

MONSTER

Traducción al español de:

Bruno David Gregori Ferré

Introducción

Moonstone™ es un juego de escaramuzas de fantasía basado en personajes para de entre 2 a 4 jugadores que está ambientado en el misterioso mundo de Tauber.

Junto a la población humana, Tauber está habitado por hadas traviesas, trastos bromistas, gnomos descorteses, troles asquerosos y gigantes estoicos, entre otros muchos seres que conforman la increíble biodiversidad que considera el mundo de Tauber su hogar.

El recurso más preciado para los habitantes de Tauber son las Moonstones, piedras que se llaman así por la manera en la que emergen del suelo de forma inexplicable durante la noche, al igual que la luna, para luego disolverse cuando sale el sol.

¿Qué necesitas para jugar?

Además de estas reglas, para jugar a *Moonstone* necesitarás:

- entre 2 y 4 jugadores,
- una superficie de juego de 3 pies (') por 3 pies (aproximadamente 90 centímetros [cm] por 90 centímetros) con elementos de terreno de fantasía,
- entre 3 y 6 **miniaturas de Moonstone** para cada jugador, con las **cartas de personaje** correspondientes,

Un líder emprendedor puede conseguir suficiente dinero como para pagar el rescate de un rey si desentiera las piedras antes del rayar del alba y se las vende a los hechiceros de la Torre de Grommel o a sus agentes.

Los jugadores de *Moonstone™* deben reunir rápidamente una tropa de aventureros para partir y recolectar las piedras. Por supuesto, los dimes y diretes corren como la pólvora y quizás no seas la única persona que anhele el premio y, por desgracia, un conflicto sangriento es casi inevitable.

- una regla con pulgadas (") o cualquier herramienta precisa que pueda medir pulgadas.
- una **baraja arcana** de 21 cartas,
- una **baraja de combate** de 18 cartas,
- una pila de discos azules pequeños para usar como **fichas de energía**.
- siete dados de cuatro caras para representar las **Moonstones**,
- un dado de seis caras para cada jugador.

Definiciones del juego

Personaje: un habitante de Tauber que está representado por una miniatura y una carta de personaje.

Objetivo: muchas habilidades requieren que escojas un objetivo. El objetivo puede ser cualquier personaje (amigo, enemigo o incluso el originador) que encaje con los requisitos que figuran en la habilidad, como el alcance o la palabra clave.

Originador: un personaje que está usando una habilidad con objetivo ahora mismo.

Alcance: distancia medida en pulgadas. Los jugadores pueden tomar medidas en cualquier momento y por cualquier motivo.

A X" o en: la distancia entre la base del originador (o cualquier otro lugar) y la parte más cercana de la base del objetivo es igual o inferior al alcance establecido.

Completamente a X" o completamente en: la distancia entre la base del originador (o cualquier otro lugar) y la parte más lejana de la base del objetivo es igual o inferior que el alcance establecido.

Línea de Visión / LdV: la habilidad de dibujar una línea sin obstrucciones sobre la superficie de juego entre la base de un personaje hasta la base de otro personaje, Moonstone o elemento de terreno que el **jugador activo** quiere establecer como objetivo de una habilidad.

Pulso: un área de efecto (AdE) que afecta a todos los personajes a una distancia determinada, sin importar la LdV.

Amigo: personaje que has traído a la partida.

Enemigo: personaje que otro jugador ha traído a la partida.

Daño: un efecto común que causa que los jugadores rellenen las casillas de salud en la carta de personaje de los personajes afectados. El daño siempre tiene un tipo: de **impacto**, **punzante**, **cortante** o **mágico** y se puede modificar su valor con habilidades o efectos.

Heridas/Hdas: similar al daño, pero no tiene un tipo y no se puede modificar. A las casillas de salud rellenas se las conoce también como Hdas.

Asesinado: un personaje que ha rellenado todas las casillas de salud de su carta de personaje como resultado de las heridas y por lo tanto debe abandonar la partida tras dejar caer todas las Moonstones que lleve consigo.

Ganancias/Recuperaciones: algunas habilidades permiten que los personajes recuperen recursos como energía o Hdas mientras que otras especifican que el recurso se gana. Cuando se usa el término ganar, el personaje puede sobrepasar el máximo habitual, mientras que una recuperación no permite que un personaje sobrepase los valores iniciales que figuran en su carta.

Personajes

Para representar a los personajes en *Moonstone* se debe usar la miniatura a escala de 32 mm de Goblin King adecuada. Cada personaje cuenta también una carta de personaje que contiene la siguiente información:

Nombre: el nombre del personaje. Si se ha actualizado al personaje desde la primera publicación, al lado del nombre también aparece un número de versión.

Palabras clave: describen la raza del personaje y, algunas veces, otros atributos. Las palabras clave no tienen un efecto directo, pero algunas reglas o habilidades de los personajes pueden hacer referencia a ellas.

Estadística de combate: la cantidad de cartas de combate que el jugador roba cuando entra en la ronda de combate.

Alcance: la distancia máxima a la que un enemigo debe estar para que este personaje lo pueda seleccionar como objetivo de acciones de Combate.

Habilidades pasivas: estas habilidades están siempre activas y son efectos que aplican bonificaciones o penalizaciones a los eventos que ocurren durante la partida.

Habilidades arcanas: son habilidades especiales que se pueden usar como acciones si descartas la cantidad de energía que se indica entre paréntesis. Siempre empiezan con uno o más iconos de colores que representan las cartas arcanas que provocan el efecto cuando las juegas. El *jugador activo* roba una cantidad de cartas arcanas igual a la estadística arcana de su personaje y escoge una para determinar el éxito o fracaso de la acción mientras otro jugador se *resiste*.

Estadística arcana: la cantidad de cartas arcanas que roba este personaje cuando usa una habilidad arcana.

Estadística de evasión: representa lo difícil que es para los personajes enemigos golpear a este personaje con un ataque. Para ello, modifica la cantidad de cartas arcanas que roba el controlador de ese personaje.

Símbolo de facción: indica de qué facción puede formar parte este personaje. Por ejemplo, la facción de la Mancomunidad (símbolo del sol), la facción del Dominio (símbolo de la luna) o la facción de Leshavult (símbolo del cráneo de un ciervo).

Habilidades activas: son habilidades sencillas que se pueden usar como acciones si descartas la cantidad de energía que figura entre paréntesis.

Habilidades activas: son habilidades sencillas que se pueden usar como acciones si descartas la cantidad de energía que figura entre paréntesis.



Energía: la energía es el recurso principal del personaje. Se descarta cada vez que el personaje realiza una acción y se repone al principio de cada turno durante el paso de reposición. Sin embargo, a medida que los personajes sufren heridas, generan cada vez menos energía. Un personaje genera una cantidad de energía igual a la cantidad de puntos azules que le quedan en la tabla de energía.

Casillas de salud: cada personaje tiene un número determinado de casillas de salud que representan la cantidad de daño que puede recibir antes de ser *asesinado*. Cada vez que el personaje sufre una o más Hdas, el jugador que lo controla debe rellenar la cantidad correspondiente de casillas de salud, empezando por la derecha. Cuando todas las casillas estén rellenas, el personaje es *asesinado*. Si el personaje tenía posesión de 1 o más Moonstones, el jugador que ha infligido la herida fatal debe poner esas Moonstones (en este caso, dados) en contacto con la base del personaje *asesinado*, de manera que muestren un valor de profundidad de «1». Entonces, el personaje se retira del tablero. Ya no forma parte de la partida.

Empezar una partida

Estas reglas explican cómo empezar una partida amistosa de Moonstone. La secuencia anterior a la partida es ligeramente diferente para los torneos y las campañas. Lo veréis explicado en el *Organised Play Document* y las *Campaign Rules* (que, al momento de escribir esta traducción, aún no están traducidos) respectivamente.

