

QUICKSTART

ARENA

THE CONTEST

¡Bienvenido, héroe! ¿Estás preparado para entrar en la Arena y vivir batallas épicas?

Esta es la **guía para tu primer combate**, con todas las reglas esenciales para jugar. Si tienes dudas específicas, puedes consultarlas en el **reglamento**, que sirve como material de referencia.

Arena: El torneo se juega por turnos. Llamamos **turno** al momento en el que activas a tu **combatiente**. En tu turno puedes realizar, en cualquier orden:

- **1 acción principal:** Realiza un **ataque** o una **acción heroica**;
- **1 acción de movimiento:** Mueve a tu **combatiente** a través de la cuadrícula del **campo de batalla**.

Modos de juego

Jugador contra jugador - Competitivo:

El torneo: Dos equipos de héroes luchan hasta que uno de los equipos es eliminado por completo.

Jugador contra entorno - Cooperativo:

Misión: Enfrentate a terribles villanos y supera desafíos para conseguir el objetivo de la misión.

Batalla contra un jefe: Atrévete con un adversario lo suficientemente poderoso como para enfrentarse a un grupo entero de héroes.



- Las **misiones** y las **batallas contra jefes** se pueden jugar como partida única o de forma continua, en una **campana épica**.

- Revisa la **guía de misiones** y el **tomo de campaña** para más información sobre las misiones de jugador contra entorno.

Roles de combate

Los siete **roles de combate** indican la función principal de un héroe en combate.

Cuerpo a cuerpo	A distancia
Bruto Luchador salvaje que provoca grandes cantidades de daño.	Sanador Apoyo de confianza que cura y favorece a los aliados.
Estratega Ágil combatiente que ofrece ventajas a sus aliados e inhabilita enemigos.	Tirador Golpeador letal que se especializa en un estilo de combate a distancia.
Tanque Poderoso defensor que provoca a los enemigos y protege a sus aliados.	Controlador Ingenioso combatiente que inhabilita y ataca a múltiples enemigos al mismo tiempo.
Matón Luchador resistente que contraataca a sus enemigos y aguanta grandes cantidades de daño.	

Reuniendo a tu equipo

- **Jugador contra jugador:** Cada equipo elige jugar con 3 o 4 héroes (el mismo número en ambos equipos).
- **Jugador contra entorno:** Elige 4 héroes para formar un equipo.

Cada héroe de un mismo equipo debe tener un **rol de combate** diferente.

Tras elegir, se toman las **pertenencias** de cada héroe.



- 1. Hoja de héroe:** Muestra sus **atributos**, **ataques** y su **poder pasivo**.
- 2. Carta de ataque:** Con información detallada sobre un ataque y sus **efectos**.
- 3. Figura:** Indica la posición actual del héroe en el campo de batalla.
- 4. Ficha del héroe:** Muestra la salud actual del héroe (HP) en el **medidor de salud**.

Después, cada equipo coge 1 **ficha de equipo**, 2 **cartas de acción heroica** y 1 **dado de veinte caras**.



- 1. Ficha de equipo:** Permite un seguimiento del **orden de los turnos** y la disponibilidad de los **ataques especiales** para cada equipo.
- 2. Cartas de acción heroica:**
 - Al comienzo de la partida, cada equipo elige en secreto dos acciones heroicas que podrán utilizarse una vez por partida.
 - Todas las reglas de las fichas de equipo sobre ataques especiales se aplican a las acciones heroicas, por lo que no podrás realizar una cuando esté visible la cara «No Special» de la ficha de equipo.
- 3. Dado:** Lánzalo por cada golpe de un ataque para saber si tiene éxito o no.

Personalización y aprendizaje

Para las partidas introductorias, se pueden ignorar las reglas avanzadas de **ataque de reacción**, **esquiva**, **hostigamiento** y **concentración**. En este caso, ignora también la condición de **apresurado**.

Una vez que te hayas familiarizado con el juego, prueba las reglas avanzadas. Mejorarán en gran medida las estrategias de posicionamiento.

También existen **objetos mágicos**, elementos opcionales para hacer la partida aún más dinámica. Puedes encontrar cómo funcionan en el reglamento.



Objetos mágicos:

Artefactos: Objetos místicos que mejoran la versatilidad del héroe y sus poderes.

Pergaminos: Hechizos que vuelven la partida más impredecible y permiten realizar estrategias de engaño.

Empezar una partida de jugador contra jugador

Preparar la arena

Puedes crear cualquier escenario usando las **losetas**. También puedes utilizar un escenario predeterminado que podrás encontrar en la parte trasera del tablero.

Colocar las losetas



Los jugadores pueden construir un campo de batalla personalizado o seguir los siguientes pasos:

- Cada equipo coge 4 losetas.
- Ambos equipos lanzan un dado. El ganador (número más alto) empieza colocando una loseta en cualquier lugar del campo de batalla.
- Los equipos, por turnos, colocan una a una todas las losetas. Las losetas no se pueden colocar adyacentes.

