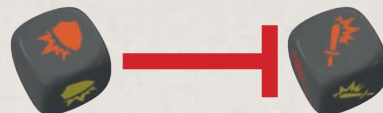


« Gracias al resultado de sus Dados Badass, el Héroe se beneficia del efecto Brutalidad: su resultado Naranja se convierte en Rojo. »

Aclaración:

Independientemente de las habilidades utilizadas, un resultado en blanco en un dado de Defensa es siempre un fracaso y nunca puede ser aumentado a un resultado Amarillo. Del mismo modo, un resultado Amarillo nunca puede reducirse a un resultado Blanco.

4. Los resultados de los Dados de Ataque y de Defensa se asocian según sus colores. Los resultados del mismo color se cancelan.



« Un resultado de Defensa Naranja bloquea un resultado de Ataque Naranja. »

5. Cada resultado de Defensa que queda anula un resultado de Ataque de color más bajo.



« Un résultat de Défense Orange bloque un résultat d'Attaque Jaune. »

6. Cancelamos los resultados del Ataque cuyo color es más débil que el color de los puntos de vida del defensor.



« Un Enemigo con puntos de vida Naranja no puede ser herido por un resultado de Ataque Amarillo. »

7. Aplicamos los daños del resto de los resultados del Ataque. Las fichas de Daños se colocan junto a la miniatura del Enemigo..



« El Soldado no pudo detener el resultado del Ataque Rojo. Sus puntos de vida son Naranja, así que recibe 2 daños. »

LOS COMBOS

Ciertas cartas de Habilidad tienen escrita la palabra Combo.



« (1) Orrus usa su primer punto de Acción y 1 punto Badass para hacer un Ataque Relámpago a un Soldado y herirlo. (2) Su 2º punto de Acción le permite hacer un Ataque a otro Soldado dentro su alcance que también recibe daño. (3) El éxtasis del combate le confiere la oportunidad de realizar un Combo 1 gratis que utiliza para cargar a un Caballero, al que le inflige daño. (4) Luego puede seguir con un Combo 2 (sólo efecto Principal), tratando de rematarlo con un Ataque Poderoso ¡y así honrar a Badass! »

Los Combos son acciones gratuitas limitadas al Héroe Activo, que no cuestan ni puntos de Acción ni puntos Badass.

Un Combo no permite usar el efecto Mejorado de una carta de Habilidad.

Aclaración:

Una carta de Habilidad con la palabra Combo puede ser usada normalmente, pagando los costes en puntos de Acción y/o puntos Badass.

Existen dos niveles de Combo:



Si el Héroe Activo ha realizado dos Acciones consecutivas, cada una de las cuales ha infligido al menos 1 daño, puede usar un Combo 1 de forma gratuita.



Si el Héroe Activo logra infligir al menos 1 daño a un Enemigo en el Combo 1, puede usar el Combo 2 gratis.

Aclaración:

Herir a diferentes objetivos en estas dos Acciones también cuenta para determinar los daños para los Combos.

Después de usar el efecto Combo, la carta se gira boca abajo durante el resto del turno.



REACCIÓN DEL ENEMIGO

LA REACCIÓN DE LOS ENEMIGOS

Por supuesto, los Enemigos no se van a sentar a ver cómo les das una paliza.

Cada Enemigo tiene una reacción específica cuando es atacado, que se indica en su Hoja de Enemigo.



Réaction
Contre-attaque

La Reacción del Enemigo se produce inmediatamente después de resolver completamente el Ataque utilizado contra él. El Enemigo sólo puede realizar **una Reacción por Fase de los Héroes**.

En cualquier caso, si un Enemigo es atacado por un Héroe en su Arco Trasero, su única reacción será darse la vuelta; "Ha sido tomado por sorpresa".

Si no, se vuelve hacia el Héroe que lo atacó y luego realiza su Reacción.

Un enemigo atacado sólo puede usar su Reacción si sobrevive.

¡Atención!
Un enemigo en el estado Aturdido o Petrificado no puede realizar una Reacción.

Existen varios tipos de Reacción (ver la Lista de Reacciones pág. 49)

Cuando la Reacción de un Enemigo desencadena un combate, le toca a ese Enemigo tirar sus dados de Ataque, cuyo tipo y cantidad están listados en su Hoja de Enemigo.

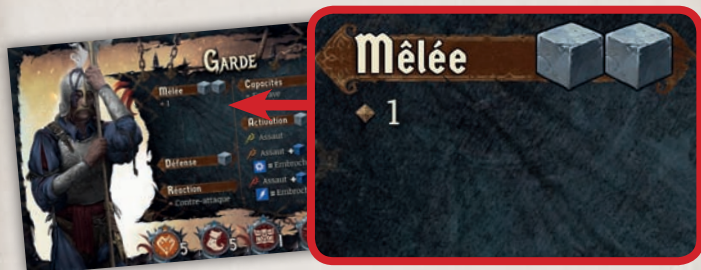
El tipo de Ataque utilizado lo determina la Reacción.



Mêlée [2 cubes]
Distance [1 cube]
2~5

« Un Oficial contraatacará a Distancia o a Mêlé, dependiendo de dónde esté el atacante. »

Si la Reacción del Enemigo no es factible (un Contraataque a Melée después de que un Héroe haya atacado a Distancia), se cancela y se pierde para ese turno.



« Un Guardia no podrá realizar una Reacción después de ser atacado a distancia. »

El Héroe objetivo toma los Dados de Defensa que suman todos sus Bártulos equipados, agregando cualquier Dado Badass verde obtenido por Encantamiento o ciertas cartas de Reliquia.

Lanza todos los Dados juntos en una sola tirada.

Tras completar la Resolución del Combate (ver Resolución del Combate en la pág. 24), los resultados restantes del Ataque son infligidos en forma de fichas de Daños en la Hoja del Héroe.

LA MUERTE DE UN ENEMIGO

Cuando un Enemigo recibe al menos tanto daño como puntos de vida, muere y su miniatura se retira del Tablero de juego.

El Héroe que le ha quitado su último punto de vida gana las cartas de Loot y los puntos Badass que aparecen en la Hoja del Enemigo.



Aclaración:

Si un Enemigo, que no tiene daño, muere en un solo Ataque (una sola tirada de Dados), el Héroe obtiene 1 punto Badass adicional.



EL LOOT

Cuando emprenden una Misión, los Orcos no temen salir con un equipamiento minimalista, porque saben que en el camino, siempre encontrarán Loot para mejorarlo.

Una carta de Loot puede obtenerse de varias maneras, como recompensa por matar a un Enemigo, destruir muebles o cumplir con los Objetivos de la Misión.

CARTA DE LOOT



LAS CARTAS DE LOOT

Emplazamiento: La ubicación donde debe estar la carta para poder ser utilizada.

- En Mano: armas y escudos equipados.
- En Mano: Bártulos Voluminosos. Ningún otro equipamiento puede estar equipado en las manos.
- Sobre el Cuerpo: armadura equipada.
- En el Inventario: Bártulos no equipados, Recursos, Pociones.

Peso: El peso de una carta de Loot cuando está en el Inventario o equipando a un Héroe.

Recursos de la Rekup: Cantidad y tipo de Recursos obtenidos por la Rgkup de una carta de Loot (ver pág. 29).

Plan de Krafteo: Recursos necesarios para mejorar el Bártulo durante la Fase de Fin de turno.

LOS BÁRTULOS

Pueden ser armaduras, armas o escudos para atacar, defenderse y a veces ambas cosas.

Los Bártulos pueden ser equipados directamente o almacenados en el Inventario.



LES RECURSOS

Estos pueden ser madera , metal , cuero , u oro , utilizables en el Krafteo con el fin de mejorar las armas, armaduras y escudos.

Un Bártulo transformado con la ayuda de la Rekup se considera un Recurso.

Los Recursos son almacenados directamente en el Inventario.



LAS POCIONES

Estas son cartas de un solo uso.

El uso de una Poción puede hacerse en cualquier momento durante la Fase de los Héroes y no cuesta puntos de Acción.

Aplica el efecto indicado y descarta la carta.

Las Pociones pueden ser usadas inmediatamente o almacenadas en el Inventario.





LAS CARTAS DE RELIQUIA

Algunos Objetivos de la Misión permiten obtener cartas de Reliquia.

Estas cartas de Reliquia pueden ser un equipamiento mágico único que ofrece bonos a los Héroes o Fragmentos de Poder, utilizados para el Encantamiento (ver pág. 41).



Además de sus emplazamientos de mano y cuerpo, los Héroes pueden equiparse con cartas especiales de Reliquia: los Artefactos. Un Héroe sólo puede añadir un Artefacto activo a su equipamiento.

Los Artefactos no utilizados se colocan en el Inventario.

Algunos Artefactos ofrecen mejoras pasivas a los Héroes, mientras que otros pueden ser usados como Habilidades para desencadenar poderosos hechizos.

Al igual que con las cartas de Habilidad, para usar estos Artefactos, hay que pagar el coste en puntos de Acción y/o puntos Badass y luego voltearlos boca abajo hasta la Fase de Fin de turno.

¡Atención!

Los Fragmentos de Poder no son considerados Recursos sino Reliquias que no se ven afectadas por Habilidades o Eventos como la carta "¡Bazar!" de Mandar.

EL LÍMITE DE EQUIPAMIENTO Y EL VOLUMEN

Por supuesto, los Orcos sólo tienen dos manos (para los que pueden contar hasta ahí), así que pueden equipar un máximo de dos Bártulos en el emplazamiento de las manos.

Pueden ser fuertes, pero sólo pueden llevar una sola armadura sobre ellos en el emplazamiento del Cuerpo.

Su limitada comprensión de los arcanos mágicos no les permite tener más de un Artefacto activo equipado.

Mandar y Orrus no están hechos de la misma manera, el primero duende que pase se dará cuenta. El primero parece un viejo palo listo para romperse, mientras que el segundo es lo más parecido a un ¡dios orco súper badass!

Los Héroes tienen 3 valores de tamaño máximo que indican lo que pueden o no pueden usar: Cuerpo, Manos e Inventario. Estos valores representan el máximo peso total que tus queridos

Orcos pueden llevar consigo. ¡Muestran algo de tendencia al coleccionismo agudo!

Estos valores se muestran en la Hoja de Héroe.



Los valores máximos de volumen de las Manos y el Cuerpo no pueden ser excedidos.