1. Prepara la mesa

Moonstone se juega en una superficie de juego de 3' por 3'. Los jugadores deben ponerse de acuerdo para colocar algunos elementos de terreno de una manera estéticamente agradable.

Evita colocar terreno en el centro del tablero.



2. Escoge las tropas

Todos los jugadores empiezan la partida con la misma cantidad de personajes de su colección. Acuerda con tu oponente (u oponentes) con cuántos personajes queréis jugar. Esto es lo que se conoce como el tamaño de tropa. A más grande sea el tamaño de tropa, más larga será la partida.

Al momento de escribir esta guía, hay tres facciones en Moonstone:



La Mancomunidad



El Dominio



Leshavult

En la Mancomunidad, usualmente encontramos humanos, gigantes y gnomos. El Dominio incluye trasgos, hadas y troles. Leshavult, faunos, espíritus y sectarios.

En primer lugar, los jugadores deben escoger una facción y únicamente pueden escoger personajes que pertenezcan a esa facción (que indica el escudo en la parte superior derecha de su carta de personaje). Algunos personajes forman parte de dos facciones y lo indican los siguientes símbolos:



La Mancomunidad y el Dominio



Leshavult y la Mancomunidad



Leshavult y el Dominio

Los personajes de dos facciones pueden formar parte de tropas que hayan escogido o una u otra de esas facciones.

Solo puedes escoger un personaje para cada tropa una vez. Esa es la única restricción sobre qué personajes puede escoger un jugador.

Para una partida de entre una hora y media y dos horas, se recomiendan los siguientes tamaños de tropa:

Partida de 2 jugadores: 6 personajes cada uno.

Partida de 3 jugadores: 4 personajes cada uno.

Partida de 4 jugadores: 3 personajes cada uno.

3. Haz crecer las Moonstones

Después de haber escogido los personajes, los jugadores deben determinar la posición de las Moonstones en el tablero.

Para hacer esto, un jugador debe tomar siete dados de cuatro caras, tomarlos en el puño con la palma hacia abajo, a unos entre 30 y 40 cm por encima del centro del tablero. Luego, debe abrir la mano para que los dados se caigan. Dejados donde hayan caído. Si algún dado cae fuera del tablero, lanzadlo de nuevo desde el centro del tablero.



Cada dado representa la localización de una Moonstone. El número que muestra cada dado representa lo difícil que es desenterrarla y se conoce como el valor de profundidad. El ejemplo de la imagen de arriba tiene un valor de profundidad de «1».

Durante la partida, los jugadores pueden tomar posesión de las Moonstones. Para ello, deben realizar acciones de Cosechar. Los personajes pueden pasar por encima de las Moonstones con total libertad, pero no pueden terminar el movimiento con la base superpuesta con el dado.

Opcionalmente, para las partidas con una cantidad de personajes menor a la habitual, los jugadores pueden acordar usar 5 Moonstones en lugar de 7 como de normal.

Mulligan

Si cualquiera de los jugadores no está satisfecho con la distribución de las Moonstones, puede solicitar que se vuelvan a lanzar los dados. A esto se conoce como **mulligan**. Cada jugador puede solicitar un único **mulligan**.

4. Desplega las tropas

El siguiente paso es que cada jugador ha de lanzar un dado de seis caras. Si hubiese empate entre los resultados de esta tirada, lanzad de nuevo.

Partida de 2 jugadores

El jugador que haya sacado el número más alto decide si quiere ser el *madrugador* o tener la *iniciativa*.

El *madrugador* elige uno de los bordes del tablero y coloca un personaje de su tropa completamente a 10" del borde del tablero. Entonces, el *jugador con la iniciativa* coloca su primer personaje completamente a 10" del borde opuesto del tablero. Los jugadores toman turnos para colocar un personaje a la vez, siempre completamente a 10" de su borde del tablero hasta que todas las personas se hayan colocado en el tablero.

Partida de entre 3 y 4 jugadores

El jugador que haya sacado el número más alto elige un borde del tablero y coloca un personaje de su tropa, completamente a 10" del borde del tablero.

Entonces, el jugador que haya sacado el segundo número más alto elige un borde del tablero que no haya seleccionado nadie y despliega su primer personaje completamente a 10" de ese borde del tablero. Entonces, el jugador con el tercer número más alto hace lo mismo y elige para ello uno de los bordes que quedan para colocar su primer personaje. Por último, si hay un cuarto jugador, se le asigna el borde del tablero que queda.

Los jugadores deben continuar por ese orden y cada uno coloca un personaje por turno hasta que estén todas desplegadas.

Ningún jugador tiene la *iniciativa*.

En caso de empate entre los resultados de la tirada de dados, únicamente los jugadores empatados lanzan de nuevo para determinar quién va primero. Esto no afecta al orden de los otros jugadores.

Ganar la partida

El jugador con más Moonstones en su posesión cuando empiece el turno 4 (amanecer) es el que gana. Si dos o más jugadores tienen la misma cantidad de Moonstones, empieza un turno de **muerte súbita**. Durante el turno de muerte súbita, si cualquier jugador consigue en cualquier momento tener más Moonstones que todo el resto de oponentes, este jugador gana la partida inmediatamente.

Jugar un turno

1. Paso de reposición

Al principio de cada turno, el primero incluido, todos los jugadores colocan una ficha de energía en cada una de sus cartas de personaje por cada punto azul que quede en la barra de salud de esa carta.



Ejemplo:
durante el paso de
reposición, si tuviera toda la
salud, Paquito Picudo
recibiría 4 fichas de energía
en total, ya que su barra de
salud tiene 4 puntos azules.
Por desgracia, ha sufrido dos
heridas durante la partida y
se ha rellenado uno de sus
puntos azules. Esto significa
que su controlador
únicamente puede asignarle
3 fichas de energía este
turno.

2. Paso de activación

Durante el paso de activación, el primer jugador elige uno de sus personajes para **activarlo**. Mientras esté **activo**, un personaje puede realizar tantas acciones como quiera hasta que no pueda realizar más o el jugador quiera terminar la activación. Luego, el jugador a la izquierda elige otro de sus personajes para activarlo, y así con todos los jugadores. Cuando un jugador ya haya activado todas sus personajes, se le salta, pero los jugadores pueden seguir activando personajes cuando sea su turno.

Cuando todos los jugadores hayan activado todos sus personajes, se entra en el paso de descartar.

3. Paso de descarte

Cuando todos los personajes hayan completado su activación, todas las fichas de energía que queden en el personaje se descartan y empieza un nuevo turno con el paso de reposición.

Quién activa primero

Para determinar qué jugador es el primero en activar cada turno, todos los jugadores deben lanzar un dado de seis caras. El jugador que saque el número más alto elige qué jugador activa primero. Si un jugador tiene la *iniciativa*, se asume de forma automática que ha sacado el número más alto en el turno 1 y recibe una bonificación en sus tiradas en los turnos 2 y 3. En caso de empate, se deben volver a lanzar los dados.

Turno 1: si un jugador tiene la *iniciativa*, no lancéis los dados. Ese jugador se considera automáticamente como ganador de la tirada. De no ser así, lanzad los dados.

Turno 2: lanzad los dados. El jugador con la *iniciativa* añade +2 a su tirada.

Turno 3: lanzad los dados. El jugador con la *iniciativa* añade +1 a su tirada.

Turno 4: lanzad los dados.

Activar a un personaje

Durante su activación un personaje puede realizar cualquiera de las siguientes acciones, en cualquier orden:

Andar: coste: (1) de energía.

Este personaje descarta 1 ficha de energía y puedes moverlo 1" en cualquier dirección.

Trotar: coste: (0) de energía. *Una vez por turno.*

Este personaje se puede mover hasta 4" con todos los cambios de dirección que quiera. Sin embargo, si en cualquier momento de este movimiento un personaje enemigo lo *enfrenta*, no puedes aumentar la distancia entre el personaje que te ha *enfrentado* y tu propio personaje. Está permitido acercarse o rodear el personaje enemigo.

Atravesar: coste: (2) de energía.

