Monster Lands

Preparación del juego

Coloca el tablero en el centro del área de juego. Las barras coloreadas en los bordes del tablero son **espacios para cartas**.

Coloca boca arriba las **8 cartas de Novato** con el símbolo de Tirachinas en una pila debajo de la *Taberna*.

Coloca el mazo de **mercenarios**, barajado, boca abajo cerca del tablero. Toma las 4 primera cartas y colócalas boca arriba en los espacios de la Taberna. Esta oferta inicial de mercenarios debe tener (almenos) un número de **mercenarios con reputación 4 o menos** igual al número de jugadores. En caso contrario, aparta el mercenario de mayor reputación y roba uno nuevo hasta que se cumpla la condición. Después, baraja de nuevo el mazo de mercenarios incluyendo los que hayas apartado.

Coloca las **fichas de Asignación** cerca de la *Taberna*. Selecciona las 4 de los Mercenarios de la Taberna y colócalas sobre su carta.

Separa las **4 Trampas Iniciales** (). Guarda las 18 **Artimañas** (fondo marrón) y las 6 **Trampas Protegidas** () en la caja. Baraja las Trampas restantes y colócalas boca abajo cerca del tablero. Roba 6 al azar y colócalas boca arriba en los espacios de la Guarida del Cazador.

Coloca el **Mazo de Equipo** barajado, boca abajo en la zona inferior del tablero. Roba las 3 primeras cartas y colócalas boca arriba en los espacios reservados del Bazar, será la oferta inicial.

Baraja los **Monstruos de dificultad A** y roba 2 al azar para colocarlos boca arriba en los espacios reservados. Estos serán los **Monstruos** activos de la primera ronda, defendiendo sus respectivos Territorios.

Baraja el resto de cartas de Monstruo de dificultad A con las de dificultad B y coloca el mazo resultante boca abajo en la parte superior del tablero.

Baraja el Mazo de Territorios y colócalo cerca del Mazo de Monstruos. Roba 2 cartas y colócalas boca arriba en los espacios reservados de color verde. Estos serán los **Territorios** activos de la primera ronda.

Baraja las fichas de **Modificador de Sendas** y coloca 2 al azar en los espacios indicados debajo de las cartas de Territorio, con una cara al azar.

En partidas de 2 jugadores o en el Modo Solitario, roba solo 1 carta de Monstruo, 1 de Territorio y 1 Modificador de Sendas. Colócalo todo en sus respectivos espacios del Territorio A.

Baraja las fichas de **Botín** y colócalas boca abajo cerca del tablero. Coloca 4 fichas de Botín al azar, boca arriba, en los espacios indicados entre los dos terrenos.

Coloca las losetas de Misión en la bolsa. Roba 2; Coloca la primera mostrando la cara A en el espacio A, y la segunda mostrando la cara B en el espacio B. Estas serán las Misiones activas de la primera ronda.

Coloca el **Marcador de Ronda** en el primer espacio del Contador de Rondas.

Coloca los dados **rojos**, **púrpuras** y **amarillos** cerca del tablero, constituirá la **reserva general**. Añade también los dados **negros** de Monstruo

Separa las monedas de **Oro**, las fichas de **Defensa**, **Poción** y **Veneno** en pilas. Baraja las fichas de **Pánico** y colócalas boca abajo, formando una pila, en la Entrada de la Ciudadela.

El jugador más codicioso recibirá la **ficha de Jugador Inicial** con la cara A, será el primero en jugar durante la fase de Despliegue.

Cada jugador prepara su área de juego:

Coloca una **ficha de Progreso de Clan** delante tuyo. Toma 2 cartas de **Miembro de Clan Inicial** con la misma afinidad (icono de la parte superior derecha).

Coloca al Líder () a la izquierda de tu ficha de Progreso de Clan y el Mercenario Inicial a la derecha. Tu **Líder inicial** se considera un Mercenario, excepto que no tiene **reputación**.

Coloca las fichas de Asignación de los miembros iniciales en sus respectivas cartas.

Coloca el marcador de **Gloria** (azul) en el espacio nº5 de la hoja de Progreso de Clan y el de **Reputación** (rojo) en el 1. Toma 7 monedas, una **Trampa Inicial** gratuita y colócala en el espació designado en la hoja de Progreso de Clan.

Devuelve a la caja los componentes iniciales que sobren.

Niveles de Dificultad Adicionales

Tutorial Place the **round modifier** tile with side A faceup on top of the round track on the board, with the round marker token on space 1 of the tile.

Difícil Cuando prepares los Monstruos, barájalo todos juntos y roba 2 al azar, en vez de usar sólo los de dificultad A. No coloques el Modificador de Ronda.

Pesadilla Prepara el juego para el nivel Difícil, pero coloca la ficha de Modificador de Ronda mostrando la cara B.

Dados

Tu **Reserva de Dados** estará formada por todos los dados que proporcionan tus Mercenarios y tu **bonificación de Gloria**. Cada nuevo Mercenario que contrates, añadirá inmediatamente sus dados a tu reserva.

- **Dados de Fuerza:** no tienen ningún efecto especial, son los más comunes y pueden ser manipulados mejor que otros.
- **Dados de Magia:** reducen el número de dados de ataque del Monstruo, pueden usarse para crear Pociones y Venenos en el *Alquimista*.
- **Dados de Persuasión:** en algunos edificios de la *Ciudadela*, te garantizan descuentos.

Afinidades

Cada Territorio, Mercenario y Monstruo tiene una **Afinidad** (Fuego, Agua, Aire o Jungla). Si la de un Mercenario o Monstruo coincide con la de un Territorio, habrá una Coincidencia de Afinidad.

Secuencia del juego

La partida se desarrolla en un máximode 6 **rondas**, divididas en 4 **fases**:

La partida terminará al final de la 6ª ronda, o al final de una en la que al menos un jugador tenga 30 puntos de Gloria o más.

1. Fase de preparación de la reserva de dados

Los jugadores prepararán sus Reservas de Dados comprobando qué dados deben tomar y colocándolos en su área de juego. Los dados provendrán de:

La aportación de cada **Mercenario** incluido el **Líder**.

Dados de Bonificación por **Gloria :**

1-10 puntos de Gloria:

11-20 puntos de Gloria:

21-30 puntos de Gloria:

Después, lanza únicamente tus dados de **Persuasión** .

2. Fase de despliegue

Empezando por el jugador con la ficha de Jugador Inicial, y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, **cada uno realizará una única Acción**, hasta que todos se hayan quedado sin dados.

Una acción consiste en distribuir uno o más dados en alguno de los espacios libres del tablero, o en un Territorio Colonizado de tu Clan.

En tu turno, deberás escoger entre una de estas 3 opciones:

a. Desplegar dados en la Ciudadela

b. Desplegar dados en las Afueras

c. Desplegar dados en un Territorio Colonizado

Los espacios marcados con 👪+ no estaran disponibles en partidas de 2 jugadores.

Si no dispones de ningún dado en tu Reserva, deberás **pasar**. No estará permitido pasar hasta que los hayas desplegado todos.

Si una carta o ficha te permite cambiar dados a otro color, colócalos encima de la carta o la ficha y toma los dados indicados de la reserva general.

