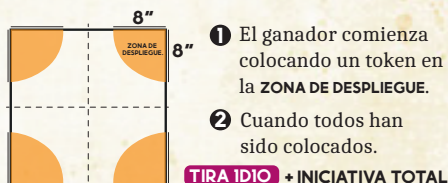


DESPLIEGUE

TIRA IDIO El ganador elige la esquina dónde desplegar.
El rival se colocará al contrario.

EL DESPLIEGUE SE HACE FORMA ALTERNA ENTRE LOS DOS JUGADORES.



1 El ganador comienza colocando un token en la ZONA DE DESPLIEGUE.

2 Cuando todos han sido colocados.

TIRA IDIO + INICIATIVA TOTAL*
(*Se suman todos los atributos (I) de todos los héroes del equipo)

3 El ganador comienza colocando un Héroe tocando con su peana uno de los tokens de despliegue.

1 EL DESPLIEGUE ACABA UNA VEZ QUE TODOS LOS HEROEES ESTÉN SOBRE LA SUPERFICIE DE JUEGO.

INICIO DE LA RONDA

♦ ROBO DE CARTAS ♦

1

- Se roban 4 CARTAS en RONDA 1.
- Se roban 2 CARTAS en el RESTO DE RONDAS.

CADA CARTA TE EXPLICA CUÁNDO Y CÓMO PUEDES USARLAS.
NO HAY LIMITACIÓN DE USOS DE CARTAS POR RONDA.

♦ FASE DE ACTIVACIÓN ♦

2

Para determinar quién empieza.

TIRA IDIO + INICIATIVA TOTAL

ACTIVA UN HÉROE BAJO TU CONTROL.

Cada héroe puede hacer 2 ACCIONES de las siguientes:

MOVIMIENTO (M) CANALIZAR

ATAQUES A DISTANCIA (AD)

1 ESTAS ACCIONES NO SE PUEDEN REPETIR. NO ES OBLIGATORIO QUE USES TODAS LAS ACCIONES.

MOVIMIENTO (M)

Puedes moverte el total del ATRIBUTO DE MOVIMIENTO (M) de tu héroe, pudiendo combinarlas entre ellas:

DESPLAZAMIENTO NORMAL. Puedes atravesar elementos de hasta 2" de altura.

CORRER. **TIRA IDIO** Y súmalo al movimiento de tu héroe. SI CORRES, PIERDES 1 ATAQUE (COMBATE)

TREPAR O BAJAR. Se medirá la altura del elemento de más de 2" y se contará como movimiento gastado en la vertical.

SALTO. Desde un elemento de escenografía a otro.

TIRA IDIO Si es igual o mayor a la distancia será éxito y no consumirá movimiento.

Pero si se falla, se le aplicará DAÑO POR CAIDA.

BAJAR DE UN SALTO.

Desde un elemento de escenografía a la superficie de juego.

No consume movimiento. Aplica DAÑO POR CAIDA.

ALTURA	DAÑO
0" - 3"	NO SE APLICA
3" - 6"	IDIO / 2
7" O MÁS	IDIO

PLACAJE. Cuando tu peana toque la del rival. Puedes elegir hacerle 1 PUNTO DE DAÑO PERO PIERDES 1 ATAQUE (COMBATE).

ASALTO. Si tu héroe acaba peana-peana con la del rival. Si estaba a 2" o más de altura, RECIBE 1 ATAQUE EXTRA.

HUIDA. Si en la ronda anterior te encontrabas en combate.

Puedes intentar huir. Los dos jugadores

TIRAN IDIO SI SE GANA se huirá de forma exitosa.

SI SE PIERDE, el rival podrá HACER 1 ATAQUE QUE NO SE PODRÁ SALVAR. Pero te podrás desplazar libremente sin unirte a otro combate o realizar ataques a distancia.

CANALIZAR

Mientras canalizas puedes elegir 2 BENEFICIOS:

- ♦ +1 ATAQUE A DISTANCIA.
- ♦ +1 ATAQUE (COMBATE).
- ♦ PARA CORRER, LANZA 2 IDIO, ELIGE EL RESULTADO MÁS ALTO.
- ♦ DESCARTA UNA CARTA DE TU MANO Y ROBA OTRA DEL MAZO.
- ♦ DEVUELVE UNA CARTA DE TUS DESCARTES AL MAZO, Y BARAJA.

1 TEN EN CUENTA QUE:

- ♦ NO SE PUEDEN REPETIR BENEFICIOS.
- ♦ LOS BENEFICIOS SE ELIGEN AL MISMO TIEMPO.
- ♦ LOS EFECTOS COMO +1, SE APLICAN HASTA EL FINAL DE LA RONDA.
- ♦ SI CANALIZAS ESTANDO EN UN COMBATE, NO PODRÁS REALIZAR ATAQUES.

ATAQUES A DISTANCIA (AD)

Un héroe tiene visión 360°. Puede atacar a distancia siempre que vea una parte del héroe objetivo con una parte suya. (Sin contar peanas)

EN LA FICHA DEL HÉROE SE ESPECIFICA CUÁNTOS

ATAQUES (X*) Y DE QUE DAÑO (X*).

*SE TIRARÁ UN DADO POR CADA ATAQUE.