Esta acción solo se puede realizar si el personaje está con la base en contacto con un obstáculo que mida 1" o menos de ancho, como un seto o una puerta cerrada. Este personaje descarta 2 fichas de energía y se mueve hasta que su base esté en contacto con el lado opuesto del obstáculo, hasta una distancia máxima de 1" desde la localización inicial del personaje. Para más detalles, consulta la sección «Terreno» en la página 10.

Cosechar: coste: (1) de energía.

Este personaje descarta 1 ficha de energía para reducir el valor de profundidad de una Moonstone con la que tenga la base en contacto en -1. Si el valor de profundidad es reducido a 0 o menos, este personaje gana posesión de la Moonstone. Colócala sobre la carta de personaje. No se puede realizar esta acción si el personaje está *enfrentado* por un enemigo.

Combate: coste: (1) de energía.

Este personaje descarta 1 ficha de energía y realiza una acción de Combate (se describen en la página 15) contra un personaje que esté a su alcance de combate y en LdV.

Habilidad activa: coste: (X) de energía.

Este personaje descarta la cantidad de energía entre paréntesis que aparece después del nombre de la habilidad y entonces causa el efecto que se menciona en el texto de la habilidad.

Habilidad arcana: coste: (X) de energía.

Este personaje descarta la cantidad de energía que entre paréntesis que aparece después del nombre de la habilidad y luego resuelve la habilidad arcana tal y como se describe en la página 9.

Moverse a través de espacios estrechos

Durante la activación de un personaje, mientras se esté desplazando de cualquier manera, puede escurrirse entre espacios estrechos que existan entre dos elementos de terreno, entre un elemento de terreno y un personaje amigo o entre dos personajes amigos aunque el espacio entre ellos sea inferior al tamaño de su base. Debe ser capaz de terminar el movimiento con suficiente espacio para que su base se pueda colocar de forma lisa sobre el tablero sin superponerse a la base de otro personaje o cualquier elemento de terreno. No puede moverse entre espacios estrechos creados por personajes enemigos o personajes enemigos y terreno. No puedes usar habilidades para mover a otros personajes entre espacios estrechos.

Línea de visión

A no ser que se indique lo contrario, los jugadores necesitan una línea de visión (LdV) entre el personaje *activo* y el objetivo que se quiera seleccionar cuando se realice una acción.

Los personajes están en LdV si se puede trazar una línea recta entre cualquier parte de la base del originador y la base del objetivo sin cruzar ningún otro personaje ni elemento de terreno *barrera*.

Enfrentamientos

Un personaje se considera que *enfrenta* a todos los personajes enemigos que están a su alcance de combate y en LdV.

Un personaje se considera que está *enfrentado* por cualquier personaje enemigo que esté a su alcance de combate y en LdV.

La baraja arcana

Todos los jugadores comparten la baraja arcana, que contiene 21 cartas:



Jugar habilidades activas

Para jugar una habilidad activa sencillamente has de declarar la acción, descartar la cantidad de fichas de energía entre paréntesis al lado del nombre de la habilidad y luego realizar la acción que se indica en el texto.

Si la habilidad requiere un objetivo, entonces el título de la habilidad tendrá un alcance en pulgadas. El objetivo debe estar al menos parcialmente a la distancia indicada y en LdV para que lo puedas elegir como objetivo. Las habilidades activas se pueden usar aunque el originador o el objetivo estén *enfrentados* por un enemigo, a no ser que el texto de la habilidad especifique lo contrario.

Ejemplo:

El personaje Cuac tiene la habilidad activa «Previsión» y su controlador anuncia que está será su próxima acción. Descarta 1 ficha de energía y elige como objetivo un personaje con la palabra clave Humano que está a 10" y en LdV (que puede ser el mismo Cuac). Ese personaje aumenta en +2 su estadística arcana durante el resto del turno.

Previsión (1) 10" — Una vez por turno.

El **Humano** objetivo aumenta en +2 su estadística arcana hasta el final del turno.

A no ser que se diga lo contrario, los personajes pueden seleccionarse a sí mismos, siempre que cumplan todos los requisitos de la habilidad.

Algunas habilidades activas requieren que pongas boca arriba una carta arcana para determinar un efecto. Para hacer esto, toma la primera carta de la baraja arcana y ponla boca arriba. Cambia todos los símbolos «X» por el valor que indique la carta que acabas de poner boca arriba. Si tienes la mala suerte de que sea una carta de catástrofe, ignora el efecto habitual de la habilidad y en su lugar aplica el efecto que hay al lado de la palabra «Catástrofe» en la descripción de la habilidad. Después de que la habilidad haya resuelto, baraja la carta que has puesto boca arriba en la baraja arcana.

Ejemplo:

Alejandro tiene la habilidad activa «Velocidad de embestida». Su controlador anuncia que esta será su próxima acción, descarta 3 fichas de energía y elige como objetivo un personaje enemigo que esté a 6" y en LdV. El jugador entonces desplaza a Alejandro directamente hacia el objetivo hasta que sus bases hagan contacto. Entonces, pone boca arriba la primera carta arcana de la baraja arcana.

Velocidad de embestida (3) 6"

Mueve este personaje 6" directamente hacia el personaje enemigo objetivo. Si hace contacto con la base del personaje objetivo, pon boca arriba una carta arcana. El personaje objetivo recibe X+1 daño de impacto y se desplaza X in hacia atrás. X es el valor de la carta que has puesto boca arriba.

Catástrofe: el personaje objetivo no sufre daño y se puede mover hasta 3".

La carta que ha puesto boca arriba es Azul-2. Solo el número es relevante, el color, no. Alejandro inflige X+1= 3 daño de impacto y luego el objetivo se desplaza X-2" hacia atrás.



Jugar habilidades arcanas

Para jugar una habilidad arcaica, el controlador del personaje, que se conoce como el *jugador activo*, en primer lugar, declara la acción, luego, descarta la cantidad de fichas de energía que figuran entre paréntesis y selecciona un objetivo pertinente que esté a su alcance y en LdV.

El *jugador activo* roba una cantidad de cartas de la parte superior de la baraja arcaica igual a la estadística arcaica del personaje. Si el objetivo de la habilidad es un personaje enemigo, entonces la cantidad de cartas que se roban se modifica en función de la estadística de evasión del personaje objetivo. Esto puede aumentar o disminuir la cantidad de cartas que se roba. Sin embargo, la cantidad de cartas que se roba no puede ser inferior a 1.

Ejemplo:

Chispa selecciona como objetivo a Paquito Picudo con la habilidad «Disparar con mosquete». Chispa tiene una estadística arcaica de 3 y Paquito Picudo tiene una estadística de evasión de -1, así que el jugador de Chispa roba 2 cartas.

Si el objetivo de una habilidad arcaica es un personaje enemigo, entonces el controlador de ese personaje se conoce como *jugador que se resiste* y ahora roba 6 cartas. Si el objetivo de una habilidad arcaica no es un personaje enemigo, entonces el jugador de la izquierda del *jugador activo* es el *jugador que se resiste* y roba 6 cartas.

Al contrario que con las habilidades activas, las habilidades arcanas siempre incluyen iconos de colores como «X» o «3, 8 o 3»: antes de enumerar sus efectos. Para poder conseguir el efecto, el jugador debe declarar una carta del tipo que figura antes de los dos puntos. Una «X» significa que se puede declarar una carta con cualquier número, siempre que sea del color adecuado.

A no ser que se especifique lo contrario, un personaje siempre puede usar sus habilidades arcanas aunque ese personaje o el objetivo, estén enfrentados por un enemigo. Sin embargo, los personajes que formen parte de esta interacción pueden conseguir *cobertura* si reducen el tamaño de su mano, tal y como se describe en la sección «Coberturas» en la página 12 de este manual.