Elegir a los héroes

La selección de héroes sigue el mismo proceso: el ganador de la tirada de dado elige primero y los equipos, por turnos, eligen a sus héroes. Existen ciertas restricciones:

- Los equipos deben tener 3 o 4 héroes.
- Ambos equipos deben empezar con el mismo número de héroes.
- Solo puede haber un héroe de cada rol de combate en cada equipo.

Una vez elegidos los héroes, los equipos cogen las **pertenencias de los héroes** (ver página 1) y colocan las **fichas de héroe** en el medidor de salud, según su atributo de **puntos de salud (HP)**.

Las fichas de héroe tienen bordes blancos y negros para distinguir los equipos en el medidor de salud.



Desplegar los héroes

Ambos equipos lanzan un dado. El ganador elige una mitad del campo de batalla (coordenadas numéricas) y coloca un héroe en uno de los espacios de la cuadrícula. Este héroe será el primero en el orden de turnos.

Los héroes se pueden colocar en cualquier casilla de la mitad del campo de batalla que corresponde a su equipo. Por turnos, los equipos despliegan uno a uno todos sus héroes.

Los turnos siguen el orden en que los héroes han sido colocados. Para recordarlo, ordena las hojas de héroe de izquierda a derecha cuando despliegues los héroes. El otro equipo debe hacer lo mismo en su lado de la mesa.

Orden de los turnos

El orden de los turnos seguirá el orden en que los héroes fueron desplegados (y las hojas de héroe ordenadas). Para recordarlo, usa las fichas de equipo.

Al principio de la partida, los equipos deben colocar su ficha de equipo sobre la hoja de héroe situada en el extremo izquierdo (la hoja del héroe que actúa primero en cada equipo). Al final del turno de este héroe, mueve la ficha hacia la derecha para indicar el turno del siguiente héroe.

Sigue este procedimiento con el turno de cada héroe. Cuando la ficha ya no se pueda mover más hacia la derecha, esta vuelve a colocarse sobre el primer héroe.

Los equipos alternan turnos siguiendo el orden establecido. **En el modo de jugador contra jugador, los héroes de un mismo equipo nunca realizarán turnos consecutivos.** Ejemplos:



Cuando un héroe muere, los equipos siguen alternándose y mantienen el orden de sus turnos de forma independiente del otro equipo. Por ejemplo, si **(B)** muere:



Leer una misión

Introducción

Un resumen del trasfondo, los enemigos y los objetivos.

Indica los **objetivos** de la misión y cuántos **puntos de experiencia (XP)** vale cada uno. Completar el objetivo principal finalizará la misión.

Descripción

Describe las características especiales, las salas, los villanos, las losetas y los eventos del escenario.

- **Eventos:** Durante la misión, algunas acciones específicas desencadenarán eventos (nuevos enemigos, apertura de puertas, etc.).

Enemigos

Muestra los atributos y ataques de los enemigos en la misión. Si es un jefe, mira su hoja y sus cartas de ataque.

Componentes

Muestra todas las piezas que se utilizarán en la partida.

Mapa de la misión

Indica la posición inicial de las losetas y los enemigos (iniciales y los que aparecerán en el futuro). Los iconos con un borde blanco indican enemigos en la cuadrícula cuando la misión comienza. Cada evento tendrá un color de borde diferente, detallado en las instrucciones.



Los enemigos

Hay cinco categorías generales de enemigos que representan todos los villanos y jefes que te encontrarás en las misiones:

- **Centinela:** Villano de cuerpo a cuerpo que puedes encontrarte en las misiones.
- **Soldado:** Villano de cuerpo a cuerpo con alcance extendido.
- **Francotirador:** La contrapartida a distancia de los centinelas.
- **Señor de la guerra:** Enemigo poderoso y único.
- **Jefe:** El enemigo más temible al que te enfrentarás.

Pertenencias del villano: hoja del villano, figura del villano y ficha del villano.



Pertenencias del dragón: hoja del dragón, cartas de ataque, figura del dragón y fichas del dragón.



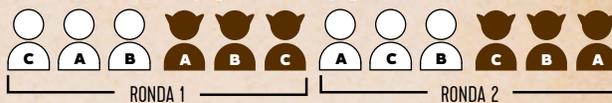
Empezar una partida de jugador contra entorno

- Elige una misión o batalla contra un jefe de la guía de misiones.
- Sigue las instrucciones de la guía de misiones para preparar el campo de batalla. Coge los componentes necesarios, coloca las losetas y los villanos.
- Despliega a los héroes: Coloca los héroes en cualquier casilla con escaleras (solo un héroe por casilla).
- Coloca las fichas según el atributo de salud del combatiente. Algunas misiones usan también otras fichas (estatua, puertas, temporizador, etc.).