1 SI UN HÉROE ESTÁ EN UN COMBATE, NO PODRÁ REALIZAR ATAQUES A DISTANCIA.

1 IMPACTAR:

Calcula la DESTREZA (D) + LOS MODIFICADORES

VER TABLA DE MODIFICADORES

SUPERA O IGUAL ÉXITO IMPACTA

MEJOR FALLA NO IMPACTA

1 SI EL RESULTADO ES O SUMA +1 AL DAÑO.

2 TIRADA DE SUERTE (S):

El rival **TIRA IDIO** por cada impacto recibido.

SUPERA O IGUAL ÉXITO NO RECIBE DAÑO

MEJOR FALLA RECIBE DAÑO

3 RESISTENCIA (R):

Puedes tirar a su resistencia para conseguir más daño.

TIRA IDIO
VER TABLA DE RESISTENCIA

1 LAS FASES DE ACTIVACIÓN SE ALTERNARÁN ENTRE LOS HÉROES DE AMBOS EQUIPOS HASTA QUE TODOS HAYAN ACTUADO.

♦ FASE DE COMBATE ♦

3

Los héroes rivales que estén en contacto PEANA CON PEANA, se consideran que están en COMBATE.

Si hay varios combates se activará el que tenga al HÉROE CON MÁS INICIATIVA (I)

EN LA FICHA DEL HÉROE SE ESPECIFICA CUÁNTOS ATAQUES (X*) Y DE QUE DAÑO (X*).

*SE TIRARÁ UN DADO POR CADA ATAQUE.

1 TIRADA DE DADOS:

En los combates todo pasa al mismo tiempo.

SE TIRAN TODOS LOS DADOS DE TODOS LOS HÉROES INVOLUCRADOS EN EL COMBATE A LA VEZ.

EJEMPLO RESULTADO DE TIRADAS:

JUGADOR 1 JUGADOR 2

2 ENFRENTAMIENTO DE DADOS:

IGUALES SE ANULAN

1 SI EL RESULTADO ES O: SUMA +1 AL DAÑO.

LOS MAYORES SE ENFRENTAN

LOS MAYORES SE ENFRENTAN

GANAS GANA GANA AUTO

EJEMPLO RESULTADO DE ATAQUES:

1-2

3 TIRADA DE SUERTE (S):

El rival **TIRA IDIO** por cada ataque recibido.

SUPERA O IGUAL ÉXITO NO RECIBE DAÑO

MEJOR FALLA RECIBE DAÑO

4 RESISTENCIA (R):

Puedes tirar a su resistencia para conseguir más daño.

TIRA IDIO
VER TABLA DE RESISTENCIA

5 DETERMINAR GANADOR:

El equipo que haya hecho MÁS PUNTOS DE DAÑO se considera el GANADOR.

FINAL DE COMBATE

4

El EQUIPO GANADOR deberá realizar una de las siguientes reglas:

ARROLLAR	EMPUJAR	RETIRARSE
TIRA IDIO	TIRA IDIO / 2 (HACIA ARRIBA)	TIRA IDIO / 2 (HACIA ARRIBA)
Todo el combate se desplaza en esa dirección.	El equipo perdedor, es desplazado. El equipo ganador se queda en el sitio.	El equipo ganador se separa. El equipo perdedor se queda en el mismo lugar.

1 TEN EN CUENTA QUE:

- ♦ SI ALGUNA PARTE DE LA PEANA DE UN HÉROE SALE DE LA SUPERFICIE DE JUEGO, ES ELIMINADO.
- ♦ SI CUANDO SE ARROLLA O SE EMPUJA, EL HÉROE PERDEDOR CHOCA CON UN ELEMENTO DE ESCENOGRAFÍA. ÉSTE NO PODRÁ AVANZAR MÁS PERO RECIBIRÁ 1 PUNTO DE DAÑO.

EVENTOS DE LA ESQUIRLA

5

Se harán las correspondientes tiradas según los EVENTOS DE LA ESQUIRLA activados en la partida.

FINAL DE LA RONDA

TABLAS

TABLA DE MODIFICADORES A LA DESTREZA (D)

SI UNA PARTE DEL OBJETIVO ESTÁ OCULTA.	-1 A LA DESTREZA.
SI EL OBJETIVO SE HA MOVIDO.	-1 A LA DESTREZA.
SI EL OBJETIVO ESTÁ EN UN COMBATE.	+1 A LA DESTREZA.
SI EL OBJETIVO HA CANALIZADO.	+1 A LA DESTREZA.
SI EL OBJETIVO ESTÁ 2" O MÁS POR DEBAJO.	+1 A LA DESTREZA.

TABLA DE RESISTENCIA (R)

SI EL RESULTADO DE LA TIRADA ES:

MEJOR O IGUAL A LA (R) DEL OBJETIVO.	-1 AL DAÑO
MEJOR A LA (R) DEL OBJETIVO.	+1 AL DAÑO
EL DOBLE QUE LA (R) DEL OBJETIVO.	+2 AL DAÑO
SE OBTIENE UN O	+2 AL DAÑO



GUIA RÁPIDA DE JUEGO

@THEAGEOFRIFT
BY STEAM HEAD STUDIO