Ejemplo:

Disparar con mosquete (1) 12 — Una vez por partida, a no ser que se recargue. ○

✖ el personaje objetivo sufre X+2 de daño de impacto. Catástrofe: este personaje sufre 2 Hds y ya no puede usar la habilidad «Recargar» durante el resto de la partida.

«Disparar con mosquete» requiere una carta verde para conseguir el efecto «el personaje objetivo sufre X+2 de daño de impacto», así que si el jugador activo tiene una carta arcaica Verde-2, el objetivo recibirá 2+2=4 de daño de impacto. Sin embargo, una carta arcaica Azul-2 no cumple los requisitos y, por lo tanto, no tendrá ningún efecto.

Tras robar una mano, el *jugador activo* debe elegir una de las cartas arcanas en su mano y colocarla boca abajo en la mesa frente a él. Entonces, declara qué carta es, el número y el color. No es necesario decir la verdad.

El *jugador que se resiste* debe decir «Paso» o «Farol».

Si ha dicho «Paso», el *jugador activo* no necesita revelar la carta. Compara el valor declarado de la carta con los requisitos que figuran en la habilidad. Si se cumple el requisito, entonces se activa el efecto después de los dos puntos. Si hay una «X» en el efecto, el valor de esta «X» es igual al número que se ha declarado que tiene la carta arcaica (1, 2 o 3).

Si ha dicho «Farol», el *jugador activo* debe revelar la carta boca abajo. Si el *jugador activo* estaba mintiendo, el *jugador que se resiste* puede escoger una carta de su mano para sustituir la carta arcaica del *jugador activo*, idealmente una carta de catástrofe que dispare el efecto de catástrofe de la habilidad!

Ejemplo:

Volvemos al caso en el que Chispa está usando la habilidad «Disparar con mosquete» con Paquito Picudo como objetivo. Chispa ha robado 2 cartas arcanas mientras que Paquito Picudo ha robado 6 cartas para resistir.

Chispa elige una carta de su mano, la coloca boca abajo en la mesa y declara «Verde-3». Si Paquito Picudo dice «Paso», entonces sufrirá X+2 (con X=3), es decir, 5 de daño de impacto. Sin embargo, ya que Paquito Picudo tiene un Verde-3 en mano en su mano de resistencia y sabe que solo hay una en la baraja arcaica, sabe con seguridad que es mentira, así que dice «Farol». Chispa pone la carta boca arriba y revela que en realidad era una Rosa-3. Esto es suficiente para que la habilidad no tenga efecto, pero Paquito Picudo ahora puede sustituir la carta de Chispa con una de su mano si quisiera. Por desgracia para Chispa, el controlador Paquito Picudo también tiene una carta de catástrofe en mano y la coloca en la mesa. La habilidad «Disparar con mosquete» ahora tiene el efecto que figura después de el apartado de «Catástrofe»: en su lugar. La bala de Chispa explota en el cañón, le causa 2 Hds y previene que la habilidad se pueda volver a usar durante el resto de la partida. Posiblemente no es lo que el jugador de Chispa estaba esperando...

Habilidades arcanas (cont.)

Terreno

Si se dice «Farol» y se demuestra que el *jugador activo* estaba diciendo la verdad, entonces el efecto se activa como de normal. Sin embargo, después de que el efecto resuelva, el *jugador activo* puede, si quiere, jugar la habilidad de nuevo sin coste de energía adicional y usando el resto de cartas arcanas de su mano. Puede escoger un nuevo objetivo, pero este nuevo objetivo debe ser controlado por el mismo jugador que el objetivo original. El *jugador que se resiste* mantiene la misma mano y debe decir «Paso» o «Farol» de nuevo como de normal. Esto continúa hasta que el *jugador que se resiste* diga «Paso», detecte un farol con éxito o el *jugador activo* decida detener la acción y descartar su mano.

Ejemplo:

Digamos que Chispa decide seleccionar como objetivo a Carlitos el flatulento (que tiene una estadística de evasión de 0 y había usado anteriormente la habilidad «Apuntar»: roba una carta adicional, un total de 4 cartas arcanas. Después de mirar su mano, su controlador de nuevo coloca una carta boca abajo y declara que es una Verde-3. El controlador de Carlitos el Flatulento de nuevo dice «Farol». Sin embargo, esta vez, cuando el jugador de Chispa pone la carta boca arriba, ¡en efecto, esta es una Verde-3! Carlitos toma 5 daño de impacto y Chispa ahora puede escoger jugar la habilidad de nuevo usando las 3 cartas que le quedan en la mano y escoge a Carlitos como objetivo de nuevo (y para ello representa que la bala le ha dado en la yugular para justificar el daño adicional) o un nuevo objetivo a su alcance y en LdV (y para ello representa que un pedazo de la bala ha rebotado y le ha dado a otro personaje). Coloca otra carta boca abajo y declara que es una Verde-1, esta vez con el pobre Paquito Picudo como objetivo, que justo estaba cerca. El jugador del Trasco debe escoger de nuevo entre «Paso» o «Farol»...

Una vez que la habilidad arcana haya resuelto, baraja todas las cartas arcanas que se han robado de nuevo en la baraja arcana.

Moonstone usa unos cuantos tipos de terreno sencillos que pueden afectar a las acciones de los personajes durante una partida. El terreno ofrece a los jugadores una gran oportunidad para llevar a cabo proyectos creativos de modelaje. Además, hace que se deban tomar consideraciones estratégicas especiales.

Campo abierto:

Cualquier superficie normal en la mesa en la que se pueda colocar una miniatura se considera *campo abierto*. Esto incluye terreno de hierba o adoquinado o interiores y puentes.

Movimiento: no afecta.

Línea de Visión: no afecta.

Obstáculos:

Se considera *obstáculo* a todos los elementos de terreno tridimensionales que los personajes pueden atravesar, aunque les cueste un poco. Algunos ejemplos de esto son barriles, muros bajos, vallas y setos.

Movimiento: un personaje no puede pasar sobre un *obstáculo* durante acciones de Andar o Trotar. Sin embargo, pueden pasar sobre un *obstáculo*, si están en contacto con su base, si realizan una acción de Atravesar. Una acción de Atravesar cuesta 2 de energía. Coloca el personaje de forma que esté en contacto con la base del obstáculo al otro lado de este. Esta acción no puede tomarse si resultaría en que el personaje termine colocada a una distancia mayor de 1 in de su posición inicial. Si un efecto fuera a causar que tu personaje atravesase un obstáculo, se detiene nada más tocarlo.

Línea de visión: los *obstáculos* no bloquean la LdV, pero otorgan *cobertura* contra las habilidades arcanas.

Barreras:

Las *barreras* son elementos de terreno tridimensionales más grandes a través de los cuales un jugador no puede ver y que no puede cruzar de forma razonable sin equipamiento especializado. Algunos ejemplos son los troncos de los árboles, muros altos y edificios.

Movimiento: un personaje no puede moverse sobre o a través de una barrera con una acción de Andar, Trotar o Atravesar. Si un efecto fuera a causar que tu personaje atravesase una barrera, se detiene nada más tocarla.

Línea de visión: las *barreras* bloquean por completo la LdV. Si todas las líneas entre la base del originador y la base del objetivo que tiene en mente cruzan una *barrera*, ese objetivo no puede ser seleccionado. Las barreras también dan *cobertura* si la LdV solo está bloqueada parcialmente.

Elementos acuáticos:

Los *elementos acuáticos* son elementos de terreno plano que representan charcas o ríos.

Movimiento: un personaje no puede moverse sobre o a través de un *elemento acuático* durante una acción de Trotar. Sin embargo, sí que puede realizar acciones de Andar sobre un *elemento acuático* como de normal.

Línea de visión: no afecta.

Boscajes:

Los *boscajes* son elementos de terreno que representan arbustales o zonas con unos pocos árboles. El *boscaje* entero se considera un único elemento de terreno en lugar de árboles o troncos que forman *barreras*, cosa que sí que pasaría con árboles o troncos más grandes aislados.