Dados de Persuasión

Si tu dado de Persuasión es el primero del edificio, tendrás un descuento igual al resultado del dado. Descuenta su valor al precio (no puede ser inferior a 1).

Si no es el primero, compara su valor con el dado de Persuasión que se haya colocado préviamente: si el valor de tu dado es inferior, podrás sumar los dos resultados, de no ser así aplica únicamente el valor de tu dado.

Compáralo únicamente con el dado de Persuasión inmediatamente anterior, sin tener en cuenta los dados de otro color que pudieran quedar en medio.

A. Desplegar dados en la Ciudadela

Despliega dados en los espacios de un edificio de la Ciudadela para obtener inmediatamente su beneficio. Hay 3 tipos de espacio:

1. **Espacios para 1 dado**, que requieren exactamente 1 dado.
2. **Espacios para 2 dados** *(Mina)*, que requieren exactamente 2 dados desplegados en la misma acción.
3. **Espacios ilimitados para dados** *(la Casa de Empeños)*, que permiten desplegar un número ilimitado de dados.

Solo podrás desplegar dados del tipo indicado en cada edificio. Un edificio no podrá usarse si todos sus espacios están ocupados, a excepción de la *Casa de Empeños*.

Si no dispones de las monedas de Oro necesarias para comprar un recurso, no podrás colocar dados allí. Ten en cuenta que los dados de Persuasión te garantizan un descuento.

Cuando se desplieguen dados en la *Guarida del Cazador, la Taberna, la Armería o el Bazar*, colocalos de izquierda a derecha para controlar el orden de los dados de Persuasión.

La Guarida del Cazador (Trampas)

Despliega un dado de **Fuerza** o **Persuasión** para comprar tantas fichas de **Trampa** como puedas permitirte y colocarlas boca abajo en tu área de juego. Cada ficha tiene un coste en Oro.

Si usas un dado de Persuasión, el descuento se aplica al total de tu compra, el precio nunca puede ser menor que 1.

Por defecto podrás tener un máximo de 5 Trampas en tu hoja de Progreso de Clan. Si recibieras más de las que puedas tener, descartate inmediatamente de las sobrantes. Las Trampas desplegadas en las Sendas no cuentan para calcular este límite.

Debe haber siempre 6 fichas de Trampa disponibles cuando un nuevo comprador llega a la *Guarida*. Después de que un jugador haya comprado, rellena los espacios vacíos con nuevas de la Reserva General boca arriba. Si en algún momento no quedaran Trampas para robar, crea una nueva pila con las descartadas.

El Alquimista (Pociones y Venenos)

Despliega un dado de **Magia** para obtener **Pociones** o **Venenos**, 3 en el espacio de arriba y 2 en el de abajo. Puedes combinarlos como quieras.

Cada jugador podrá disponer de un máximo de 3 Pociones y 3 Venenos en su área de juego. Las fichas asignadas en una Senda no cuentan para calcular este límite.

La Taberna (Mercenarios)

Despliega un dado de **Fuerza** o de **Persuasión** para contratar a uno de los **Mercenarios** disponibles en los espacios reservados o a un Novato. Deberás pagar su coste.

Podrás contratar a un Mercenario de cualquier Afinidad. Pero solo podrás contratar a uno cuya Reputación sea igual o menor a tu Gloria Sobrante (Puntos de Gloria - Reputación).

Si no tuvieras Gloria Sobrante, no podrias contratar a nuevos Mercenarios, aunque mantendrias a los Mercenarios contratados.

Coloca la carta del Mercenario contratado a la derecha de tu ficha de Progreso de Clan, al lado del resto. Ajusta de inmediato tu marcador de Reputación en la ficha de Progreso de Clan, y añade su Aportación de dados a tu Reserva.

Si incluyera un dado de Persuasión, lánzalo a continuación. Todos los dados nuevos podrán utilizarse más tarde en la Fase de Despliegue.

Sin contar a los Novatos, debe haber siempre 4 Mercenarios disponibles al visitar la Taberna (3 en el modo Solitario).

Después de contratar a uno, rellena su espacio con una nueva carta de Mercenario boca arriba. Si en algun momento te quedaras sin cartas, forma un nuevo mazo con las descartadas.

Una Ronda de Cervezas

Después de desplegar un dado en la Taberna, pero antes de contratar a un Mercenario, **puedes gastar 2 monedas de Oro para pagar una Ronda de Cervezas** (no se pueden usar dados de Persuasión).

Descarta todos los Mercenarios disponibles y reemplazalos por unos nuevos. Podrás contratar a uno a continuación.

La Armería (Fichas de Defensa)

Despliega un **dado de Fuerza** o de **Persuasión** para obtener hasta 3 **fichas de Defensa** por 2 monedas de Oro cada una.

Podrás tener un máximo de 5 Defensas en tu hoja de Progreso de Clan. Si recibieras más de las que puedas tener, descartate inmediatamente de las sobrantes. Las Defensas desplegadas en las Sendas no cuentan para calcular este límite.

La Casa de Empeños (Monedas de Oro)

Despliega tantos dados como quieras para obtener una moneda de Oro por cada uno de ellos.

En la Casa de Empeños puedes colocar el número de dados que quieras en una misma acción y siempre esta disponible.

El Bazar (Cartas de Equipo)

Despliega un **dado de Fuerza** o de **Persuasión** en uno de los espacios disponibles para comprar una **carta de Equipo** pagando su coste. Asígnala a un Mercenario.

Una carta de Equipo comprada deberá colocarse debajo de la carta de un Mercenario no asignado. Cada Mercenario podrá llevar una carta de Equipo de cada tipo.

Podrás intercambiar las cartas de Equipo entre tus Mercenarios no asignados como quieras (respetando siempre la limitación de 1 carta de cada tipo). Podrás descartar equipo para hacer espacio para nuevas cartas.

Despuñes de la compra, rellena los espacios vacios con cartas nuevas del mazo, si es posible.

La Mina (Monedas de Oro)

Despliega 1 **dado de Fuerza** en un espacio vacio de la derecha, o 2 en los espacios vacios de la derecha. Obtendrás la cantidad de **Oro** marcado al lado.

B. Desplegar dados en las Afueras

Envia a tus Mercenarios a Territorios o a Misiones colocando sus fichas de asignación y dados en las Sendas. Podrás desplegarte en la Entrada de la Ciudadela si hubiera un Monstruo allí.

Coloca la ficha de Asignación del Mercenario en el espacio de arriba de una Senda vacia. Después, en los espacios de abajo, despliega los dados Requeridos y los de Refuerzo indicados en el Modificador de Senda. Ese Mercenario se considerará asignado a esa Senda.

Puedes asignar múltiples Mercenarios (en acciones diferentes) a distintas Sendas del mismo Terreno.

Los dados desplegados en las Afueras, se resolverán durante la fase de Aventuras.

Sendas de Misión

Habrá 2 Misiones disponibles cada ronda, una de cada tipo: las Misiones de Dados (riesgo bajo) y las de Contrato (sin riesgo).

En la fase de Aventuras, las Sendas se activarán de izquierda a derecha. En la primera Senda, siempre se luchará contra el Monstruo; mientras que en las siguientes, si el Monstruo siguiera con vida, se luchará contra él; caso contrario, se intentará conquistar el Territorio.