Los Héroes tienen un valor de volumen de inventario diferente dependiendo de su constitución. El Inventario de un Héroe no está limitado por el número de cartas de Loot y Reliquia que contiene, sino por la suma del peso de sus cartas.

Si se supera el valor de volumen del Inventario, el Héroe no podrá utilizar más puntos de Movimiento mientras el peso total de su Inventario esté por encima de este valor máximo.

Un Héroe puede descartar las cartas de Loot o hacer una Reкуп en cualquier momento.

Cualquier carta de Loot descartada se pierde permanentemente.

LA REKUP

El Reкуп se utiliza para convertir los Bártulos en Recursos útiles para el Krafteo (ver pág. 40) y para hacer espacio en el Inventario de un Héroe.

Para hacer la Rékup con los Bártulos, debe inclinarse la carta hacia la derecha de forma que los Recursos obtenidos queden en posición horizontal.



La Reкуп es definitiva, ahora el Bártulo ya no es utilizable.

Cada carta usada en la Reкуп tiene un peso de 1 y se coloca en el Inventario.

Se puede hacer la Reкуп en cualquier momento.

Es posible realizar la Reкуп con las cartas de Reliquias para obtener fragmentos de poder usados para el Encantamiento.

No es posible hacer una Reкуп en la única arma que posee un Héroe. ¡Un Orco jamás se queda desarmado!

RUTA BADASS

LA RUTA BADASS

Badass, el dios Orco de la sana brutalidad, es una de las deidades Orco preferidas. Les permite realizar prodigiosas hazañas. Los Pielos Verdes también usan esta increíble energía para aprender nuevas Habilidades, o para realizar Acciones adicionales en medio de un combate.

Su interés en Badass está representado por la Ruta Badass.



La Ruta Badass te permite seguir el progreso de los puntos Badass durante una Misión, tanto si se ganan como si se pierden.



La ficha Badass se utiliza para indicar el número de puntos Badass que los Héroes tienen a su disposición.

La ficha Badass nunca puede bajar de 0 representado por la ilustración del cráneo central, ni puede exceder la ficha de Límite de Badass (pero puede estar en la misma casilla).

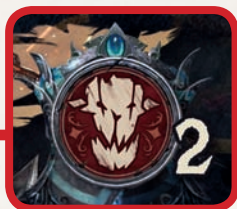


La ficha de Límite de Badass se utiliza para indicar la cantidad máxima de puntos Badass disponibles. En particular, se utiliza cada vez que un Héroe resucita.

El Límite de Badass nunca puede exceder de 30 y nunca puede bajar de 10.

GANAR PUNTOS BADASS

A Badass le gusta ver buenas peleas y Orcos pateando el trasero hasta de los de su propia especie. Siempre recompensa las hazañas marciales de los Pielos Verdes con generosidad.



Cada carta de Enemigo muestra la cantidad de puntos Badass ganados por los Héroes si ese Enemigo es derrotado.

Los puntos Badass ganados a través de Enemigos y Bosses con Nombre vienen indicados por la Misión.

Si un Enemigo pierde todos sus puntos de vida en un solo Ataque, los Héroes ganan 1 punto Badass adicional. Si el Enemigo ya había perdido puntos de salud anteriormente, esto no se aplica.

Aclaración:

Algunas cartas de Eventos u Objetivos de Misión también pueden hacer ganar o perder puntos Badass.

UTILIZAR LOS POINTS BADASS

Los puntos Badass se pueden usar para varias cosas:

- Obtener puntos de Acción adicionales durante la Activación de tu Héroe o durante la Activación de otro Héroe.
- Usar una carta de Habilidad que requiera el gasto de puntos Badass (ver pág. 14).
- Comprar nuevas cartas de Habilidad en la Fase de Fin de turno (ver pág. 39).
- Restaurar el Límite de Badass de la Ruta Badass, sólo al final de una Misión (ver pág. 42).

PUNTOS DE ACCIÓN ADICIONALES

Se pueden gastar puntos Badass para ganar uno o más puntos de Acción adicionales en cualquier momento de la Fase de los Héroes.

Un Héroe puede realizar una Acción adicional en cualquier momento **durante su Activación o la de otro Héroe**.

El uso de los puntos de Acción adicionales es idéntico al uso de los puntos de Acción.

Aclaración:

La carta de Habilidad debe estar disponible boca arriba. Se pone boca abajo cuando se usa.

Cada punto de Acción adicional cuesta 1 punto Badass más que el anterior.

El primer punto de Acción adicional cuesta 1 punto Badass, el segundo 2 puntos Badass, el tercero 3 puntos Badass y así sucesivamente.

El único límite al número de puntos de Acción adicionales que pueden comprarse durante la Fase de los Héroes, es el número

de puntos Badass que de los que se dispone. El coste en puntos Badass de los puntos de Acción adicionales se reajusta al final de cada Fase de los Héroe.

Si un Héroe desea usar una carta de Acción que cueste 2 puntos de Acción pero sólo le queda 1 Punto de Acción, puede pagar el segundo punto de Acción en puntos de Acción adicionales.

Si un Héroe desea usar una carta de Acción que cueste 2 puntos de Acción con Puntos de Acción adicionales, debe pagar por cada punto de Acción adicional por separado.



« Para su Activación, (1) Thalla gasta su primer punto de Acción para hacer un Ataque en Carrera. (2) Quiere seguir con una Acción Mejorada. Por lo tanto, gasta su segundo punto de Acción y compra un punto de Acción adicional por 1 punto Badass. (3) Thalla ha fallado en matar al Enemigo, así que Mandar decide lanzar un Debilitamiento en este objetivo bastante duro. Compra un segundo punto de Acción adicional por 2 puntos Badass y también debe gastar los 3 puntos Badass de su Acción. (4) Mek se lanza al objetivo debilitado para rematarlo comprando un tercer punto de Acción adicional por 3 puntos Badass. »

Aclaración:

Un Combo no cuesta ningún punto Badass o puntos de Acción.



LOS EVENTOS

No importa lo que hagan los Jugadores, los Orcos son impredecibles. Para representar esto, cuando un Héroe termina su Activación, roba una carta de Evento. Las instrucciones deben aplicarse inmediatamente si es posible, y luego la carta de Evento se coloca en la Hoja de Héroe.

CARTA DE EVENTO



Símbolo Evento

Retrato del Héroe

Efecto

Nombre de la carta



Cuando una carta de Evento está dedicada a un Héroe específico (su retrato aparece junto al título de la carta de Evento), aplica los efectos de la carta a ese Héroe, incluso si está al final de la Activación de otro Héroe.

Una vez que todos los Héroes hayan completado su Activación y robado una carta de Evento, la Fase de los Héroes se da por terminada. La Fase de los Enemigos ya puede comenzar.



FASE DE LOS ENEMIGOS

FASE DE LOS ENEMIGOS

La Fase de los Enemigos siempre comienza con el manejo de las Patrullas, cuya composición y comportamiento depende del Medidor de Alerta, antes de pasar a la Activación de los grupos de Enemigos que han sido alertados.

EL MEDIDOR DE ALERTA

El Medidor de Alerta consiste en 15 Niveles de Alerta divididos en 3 colores: Amarillo, Naranja y Rojo (Alerta baja, media y alta).



En cada Misión, estos colores definen el número y la composición de las Patrullas.

Si los Héroes son descubiertos por las Patrullas y no se libran de sus Enemigos lo suficientemente rápido, el Nivel de Alerta puede aumentar rápidamente.

¡Atención!

En cualquier momento, si el Nivel de Alerta excede 15, los Héroes se ven abrumados por los Enemigos ¡y la Misión se pierde!

Al comienzo de cada Misión, el marcador de Nivel de Alerta se pone a 1, a menos que la descripción de la Misión dé otras instrucciones.



AUMENTO DEL NIVEL DE ALERTA

El Nivel de Alerta cambia inmediatamente al siguiente color más alto si se toca la Campana.

El Nivel de Alerta aumenta en 1 mientras el Campanero esté en la casilla de la Campana al final de la Fase de los Enemigos.

El Nivel de Alerta aumenta en 1 si al menos un Enemigo alertado sobrevive al final de la Fase de los Enemigos.

El Nivel de Alerta puede aumentar a causa de ciertas condiciones de la Misión.

REDUCCIÓN DEL NIVEL DE ALERTA

El Nivel de Alerta puede disminuir debido a algunas cartas de Evento.

El Nivel de Alerta puede disminuir a causa de ciertas condiciones de la Misión.

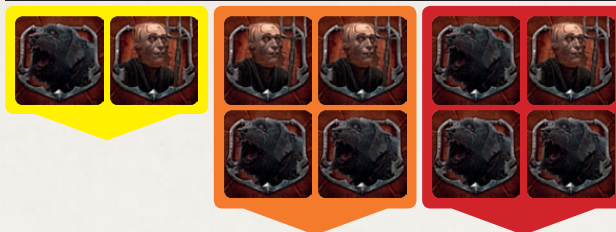
LA GESTIÓN DE LAS PATRULLAS

Los orcos que invaden las tierras de los Humanos deben ser precavidos y eficientes para eliminar a sus enemigos. Con centinelas patrullando, sólo hace falta un paso en falso para ser visto rápidamente y que lleguen refuerzos. La situación podría volverse tensa y la Misión podría fracasar, o algo peor...

Las patrullas son conjuntos de Enemigos que se mueven por el Tablero de juego a lo largo de una ruta predefinida.

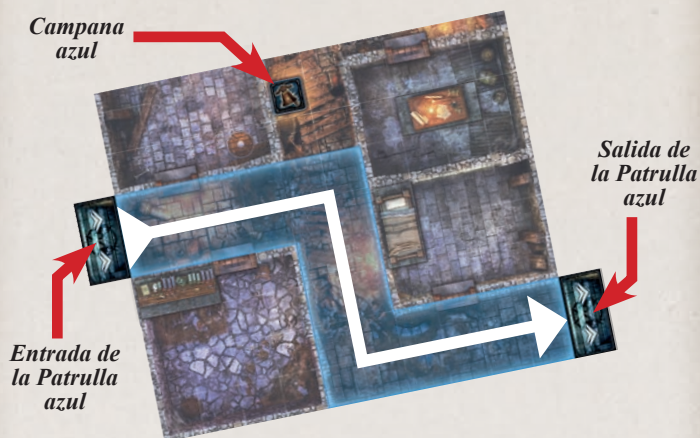
Sólo están presentes en la Misión que lo indican, especificando su composición, su formación y su número máximo en juego según el color del Nivel de Alerta.