Movimiento: un personaje no puede moverse a un boscaje o a través de él durante una acción de Trotar. Sin embargo, puede realizar acciones de Andar a través del boscaje como de normal.

Línea de visión: el boscaje otorga *cobertura*. Es posible trazar una LdV hacia y desde un *boscaje*, pero la LdV no puede atravesar todo el boscaje para seleccionar a un objetivo que está fuera de él.

¡Las hadas vuelan!

Cuando un personaje con la palabra clave *Hada* realiza una acción de Trotar, no se toman en consideración los efectos de los *elementos acuáticos* ni los *boscajes* y pueden sobrevolar *obstáculos* y otros personajes durante acciones de Trotar, a no ser que su base quede superpuesta al elemento de terreno o la base de el personaje al final del movimiento. Además, las *Hadas* no sufren *daño por caída*, como se describe en la página 12.

Edificios:

Si los jugadores quieren, los edificios se pueden entender como un conjunto de *barreras* (las paredes), *obstáculos* (cualquier puerta o ventana cerrada) y *campo abierto* (todos los espacios interiores y puertas abiertas). De este modo, los personajes pueden entrar a los edificios por las puertas y ventanas si realizan una acción de Atravesar y luego las acciones se realizan como de normal en el interior del edificio.

Escaleras:

En la mayor parte de los casos, las *escaleras* se pueden tratar como *campo abierto*, así que los personajes pueden subir y bajar usando las acciones Andar o Trotar como de normal. Ocasionalmente, puede ser necesario usar un marcador para representar la posición del personaje en las *escaleras* si la base no cabe.

Escalas:

Las *escalas* se deben tratar como *obstáculos* pero sin la restricción de distancia máxima usual de 1". Por lo tanto, a un personaje con la base en contacto con la parte superior o inferior de una *escala* se lo puede colocar al otro lado de esta con una acción de Atravesar. Una única acción de Atravesar no permite a un personaje subir o bajar más de un piso del edificio. Si hay una *escala* muy grande como parte de un elemento de terreno, se necesitarán varias acciones de Atravesar para alcanzar el otro extremo y los jugadores podrían necesitar un indicador si el personaje no tiene la suficiente energía como para llegar a la parte superior con una única activación.

Zonas elevadas:

Los personajes que están colocados en balcones, techos y detrás de las ventanas de los pisos más altos tienen más fácil trazar una LdV hacia los personajes que están en el suelo. Para representar esto, si el *originador* está más alto que el *objetivo* entonces aumentará en +1 su estadística arcana durante la acción y, por cada 2" más alto que la base del *originador* esté de la base del *objetivo* que se quiere seleccionar, se puede añadir +1" al alcance de la habilidad, hasta un máximo de 6".

Modificadores de cobertura

Cuando se usan habilidades arcanas, los objetos que hay en medio del *personaje activo* y el *objetivo* pueden hacer que el *objetivo* sea más difícil de golpear. A esto se le refiere como *cobertura*.

Cobertura ligera: cuando se esté determinando la LdV, si cualquiera de las posibles líneas que se podría trazar entre la base del *originador* y la del *objetivo* cruzan la base de cualquier otro personaje o cualquier otro elemento de terreno que se clasifique como *obstáculo*, *barrera* o *boscaje*, el jugador que controla al *originador* robará 1 carta arcana menos (hasta un mínimo de 1 carta) en su lugar.

Cobertura pesada: sin embargo, si la línea que se traza desde el centro de la base del *originador* hacia el centro de la base del *objetivo* cruza la base de cualquier otro personaje o cualquier elemento de terreno que se clasifique como *obstáculo*, *barrera* o *boscaje*, el jugador que controla al *originador* robará 2 cartas arcanas menos (hasta un mínimo de 1 carta) en su lugar.

El *jugador activo* puede escoger ignorar cualquier personaje amigo, *obstáculos*, *barreras* o *boscajes* que estén a 1" del *originador* de la habilidad para determinar la cobertura (se asume que el personaje puede inclinarse para ver más allá del obstáculo).



En el ejemplo de arriba, Chispa está usando su habilidad «Disparar con mosquete». Ron Resbalón (en la parte superior de la imagen) se está beneficiando de una cobertura pesada ya que la línea que se traza desde el centro de la base de Chispa y la suya cruza un árbol (barrera). Paquito Picudo (en la parte inferior de la imagen) se está beneficiando de una cobertura ligera, ya que, aunque la línea que se traza desde el centro de sus bases no cruza con ningún obstáculo, al menos una de las líneas que se podría trazar si que cruza el árbol.

Saltar, caer y empujar

Para saltar desde un elemento de terreno, un personaje que esté a 1" del borde de la plataforma elevada puede usar 1 de energía para realizar una acción de Andar. Coloca el personaje abajo directamente y con la base en contacto con la base de la plataforma (o todo lo cerca que se pueda si esa zona exacta está obstaculizada por otros elementos de terreno, Moonstones u otros personajes). Entonces, a no ser que el personaje sea un *Hada* o haya caído en un *elemento acuático*, sufre heridas en función de la altura de la caída.

Heridas que se sufren por caer:

0-2": ninguna.

2-4": una cuarta parte de las casillas de salud totales, redondeando hacia arriba.

4-6": la mitad de las casillas de salud totales, redondeando hacia arriba.

6+": el personaje es *asesinado*.

Muchas habilidades en Moonstone permiten que un personaje mueva a otro. En la mayoría de los casos, estos movimientos no se pueden usar para empujar a los enemigos para que caigan de una *zona elevada*. Sin embargo, la excepción son las habilidades que usan el término «directamente hacia atrás» para definir la naturaleza del movimiento, tales como el «Uga buga» de Gentil, o la «Embestida con escudo» del Joven Teodoro. Las habilidades así pueden causar que un personaje se caiga y sufra daño como si hubiese saltado.

Sacar de la partida

Algunas habilidades hacen que a un personaje le *saquen de la partida*. Esto es diferente a que lo *asesinen*, que es lo que sucede cuando al personaje no le quedan puntos de salud. Los personajes a los que han *sacado de la partida*, no cuentan como personajes *asesinados* y, por lo tanto, no dejan caer las Moonstones que llevan con ellos. En su lugar, se considera que las Moonstones que llevan están a salvo y forman parte del total de Moonstones que tu tropa tiene al final de la partida. Los personajes a los que han *sacado de la partida* solo pueden volver a ella si hay una habilidad específica que así lo indique. Los personajes que han *sacado de la partida* no reciben energía durante el paso de reposición y no se activan durante el paso de activación.

El borde del tablero:

Si la base de un personaje se sobrepone con el borde del tablero durante un movimiento, ya sea de forma voluntaria o debido a una habilidad enemiga, a ese personaje se le *saca de la partida*.

Usar energía sin estar activo Llevar y dejar caer Moonstones

Los personajes pueden usar energía en determinadas maneras fuera de su activación, como por ejemplo durante un paso de *¡a por ellos!* que se menciona en las normas de los combates, pero hay un uso mucho más importante para la energía fuera de la activación.

Pasos de reacción

Después de cada acción que un personaje haya resuelto por completo, cada oponente, comenzando por el jugador a la izquierda del *jugador activo* puede declarar que uno de sus personajes va a entrar en un paso de reacción. Esto se puede usar para moverse tras una *cobertura* o escapar de un *enfrentamiento*, por ejemplo.

El personaje que ha entrado en el paso de reacción debe descartar 1 de energía y puede moverse hasta 1". Solo un personaje por oponente puede hacer esto y únicamente una vez por acción.

Ejemplo:

El Barón von Sombrerón empieza su activación con una acción de Andar que le hace llegar a una posición en la que está enfrentando a Paquito Picudo y a Escupefuegos. Ambos Trasgos los controla Sarah. Cuando el personaje de Sombrerón se haya movido, la acción se considera finalizada y Sarah tiene la opción de entrar en un paso de reacción de 1" con uno de sus personajes, si quiere.