Para asignar a un Mercenario a una Senda de Misión, debes desplegar el número exacto de dados indicados en la ficha de Misión, situada en la parte superior de la Senda.

Si en la ficha de Misión, el dado es de dos colores, cada dado que coloques podrá ser de cualquiera de los colores mostrados.

Los Territorios

Cada Territorio está formado por una **carta de Territorio**, una de **Monstruo** y un **Modificador de Senda** con 4 Sendas disponibles.

En la fase de Aventuras, las Sendas se activarán de izquierda a derecha. En la primera Senda, siempre se luchará contra el Monstruo; mientras que en las siguientes, si el Monstruo siguiera con vida, se luchará contra él; caso contrario, se intentará conquistar el Territorio.

Para asignar a un Mercenario a una Senda, deberás desplegar obligatoriamente el número y el tipo de dados requeridos por el Modificador de Senda. También podrás añadir dados adicionales como Refuerzos, tantos como este te permita.

También podrás desplegar fichas de Trampa (boca abajo) y Defensa. Colócalas en los 2 espacios exclusivos de la parte inferior de la Senda. Cualquier ficha adicional se podrá colocar en los espacios superiores, pero cada ficha ocupará el espacio de 2 dados.

Desplegar una ficha de Asignación, junto con los dados y fichas de Trampa/Defensa, se considera una acción. No podrás añadir nada más en esta Senda en en futuras acciones.

Cualquier ficha asignada a una Senda se perderá tras el combate, haya sido utilizada o no.

Si tu intención es capturar a un Monstruo, necesitarás al menos una Trampa desplegada. Si quieres, equipa ahora a tu Mercenario con una Poción y/o un Veneno que tengas en tu área de juego, colocándolos sobre la ficha de Asignación.

Beneficios de las Sendas

Cada Senda proporciona al Mercenario asignado un beneficio:

Repetir la tirada: cuando el Mercenario asignado se activa en la fase de Aventuras, puedes volver a lanzar un dado de uno de los colores indicados. Si hubiera un número dentro del símbolo, se podrán lanzar tantas veces como indique, el mismo dado o dados distintos.

Talentos de Defensa: podrán utilizarse para protegerse del ataque de un Monstruo. No podrán convertirse en fichas de Defensa.

Monedas de Oro: coloca el número de monedas indicado sobre la ficha de Asignación del Mercenario. Ganarás esas monedas, si tu Mercenario sobreviviera a la batalla.

Poción / Veneno: coloca la Poción/Veneno de la Reserva General sobre la ficha de Asignación del Mercenario. Podrás usarlas durante la batalla. Si sobreviviera sin utilizarlos, podrás guardarlo en tu área de juego. El Mercenario puede acabar con 2 Pociones/Venenos una batalla, uno asignado y otro como beneficio de la Senda.

Entrada de la Ciudadela

La Entrada de la Ciudadela tiene espacio para 1 carta de Monstruo y 2 Sendas. Podrás desplegar dados allí siempre que haya una carta de Monstruo en la Entrada de la Ciudadela.

Para asignar a un Mercenario en una de estas Sendas, coloca su ficha de Asignación en el espacio de la derecha.

A continuación coloca en la Senda cualquier combinación de dados de Fuerza/Magia y/o fichas de Trampa/Defensa (cada ficha de Trampa/Defensa ocupa el espacio de 2 dados). Tendrás que desplegar al menos: 1 dado, 1 ficha de Trampa o de Defensa.

Estas Sendas tienen refuerzos: la superior proporciona 2 Talentos de Defensa, y la inferior 1 Talento de Defensa y 5 monedas de Oro. Coloca las monedas sobre la ficha de Asignación del Mercenario, si sobreviviera, las monedas serán tuyas.

C. Desplegarse en un Territorio Colonizado

Cuando dispongas de un Territorio Colonizado, podrás gastar una acción para desplegar los dados indicados en la carta para obtener, inmediatamente, el beneficio.

3. Fase de Aventuras

Resuelve estos 3 pasos en orden. Si no hubiera Mercenarios activos en las Sendas del área correspondiente, salta ese paso.

3.1. Misiones

Resuelve primero la Misión de Dados (izquierda) y luego la de Contrato (derecha).

1. Resolver Misiones de Dados

Si hay 1 Mercenario asignado a la Misión: Lanza todos los dados desplegados en la Senda, incluso los de Persuasión, y aplica cualquier Talento o Modificadores relevantes.

Si la suma de los dados fuera igual o superior al Objetivo de la Misión, el jugador recibirá la recompensa indicada en la loseta. Si fallara, sufriría la Penalización. Descarta la loseta de Misión.

Si hay 2 Mercenarios asignados en la misma Misión: Los dos lanzarán todos los dados desplegados en sus Sendas, y aplicarán cualquier Talento o modificador que pudieran tener.

Si solo un Mercenario superase la Misión, recibirá la Recompensa. El Mercenario que la hubiera fallado sufrirá la Penalización. Descarta la loseta de Misión.

Si los dos Mercenarios superasen la Misión, el Mercenario con la puntuación total más alta, recibirá la Recompensa. El otro Mercenario recibirá 2 monedas de Oro como premio de consolación.

Si ambos Mercenarios superasen la Misión, y empataran en el resultado total de sus dados, el Mercenario asignado en la Senda situada más a la izquierda será el vencedor.

Si ningún Mercenario superara el Objetivo de la Misión, ambos sufrirán la Penalización. Descarta la loseta de Misión.

2. Resolver una Misión de Contrato

El jugador que controle el Mercenario de la Senda de la izquierda, podrá descartarse del recurso indicado en el Objetivo de la Misión, para recibir la recompensa indicada en la parte izquierda de la loseta.

A continuación, el jugador que controle el Mercenario de la derecha, podrá hacer lo mismo, para obtener la recompensa correspondiente.

No habrá penalización por no completar una Misión de Contrato.

3.2. Batallas

Las Batallas se resolverán una por una, comenzando por el Territorio de la izquierda y luego el de la derecha. Cada Batalla se dividirá en 3 fases:

1. Revelación de Trampas

Gira todas las Trampas desplegadas boca arriba para mostrar su efecto (pueden añadir dados adicionales o modificar sus resultados). Los dados adicionales que proporcionan las Trampas se adquirirán de la Reserva General, y se colocarán sobre la ficha (sin tener en cuenta las limitaciones de la Senda). Si el efecto de una ficha de Trampa fuera un modificador de la tirada, se aplicará durante el ataque del Mercenario.

2. Combate

El combate contra el Monstruo comenzará en la Senda ocupada situada más a la izquierda. Atacará el Monstruo, y luego, el Mercenario podrá contratacar.

El Ataque del Monstruo

Para resolver el ataque del Monstruo, el jugador de tu izquierda tomará tantos dados como indique su Valor de Ataque.

Añadirá 1 dado, si la Afinidad del Monstruo coincidiera con la del Territorio. También, añadirá 1 dado por cada símbolo del Modificador de Ronda, dependiendo de la ronda en la que estéis.

Cada Monstruo tiene un Poder Especial, actívalo cuando se indique.

Antes de la tirada de Ataque, podrás sacrificar un dado de Magia desplegado en la Senda para eliminar un dado del Monstruo. Puedes hacerlo más de una vez.