PATRULLA AZUL : 1 MAX.



« En la ruta de la Patrulla azul, sólo se permite una Patrulla. En el Nivel de Alerta Amarilla, estará compuesto por un Perro de Guerra y un Campesino. En el Nivel de Alerta Naranja, serán dos Perros de Guerra y dos Campesinos. Finalmente, en el Nivel de Alerta Roja, aparecerán tres Perros de Guerra y un Campesino. »

Las fichas de Entrada y Salida de Patrulla definen los diferentes caminos de la Patrulla.



La gestión de la Patrulla se hace a través del mazo de cartas de Patrulla.

Estas cartas ayudarán a definir la aparición y el comportamiento de las Patrullas.

Cuando comience la gestión de la Patrulla, saca una carta por cada Patrulla en juego y ejecuta su comportamiento. La Patrulla más avanzada en el camino de la Patrulla ejecuta su comportamiento primero.

Si no se alcanza el número máximo de Patrullas en juego, se roba una carta por cada Entrada de Patrulla.

Si el símbolo de aparición de Patrulla está presente, haz que aparezca una Patrulla y asígnale un símbolo de Patrulla. De lo contrario, no pasa nada, y no entran en juego nuevas Patrullas a través de esa entrada para ese turno.

¡Atención!

Si una Patrulla, o un grupo de Enemigos, bloquea, incluso parcialmente, la Entrada de Patrulla, no hay una nueva aparición.



CARTA DE PATRULLA



Símbolo de aparición: Cuando se saca una carta para una Entrada de Patrulla, si este símbolo está presente, aparece una Patrulla.

Comportamiento: Cuando se saca una carta para una Patrulla en juego, define el comportamiento de esa Patrulla sólo para ese turno.

Aclaración:

Algunas cartas de Patrulla permiten que los Jugadores seleccionen voluntariamente al Enemigo al que aislar del resto de la Patrulla, con el fin de hacer estas situaciones más naturales.

LA APARICIÓN DE LA PATRULLA

Para hacer que aparezca una Patrulla, consulta el color del Nivel de Alerta.



« El número máximo de Patrullas azules en juego no se ha alcanzado, se extrae una carta de Patrulla. Si el símbolo de aparición está presente en la carta, una nueva Patrulla entra en juego. Siendo el Nivel de Alerta Naranja, entrarán dos Perros de Guerra seguidos por dos Campesinos. »

PATRULLAS

Cuando aparece una Patrulla, se coloca en las primeras casillas de la ruta de la Patrulla, y no se mueve hasta su próxima Activación. Se le asigna una ficha de Patrulla.



Los efectos de las cartas de Patrulla no se aplican a las Patrullas que entran en el juego.

¡Atención!

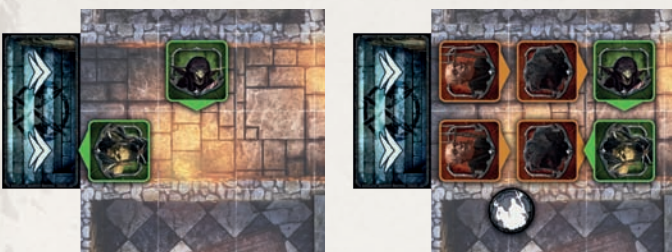
En cada turno de juego, sólo puede aparecer una Patrulla por cada ruta de Patrulla.

MINIATURAS Y CANTIDAD INSUFICIENTE

En cualquier momento durante una Misión, si el número de miniaturas Enemigas disponibles no es suficiente para crear una Patrulla o Explorar, el Nivel de Alerta se incrementa en 1.

¡UN HÉROE DELANTE DE LA ENTRADA!

Si uno o más Héroes están situados en las 4 primeras casillas frente a la Entrada de las Patrullas, sufren Acometida 1 y 1 daño automático tantas veces como sea necesario para que la Patrulla esté completamente en el Loseta de Juego.



« La aparición de la Patrulla repele a nuestros dos Héroes. Orrus recibe 2 daños automáticos y Mek recibe 1. »

EL DESPLAZAMIENTO DE LA PATRULLA

Una patrulla siempre se desplaza siguiendo la ruta de la Patrulla desde la ficha de Entrada de Patrulla hasta la ficha de Salida de Patrulla.

El desplazamiento de una Patrulla se muestra en la carta de Patrulla. Todos los Enemigos de la Patrulla se desplazan juntos.

Cuando una Patrulla se encuentra frente a un giro, mantiene su formación. Su movimiento y orientación se hace en relación al Enemigo que puede cubrir la mayor distancia en la ruta de la Patrulla.



« La Patrulla debe mover 4 casillas. Este Perro de Guerra es el miembro de la Patrulla que puede cubrir la mayor distancia. Toda la Patrulla se desplaza en función de cómo lo haga él. »

Si una Patrulla se sale de su ruta como resultado del efecto de una carta de Patrulla, intenta retomarla en el siguiente turno a menos que otro efecto se lo impida.

Aclaración:

Si una Patrulla abre una puerta por efecto de una carta de Patrulla, se realiza una Exploración..

Tan pronto como un miembro de la Patrulla salga del Tablero a través de la Salida de Patrulla, retira la Patrulla en su totalidad.



ALERTA / CAMPANERO

LA MODIFICACIÓN DE LA PATRULLA

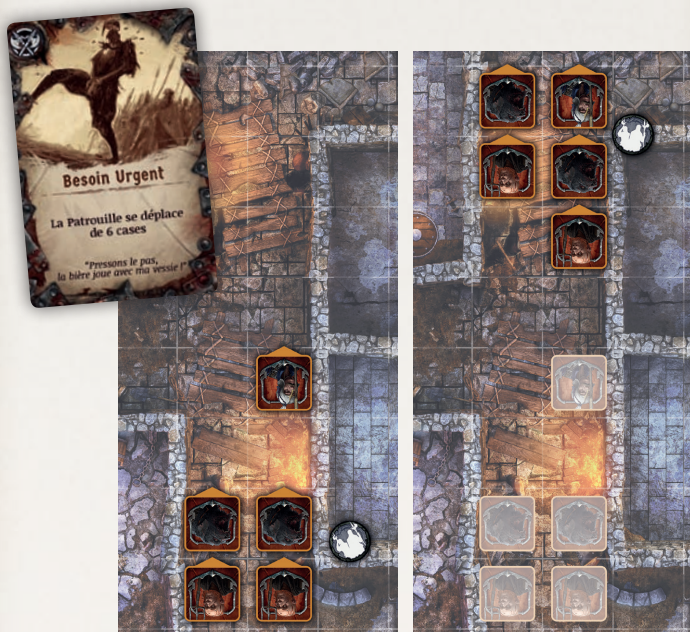
Un Enemigo separado del resto de la Patrulla ya no forma parte de ella. Permanece en su lugar y no hace nada hasta que sea alertado o se una a otra Patrulla. Si una carta de Patrulla requiere que uno de sus miembros se separe, elige siempre un Enemigo de la retaguardia de la Patrulla.



« Uno de los miembros de la Patrulla decide hacer guardia y no seguir al resto de la Patrulla. Uno de los dos Campesinos de la retaguardia es elegido para realizar esta tarea y se separa de su Patrulla. »

Cuando una Patrulla se encuentra con otra Patrulla, o con un Enemigo no alertado, mientras se desplaza, se fusionan en una sola Patrulla.

Los nuevos miembros se colocan al frente de la Patrulla, lo que puede causar un desajuste en la formación. Por esta razón, la Patrulla termina su desplazamiento.



« A un Guardia, previamente separado de su Patrulla, se le une la siguiente Patrulla. Se fusiona con esta nueva Patrulla. »

Sólo se guarda una ficha de Patrulla y sólo se sacará una carta de Patrulla la próxima vez que se maneje la Patrulla.

En el momento en que una Patrulla pierde o gana un miembro como resultado de una fusión o el efecto de una carta, se considera modificada.

LA PATRULLA ALERTADA Y EL CAMPANERO

Cuando una Patrulla tenga un Enemigo alertado, un Enemigo que acaba de morir o una línea de visión hacia un Héroe, se pone en alerta.



« La Patrulla sorprendió a Mek en la curva del pasillo. Esta se pone en alerta. »

Cuando una Patrulla es alertada, su ficha de Patrulla se voltea a su lado de Campanero y se asigna al Personaje del grupo más cercano a la Campana. Este personaje se llama el Campanero. Su objetivo es llegar a la Campana.



« Uno de los Campesinos más cercanos a la Campana es designado para ser el Campanero. Sólo tendrá un objetivo en su corta vida: hacer sonar esa Campana. »

Una Campana siempre se asocia con una Ruta de Patrulla por su color. Si hay varias Rutas de Patrulla en una Misión, el Campanero de la Patrulla azul toca la Campana azul y el Campanero de la Patrulla amarilla toca la Campana amarilla.

Aclaración:

En caso de empate en la distancia respecto a la Campana, selecciona al Campanero de entre los Enemigos elegibles.

¡Atención!

*¡El Campanero no puede ser un Perro de Guerra!
Si sólo quedan Perros de Guerra en una Patrulla que se pone en alerta, entonces ningún Enemigo se convierte en Campanero.*

Al final de cada gestión de la Patrulla, el Campanero se desplaza el máximo de sus puntos de Movimiento mostrados en su Hoja de Enemigo.

El Campanero no está obligado a permanecer en la Ruta de Patrulla, puede usar puertas abiertas, habitaciones exploradas o cualquier otro camino si acorta su viaje, siempre que no abra una puerta.

El Campanero no puede realizar ninguna Acción que no sea correr hacia la Campana, así que no puede Atacar o Reaccionar.

Los Enemigos restantes de la Patrulla se convierten en un grupo de Enemigos y ya no contabilizan para en el número de Patrullas en juego.

LA CAMPANA

Cuando un Campanero llega a la casilla de la ficha de la Campana, la hace sonar.

¡Se declara la alerta!

Se aplican los siguientes efectos:

1. El Nivel de Alerta pasa al color superior.
2. Cada Entrada y Salida de Patrulla libre hace aparecer una Patrulla cuya composición corresponde al nuevo Nivel de Alerta.
3. Las fichas de Patrulla y las fichas de Campanero se descartan ya que todas las Patrullas en juego se convierten en grupos de Enemigos alertados.
4. A partir de ese momento, no entrarán más Patrullas en el juego hasta el final de la Misión.