Como predice que la siguiente acción de Sombrerón será un Combate contra el vulnerable Paquito Picudo, decide gastar 1 de sus fichas de energía para entrar en un paso de reacción y salirse del alcance de combate de Sombrerón.

Sombrerón ahora puede realizar su siguiente acción. Podría realizar una acción de Combate contra Escupefuego, pero decide en su lugar perseguir a Paquito Picudo y para eso utiliza 1 de energía para realizar una acción de Andar de 1". Otra acción completa, Sarah ahora puede entrar en otro paso de reacción y con ello causar una persecución que eventualmente termina por agotar a ambos personajes y consigue que Paquito Picudo escape sano y salvo, pero sin suficiente energía como para lanzar la habilidad «Curar» este turno, un premio de consolación para el jugador de la Mancomunidad, ¿o quizás parte del plan?



Si un evento del juego permite que un personaje entre en posesión de una Moonstone, (como una acción de Cosechar), el dado que representa a la Moonstone se coloca sobre la carta del personaje para simbolizar que ahora lleva la piedra.

No hay límite para la cantidad de Moonstones que puede llevar un personaje, pero en el momento en el que un personaje está en posesión de un Moonstone, ¡no dejará que se la quiten tan fácilmente! Un personaje no puede soltar una Moonstone voluntariamente, ¡son demasiado preciadas! Sin embargo, algunos personajes tienen habilidades específicas en sus cartas que les permiten forzar a otros personajes que dejen caer sus Moonstones o que cambien de propietario. Si la habilidad dice que se pierde posesión de la Moonstone, entonces el *jugador activo* sencillamente coloca la Moonstone (el dado) de la que el *objetivo* tenía posesión en cualquier lugar que esté en contacto con la base del *objetivo* y con un valor de profundidad de «1».

Además, cuando un personaje es *asesinado*, pierde posesión de todas sus Moonstones inmediatamente. El jugador que en ese momento es el *activo* (generalmente el que ha causado que ese personaje sea *asesinado*) coloca todas las Moonstones (los dados) de las que la víctima tenía posesión en cualquier lugar que esté en contacto con la base de la víctima y con un valor de profundidad de «1» antes de retirar el personaje del tablero.

Carga lenta

Las Moonstones son raras y pesadas y los personajes tienden a dejárselas en los pantalones para tener los brazos libres para luchar. Para representar esto, cualquier personaje que lleve consigo una o más Moonstones tiene la siguiente habilidad pasiva:

Lento: las acciones de Trotar de este personaje están limitadas a 2".

Si el personaje ya tiene la habilidad de «Lento», el efecto no se acumula.

La baraja de combate

Todos los jugadores comparten la baraja arcana. Tiene 18 cartas, 3 de cada una de las siguientes:

Golpe descendente

tipo de látex
Escoge entre de impacto o cortante.

El oponente juega:	Impacto / Sufre
Guardia alta	0 / 0
Golpe descendente (i, o)	0 / 0
Estocada	0 / 2
Tajo barrido	3 / 2
Ataque ascendente (i, p, o)	3 / 1
Guardia baja	3 / 0

Movimiento agresivo

Tu personaje alza su arma y realiza un poderoso ataque hacia abajo.

El Golpe descendente hace mucho daño a muchos de los movimientos enemigos y castiga en especial a los Ataques ascendentes y las Guardias bajas. Sin embargo, al usar este movimiento lo más probable es que el enemigo te pueda hacer daño de vuelta y, si está usando una Guardia alta, posiblemente no lo pasarás muy bien...

Guardia alta

El oponente juega:	Impacto / Sufre
Guardia alta	0 / 0
Golpe descendente (i, o)	0 / 0
Estocada	0 / 0
Tajo barrido	0 / 0
Ataque ascendente (i, p, o)	0 / 2
Guardia baja	0 / 0

Movimiento defensivo

Tu personaje sujeta su arma en alto para bloquear las líneas de ataque a la cabeza o los hombros.

Este movimiento no hace daño pero generalmente no recibirá nada de daño de vuelta por parte de la mayoría de los otros ataques. Puede ser devastador si se usa en el momento adecuado contra un Golpe descendente. Además, ¡puede permitirte realizar un Ataque adicional!

Estocada

tipo de látex
Punzante.

El oponente juega:	Impacto / Sufre
Guardia alta	0 / 0
Golpe descendente (i, o)	2 / 0
Estocada	3 / 3
Tajo barrido	0 / 1
Ataque ascendente (i, p, o)	2 / 1
Guardia baja	1 / 0

Movimiento agresivo

Tu personaje avanza con fuerza para golpear al enemigo con la punta de su arma.

Una Estocada tiene mucho potencial para hacer daño y puede ser un movimiento muy útil si lo quieres usar contra un Golpe descendente. Sin embargo, es un movimiento bastante arriesgado, ya que si ambos jugadores usan Estocadas todo se vuelve bastante confuso y deberías tener cuidado con los Tajos barridos...

Tajo barrido

tipo de látex
Cortante.

El oponente juega:	Impacto / Sufre
Guardia alta	0 / 0
Golpe descendente (i, o)	2 / 3
Estocada	0 / 0
Tajo barrido	0 / 0
Ataque ascendente (i, p, o)	2 / 2
Guardia baja	0 / 0

Movimiento neutral

Tu personaje desliza su arma de lado a lado horizontalmente para bloquear ataques o realizar cortes a las manos del enemigo.

El Tajo barrido hace relativamente poco daño la mayoría de las veces, pero es altamente efectivo para contrarrestar las Estocadas y permitir Ataques adicionales.

Ataque ascendente

tipo de látex
Escoge entre de impacto, punzante o cortante.

El oponente juega:	Impacto / Sufre
Guardia alta	2 / 0
Golpe descendente (i, o)	1 / 3
Estocada	1 / 2
Tajo barrido	2 / 2
Ataque ascendente (i, p, o)	1 / 1
Guardia baja	0 / 0

Movimiento agresivo

Tu personaje golpea o punza con su arma desde abajo hacia arriba, un movimiento difícil de esquivar.

Es un ataque versátil, capaz de hacer todos los tipos de daño (de *impacto*, *cortante* o *punzante*) y hace un poco de daño a prácticamente todos los movimientos enemigos. ¡Pero cuidado con las Guardias bajas!

Guardia baja

El oponente juega:	Impacto / Sufre
Guardia alta	0 / 0
Golpe descendente (i, o)	0 / 2
Estocada	0 / 1
Tajo barrido	0 / 0
Ataque ascendente (i, p, o)	0 / 0
Guardia baja	0 / 0

Movimiento defensivo

Tu personaje sujeta su arma en bajo para bloquear las líneas de ataque a las piernas o estómago.

Este movimiento no hace daño pero generalmente no recibirá nada de daño de vuelta por parte de la mayoría de las cartas. Puede ser devastador si se usa en el momento adecuado contra un Ataque ascendente, hecho que permitiría un Ataque adicional.

Los combates

Para entrar en una ronda de combate, el personaje *activo* o el *atacante* realiza una acción de Combate. Para ello, paga 1 de energía y declara a un enemigo como *objetivo* que esté en su alcance de combate y LdV, que será el *defensor*. El *atacante* primero roba una cantidad de cartas de combate igual a la estadística de combate de su personaje +2. Luego, el *defensor* roba una cantidad de cartas de combate igual a su estadística de combate. Es importante mencionar que todos los jugadores roban siempre al menos 1 carta de combate, aunque algún efecto haya reducido su estadística de combate a 0.

Cada jugador entonces elige una de sus cartas de combate y, cuando ambos estén listos, colocan simultáneamente la carta que han escogido boca arriba en la mesa frente a ellos.

Los jugadores anuncian su propia carta y, en ella, encuentran el nombre de la carta de combate que ha jugado su oponente. Lee la cantidad de daño que has infligido con tu movimiento en la columna "Inflige" de tu carta de combate.