El jugador de tu izquierda lanzará los dados. Cada resultado de 3 o más será un Golpe. Por cada Golpe, el Mercenario recibirá una herida. Cuando reciba la primera herida, gira la ficha de Asignación a su cara herida. Si un Mercenario herido recibiera una segunda herida, el Mercenario morirá.

Para defenderte de un Monstruo tendrás varias opciones:

Descartar una ficha de Defensa desplegada en tu Senda, para evitar un Golpe.

Usar Habilidades Especiales (cartas de Equipo, Talentos, Beneficios de las Sendas, Defensas de la Ciudadela, etc.).

Descartar una ficha de Poción de la ficha de Asignación, para curar una herida.

Muerte de un Mercenario

Cuando un Mercenario muera, descarta inmediatamente su carta así como las cartas de Equipo que tuviera equipadas. Descarta su ficha de asignación con todas las fichas que tuviera encima y los dados y fichas desplegados en la Senda.

Si un Mercenario muriera tras atacar al Monstruo, su tirada de ataque y las fichas de Trampa permanecerán en la Senda.

Si un Mercenario muriera durante el Combate, su Clan ganaria tanta Gloria como se indique en su Senda.

Ajusta tu Reputación, restando la Reputación del Mercenario muerto en la hoja de Progreso del Clan.

Si perdieras a todos tus Mercenarios, podrás tomar un Novato gratis al comienzo de la siguiente ronda (antes de la fase de Preparación de la Reserva de Dados) y promocionarlo como nuevo Líder. Mantendrás tu Gloria y tus ítems. Podrás rellenar tu tesorería hasta tener 5 monedas de Oro.

El Ataque del Mercenario

Después de que el Monstruo haya atacado, si tu Mercenario siguie vivo, podrás intentar capturarlo o eliminarlo. Lanza los dados desplegados y compara el resultado total con el Valor de Captura (VC) y el Valor de Eliminación (VE) del Monstruo.

Tendrás que usar las Trampas reveladas, los Talentos de tu Mercenario Asignado, así como las cartas de Equipo que lleven consigo, para manipular el resultado de la tirada. Volver a tirar los dados constituirá la excepción, pues siempre será opcional.

Podrás descartar Venenos de la ficha de Asignación, para añadir +2 al resultado de tu ataque por cada ficha descartada.

Los modificadores de tiradas de las Trampas reveladas, los Talentos y cartas de Equipo, siempre se aplicarán a todos los dados de dicho color desplegados en la Senda.

Para capturar un Monstruo, tendrás que tener al menos una ficha de Trampa desplegada (las artimañas reveladas del módulo de Artimañas no cuentan). Tu puntuación total tendrá que ser igual o superior al VC, sin llegar al VE. Si capturases al Monstruo, ganarás la recompensa (Gloria y Oro) y descartarás su carta.

Si la puntuación total fuera igual o superior que el VE, recibirás la recompensa por Eliminación (Gloria y Trofeos). Coloca la carta de Monstruo en tu área de juego boca abajo, mostrando el Trofeo.

En lugar de guardar tus Trofeos para PVs, puedes venderlos a 5 monedas por cada punto de Trofeo (no se considera una acción): descarta el Trofeo y toma el Oro de la reserva.

Si estuvieras interesado en capturar al Monstruo en vez de eliminarlo, podrás lanzar los dados de uno en uno, y parar tu ataque cuando quieras, sin tener que lanzar el resto de dados.

Si fallaras al capturar o eliminar al Monstruo, tendrás que dejar las Trampas y los dados lanzados en la Senda, mostrando los resultados. El resultado total modificado (incluyendo los modificadores de Talento y Equipo), se considerará el daño recibido.

El jugador de la siguiente Senda ocupada, repetirá los pasos de Ataque de Monstruo y Ataque de Mercenario, el daño recibido en las Sendas anteriores se añadirá a su resultado.

Las Trampas con modificadores de tirada, solo afectarán a los dados de la Senda donde hayan sido desplegadas.

Los modificadores por Talentos o cartas de Equipo, solo se aplicarán en la Senda donde se hayan usado.

Fin del Combate

El Combate terminará: cuando un jugador se las haya arreglado para capturar o eliminar al Monstruo, o cuando todos los Mercenarios asignados al Territorio hayan sido derrotados.

Después de que un jugador haya capturado o eliminado al Monstruo y haya tomado su recompensa, descarta los dados, Trampas y Defensas de todos los Mercenarios implicados.

Si quedara algún Mercenario por luchar, tendrá la oportunidad de conquistar el Territorio activo.

Si el Monstruo activo no ha sido capturado o eliminado, la conquista del Territorio no tendrá lugar. En la fase de limpieza, el Monstruo irá a la Entrada de la Ciudadela, para atacarla, sembrando el pánico.

3. Conquista del Territorio

Una vez el Monstruo haya sido capturado o eliminado, cualquier Mercenario que no hubiera luchado aún, podrá intentar conquistar el Territorio en nombre de la Reina para su Clan.

Si pretendes conquistar un Territorio, ocupa las Sendas situadas más a la derecha durante la fase de Despliegue.

De izquierda a derecha, cada uno de los Mercenarios restantes, intentarán igualar o superar el Valor de Conquista del Territorio, lanzando los dados desplegados y aplicando los modificadores.

Si el primer Mercenario fallara en su intento, el resultado de sus tiradas y sus Trampas reveladas se añadirán a las tiradas del siguiente Mercenario que pruebe suerte.

Las Trampas y los Talentos con modificadores de dados, solo afectarán a los de la Senda en la que hubieran sido desplegadas las Trampas.

Si tu Mercenario conquistara el Territorio activo, ganarás inmediatamente los puntos de Gloria indicados en la carta. Después, coloca la carta de Territorio en tu área de juego.

Podrás elegir a uno de tus Mercenarios con la misma Afinidad que el Territorio para colonizarlo, asentándolo, situándolo a la izquierda de este. Esto te permitirá usar su Beneficio durante la Fase de Despliegue, gastando una acción. Dicho Mercenario no tiene porqué ser el que haya recuperado el Territorio.

Un Territorio podrá ser colonizado en cualquier momento, siempre que tengas un Mercenario con la misma Afinidad.

A los Mercenarios asentados no hace falta pagarles salario. Una vez asentados, no pueden moverse a otra localización a no ser que sean la última opción para promocionar como Líder. Siguen estando activos, así que podrás seguir enviándolos a las Afueras.

Cualquier Mercenario desplegado en una Senda que vuelva sin recompensa (no ha capturado/eliminado un Monstruo ni conquistado un Territorio), saqueará el Territorio. Coloca en tu área de juego una ficha de Botín de las disponibles. Podrás descartarte de esta en cualquier momento para obtener su beneficio. Las que tengan el símbolo de las Afueras, solo podrán usarse en la fase de Aventuras. Podrán usarse en el siguiente Combate del la misma ronda.

Al final de la resolución de cada Territorio, rellena los espacios vacíos de la oferta de fichas de Botín.

3.3. DEFENSA DE LA CIUDADELA

Esta fase solo tendrá lugar, si hubiese una carta de Monstruo en la Entrada de la Ciudadela y algún Mercenario hubiera sido asignado a una de sus Sendas. De no ser así, omite esta fase.