¡Atención!

Mientras el Campanero esté en la casilla de la Campana, el Nivel de Alerta aumenta en 1 al final de la Fase de los Enemigos.

LOS ENEMIGOS CON NOMBRE

En algunas Misiones, es posible encontrar Enemigos más poderosos.

Estos Enemigos tienen su propia Hoja de Enemigo y las condiciones para aparecer como se indica en la Misión.

Una vez derrotados, los Enemigos con Nombre ofrecen recompensas especiales que pueden ser recogidas por el Héroe que dio el golpe final.

LOS GRUPOS DE ENEMIGOS

En cada nueva Fase de los Enemigos, una vez que la gestión de la Patrulla se completa, si uno o más Enemigos son alertados, pasamos a la gestión del Grupo de Enemigos.

Un grupo de Enemigos representa a los Enemigos cercanos que interactúan juntos.

Para formar estos grupos de Enemigos, se aplican las siguientes reglas:

- Dentro de una habitación, todos los Enemigos son un grupo de Enemigos, sin importar el tamaño de la habitación.
- Afuera o en los pasillos, **los Enemigos a Alcance 2 los unos de los otros** forman Grupos de Enemigos.
- Al formar estos grupos, los Enemigos deben distribuirse lo más uniformemente posible para que, si es posible, no se queden solos.
- Todos los Enemigos de un grupo pasan a estar alertados.
- En algunas situaciones, si un Enemigo está a igual distancia entre dos grupos, se irá primero con el grupo que tenga el Dado de Activación más alto. Si eso no es suficiente, los jugadores deberán tomar la decisión, teniendo en cuenta que el universo no está hecho para ser amable con los Héroes, especialmente si son de piel verde.



« Al aire libre, el Campesino más alejado (1) se encuentra solo porque está a más de 2 casillas del Perro de la Guerra (2). Dentro, todos los Enemigos de la sala forman un grupo de Enemigos (3). Así pues, para esta Fase se constituyen 3 grupos de Enemigos.»

GRUPOS DE ENEMIGOS

Los grupos Enemigos se activan uno tras otro, comenzando por el grupo más cercano a los Héroes.

Aclaración:

Los Enemigos (excepto los Perros de Guerra) pueden ser llevados, durante su Activación, a abrir puertas. Esto se hará sin coste adicional (están en su casa después de todo).

LA TIRADA DE ACTIVACIÓN DEL GRUPO

Si un grupo de Enemigos nunca ha tenido una línea de visión hacia un Héroe o no conoce su posición gracias a otro Grupo de Enemigos, no realiza la tirada de Activación y se dirige hacia lo que le haya alertado.



« Un solitario Perro de Guerra, que no vio venir a Thalla, es disparado con una flecha. Un Guardia es testigo de la muerte y advierte a otros Enemigos cercanos. Luego forman un grupo de Enemigos alertados que no hacen una tirada de Activación y solo se dirigen hacia el cadáver del Perro de Guerra. »

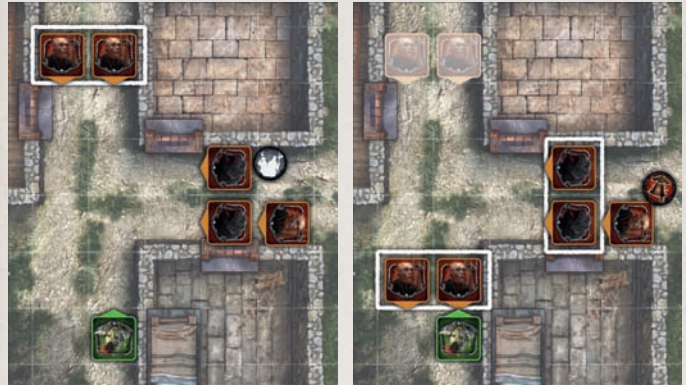
Si un grupo de Enemigos ya ha tenido línea de visión con un Héroe, o sabe su ubicación por otro Grupo de Enemigos, hace la tirada de Activación.



« El grupo de Enemigos con línea de visión hacia Thalla puede comunicar la información al otro grupo para alertarlos. Ambos grupos de Enemigos hacen una tirada de Activación. »

¡Atención!

En cualquier momento durante la gestión del Grupo de Enemigos, si se alerta a un Enemigo o a un Grupo de Enemigos adicional, este se activará durante esta Fase.






« La Campesinos alertados cargan contra Thalla. Mientras se desplazan, alerta a la Patrulla de la derecha. Los Perros de Guerra forman un nuevo grupo de Enemigos que habrá que Activar durante esta fase, mientras que el Campesino se convierte en Campanero y hará su desplazamiento al final de la siguiente Fase de Patrulla. »

Para hacer la tirada de Activación para un grupo de Enemigos (una sola tirada para todo el grupo), usa siempre un Dado de Ataque.

El color de este Dado está indicado en las Hojas de Enemigo.



La tirada de Activación más alta ( >  > ) de todos los Enemigos del grupo, determina el comportamiento del grupo entero.



« El comportamiento de un grupo de Enemigos compuesto por Guardias y Campesinos, se determina por el Dado gris de los Guardias, pues es más poderoso que el Dado blanco de los Campesinos. »

ACTIVACIÓN DE ENEMIGOS

El color del resultado determina el comportamiento de cada Enemigo según lo indicado en la sección de Activación de su Hoja de Enemigo



« El Dado de Activación gris indica un resultado Amarillo. Los Guardias lanzan un Asalto mientras los Campesinos huyen. »

¡Atención!

El resultado del Dado es modificado por el Nivel de Alerta. En el Nivel de Alerta Naranja será al menos Naranja, y en el Nivel de Alerta Roja será siempre Rojo.

Aclaraci'no:

Las distintas Habilidades del Enemigo pueden afectar a sus líneas de visión y de tiro, a sus desplazamientos o al orden de Activación (ver la lista de Habilidades, pág. 48).

EL ORDEN DE ACTIVACIÓN DE LOS ENEMIGOS

Dentro de un grupo de Enemigos, tras hacer la tirada de Activación, los Enemigos se activan en este orden:

1. Enemigos cuyo resultado asociado a la tirada de Activación es Fuga;
2. Enemigos que pueden atacar (Melé / Distancia / Magia) sin tener que desplazarse;
3. Enemigos que deban desplazarse para atacar;

¡Atención!

Ciertas Habilidades, como Autoridad, pueden influir en el orden de la Activación de los Enemigos.

Se realiza toda la Activación de un Enemigo (Desplazamiento + Atacar si es posible) antes de pasar a la Activación de otro Enemigo.




EL COMBATE DE LOS ENEMIGOS

Si la Activación de un Enemigo le permite desplazarse, puede usar la totalidad de sus puntos de Movimiento indicados en su Hoja de Enemigo.



« UUn Oficial puede desplazarse hasta 4 casillas. »

Si un Enemigo puede hacer un Ataque a más de un Héroe en Alcance (punto de Movimiento + Alcance de Ataque), su elección de objetivo tendrá el siguiente orden de prioridad:

1. el Héroe con los puntos de vida más bajos
2. el Héroe con el color de los puntos de vida más débil
( <  < 
3. el Héroe más próximo

¡Atención!

Un Enemigo que ataca a Melée siempre elegirá primero a un Héroe que se encuentre en una casilla adyacente.

Una vez que el Enemigo ha elegido su objetivo, comienza el combate.

Los Dados de Ataque indicados en la Hoja de Enemigo y los Dados de Defensa del Héroe se recogen y se tiran como se describe en la sección Resolución del Combate (ver pág. 24).

Aclaración:

Algunos Enemigos pueden añadir Dados Badass azules a su Ataque en función del resultado de su Activación para desencadenar un efecto adicional.



« Un Oficial tiene el deber de dar el ejemplo, pero no es raro que se retire rápidamente tras un asalto. En un resultado de Activación Amarillo o Naranja, debe agregar un Dado Badass a sus Dados de Ataque para ver si mantiene la calma. »

FASE DE FIN DE TURNO

LA REACCIÓN DE LOS HÉROES

Entre las cartas de Habilidad, los Héroes tienen cartas de Reacción que sólo pueden ser usadas cuando son atacados por un Enemigo. No pueden usarlas si son atacados desde su Arco Trasero y sólo pueden usar una carta de Reacción por cada Ataque Enemigo. **No pueden reorientarse para usarlas.**

Al igual que con el uso de una carta de Habilidad (ver pág. 14) cuando se usa una carta de Reacción, se voltea boca abajo y se vuelve inutilizable hasta que la carta se reactiva en la Fase de Fin de turno.

Si un Héroe realiza una Reacción antes de ser atacado y el atacante ya no tiene suficiente Alcance o línea de visión para llevar a cabo el Ataque, se cancela y se pierde para ese turno.

¡Atención!

Si al menos un Enemigo alertado sigue vivo al final de la Fase de los Enemigos, el Nivel de Alerta se incrementa en 1. Si un Campanero está en la casilla de la Campana, el Nivel de Alerta también se incrementa en 1.

LA MUERTE DE UN HÉROE

Durante una Misión, si un Héroe pierde su último punto de vida, muere.

Su miniatura se retira del juego y se reemplaza por su ficha de Héroe Muerto.

Una ficha de Héroe Muerto no bloquea las líneas de visión o las líneas de tiro, sin embargo es imposible terminar un desplazamiento en la casilla que ocupa.



« ¿Quién no ha soñado en poder aproximarse a Badass? »

FASE DE FIN DE TURNO

En cuanto la Fase de los Héroes y la Fase de los Enemigo se completan, se marca un tiempo de respiro con la Fase de Fin de turno, donde los Héroes restablecen sus cartas de Habilidad y descartan sus cartas de Evento para continuar su aventura.

También es posible resucitar a los Héroes caídos. Además, si todos los Héroes están vivos y son dignos del poder de Badass, pueden aprender nuevas Habilidades.

Finalmente, pueden enviar, organizar y mejorar sus Bártulos.

RESTABLECER LAS CARTAS

Todas las cartas de Habilidad usadas por los Héroes son restablecidas en la Fase de Fin de turno. Una carta de Habilidad Restablecida es volteada hacia arriba.

Las cartas de Evento colocadas en las Hojas de Héroe durante el turno son descartadas.