Tanto los *atacantes* como los *defensores* pueden hacer daño durante una ronda de combate. Sin embargo, si eres el *defensor* y el *atacante* no está en tu alcance de combate, automáticamente haces ☉ de daño en lugar del valor que figura en tu carta.

Golpes críticos

En algunas ocasiones, un luchador habilidoso es capaz de realizar su ataque con la máxima precisión posible para hacer la mayor cantidad de daño. Después de que los jugadores hayan revelado las cartas que han seleccionado para la ronda de combate, si tienen alguna otra copia de la carta que han seleccionado, pueden colocarla en la mesa junto a su selección. A esto se le refiere como un *Golpe crítico*.

Cuando compruebes el daño que has infligido, puedes añadir la puntuación de todas las cartas que has colocado juntas y multiplicar el daño x2 o x3 respectivamente. Esta multiplicación sucede antes de que se sumen o resten cualquier otros modificadores.

Modificadores de daño y tipos de daño

Muchos personajes tienen habilidades pasivas que aumentan o disminuyen la cantidad de daño que pueden hacer o recibir y algunas de estas habilidades hacen referencia a un tipo de daño. Por ejemplo:

Espada caballeresca: si este personaje fuera a infligir daño de combate cortante, aumenta ese daño en +1.

En la parte superior de todas las cartas de combate hay una lista de los tipos de daño que esa carta puede hacer (ya sea de *impacto*, *cortante* o *punzante*). Los jugadores deben elegir uno de los tipos de daño que figuran en su carta de combate. En función de qué tipo escogen, una de su propia personaje o de el personaje del oponente, pueden tener efecto algunas habilidades. Todos los modificadores de las habilidades pasivas se aplican al mismo tiempo.

Por ejemplo, Alejandro tiene la habilidad pasiva «Espada caballeresca». Si juega alguna de las cartas de combate que tienen este tipo de daño en ellas (Golpe descendente, Tajo barrido o Ataque ascendente) puede declarar que el tipo de daño es cortante y aumentar su daño en +1. Sin embargo, si Alejandro juega una carta de Estocada, el tipo de daño únicamente puede ser punzante, por lo que no se puede beneficiar del aumento de daño.

En el momento en el que todos los modificadores se hayan sumado o restado, todos los jugadores deben rellenar una cantidad de casillas de salud en su carta de personaje igual al daño total que su oponente ha sido capaz de realizar.

El símbolo ☉

El símbolo ☉ significa que no se puede infligir daño, independientemente de los modificadores. No obstante, las habilidades pasivas y modificadores afectan a los «0» y, por lo tanto, tienen el potencial de hacer daño en ciertas situaciones.

El paso final

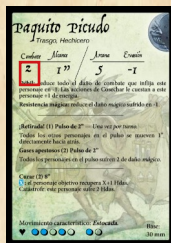
Cuando los jugadores hayan completado cualquier Ataque adicional y hayan marcado todas las heridas que han sufrido, entonces la ronda de combate entra en el paso final. Algunos Movimientos especiales (véase página 17) incluyen eventos en la parte inferior de la carta que suceden ahora. Cuando todos los eventos hayan ocurrido, los jugadores barajan las cartas de combate que habían robado de vuelta en la baraja de combate y la acción de Combate finaliza.

Ronda de combate, primer ejemplo

1) El Flaire Flavio declara una acción de Combate contra Paquito Picudo que está a 1' de distancia

Atacante

El Flaire Flavio tiene una estadística de combate de 4, así que roba 4 cartas de combate más 2 adicionales por ser el *atacante*. Roba 6 cartas en total.



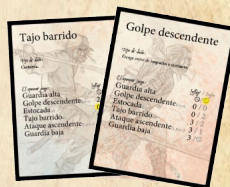
Defensor

Paquito Picudo tiene una estadística de combate de 2, así que su controlador roba 2 cartas de combate.

2) Ambos jugadores roban cartas y las estudian para decidir qué movimiento jugarán esta ronda



La mano del Flaire Flavio



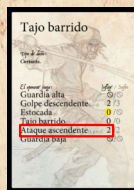
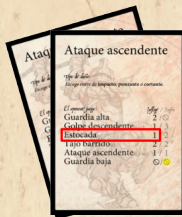
La mano de Paquito Picudo

El *atacante* quiere causar mucho daño y, como ha robado dos Ataques ascendentes, se prepara para jugar un Golpe crítico.

Como solo tiene dos opciones, Paquito Picudo elige el Tajo barrido.

3) Cuando ambos jugadores están listos, revelan su decisión a la vez y leen el daño que han causado a su oponente esta ronda

El Ataque ascendente hace 2 de daño al Tajo barrido, pero como el Flaire Flavio ha jugado dos copias y ha causado un Golpe crítico, se suman e infligen 4 de daño en su lugar.



El Tajo barrido inflige 2 de daño ante el Ataque ascendente.

4) Los jugadores declaran el tipo de daño que hacen y aplican los modificadores correspondientes

La carta de Ataque ascendente ofrece el poder escoger entre los tipos de daño: de *impacto*, *cortante* o *punzante*. El Flaire Flavio elige de *impacto* y, por ello, aumenta en +1 su daño por su habilidad «Maza». El resultado es que inflige 5 de daño.

Tajo barrido solo permite hacer daño *cortante*, así que el jugador de Paquito Picudo debe escoger ese tipo de daño. Este personaje no tiene habilidades pasivas que mejoren su daño *cortante* y, de hecho, como tiene la habilidad pasiva «Débil», que reduce todo su daño de combate en -1, inflige un total de 1 de daño.

5) Los jugadores marcan el daño que han sufrido en las casillas de salud

El Flaire Flavio sufre 1 Hda. Sin embargo, como ha infligido 1 Hda a un enemigo, la habilidad «Malicioso» le recupera 1 Hda, así que recupera toda la salud!



¡Paquito Picudo sufre 5 Hdas!

Los combates: continuación

Distracciones

Durante una ronda de combate, por cada personaje enemigo que esté *enfrentando* a tu personaje y que no sea ni el *atacante* ni el *defensor*, robas -1 cartas de combate, hasta un mínimo de 1.

¡A por ello!

Después de robar las cartas de combate, pero antes de seleccionarlás, cualquier jugador puede descartar 1 de energía para robar +2 cartas, si quedan las suficientes en la baraja. Cada jugador únicamente puede usar 1 de energía de esta forma durante una ronda de combate.

Ataque adicional

Parte de los resultados de daño que figuran en las cartas de Combate están en un círculo amarillo. Esto significa que puedes hacer un Ataque adicional. Resuelve la ronda de combate como de normal, siempre que tu personaje no haya sido *asesinado*, y antes de pasar al paso final, puedes escoger otra carta de tu mano y colocarla en la mesa boca arriba. El daño que hace está basado en la carta que tu oponente jugó originalmente y se modifica de la forma habitual. Este es un golpe gratis, no cuesta energía y no sufres daño. Puedes jugar Golpes críticos como de normal.

Guardia alta	0/0
Golpe descendente _(i, o c)	2/3
Estocada _(p)	0/0
Tajo barrido _(c)	0/0
Ataque ascendente _(i, p o c)	2/2

En el caso poco común de que ambos jugadores puedan jugar Ataques adicionales, las nuevas cartas se eligen a la vez y se resuelven contra la carta que el oponente ha declarado como su carta de Ataque adicional en lugar de la que había jugado al principio. En esta situación, ambos jugadores infligen (y sufren) daño.

Los Ataques adicionales se pueden mejorar a Movimientos característicos como de normal si se juega el tipo de carta adecuada.

Movimientos característicos

En la parte trasera de cada una de las cartas de personaje hay un Movimiento característico que es igual a una carta de combate. Cada Movimiento característico es una versión mejorada de una de las seis cartas de combate normales. La carta normal que el Movimiento característico puede sustituir figura justo debajo del nombre el Movimiento característico («Ataque ascendente» es sustituido por «Cosquillas íntimas»).