La Defensa de la Ciudadela se divide en 2 partes:

1. Revelación de Trampas

Este paso es idéntico al de "Revelación de Trampas" de la fase Batallas. Todas las fichas de Trampa en las dos Sendas se giran.

2. Combate

Este paso es casi idéntico al "Combate" de la fase Batallas. Aunque, la Afinidad de los Monstruos However no tendrá ningún efecto, ya que no habrá Territorio para conquistar.

La Senda superior se resolverá primero, luego la inferior.

Cuando un Mercenario muera, su Clan obtendrá 3 puntos de Gloria.

Si el Monstruo fuera capturado o eliminado, retira todas las fichas de Pánico situadas en los edificios y barajalas con el resto para crear una nueva pila. Si el Monstruo no fuese eliminado ni capturado, permanecerá en la entrada de la Ciudadela.

Si las dos Sendas están ocupadas, solo uno de los Mercenarios podrá eliminar o capturar al Monstruo, el otro no recibirá ninguna recompensa, ni una ficha de Botín.

4. FASE DE LIMPIEZA

4.1. LIMPIAR EL TABLERO

Cada jugador tomará las fichas de Asignación de sus Mercenarios vivos, así como todas las monedas, Pociones y Venenos situados encima de ella, trasladándolas a su hoja de Progreso de Clan.

Mantén las fichas de los Mercenarios heridos por su cara de herida. Podrás descartar una Poción de tu reserva, para curar a un Mercenario herido, girando su ficha de Asignación.

Cualquier Trampa o ficha de Defensa en la Senda, usada o no, será descartada.

4.2. SEMBRAR EL PÁNICO

Si hubiese algún Monstruo al que se haya atacado pero no hubiera sido capturado ni eliminado, muévelo al espacio reservado de la Entrada de la Ciudadela.

Si ya hubiese algún Monstruo allí, se quedaria el que tuviese el mayor valor de Ataque (en caso de empate el que tuviera mayor VE), descartando al otro.

Si hubiera un Monstruo en la Entrada de la Ciudadela, toma una ficha de Pánico de la pila, gírala y colócala en el edificio indicado en la misma.

No podrás desplegar dados en un edificio que tenga una ficha de Pánico.

4.3. ESCOGER NUEVOS LÍDERES

Si tu Líder hubiese muerto durante esta ronda, tendrás que promocionar al Mercenario con mayor Reputación de tu Clan para que sea tu nuevo Líder (si hubiera más de uno con la misma Reputación, promociona al de mayor coste, si continuara el empate, elige al que más te guste).

Los Mercenarios asentados no son una opción válida, a no ser que sean la última opción para promocionarlos como Líder.

4.4. PAGAR SALARIOS

A cada uno de tus Mercenarios, sin contar al Líder ni a los asentados en un Territorio, tendrás que pagarles un salario en monedas de Oro:

1 por si tu Gloria no es superior a 10.
2 por si tu Gloria está entre 11 y 20.
3 por si tu Gloria es superior a 20.

Si no pudieras pagar el total de los salarios, tendrás que entregar todo tu Oro. Después, el Mercenario con mayor Reputación (excluyendo al Líder y a los asentados), desertará (en caso de empate, el de mayor coste; si sigue el empate escoge el que menos te guste). Elimina su carta y su ficha de Asignación. Podrás asignar cualquier carta de Equipo que llevara consigo a otro de tus Mercenarios.

4.5. VERIFICACIÓN DE GLORIA

Si fuera la 6ª ronda o algún jugador hubiera alcanzado los 30 puntos o más de Gloria, la partida terminará, y los jugadores calcularán sus puntuaciones.

4.6. REINICIAR EL TABLERO

Mueve todos los dados que haya en la Ciudadela y en las Afueras, a la Reserva General. Los jugadores podrán tomar los dados desplegados en el tablero y añadirlos directamente a sus reservas de dados, pero aseguraos bien en la siguiente fase, ya que las reservas de cada jugador cambian constantemente.

Descarta las losetas de Misión restantes y sustitúyelas por otras nuevas que tomarás de la bolsa de Misiones, una de cada tipo.

Si alguno de los espacios reservados para cartas de Monstruo estuviera vacío, rellénalo con una nueva carta del mazo.

Si alguno de los espacios reservados para cartas de Territorio estuviera vacío, rellénalo con una nueva carta. Si lo hicieras, sustituye la ficha de Modificador de Senda por una nueva. De no ser así, no cambies la ficha de Modificador de Senda.

Las fichas de Trampa de la Guarida del Cazador, los Mercenarios de la Taberna, las cartas de Equipo del Bazar y las fichas de Botín se mantienen; ya que se repondrán inmediatamente cada vez que un jugador las adquiera en sus respectivas localizaciones o tras una Batalla (fichas de Botín).

4.7. ASIGNAR LA FICHA DE JUGADOR INICIAL

Entrega la ficha de Jugador Inicial al jugador que tenga menor Reputación. En caso de empate, el actual jugador inicial dará la ficha al jugador empatado más próximo a su derecha.

4.8. MOVER EL MARCADOR DE RONDA

Avanza el Marcador de Ronda un espacio.

TALENTOS Y HABILIDADES

Todos los Mercenarios tienen un Talento, pudiendo equiparlos con objetos del Bazar que les otorgarán habilidades adicionales. Cada Talento/Habilidad podrá usarse una vez por ronda

Los Talentos y las Habilidades con el símbolo de las Afueras tendrán que usarse en la fase de Aventuras, cuando se active el Mercenario asignado en una Senda.

Todos los demás Talentos y Habilidades podrán utilizarse en la fase de Despliegue.

NOVATOS (NOVICIUS)

Los Novatos aportan solo un dado de Fuerza, pero en la Fase de Despliegue, su versátil Talento te permitirá cambiar el color de un dado de tu Reserva.

Para activar este Talento, coloca el dado que quieras cambiar de color encima de la carta del Novato y toma otro del color que desees de la Reserva General.

Mantén el dado encima de la carta de Novato hasta la fase de Limpieza, como recordatorio de que el Talento ha sido usado. El uso de este Talento no requiere gastar una acción, el nuevo dado puede usarse en el mismo momento en que se adquiere.

Los Novatos no disponen de ficha de Asignación ni Afinidad, lo que significa que no pueden ser asignados a ninguna Senda, Colonizar un Territorio ni contribuir a la bonificación de Afinidad. Sin embargo, ellos cobran lo mismo que los demás Mercenarios.

TALENTO DE DEFENSA VS FICHA DE DEFENSA

TALENT TOKEN

Los Talentos de Defensa de algunas cartas solo podrán usarse en el ataque de los Monstruos. Tiene la función de una ficha de Defensa, aunque sin que ocupe espacio en la Senda.

Un Talento de Defenda podrá usarse una vez por ronda, mientras que la ficha de Defensa se descartará en la fase de Limpieza. Estas últimas se colocan en las Sendas durante la fase de Despliegue, y pueden usarse para cancelar 1 Golpe.

También pueden usarse para protegerse de las Artimañas, si usáis ese módulo.

POCIONES Y VENENOS

Puedes descartar una Poción de tu área de juego para curar a un Mercenario herido que no esté asignado.