RESURRECCIÓN DE UN HÉROE

La muerte no es definitiva para los Orcos. Son muy resistentes, incluso después de sufrir lesiones graves. Si el dios Badass ha quedado satisfecho con la vida violenta de uno de sus favoritos, puede concederle la oportunidad de lograr nuevas hazañas.

Durante una Misión, el dios Badass puede resucitar a los Héroes, sin embargo esto tiene un precio.

En la Fase de Fin de turno, la resurrección de un Héroe hace que el Límite de Badass disminuya en 10 puntos Badass. El nuevo límite es efectivo inmediatamente. El número de puntos Badass no puede exceder el Límite de Badass efectivo.

Aclaración:

Es imposible resucitar a más de dos Héroes durante una Misión porque el Límite de Badass no puede bajar de 10.

Cuando un Héroe resucita, su ficha de Héroe Muerto es reemplazada por su miniatura y se retira cualquier ficha de Daño de su Hoja de Héroe.

Aclaración:

Mandar tiene una carta de Habilidad que puede ser usada para resucitar a un Héroe muerto. Esta acción puede ser usada durante la Fase de los Héroes y no baja el Límite de Badass.

Si uno o más Héroes no son resucitados durante la Misión, serán resucitados automáticamente y de forma gratuita al final de la Misión.

El Límite de Badass puede ser restablecido al final de la Misión (ver pág. 42) gastando puntos Badass.

APRENDER NUEVAS HABILIDADES

En la Fase de Fin de turno, si todos los Héroes están vivos, pueden gastar puntos Badass para obtener nuevas cartas de Habilidad.

KRAFTEO

El grupo de Jugadores acuerda el valor en puntos Badass de la carta de Habilidades que se va a comprar (10, 20 o 30, indicados en el reverso de las cartas de Habilidades). Este valor no puede exceder el número de puntos Badass que se tienen.

Una vez gastados los puntos de Badass, cada Héroe elige una carta de Habilidad del coste correspondiente de entre sus cartas de Habilidad para ser desbloqueada y la coloca con el resto de sus cartas en juego.



« Nuestros Héroes deciden gastar 20 puntos Badass para adquirir una nueva Habilidad. Cada jugador elige una Habilidad que vale 20 de entre las que aún no han sido desbloqueadas. »

¡Atención!

Sólo un Héroe cuyo retrato aparece en la esquina superior izquierda de la carta de Habilidad, y en el reverso de la misma, puede comprar y usar esa carta.

ORGANIZAR SUS BÁRTULOS

Cada Héroe puede organizar sus Bártulos como mejor le parezca entre sus diferentes emplazamientos, respetando las reglas de volumen y peso (ver pág. 29).

Los héroes también pueden usar la Reкуп para reducir el peso de su inventario.

ENVIAR LOOT

Los Héroes pueden enviarse mutuamente cartas de Loot (Recursos, Armas...), Krafteo y Reliquias.

Necesitan tener línea de tiro hacia su aliado para poder "lanzar" algo hacia él.

Si los Héroes están a Alcance 1-2, el envío se hace sin riesgos.

Sin embargo, en Alcance 3-5, el Héroe receptor sufre 1 Dado de Ataque blanco sin defensa posible, y 1 dado de Ataque gris en Alcance 6-8.

Dos Héroes no pueden enviarse Loot más allá del Alcance 8.

A pesar de los posibles daños vinculados al "lanzamiento", el envío siempre tiene éxito.



« Mek envía una ballesta a Thalla que está a 7 casillas de distancia. Debe lanzar un dado de ataque gris al recibirlo y cruzar los dedos para que no esté cargado. »

EL KRAFTEO

La capacidad natural de los Orcos de utilizar los Recursos para modificar su equipamiento se llama Krafteo. Para ellos es un regalo divino.

Algunos Bártulos tienen un nivel representado en forma de estrellas, que van del 1 al 3.

Los niveles 1 y 2 pueden ser mejorados gracias al Krafteo.

Los Recursos necesarios para mejorar un Bártulo usando el Krafteo están indicados en la parte inferior izquierda de la carta mediante un Plan de Krafteo.



« Thalla decide mejorar esta ballesta gracias a los Recursos que pudo haber obtenido mediante el Loot o gracias a la Reкуп. 1 Metal no utilizado se perderá durante el Krafteo. »

El mazo de cartas de Krafteo puede consultarse en todo momento.

El Reкуп puede usarse durante el Krafteo para convertir los Bártulos en Recursos que puedan faltar.

Si el Héroe tiene los Recursos necesarios, puede hacer Krafteo en cualquier momento durante su Activación o su Fase de Fin de turno.

La carta de Bártulos que se quiere mejorar y los Recursos utilizados se descartan, y el Héroe obtiene la carta de Bártulos de nivel superior.

ENCANTAMIENTO

En el caso del Krafteo de una carta de nivel 3, la carta de nivel 2 usada vuelve al mazo de Krafteo.

Aclaración:

El Recursos excedentes (de las cartas de Loot o de la Reкуп) de un Krafteo se pierden.

EL ENCANTAMIENTO

Durante sus Misiones, los Héroes tendrán la oportunidad de recolectar Fragmentos de Poder que encarnan el poder destructivo del dios Badass. Estos Fragmentos pueden ser transformados en encantamientos con varios efectos que pueden ser aplicados a armas o armaduras.

CARTA DE ENCANTAMIENTO



¡Atención!

Las cartas de Reliquia no pueden recibir Encantamientos.

En la Fase de Fin de turno, un Héroe con un Fragmento de Poder en su Inventario puede cambiarlo por una carta de Encantamiento de su elección.



El mazo de cartas de Encantamiento puede ser consultado libremente en cualquier momento.

El Fragmento de Poder utilizado vuelve al mazo de cartas de Reliquia.

Coloca el Bártulo que deseas encantar en la mitad derecha de la carta de Encantamiento. La parte efectiva es la parte visible de la carta de Encantamiento.



Cuando un Héroe usa un Bártulo encantado para atacar o defenderse, se añade un Dado Badass verde a la tirada. Si la tirada de Badass coincide con el símbolo de la carta de Encantamiento, su efecto se dispara.

Si el jugador logra completar el objetivo indicado en la carta de Encantamiento, el encantamiento es mejorado.

El jugador coloca la carta de Bártulo sobre la mitad izquierda de la carta de Encantamiento haciendo efectiva la parte derecha. El Encantamiento queda mejorado definitivamente.



DOBLE ENCANTAMIENTO

Un jugador que ha recuperado otro Fragmento de Poder puede decidir añadir un segundo Encantamiento a una carta de Bártulos. Esto le permite añadir otro Dado Badass verde a sus tiradas.



Un Bártulo puede tener un máximo de dos cartas de Encantamiento. El segundo Encantamiento equipado no puede ser mejorado.

FIN DE MISIÓN

Cuando un Héroe usa un Bártulo con dos cartas de Encantamiento para Atacar o Defender, añade dos Dados Badass al conjunto de Dados.

Un resultado de Dado Badass sólo puede aplicarse a una carta de Encantamiento.

Aclaración:

Un Héroe que usa dos Bártulos con dos cartas de Encantamiento cada una no puede tirar más de dos Dados Badass. Sin embargo, esto aumenta las posibilidades de activar sus cartas de Encantamiento. Los resultados de los Dados Badass pueden afectar a cualquier Encantamiento de su elección.

KRAFTEAR UN BÁRTULO ENCANTADO

Un Bártulo encantado puede ser mejorado mediante el Krafteo, conservando sus cartas de Encantamiento.

REKUP DE BÁRTULOS ENCANTADOS

Cuando un Héroe decide realizar la Reкуп con un Bártulo encantado, las cartas de Encantamiento equipadas regresan al mazo de cartas de Encantamiento y el Héroe recupera los Fragmentos de Poder.



FIN DE MISIÓN

¡Felicidades! ¡Habéis sobrevivido! Bueno... Algunos de vosotros.

Si terminas la Misión con Héroes muertos, resucitarán gratis sin penalización en el Límite de Badass.

Todos los Héroes quedan completamente curados, se retiran las fichas de Daños y efectos.

Si el Límite de Badass ha sido cambiado como resultado de una resurrección durante la Misión, la deuda con el dios Badass debe ser pagada ahora.

Este Límite de Badass debe ser aumentado al máximo usando los puntos Badass disponibles.

Cada punto Badass gastado sube el Límite de Badass.



« Nuestros Héroes terminan su Misión con 12 puntos Badass y un Límite de Badass que ha bajado a 20 debido a la resurrección de uno de los suyos. Para pagar su deuda con el dios Badass, gastan 10 puntos para aumentar el límite. Empezarán su próxima misión con 2 puntos Badass y un Límite de Badass de 30.»

Ahora es posible intercambiar el Loot sin riesgo de daños por una tirada fallida.

Los Héroes también pueden reorganizar su inventario y equipamiento, usar la Reкуп, el Krafteo y el Encantamiento.

Si te sobran puntos Badass, puedes comprar nuevas cartas de Habilidad como se describe en la Fase de Fin de turno (ver pág. 39) o guardarlas para la siguiente Misión.

Los Héroes conservan todas sus cartas adquiridas durante las Misiones.

Si disponéis de Héroes adicionales, obtenidos gracias a las diversas expansiones, podéis integrarlos en vuestro equipo.

Si estos nuevos Héroes ocupan el lugar de los Héroes que ya han progresado durante la Campaña, deben ser mejorados.

- El nuevo Héroe coge sus Bártulos y sus cartas de Habilidad.
- El equipamiento y el Inventario del antiguo Héroe se mantienen dentro del límite de peso del nuevo Héroe. Si el límite de peso del nuevo Héroe no le permite llevar todo su equipamiento, aún puede hacer Rekup, Krafteo o intercambiar con otros Héroe. De lo contrario, el exceso de Loot es descartado.
- Si el antiguo Héroe tiene cartas de Habilidad aprendidas durante la Campaña, el nuevo Héroe debe elegir el mismo número de cartas de Habilidad, con el mismo coste en puntos Badass, del conjunto de cartas de Habilidad a desbloquear.
- Quita las cartas de los eventos específicos del antiguo Héroe y reemplázalas por las del nuevo Héroe.

Para poner en juego un Boss, tienes a tu disposición:

- La miniatura (A)
- La Hoja de Boss (B)
- Las cartas de Boss, que pueden ser de 2 tipos: las cartas de Activación (C) y las cartas de Reacción (D).