Cosquillas íntimas	
<small>Mejora de un Ataque ascendente.</small>	
<small>tipo de daño:</small>	<small>Pasante:</small>
<small>El quemar jugo:</small>	<small>¡efo!</small>
Guardia alta	3
Golpe descendente	3
Estocada	2
Tajo barrido	2
Ataque ascendente	0
Guardia baja	0

Las habilidades pasivas no reducen el daño de este ataque.
Efecto del paso final: puedes colocar a este personaje en cualquier lugar del tablero en contacto con la base del personaje enemigo.

Para usar un Movimiento característico, entra en la ronda de combate como de normal. Cuando se hayan revelado todas las cartas, pero antes de calcular el daño, si alguno de los jugadores tiene un Movimiento característico que coincide con su carta de combate, pueden declarar que van a mejorar su carta (o cartas) a su Movimiento característico y usar la tabla de daño de esa carta cuando determinen la cantidad de daño que hacen al oponente.

Tu decisión de mejorar la carta no afecta a la cantidad de daño que el oponente te inflige, lee su daño como de normal contra el ataque normal que has sustituido.

Los Movimientos característico no solo tienen una tabla de daño específica, sino que también tienen efectos adicionales como reducir el daño que has recibido o mover un personaje. Algunos efectos modifican el daño mientras que otros figuran como **efectos del paso final**. Los efectos del paso final suceden cuando el daño se ha resuelto. Los efectos del paso final suceden de forma simultánea siempre que sea posible. Si estos no pueden suceder de forma simultánea, el *atacante* decide el orden en que suceden. A no ser que se especifique lo contrario, los efectos del paso final suceden aunque el personaje haya sido *asesinado*. Sin embargo, si el *defensor* estaba fuera del alcance, entonces únicamente los efectos del paso final que afectan al mismo personaje (como la reducción de daño y movimientos) suceden, mientras que los efectos del paso final que afectan al *atacante* se ignoran.

Si las cartas de combate que se están mejorando eran un Golpe crítico, entonces todas las cartas que se han jugado se convierten en una copia del Movimiento característico. ¡Esto significa que se multiplica el daño que hace el Movimiento característico y también todos los efectos que aparecen en la parte inferior del Movimiento característico!

Hace un rato...

El Barón von Somberrón realiza una acción de Trotar que hace que el Enano cruel esté a su alcance de combate de 2' (fig I). Como siente que la siguiente acción del viejo palurdo será un Combate, el jugador del Enano cruel declara que va a entrar en un paso de reacción (página 13). Podría retroceder para salir del alcance de combate del Barón para evitar el ataque, pero la suerte favorece a los valientes así que el Enano avanza y enfrenta al vetusto aristócrata con su propio alcance de combate y se asegura de que si el Barón es lo suficientemente temerario como para atacarle en su siguiente acción, el Enano podrá hacerle daño de vuelta (fig II).



Ronda de combate, segundo ejemplo

1) El Barón von Somberrón declara una acción de Combate.

Atacante

El Barón tiene una estadística de combate de 5, así que roba 5 cartas de combate, más 2 adicionales por ser el atacante. Roba 7 cartas en total.

Barón von Somberrón
 Hombres, Soldado
 tipo de dato: Combate
 5 2 3 4 6
 El primer paso: Guardia alta
 Golpe descendente 0
 Estocada 2
 Tajo barrido 2
 Ataque ascendente 3
 Guardia baja 2

Golpe maestro
 Mueve de un Golpe descendente.
 tipo de dato: Combate
 El primer paso: Guardia alta
 Golpe descendente 0
 Estocada 2
 Tajo barrido 2
 Ataque ascendente 3
 Guardia baja 2

Reverso de la carta

Enano cruel
 Enanos, Soldado
 tipo de dato: Combate
 5 2 3 4 6
 El primer paso: Guardia alta
 Golpe descendente 0
 Estocada 2
 Tajo barrido 2
 Ataque ascendente 3
 Guardia baja 2

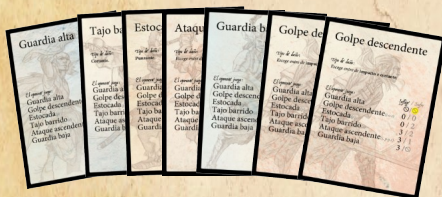
Cosquillas íntimas
 Mueve de un Ataque ascendente.
 tipo de dato: Combate
 El primer paso: Guardia alta
 Golpe descendente 0
 Estocada 2
 Tajo barrido 2
 Ataque ascendente 3
 Guardia baja 2

Reverso de la carta

Defensor

El Enano cruel tiene una estadística de combate de 5, así que su controlador roba 5 cartas de combate.

2) Ambos jugadores roban cartas y las estudian para decidir qué movimiento jugarán esta ronda.



La mano del Barón von Somberrón



La mano del Enano cruel

3) Cuando ambos jugadores están listos, colocan las cartas que han escogido en la mesa a la vez.

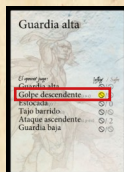
El Barón von Somberrón está encantado de ver en su mano dos Golpes descendentes, que le permiten usar su Movimiento característico. Primero, coloca una de las cartas como su decisión y, luego, coloca la segunda copia al lado. Con esto representa un Golpe crítico!



El inteligente Enano, como sabe que el Movimiento característico del Barón es un Golpe descendente, elige una Guardia alta.

4) Los jugadores entonces deciden si van a usar un Movimiento característico.

El Barón von Somberrón ha escogido la carta de combate que permite mejorar su ataque a su Movimiento especial, si quiere. Por desgracia, contra una Guardia alta, incluso su Movimiento característico mejorado hace 0 de daño, así que no tiene ningún beneficio esta vez.



La Guardia alta del Enano también hace 0 de daño contra el Golpe descendente, pero lo más importante es el círculo amarillo tras el símbolo. ¡Esto indica que puede realizar un Ataque adicional!

5) Los jugadores marcan el daño que han sufrido en las casillas de salud.

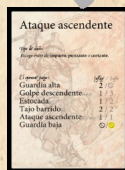
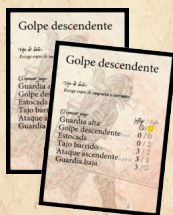
Somberrón sufre 0 heridas.



El Enano sufre 0 heridas.

6) Ataques adicionales.

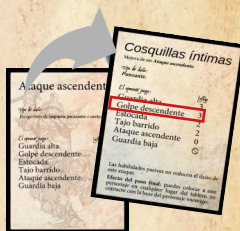
El Barón von Somberrón no tiene ataques adicionales. Su carta original sigue boca arriba, pero no tiene la oportunidad de hacer daño de nuevo durante este paso sin importar qué escoja el oponente.



El jugador del Enano cruel mira las cartas que no ha usado y escoge un Ataque ascendente. ¡Como se han girado las tomas! ¡Ahora es él el que puede mejorar su ataque a su Movimiento especial!

7) Los jugadores deciden de nuevo si van a usar su Movimiento característico

Mientras que el Barón no forma parte de este paso y no puede cambiar su opción original, el Enano decide que quiere mejorar su Ataque ascendente a su Movimiento característico «Cosquillas íntimas», que aumenta el daño que hace contra el Golpe descendente de 1 a 3. Además, las habilidades pasivas no pueden modificar el movimiento «Cosquillas íntimas», así que la «Armadura de placas» del Barón es inútil!



8) Los jugadores marcan el daño que han sufrido en las casillas de salud por el intercambio de Ataques adicionales

Somberrón sufre 3 heridas.



El enano sufre 0 heridas.

9) Paso final.

El Movimiento característico del Enano cruel también tiene un efecto del paso final que le permite ponerse en contacto con la base del enemigo. Tras colarse entre las piernas del Barón (y propinándole una buena estocada ascendente por el camino!) el Enano reaparece tras el Barón, listo para quizás perseguir otros objetivos menos duros de roer durante su propia activación.