También podrás colocar una Poción y/o un Veneno encima de la ficha de Asignación de un Mercenario en el momento de asignarlo a una Senda. Estas pueden usarse durante la batalla: las pociones curan heridas y los venenos añaden +2 a tu ataque.

No perderás las fichas depués del combate, si no las has usado.

PUNTUACIÓN Y VICTORIA

Al final de la partida, los jugadores calcularán sus Puntos de Victoria (PV) totales. Cada Clan recibirá:

1 PV por punto de Gloria en la hoja de Progreso de Clan.

1 PV por punto de Reputación en la hoja de Progreso del Clan.

1-3 PV por Monstruo eliminado (depende del valor del Trofeo).

Cuenta el número de iconos de la misma Afinidad de tus Mercenarios (incluyendo los iniciales) y la de los Territorios (colonizados o no). Suma PVs según la tabla siguiente:

Nº de iconos de la misma Afinidad	**0**	**1-2**	**3**	**4**	**5**	**6+**
VPs	**0**	**1**	**3**	**5**	**7**	**10**

Repite esto por cada Afinidad del juego.

En caso de igualdad de puntos, utiliza las siguientes reglas en orden para desempatar: el Líder con la mayor Reputación, más monedas de Oro, más Trofeos.Si el empate persiste, toma un descanso y vuelve a echar una partida con todos los jugadores.

MÓDULO ARTIMAÑAS

Esta variante opcional añade conflicto entre los Mercenarios.

Añade las 18 fichas de Artimaña (marrones) y las 6 fichas de Trampa Protegida a la reserva de Trampas cuando prepares la partida.

Las Artimañas y las Trampas protegidas podrán adquirirse en la Guarida del Cazador junto con el resto de Trampas; mantenlas boca abajo en tu área de juego. Las Artimañas reveladas no se consideran Trampas, y no te servirán para capturar un Monstruo.

En todas la batallas, la Fase "Revelando Trampas" será remplazada por el paso "Lucha entre Mercenarios".

Lucha entre Mercenarios

Empezando por la Senda situada más a la izquierda que tenga un Mercenario asignado, y siguiendo hacia la derecha, cada jugador decidirá si revela sus Trampas desplegadas o no, de una a una y de arriba a abajo. Recuerda que si revelas una Artimaña, no te servirá como Trampa para capturar al Monstruo.

Si un jugador decidiera revelar su Trampa, se producirá una de estas dos situaciones:

Si tuviera una Trampa normal o Protegida, recibirá los beneficios indicados, como sucede en las reglas normales.

Si fuera una Artimaña, el jugador aplicará su efecto de inmediato en una Senda adyacente a su elección. El jugador que controlase al Mercenario objetivo de la Artimaña, podrá cancelar su efecto descartando una ficha de Defensa desplegada en su Senda. Si fuera el caso, descarta la ficha de Artimaña. Los Talentos de Defensa no servirán contras las Artimañas.

Algunas Artimañas desvían los dados de ataque de los Monstruos. Esto se resolverá durante el "Combate". Cuando un Monstruo vaya a atacar, antes de lanzar sus dados, el jugador con el que se estuviera enfrentando podrá desviar 1 o 2 dados, contra el jugador elegido. Lánzalos inmediatamente y aplica los golpes (el Mercenario atacado podrá defenderse siguiendo las reglas normales).

Otras Artimañas, permiten robar dados desplegados en Sendas adyacentes. Para hacerlo, toma tantos dados como indique la ficha, o tantos como puedas, y colócalos sobre la ficha de Artimaña que hayas usado para robarlos. No puedes robar dados de una Trampa Protegida.

Cuando el jugador de la primera Senda ocupada haya terminado de revelar sus fichas de Trampa (o no quiere revelar ninguna más), el jugador que controle el Mercenario de la siguiente Senda hará lo mismo, y así hasta que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de revelar sus Trampas en el Territorio.

VARIANTES

LA CONCESIÓN DE LA REINA

Al final de la primera ronda, gira la ficha de jugador Inicial por su cara B y continua jugando con esta cara boca arriba. El jugador Inicial recibe la "Concesión de la Reina", que le permite obtener en la fase de Preparación de la Reserva de Dados:

1 dado (de Fuerza, de Magia o de Persuasión) y

Una de las siguientes opciones: 1 Poción o 1 ficha de Defensa 2 monedas de Oro.

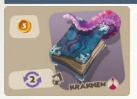
MÁS MONSTRUOS

Puedes incrementar su presencia, robando una carta adicional de Monstruo durante la fase de Preparación de la Reserva de Dados en las rondas 2, 4 y 6. Colócalo en la Entrada de la Ciudadela, salvo que ya hubiera allí un Monstruo.

Los Monstruos colocados de esta manera, solo causarán pánico, si no hubieran sido vencidos al final de la Ronda.

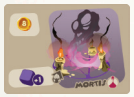
MONSTER LANDS

HABILIDADES DE EQUIPO (CADA UNA SE ACTIVA UNA VEZ POR RONDA)

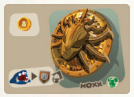


KRAKHEN
Podrás volver a lanzar 2 dados de Magia desplegados en una Senda.

KEDAVRA
Cada dado de Magia desplegado en la misma Senda que el Mercenario equipado añadirá +2 al resultado de la tirada para conquistar un Territorio.

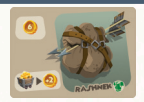


MORTIS
Cada dado de Magia desplegado en la misma Senda que el Mercenario equipado añadirá +1 al resultado de la tirada.

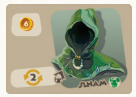


NOXX
Proporciona 1 Talento de Defensa contra los ataques de los Monstruos (no aplicable contra Artimañas).

PUGNOR
Cada dado de Fuerza desplegado en la misma Senda que el Mercenario equipado añadirá +1 al resultado de la tirada.



RASHNEK
Una vez por ronda, al activar la Mina, recibirás 2 monedas de Oro adicionales.



SLHAM
Podrás volver a lanzar 2 dados de Persuasión desplegados en una Senda.

SLYZOR
Cada dado de Fuerza desplegado en la misma Senda que el Mercenario equipado añadirá +1 al resultado de la tirada para eliminar o capturar a un Monstruo.

TERGEO
Puedes volver a lanzar 2 dados de Fuerza desplegados en una Senda.

TURZOKS
Una vez por ronda, recibirás un descuento de 4 monedas de Oro para comprar Trampas. Podrás reducir el coste a 0, aunque nunca por debajo.

HABILIDADES DE TERRITORIO (USAR LA HABILIDAD DEL TERRITORIO SE CONSIDERA UNA ACCIÓN)

AL-DAHN
Despliega 1 dado de Fuerza para ganar 1 ficha de Botín de las disponibles. Rellena el espacio vacío con otra ficha. Esta conversión se considera 1 acción.

GHADIK
Despliega 2 dados de Persuasión para obtener 9 monedas de Oro. Esta conversión se considera una acción.

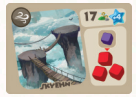
GURBAN
Despliega 2 dados de Fuerza, Persuasión, o uno de cada, para obtener 3 dados de Magia durante la ronda actual. Esta conversión se considera 1 acción.

KALE
Despliega 1 dado de Magia para obtener 3 Pociones. Esta conversión se considera una acción.