LOS BOSSES

Luchar contra soldados, guardias u otros secuaces es divertido durante un rato, ¡pero luchar contra un Boss es mucho más estimulante!



PREPARACIÓN DE UN BOSS

Un Boss puede aparecer de diferentes maneras. Es la descripción de la Misión la que determina cómo aparece.

ACTIVACIÓN DE UN BOSS



Las cartas de Activación se colocan boca arriba junto a la Hoja de Boss, representando diferentes partes del cuerpo o del equipamiento utilizado en el combate. Cada carta de Activación tiene sus propios puntos de vida y a veces incluso inmunidades.

Los efectos de bonificación de las cartas de Activación pueden añadirse según las condiciones indicadas por los símbolos blancos en la parte inferior de la carta. Estos símbolos blancos específicos de cada Boss se describen en el Libro de Misión.





« Con un resultado de Activación "Cráneo", la Cocatriz puede desplazarse 6 casillas y volver a realizar un Ataque de área con sus alas. Pero si ya tiene destruidas una o dos de sus cartas de Activación, ese Ataque se beneficia de los efectos de "Acometida" y "Crueldad", respectivamente. ¡Cuanto más herida está la Cocatriz, más se enfada! »



« El Libro mágico de Lothar tiene puntos de vida Rojos (en lugar de Naranjas) mientras no se destruya la carta de Activación con el símbolo "Relámpago", correspondiente al Talismán. »

Las condiciones de Activación de un Boss se describen en el Libro de Misión y en la Hoja de Boss.

Aclaración:

El Boss nunca forma parte de un grupo de Enemigos. Tiene su propio sistema de Activación.



HERIR A UN BOSS

Un Boss posee muchas reservas de puntos de vida, repartidas entre su Hoja de Boss y sus cartas de Activación.

¡Atención!

Algunos Bosses tienen sus puntos de vida protegidos por sus cartas de Activación. Primero debes destruir esas cartas de Activación antes de alcanzar al Boss e intentar matarlo.



« Los puntos de vida de Lothar el Encantador están protegidos por sus cartas de Activación. Antes de que puedas aspirar a hacerle daño, tienes que destruir estas 3 cartas. »

Cuando un Héroe ataca, primero debe elegir qué parte del Boss es el objetivo y luego resolver su Ataque.

Cuando los puntos de vida de una carta de activación llegan a 0, la carta es destruida y volteada. En ese momento, pueden desencadenarse algunos efectos (por ejemplo, la Cocatriz sufre 3 daños automáticos cuando una de sus cartas de Activación es destruida). Estos efectos están listados en el reverso de la carta y detallados en el Libro de Misión.



« Los Héroes han logrado destruir la carta de Activación correspondiente a las Alas de la Coqatriz, causándole 3 daños a su Hoja de Boss y la pérdida de su Habilidad Volar. Un esfuerzo más y esta noche en la cena ¡habrá pollo asado! »

Aclaración:

Tan pronto como a una carta de Activación se da la vuelta, se pierde cualquier excedente de daño. No se puede aplicar a otra carta de Activación o al Boss.

Si la tirada de Activación corresponde con una carta de Activación destruida, el Boss mueve y hace un Ataque básico como se indica en su Hoja de Boss. (ver Combate de los Enemigos, pág. 38).

PERSONAJES ENORMES

LOS PERSONAJES ENORMES

Los Personajes con la Habilidad Enorme ocupan 4 casillas. Cuando un Personaje Enorme se desplaza, todas las casillas por las que pasa deben estar libres.



« La Cocatriz es un Personaje Enorme, pero, mientras tenga la Habilidad Volar, puede pasar a través de casillas ocupadas. Tendrás que destruir sus alas para anclarla al suelo. »

Un Personaje Enorme bloquea las líneas de visión y las líneas de tiro, salvo las de los Personajes sobre una casilla de tronco de árbol o de mueble alto.

CARTAS DE REACCIÓN DEL BOSS



Al comienzo de la partida, las cartas de Reacción del Boss se barajan y se colocan boca abajo junto a su Hoja de Boss.

Las condiciones de Reacción de un Boss se describen en el Libro de Misión y en su Hoja de Boss

El Héroe que disparó la carta de Reacción aplica el efecto inmediatamente.

Dependiendo del Boss, los efectos pueden variar. Puede ser un Ataque, la llegada de nuevos Enemigos, un Efecto Pasivo infligido, u otros efectos desagradables.

Tan pronto como se juega una carta de Reacción, se descarta, y se coloca boca arriba junto al mazo de Reacción. Cuando se descarte la última carta de Reacción, todas las cartas de Reacción se barajan y se colocan boca abajo de nuevo junto a la Hoja de Boss.

Algunas cartas de Reacción están vinculadas a las cartas de Activación del Boss.

Si un jugador roba una carta de Reacción asociada a una carta de Activación volteada, la carta de Reacción se coloca en la pila de descartes sin ser jugada.



« Dado que la carta de Reacción "Caparazón" está ligada a sus Alas, si las Alas han sido destruidas, la Reacción no tiene efecto. »

¡BOSS VENCIDO!

Cuando un Boss haya recibido tantas Fichas de Daños en su Hoja de Boss como puntos de vida posea, o se haya cumplido una condición de Misión, el Boss es derrotado y su miniatura es eliminada del Tablero de juego.

Obtén los puntos Badass que aparecen en la Hoja de Boss y distribuye las recompensas que aparecen en la Misión.



LOS EFECTOS E INMUNIDADES

Hay efectos que pueden aplicarse a los Personajes.

El mismo efecto no puede aplicarse más de una vez al mismo Personaje.

Una vez que se ha aplicado un efecto, la ficha correspondiente se coloca junto a la miniatura de ese Personaje.

Hay varios de ellos, divididos en 3 categorías: Aflicciones, Alteraciones y Mejoras.

AFLICCIÓN

Quemadura 1 o 2



1. El Personaje sufre 1 daño automático en el momento de su Activación. Después, se retira la ficha.



2. El Personaje sufre 2 daños automáticos en el momento de su Activación. Después, la ficha vuelve a la cara 1.

La ficha se retira automáticamente si el Personaje se desplaza a una ficha de agua.

Hemorragia



El personaje sufre 1 daño automático si se desplaza o si es desplazado por el efecto de una Habilidad.

La ficha se elimina automáticamente si el Personaje no se desplaza a lo largo de toda una Activación.

Veneno



El Personaje sufre 1 daño automático al momento de su Activación.

La ficha se retira automáticamente si el Personaje se cura con una Habilidad o una Poción.

ALTERACIONES

Debilitado



Los puntos de vida del Personaje van de Naranja a Amarillo o de Rojo a Naranja.

La ficha se retira automáticamente después del siguiente Ataque del Personaje.

Desorientado



El Personaje tira un Dado Badass antes de su próxima Acción. Si el resultado es un Cráneo, la acción se cancela y se pierde. Después, se retira la ficha, aunque el Personaje no haya sacado un cráneo.

Enredado 1 o 2



1. El Personaje no puede desplazarse o ser desplazado hasta el final de su próxima Activación. Después, la ficha se retira.



2. El Personaje no puede desplazarse o ser desplazado hasta el final de su próxima Activación. Después, la ficha vuelve a girarse a la cara 1.

Si un Personaje que está **Enredado** sufre **Acometida X**, recibe 1 daño automático.

Maldito



El Héroe no puede usar los puntos Badass en la Fase de los Héroes o en la Fase de los Enemigos.

La ficha se retira automáticamente si el héroe es **Bendecido**.

Petrificado 1 o 2



1. El Personaje pierde su próxima Activación, pero no puede sufrir daños. La ficha se retira después.



2. El Personaje pierde su próxima Activación. Después, la ficha se pone mostrando la cara 1.

Aturdido 1 o 2



1. El Personaje no puede atacar, ni defenderse ni efectuar una Reacción, hasta el final de su próxima Activación. Después, la ficha se retira automáticamente.



2. El Personaje no puede atacar, ni defenderse ni efectuar una Reacción, hasta el final de su próxima Activación. Después, la ficha se pone en la cara 1.



Aterrorizado

El Personaje no puede atacar al Personaje que lo ha **Aterrorizado** hasta terminar su Activación. A continuación, se retira la ficha.

MEJORAS



Bendecido

El Héroe gana 2 puntos adicionales de Badass cuando mata a un Enemigo eliminando todos sus puntos de vida en un solo Ataque. A continuación, se retira la ficha.

La ficha se retira automáticamente si el Héroe queda **Maldito**.



Furioso 1 o 2

1. El Héroe puede volver a tirar una vez por Ataque el número de Dados que quiera durante un turno. Después, retira la ficha.



2. El Héroe puede volver a tirar una vez por Ataque el número de Dados que quiera durante dos turnos. Después, retira la ficha.



Fortificado

El Héroe ve pasar sus puntos de vida de Amarillo a Naranja y de Naranja a Rojo.

La ficha se retira inmediatamente después de que el Héroe realice un Ataque.

Aclaración:

También hay inmunidades que pueden aplicarse a un efecto particular o a toda una categoría.

Un Personaje que se beneficia de una o más inmunidades ignora completamente los efectos correspondientes.

Estas inmunidades se pueden encontrar en las Hojas de Héroe en la sección de Palabras Clave, en las Hojas de Enemigo y de Boss en la sección de Defensa, y en las cartas de Activación de Boss.

Immunité : Altérations

Défense Afflictions

Altérations



LISTA DE HABILIDADES

HABILIDADES DE DESPLAZAMIENTO

Ágil: (ver pág. 18) El Personaje puede desplazarse en diagonal siempre que al menos una de las dos casillas adyacentes al desplazamiento esté libre u ocupada por un elemento que no impida su desplazamiento. Un Héroe también puede desplazarse a una casilla ocupada por muebles o un tronco de árbol.

Un Héroe no recibe daño automático si uno de los dos cuadrados libres adyacentes a su movimiento diagonal es una Zona de Peligro.

Salto X: El Personaje se desplaza hasta X casillas a una casilla libre en línea de visión. Esta Habilidad no se ve afectada por el Malus de desplazamiento relacionado con los tipos de terreno.

Carga X: El Personaje se desplaza hasta X casillas en línea recta. Si se ha desplazado al menos 1 casilla, puede hacer un Ataque a un objetivo adyacente a la casilla de llegada.