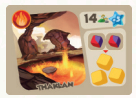
KYZHUL
Despliega 1 dado de Fuerza para obtener 2 dados de Persuasión durante esta ronda. Esta conversión se considera una acción.

NEGUERIA
Despliega 1 dado de Fuerza, 1 de Magia y 1 de Persuasión para ganar 2 puntos de Gloria. Esta conversión se considera una acción.

RYNIA
Despliega 2 dados de Fuerza para contratar gratis a un Mercenario en la Taberna. Esta asignación se considera una acción.



SKYEHN
Despliega 1 dado de Magia para obtener 3 dados de Fuerza durante la ronda actual. Esta conversión se considera 1 acción.



THAKLAN
Despliega 2 dados de Fuerza, Magia, o uno de cada, para obtener 3 dados de Persuasión durante la ronda actual. Esta conversión se considera 1 acción.

UYUNIAH
Despliega 2 dados de Fuerza, Persuasión, o uno de cada, para comprar gratis una carta de Equipo en el Bazar. Esta asignación se considera 1 acción.

WAHIBAH
Despliega 1 dado de Magia para obtener 3 fichas de Defensa. Esta conversión se considera una acción.

YUHA
Despliega 1 dado de Persuasión para obtener 2 dados de Magia durante esta ronda. Esta conversión se considera una acción.

TRAMPAS

Coloca sobre la Trampa 1 dado de Fuerza de la Reserva General.

Coloca sobre la Trampa 1 dado de Fuerza de la Reserva General, protegido contra Artimañas.

Todos los dados de Fuerza colocados en la misma Senda, añadirán +1 al resultado.

Todos los dados de Fuerza colocados en la misma Senda, añadirán +2 al resultado.

Todos los dados de Fuerza colocados en la misma Senda, añadirán +3 al resultado.

Coloca sobre la Trampa 2 dados de Fuerza de la Reserva General.

Coloca sobre la Trampa 2 dados de Fuerza de la Reserva General, protegidos contra Artimañas.

Coloca sobre la Trampa 3 dados de Fuerza de la Reserva General.

Coloca sobre la Trampa 1 dado de Magia de la Reserva General.

Coloca sobre la Trampa 1 dado de Magia de la Reserva General, protegido contra Artimañas.

Todos los dados de Magia colocados en la misma Senda, añadirán +1 al resultado.

Todos los dados de Magia colocados en la misma Senda, añadirán +2 al resultado.

Coloca sobre la Trampa 2 dados de Magia de la Reserva General.

Coloca sobre la Trampa 2 dados de Magia de la Reserva General, protegidos contra Artimañas.

Coloca sobre la Trampa 3 dados de Fuerza de la Reserva General.

Añade un +4 al resultado de tu tirada de ataque al intentar eliminar o capturar un Monstruo.

Añade un +6 al resultado de tu tirada de ataque al intentar eliminar o capturar un Monstruo.

Añade un +8 al resultado de tu tirada de ataque al intentar eliminar o capturar un Monstruo.

ARTIMAÑAS

Toma 1 dado de Magia de un Mercenario asignado en una Senda Adyacente.

Toma 2 dados de Magia de un Mercenario asignado en una Senda Adyacente.

Toma 1 dado de Fuerza de un Mercenario asignado en una Senda Adyacente.

Toma 2 dados de Fuerza de un Mercenario asignado en una Senda Adyacente.

Toma 1 dado de Fuerza o de Magia de un Mercenario asignado en una Senda Adyacente.

Toma 2 dados de Fuerza o de Magia de un Mercenario asignado en una Senda Adyacente.

Puedes dirigir 1 dado de ataque del Monstruo contra un Mercenario de una Senda adyacente. Sepáralo y lánzalo antes que los demás.

Puedes dirigir 2 dados de ataque del Monstruo contra un Mercenario de una Senda adyacente. Sepáralos y lánzalos antes que los demás.

BOTÍN

Descartar para ganar 4 puntos de Gloria adicionales al conquistar un Territorio.

Descartar para ganar 4 puntos de Gloria adicionales al eliminar un Monstruo.

Descartar para ganar 3 puntos de Gloria adicionales al capturar un Monstruo.

Descartar para volver a lanzar un dado de Magia o Fuerza. Podrás hacerlo 4 veces, con el mismo dado o con otro distinto.

Guardar en la propia de área de juego como 3 Trofeos. Puedes descartarla para obtener 15 monedas de Oro.

Descartar para añadir 6 puntos de golpe a la tirada de ataque para eliminar a un Monstruo (no aplicable para capturarlo).

Descartar para ganar 2 fichas de Poción y 2 de Veneno.

Descartar para ganar 6 monedas de oro, 1 ficha de Defensa y 1 ficha de Poción.

En la fase de Despliegue, convierte uno de tus dados de Persuasión en 3 de Magia. Esta conversión no cuenta como acción.

En la fase de Despliegue, convierte uno de tus dados de Magia en 3 de Fuerza. Esta conversión no cuenta como acción.

Descartar para que todos los dados de Magia colocados en la misma Senda en las Afueras añadan +2 al resultado.

Descartar para ganar 12 monedas de Oro.

Descartar para ganar 10 monedas de Oro.

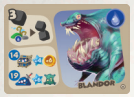
Descartar para volver a lanzar un dado de Magia. Podrás hacerlo 3 veces, con el mismo dado o con otro distinto.

Descartar para contratar a un Mercenario de la Taberna gratis.

Descartar para que todos los dados de Fuerza colocados en la misma Senda en las Afueras añadan +2 al resultado.

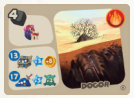
PODERES DE LOS MONSTRUOS

ABYSUR
Si el Monstruo hiriera al Mercenario, perderás 1 punto de Gloria.



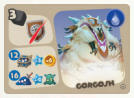
BLANDOR
Si el Monstruo apareciera en un Territorio con Afinidad de Agua, atacará con 2 dados más en vez de 1.

CARIBDIS
No podrás usar cartas de Equipo de tipo Arma contra este Monstruo.



DOGOR
Si apareciera Dogor, colócalo en la Entrada de la Ciudadela, remplazará a cualquier Monstruo que allí estuviera. Tendrás que robar un nuevo Monstruo para el Territorio.

GATOR
No podrás usar Pociones ni Venenos cuando luches contra este Monstruo.



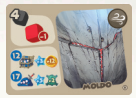
GORGOSH
No podrás usar talentos de Defensa contra este Monstruo, aunque sí fichas de Defensa.

KORCKO
Si fuera eliminado, el Monstruo infligirá 1 golpe a todos los Mercenarios asignados al Territorio, incluida la Senda actual. La herida podrá evitarse de manera normal.

KRINX
Si el Monstruo estuviera en la Entrada de la Ciudadela, provocará el doble de pánico. Roba 2 fichas de Pánico en la fase de Limpieza en vez de 1.

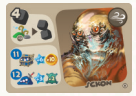
KRUNN
Si fuera eliminado, el Monstruo infligirá 1 golpe a todos los Mercenarios asignados al Territorio, incluida la Senda actual.

KRUSHUS
Resta -1 al resultado de la tirada de cada dado de Magia en la Senda del atacante.



MOLDO
Resta -1 al resultado de la tirada de cada dado de Fuerza en la Senda del atacante.

SANDOR
Si Sandor fuera capturado, escapará tras soltar la recompensa y aparecerá en la Entrada de la Ciudadela. Si fuera capturado allí, descártalo.



SCKON
Si el Monstruo apareciera en un Territorio con Afinidad de Aire, atacará con 2 dados más en vez de 1.

SNAGUS
El ataque del Monstruo infligirá 1 golpe adicional automático que podrá evitarse de manera normal.

SNAILER
Si el Monstruo apareciera en un Territorio con Afinidad de Jungla, atacará con 2 dados más en vez de 1.

SPORUS
Cada vez que el Monstruo ataque, lanza primero un dado contra todos los Mercenarios asignados al Territorio, incluida la Senda actual.

SURBOL
Si el Monstruo apareciera en un Territorio con Afinidad de Fuego, atacará con 2 dados más en vez de 1.

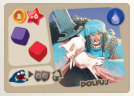
TRONS
Si el Monstruo estuviera en la Entrada de la Ciudadela, recibirá 3 dados de ataque adicionales.

TURFUS
Requiere 2 Trampas para ser capturado.

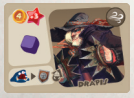
WARKORS
El ataque del Monstruo infligirá 1 golpe adicional automático que podrá evitarse de manera normal.

TALENTOS DE LOS MERCENARIOS (CADA TALENTO SOLO SE PUEDE USAR UNA VEZ POR RONDA)

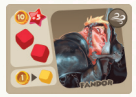
DALINA
Podrás guardar 3 Trampas adicionales en tu ficha de Progreso de Clan.



DOLFUS
Proporciona 2 Talentos de Defensa contra los ataques de los Monstruos en las Afueras (no podrán usarse contra Artimañas).

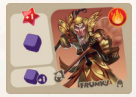


DRAPIS
Proporciona 1 Talento de Defensa contra los ataques de los Monstruos en las Afueras (no podrá usarse contra Artimañas).



FANDOR
Paga 1 moneda de Oro para obtener 1 dado de Persuasión y usarlo en esta ronda. Si Fandor estuviera asignado a una Senda, este Talento no podrá ser activado.

FROSTOR
Una vez por ronda, toma una Poción o un Veneno gratis de la reserva y colócalo en tu ficha de Progreso de Clan.



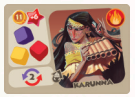
FRUNKS
Añade +1 al resultado de cada dado de Magia desplegado en la misma Senda de las Afueras que Frunks.

GEAS
Añade +3 al resultado total de tu tirada de ataque para conquistar un Territorio en las Afueras.

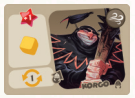
GINOVA
Desvía en las Afueras, uno de los dados de ataque del Monstruo, contra un Mercenario de una Senda Adyacente a la tuya. Sepáralo y lánzalo antes que los demás.

GUSTER
Proporciona 1 Talento de Defensa contra los ataques de los Monstruos de Jungla/Aire en las Afueras (no podrá usarse contra Artimañas).

KAKRON
Podrás volver a lanzar 1 dado de Fuerza en las Afueras de la Senda en la que estuviera asignado Kakron.

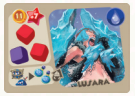


KARUNNA
Podrás volver a lanzar 2 dados de Fuerza/Magia en las Afueras de la Senda en la que estuviera asignada Karunna. Podrás hacerlo 2 veces con el mismo dado o con otro distinto.



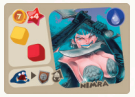
KORGO
Podrás volver a lanzar 1 dado de Persuasión en las Afueras (solo aplicable en Misiones).

LORIOS
Una vez por ronda, toma un Veneno gratis de la reserva y colócalo en tu ficha de Progreso de Clan.



LUSARA
Tras haber capturado o eliminado a un Monstruo con Lusara, obtendrás 2 Pociones de la reserva.

NAJALA
Añade +3 al resultado total de tu tirada de ataque para eliminar a un Monstruo en las Afueras (no aplicable para capturarlo).



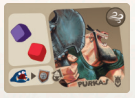
NIMRA
Proporciona 1 Talento de Defensa contra los ataques de los Monstruos en las Afueras (no podrá usarse contra Artimañas).

NUDURU
Una vez por ronda, toma una Poción gratis de la reserva y colócala en tu ficha de Progreso de Clan.

PARSAS
Proporciona 1 Talento de Defensa contra los ataques de los Monstruos de Agua/Jungla en las Afueras (no podrá usarse contra Artimañas).

POISSEN
Añade +2 al resultado total de tu tirada de ataque para eliminar a un Monstruo en las Afueras (no aplicable para capturarlo).

PUARGH
Ganarás 1 punto de Gloria adicional al capturar un Monstruo.

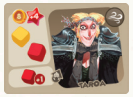


PURKAS
Proporciona 1 Talento de Defensa contra los ataques de los Monstruos en las Afueras (no podrá usarse contra Artimañas).

SARUNA
No necesitarás Trampas para capturar Monstruos en las Afueras.

SCKRAT
Podrás volver a lanzar 2 dados de Fuerza en las Afueras de la Senda en la que estuviera asignado Sckrat.

SHANDEE
Proporciona 1 Talento de Defensa contra los ataques de los Monstruos de Agua/Fuego en las Afueras (no podrá usarse contra Artimañas).

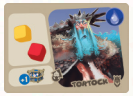


TAROA
Añade +1 al resultado de cada dado de Fuerza desplegado en la misma Senda de las Afueras que Taroa.

TARON
Una vez por ronda, si activaras la Mina, recibirás 2 monedas de Oro adicionales.

TIMBULU
Añade +1 al resultado de cada dado de Fuerza desplegado en la misma Senda de las Afueras que Timbulu.

TORKO
Añade +3 al resultado total de tu tirada de ataque para capturar a un Monstruo en las Afueras (no aplicable para eliminarlo).



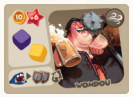
TORTOCK
Añade +1 al resultado total de tu tirada de ataque para capturar a un Monstruo en las Afueras (no aplicable para eliminarlo).

TRANOK
Una vez por ronda, obtendrás 2 monedas de oro.

TRULINA
Proporciona 2 Talentos de Defensa contra los ataques de los Monstruos en las Afueras (no podrán usarse contra Artimañas).

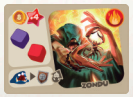
VAIDALA
Una vez por ronda, recibirás un descuento de 4 monedas de Oro para contratar a un Mercenario. Podrás reducir el coste a 0, aunque nunca por debajo.

WISHOR
Una vez por ronda, recibirás un descuento de 4 monedas de Oro para comprar Trampas. Podrás reducir el coste a 0, aunque nunca por debajo.



WONDOU
Proporciona 2 Talentos de Defensa contra los ataques de los Monstruos en las Afueras (no podrán usarse contra Artimañas).

WORMEE
Paga 2 monedas de Oro para obtener 1 dado de Fuerza y usarlo en esta ronda. Si Wormee estuviera asignado a una Senda, este Talento no podrá ser activado.



ZONDU
Proporciona 1 Talento de Defensa contra los ataques de Monstruos en las Afueras (no podrá usarse contra Artimañas).