Rompedor: (ver pág. 17) El Héroe puede desplazarse a una casilla ocupada por muebles. Este mueble se destruye y su ficha se retira del Tablero de juego. Obtiene una carta de Loot destruyendo un mueble, pero debe ser transformada en Recursos como en la Reкуп.

El Héroe no puede abrir o cerrar una puerta así. Sin embargo, puede romper una puerta cerrada. No es posible romper una puerta blindada.

Yo primero: Cuando el Personaje termina su desplazamiento en una casilla ocupada por un aliado, toma su lugar. El aliado es entonces trasladado a una casilla libre adyacente. Si este aliado sale de una Zona de Peligro, no sufre ningún daño automático.

Volar: El Personaje puede desplazarse ignorando a todo Enemigo y a todo obstáculo. Sólo muros, puertas cerradas y pilares bloquean su desplazamiento. La casilla en la que el Personaje termina su desplazamiento debe estar libre. Esta Habilidad no se ve afectada por el Malus de desplazamiento asociado a los tipos de terreno.

HABILIDADES DE COMBATE

Asalto: El Enemigo puede usar sus puntos de Movimiento para hacer el Ataque más fuerte posible a Distancia o a Melé.

Autoridad: El Enemigo siempre es el primero en el orden de Activación de los Enemigos.

Golpe de Escudo: Los resultados de Defensa que niegan los Ataques a Melé de colores más bajos, o los resultados de Defensa no utilizados, se convierten en resultados de Ataques del mismo color contra el atacante.

Defensor: Después de que un Enemigo haya sido atacado, todos los miembros del grupo de Enemigos con Defensor pueden realizar un Ataque gratuito contra el Héroe atacante si están dentro del Alcance

Dual: El efecto Dual se activa si un Héroe se equipa y ataca con dos Armas del mismo nombre (2 cartas de Daga, por ejemplo).

El efecto Dual no es acumulativo, lo que significa que el bonus sólo se aplica a una de las 2 Armas y no a cada una de ellas.

Para calcular el bonus, se utiliza el efecto Dual del arma con el mayor nivel de Krafteo.

Atravesar: Si un Ataque tiene éxito en un Personaje, el daño también se inflige al Personaje justo detrás en el mismo eje que el atacante y el defensor.

Traba: El Héroe que entra en la Zona de Peligro de un Enemigo con Traba queda Enredado 1.

Olfato: Revela Personajes Invisibles hasta a 3 casillas. La Habilidad no funciona a través de paredes y puertas cerradas.

Huida: El Enemigo utiliza tantos puntos de Movimiento como sea posible para alejarse de los Héroes. Un enemigo que huye puede abrir puertas.

Inobjetivable: No puede ser objetivo de Ataques o de Habilidades.

Invisible: El Héroe se vuelve Inobjetivable y no alerta a los Enemigos cuando entra en su línea (...)

(...) de visión. Si el Héroe ataca, entra en una Zona de Peligro del Enemigo o está dentro del Alcance de Olfato, pierde la Habilidad Invisible.

Un Héroe Invisible puede pasar a través de las puertas sin abrirlas, pero corre el riesgo de ser visto. Sin embargo, debe realizarse una Exploración antes de pasar por la puerta. Si un Enemigo aparece justo detrás de la puerta, se orienta hacia el Héroe sin importar su orientación original y abre la puerta. El Héroe pierde Invisible y automáticamente termina su movimiento.

Cobardia : El Enemigo usa sus puntos de Movimiento para alejarse del Héroe más cercano y hacer un Ataque a Distancia sobre él al máximo de su Alcance. Puede que abra puertas para alejarse de los Héroes.


Polimorfar: Transforma al Personaje no Boss y no Enorme en Gallina hasta su próxima Activación. Si un Héroe se mueve a la casilla de Gallina de un Enemigo transformado así, lo mata y se cura a sí mismo 1 daño. Un Enemigo muerto de esta manera no da ninguna carta de Loot o puntos Badass.




Falange: Los otros miembros del grupo de Enemigos ganan 1 Dado de Defensa blanco cuando son atacados. Esta Habilidad no es acumulativa.

Acometida X : El Personaje es desplazado X casilla del Personaje responsable del efecto sin cambiar su orientación. Si el Personaje encuentra un obstáculo o no puede desplazarse, este sufre 1 daño automático. Si el Personaje se encuentra con otro Personaje, cada uno de ellos sufre 1 daño automático.

Proyección X : Un Héroe desplaza un Personaje, que no sea Boss y ni Enorme, o un mueble, y que esté en línea de visión, hasta X casillas y elige su Orientación final. Un Personaje proyectado sufre 1 daño automático si encuentra un obstáculo. Si el Personaje se encuentra con otro personaje, cada uno de ellos sufre 1 daño automático.

Los muebles proyectados se destruyen si se encuentran con un obstáculo. Su ficha se retira del Tablero de juego. Así se consigue una carta de Loot, pero se transforma obligatoriamente en Recursos como durante la Rekup. Si el mobiliario se encuentra con un Personaje, éste sufre 1 daño automático.

Respuesta  /  /  :

Cuando un Personaje con Respuesta recibe un Ataque, inflige 1 Dado de Ataque  /  /  sin posibilidad de Defensa.

Resurrección : Resucita a un Héroe muerto en línea de visión, con todos sus puntos de vida, y sin reducir el Límite de Badass.

Apoyo: Los Personajes aliados adyacentes no bloquean tus Ataques a Distancia.

Robo de vida : Inflige 1 daño automático al objetivo y se cura 1 daño.

LISTA DE REACCIONES

Contraataque: Si es posible, el Personaje efectúa un Ataque gratuito contra el Enemigo que acaba de atacarle.

Esquiva : Tras recibir un Ataque Enemigo, el Héroe ignora los daños y después efectúa un desplazamiento de 1 casilla ignorando la Zona de Peligro. Si un un Enemigo esquiva, ignora los daños de la Acción del Héroe y después retrocede una casilla.

Fumígeno: Antes de recibir un Ataque, el Personaje pone una ficha de Humo en su casilla, gana Invisible y efectúa un desplazamiento de 3 casillas. Si abandona una Zona de Peligro, no recibe daño automático.

Levantar el escudo: Antes de lanzar los Dados, aumenta el nivel del color del Dado de Defensa más débil. Un Dado blanco deviene gris y uno gris deviene un Dado negro.

Perseguir X: El Personaje se desplaza hasta X casillas hacia aquél que le ha atacado y le lanza un Ataque si Alcance es suficiente.

Teletransportación X: Tras recibir un Ataque Enemigo, el Personaje ignora los daños y después se teletransporta aleatoriamente. Si abandona una Zona de Peligro, no sufre daño automático. (...)

GLOSARIO

(...) Toma el Área de aparición y coloca las barras de manera que representen un área de X por X cuadrados con el centro representando al Personaje que usa esta Habilidad.

Lanza un Dado como en la Exploración, representando el destino del personaje. Si el Dado aterriza en una casilla ocupada o dentro de una Habitación inexplorada, la teletransportación es un fracaso y el Personaje permanece en su casilla de partida.

LISTA DE MEJORAS DE ATAQUE

Atroci^{dad} X : Vuelve a tirar hasta X Dados de Defensa Enemiga.

Brutalidad : Aumenta el resultado de un Dado de Ataque. Una tirada de Ataque Amarillo se convierte en Naranja y una de Ataque Naranja se convierte en Rojo.



Crueldad X: Añade X resultados de Ataque Rojo.

Aplastamiento: Retira el resultado de Defensa más pequeño.

Explosión: Al Atacar, el resultado de Ataque más alto obtenido es infligido a todos los demás Enemigos a Alcance 1, sin Defensa posible.

Ferocidad: Dobra el resultado de un Dado de Ataque.

Relámpago X : Inflige la misma cantidad de daño a X Enemigos hasta a 2 casillas de distancia. Cada nuevo objetivo de Relámpago X tira un Dado de Badass que permite reactivar la Habilidad. Relámpago X sólo puede hacer daño a un objetivo una vez por cada Ataque de Héroe.

Masacre  o : Añade un resultado de Ataque Naranja o Rojo.

Perforante: Disminuye el resultado de un Dado de Defensa o cancela Fortaleza. El resultado de una Defensa Naranja se convierte en Amarilla y el de una Defensa Roja en Naranja. El resultado de una Amarilla sigue siendo Amarilla y no se elimina.

Precisión X: El jugador vuelve a tirar hasta X Dados de Ataque de su elección.

Aclaración :

Solo se puede aplicar un efecto por Dado.

Es decir, si Orrus tiene dos efectos de Brutalidad durante un Ataque, cada uno debe aplicarse a un Dado diferente (un resultado Amarillo no puede aumentarse a Rojo).

LISTA DE MEJORAS DE DEFENSA

Indestructible X: Añade X resultados de Defensa Rojos.

Amenaza: Retira el resultado de Ataque menor.

Resistencia  o : Añade un resultado de Defensa Naranja o Rojo.

Fortaleza: Aumenta el resultado de un Dado de Defensa. El resultado de una Defensa Amarilla se convierte en Naranja y el resultado de una Defensa Naranja se convierte en Roja.

Tenacidad X: El jugador vuelve a tirar X Dados de Defensa de su elección.

CRÉDITOS

TRADUCT'ORCO/MAQUET'ORCO
DANI ALCAIDE

AUT'ORCOS
YOANN BUGNY / THOMAS MAUFRÖID

DISEÑAD'ORCO DEL JUEGO
ARTHUR MICHIGAN

ILUSTRAD'ORCOS
DANIEL ZROM / ALEXANDER BRICK / ANTAL KENINGER
LOÏC MUZY / HELGE C. ALZER

DISEÑAD'ORCOS GRÁFICOS
LUDOVIC LEGRAND / OLIVIER TROCKLÉ

ESCUPT'ORCOS
GAËL GOUMON / FAUSTO GUTIERREZ / VICTOR HUGO

COLABORAD'ORCOS
AXEL / BARNABÉ / DAVID / ELIO / FRED / HUGO
JEAN-MICHEL / JÉREM / KASPATOU / NICO
STÉPHANE / STURM / VINCENT

©2020 MAZE GAMES

- A**
- Abrir una puerta 16
 - Acciones adicionales 30
 - Acciones gratuitas 25
 - Acometida 49
 - Activación de los Héroes 14
 - Activación del Boss 43
 - Activación de Enemigos 38,48
 - Adyacente 11, 13
 - Aflicciones 46
 - Ágil 18, 48
 - Alcance 13
 - Alteraciones 46
 - Amenaza 50
 - Aparición de Patrulla 33
 - Aplastamiento 50
 - Apoyo 49
 - Arco delantero 11
 - Arco trasero 11, 26
 - Área de aparición 20
 - Artefactos 29
 - Asalto 48
 - Aterrorizado 47
 - Atravesar 48
 - Atrocidad 50
 - Aturdido 16, 26, 46
 - Autoridad 48
- B**
- Bártulos 28
 - Bártulos iniciales 10
 - Bendecido 47
 - Boss 43
 - Brutalidad 50
- C**
- Campana 7, 35, 36
 - Campos 19
 - Cantidad insuficiente 34 Carga 48
 - Cartas de Acción 15
 - Cartas de Activación del Boss 43
 - Cartas de Boost 15
 - Cartas de Encantamiento 41
 - Cartas de Evento 31, 39
 - Cartas de Habilidad 14, 39
 - Cartas de Loot 27, 28
 - Cartas de Patrulla 33
 - Cartas de Reacción 15, 39
 - Cartas de Reacción del Boss 45
 - Cartas de Reliquia 29
 - Cartas Pasivas 15
 - Cerrar una Puerta 16
 - Clases 10, 22
 - Cobardía 49
 - Combate de los Enemigos 38
 - Combate de los Héroes 22
 - Combos 25
 - Contraataque 49
 - Crueldad 50
 - Cuero 28
 - Cuerpo 28
- D**
- Dados Badass 23, 24, 38, 41
 - Dados de Ataque 23, 24, 38
 - Dados de Defensa 23, 24, 38
 - Daños Automáticos 16
 - Daños Automáticos 16
 - Debilitado 46
 - Defensa 10
 - Defensor 48
 - Derrota 6
 - Desorientado 46
 - Desplazamiento 16
 - Desplazamiento de Patrulla 34
 - Distancia 22
 - Dual 48
- E**
- Efecto Mejorado 14
 - Efecto Principal 14
 - Efectos 46
 - Elección de Objetivo 38
 - Elementos del Decorado 7
 - Emplazamiento 28
 - Encantamiento 41
 - Enemigo Enorme 11
 - Enemigos con Nombre 36
 - Enredado 46
 - Entrada de los Héroes 7
 - Entrada de Patrulla 7, 33
 - Enviar 40
 - Esquina de muro 12
 - Esquiva 49
 - Estanques 19
 - Eventos 31
 - Exploración 20, 49
 - Explosión 50
- F**
- Falange 49
 - Fase de Fin de turno 39
 - Fase de los Enemigos 32
 - Fase de los Héroes 14
 - Ferocidad 50
 - Ficha de Activación 37
 - Ficha de Badass 30
 - Ficha de Enemigo 10
 - Ficha de Héroe 10
 - Ficha de Héroe Muerto 39
 - Ficha de Humo 12, 13
 - Ficha de Límite de Badass 30
 - Ficha de Patrulla 34, 35
 - Fichas de Daño 24
 - Fichas de Presencia 7, 20, 21
 - Fin de Misión 42
 - Fortalecido 47
 - Fortaleza 50
 - Fragments de Poder 41
 - Fumígeno 49
 - Furioso 47
- G**
- Gallina 21, 49
 - Grupos de Enemigos 36
- H**
- Habilidad de Combate 48
 - Habilidad de Desplazamiento 48
 - Habitación 20
 - Hemorragia 46
 - Héroe Activo 14
 - Huida 38, 48
 - Indestructible 50
 - Inmunidad 10, 47
 - Inobjetable 48
 - Intercambiar el Loot 42
 - Inventario 28
 - Invisible 48
- K**
- Krafteo 40, 42
- L**
- Levantar el escudo 49
 - Límite de Badass 30, 39, 42
 - Límite de equipamiento 29
 - Línea de tiro 12
 - Línea de visión 12
 - Loot 28
 - Losetas de juego 7
- M**
- Madera 28
 - Magia 22
 - Maldito 46
 - Mano 28
 - Marcador de Nivel de Alerta 32
 - Marcador de Alerta 32
 - Masacre 50
 - Mejoras 47
 - Mejoras de Ataque 50
 - Mejoras de Defensa 50
 - Melé 22
 - Metal 28
 - Mobiliario 7, 12, 19
 - Modificaciones de la Patrulla 35
 - Muerte de un Enemigo 27
 - Muerte de un Héroe 39
 - Muros 12, 16
 - Muros destruidos 7
 - Muros impasables 7, 16
- N**
- Nivel de Alerta 32
 - Nuevas Habilidades 39
- O**
- Objetivo 21
 - Obstáculo 16, 48, 49
 - Olfato 48
 - Orden de Activación 38
 - Organizar 40
 - Orientación 11, 21
 - Oro 28
- P**
- Palabras Clave 10
 - Patrulla alertada 35
 - Patrullas 32
 - Penetración 50
 - Perseguir 49
 - Personaje 11, 12
 - Personaje Enorme 12, 45
 - Peso 28
 - Petrificado 46
 - Pilares 12, 16
 - Plan de Krafteo 28, 40
 - Pociones 28
 - Polimorfismo 49
 - Precisión 50
 - Preparación 8
- Q**
- Proyección 49
 - Puertas 7, 12, 16, 17
 - Puntos Badass 14, 27, 30, 39, 42
 - Puntos de Acción 14
 - Puntos de Acción adicional 30
 - Puntos de Movimiento 10, 16, 29
 - Puntos de vida 10, 23
- Q**
- Quemadura 46
- R**
- Reacción de los Enemigos 26
 - Reacción de los Héroes 39
 - Reacción del Boss 45
 - Recursos 28, 29, 40
 - Rekup 28, 29, 42
 - Relámpago 50
 - Reserva principal 20
 - Reserva secundaria 20
 - Resistencia 50
 - Resolución de un combate 24
 - Respuesta 49
 - Restablecer las cartas 39
 - Resultados de Ataque 24
 - Resultados de Defensa 24
 - Resurrección 39, 49
 - Robo de vida 49
 - Rompedor 17, 48
 - Ruta Badass 30
 - Ruta de Patrulla 7, 34
- S**
- Salida de Patrulla 7, 33
 - Salidad e los Héroes 7
 - Salto 48
 - Símbolo de aparición 33
 - Símbolo de Clase 10, 22
 - Sombra de los árboles 19
- T**
- Tablero de juego 7, 8
 - Teletransportación 49
 - Tenacidad 50
 - Tipos de Ataques 22
 - Tipos de terreno 19
 - Traba 48
 - Troncos de los árboles 12, 16, 19
 - Turno de juego 6
- V**
- Veneno 46
 - Victoria 6
 - Volar 48
 - Volumen 10, 29
 - Volumen de Bártulos 28
- Y**
- Yo primero 48
- Z**
- Zona 13
 - Zona de aparición 20
 - Zona de Peligro 11, 48

GLOSARIO DE LA TRADUCCIÓN

Bleed	Hemorragia	Ágil	Agile
Burn	Quemadura	Acometida X	Push X
Poison	Veneno	Amenaza	Threat
Cursed	Maldito	Aplastamiento	Crush
Disoriented	Desorientado	Apoyo	Support
Entangled	Enredado	Asalto	Assault
Petrified	Petrificado	Aterrorizado	Terrified
Stunned	Aturdido	Atravesar	Skewered
Terrified	Aterrorizado	Atrocidad X	Atrocity X
Weakened	Debilitado	Aturdido	Stunned
Blessed	Bendecido	Autoridad	Authority
Enraged	Furioso	Bendecido	Blessed
Fortified	Fortificado	Brutalidad	Brutality
Accuracy X	Precisión X	Carga X	Charge X
Agile	Ágil	Cobardía	Cowardice
Assault	Asalto	Contraataque	Counterattack
Atrocity X	Atrocidad X	Crueldad	Cruelty
Authority	Autoridad	Debilitado	Weakened
Brutality	Brutalidad	Defensor	Defender
Charge X	Carga X	Desorientado	Disoriented
Counterattack	Contraataque	Dual	Dual
Cowardice	Cobardía	Dureza	Toughness
Cruelty X	Crueldad X	Enredado	Entangled
Crush	Aplastamiento	Esquiva	Dodge
Defender	Defensor	Explosión	Explosion
Dodge	Esquiva	Falange	Phalanx
Dual	Dual	Ferocidad	Ferocity
Explosion	Explosión	Fortificado	Fortified
Ferocity	Ferocidad	Fumígeno	Smoke Bomb
Flair	Olfato	Furioso	Enraged
Flee	Huida	Golpe de escudo	Shield Bash
Flight	Volar	Hemorragia	Bleed
Impediment	Impedimento	Huida	Flee
Indestructible X	Indestructible X	Impedimento	Impediment
Invisible	Invisible	Indestructible X	Indestructible X
Jump X	Salto X	Inobjetible	Untargetable
Life Steal	Robo de vida	Invisible	Invisible
Lightning X	Relámpago X	Levantar el escudo	Shield Up
Me First	Yo primero	Maldito	Cursed
Phalanx	Falange	Masacre	Slaughter
Piercing	Perforante	Olfato	Flair
Polymorph	Polimorfar	Perforante	Piercing
Projection X	Proyección X	Perseguir X	Pursuit X
Pursuit X	Perseguir X	Petrificado	Petrified
Push X	Acometida X	Polimorfar	Polymorph
Resistance	Resistencia	Precisión X	Accuracy X
Resurrection	Resurrección	Proyección X	Projection X
Riposte	Respuesta	Quemadura	Burn
Shield Bash	Golpe de escudo	Relámpago X	Lightning X
Shield Up	Levantar el escudo	Resistencia	Resistance
Skewered	Atravesar	Respuesta	Riposte
Slaughter	Masacre	Resurrección	Resurrection
Smashing	Rompedor	Robo de vida	Life Steal
Smoke Bomb	Fumígeno	Rompedor	Smashing
Support	Apoyo	Salto X	Jump X
Teleport	Teletransportación	Teletransportación	Teleport
Tenacity X	Tenacidad X	Tenacidad X	Tenacity X
Threat	Amenaza	Veneno	Poison
Toughness	Dureza	Volar	Flight
Untargetable	Inobjetible	Yo primero	Me First