Orden de los turnos

- La **ronda** es el conjunto de turnos de todos los héroes y villanos. Los héroes siempre empiezan la ronda. Cuando todos los héroes hayan finalizado su turno, los enemigos realizan los suyos. Esto concluye la ronda.
- En cada ronda, tanto héroes como villanos pueden realizar sus turnos en el orden que elijan los jugadores, siempre que cada combatiente actúe una sola vez por ronda.

La ronda es un concepto del modo jugador contra entorno y no se utiliza en el modo de jugador contra jugador.



Acciones de los enemigos

- Las acciones de los enemigos están guiadas por las cartas de poder demoníaco (villanos) o las cartas de hechizos de jefe (jefe).
- Los enemigos siempre se mueven siguiendo la ruta segura más corta para alcanzar su objetivo (no pisarán lava ni provocarán ataques de reacción innecesariamente).
- Si un enemigo no puede atacar tras moverse, su acción principal será una acción extra de movimiento para intentar quedar adyacente (o lo más cerca posible) a su objetivo.
- Los villanos siempre realizan el mejor ataque disponible.
- **Si hay más de una acción disponible, los jugadores eligen cuál realizar.**



Poder demoníaco y hechizos de los jefes

- Al principio de la partida, baraja todas las cartas de poder demoníaco (y las cartas de hechizos de jefe) y ponlas boca abajo.
- Cada ronda, roba una carta al principio del turno del primer enemigo (roba solo cartas de poder demoníaco si hay enemigos en la cuadrícula). Cuando todas las cartas hayan sido usadas, vuelve a barajarlas y sigue robando.
- Las cartas de poder demoníaco incluyen órdenes específicas o la estrategia básica:

Estrategia básica

1	Ataca al héroe más cercano.
2	Si hay más de uno, ataca al que tenga menos puntos de salud.
3	Si sigue habiendo empate, los jugadores deciden a qué héroe atacar.

Cartas del destino

- Algunas misiones tienen eventos o situaciones que usan estas cartas.
- Roba una carta del destino aleatoria para determinar el resultado de un evento o situación, y después descártala.



Frascos

- Los villanos arrojan un frasco cuando mueren (coloque su token en el cuadrado que murió). Su portador puede consumirlo para realizar una habilidad especial.
- Gaste un punto de movimiento mientras está adyacente o en la parte superior del token cuadrado de un villano para dibujar una naipes al azar del mazo frasco.
- Cada héroe puede poseer un máximo de dos frascos a la vez. Los frascos no recogidos desaparecen cuando el último héroe a actuar en la ronda termina su turno (elimine la ficha del villano).



Modo de campaña

El juego incluye un **modo de campaña**, en el que los jugadores ganan puntos de experiencia para comprar cartas de subida de nivel, pergaminos y artefactos. Consulta la **guía de misiones** y el **tomo de campaña**.



Leer la hoja de personaje

A Nombre y rol de combate.

B Icono de rol de combate y color.

- Hay 7 roles de combate diferentes. Cada rol tiene atributos específicos y un poder pasivo.

C Puntos de salud (HP): Indican el daño que puede resistir un héroe.

- Cada ficha de héroe se coloca en el **medidor de salud** según este atributo.
- El daño recibido reduce los puntos de salud del héroe en la misma medida, mientras que los efectos de sanación los pueden aumentar. Actualiza la posición de la ficha de héroe en consecuencia.
- Un héroe seguirá vivo si tiene 1 o más puntos de salud, mientras que si su salud es menor que 1, el héroe está **muerto**.

D Ataque básico: Indica el daño que un héroe inflige al usar una acción principal para realizar un ataque básico.

- El alcance de un **ataque básico** se indica mediante un icono cerca del valor de daño:

🗡️ 1 casilla (ataque cuerpo a cuerpo).

🏹 8 casillas (ataque a distancia).

Ataque básico		
🗡️ 1 casilla / 🏹 8 casillas	🎯 1 enemigo	
🌟 Inflige una cantidad de daño igual al atributo de ataque básico		
Fallo: No inflige daño residual.		

E Defensa: La mínima tirada de dado necesaria para golpear al héroe.

F Movimiento: Indica cuántos puntos de movimiento puede gastar el héroe en una acción de movimiento.

Una acción de movimiento se usa para **moverse** o para una **esquiva**.

Moverse

- Por cada punto de movimiento gastado, la figura del héroe puede abandonar la casilla actual y desplazarse a una adyacente.
- Las figuras de los héroes se pueden mover de forma ortogonal o diagonal, o en cualquier combinación de ambas.
- No necesitas gastar todos tus puntos en una acción de movimiento, pero perderás los puntos que no uses (no se puede realizar un movimiento, atacar, y volver a moverse).

Esquiva (reglas avanzadas)

Un héroe puede gastar la totalidad de su acción de movimiento para moverse solo una casilla (ortogonal o diagonalmente). Cuando esquiva, el héroe evita ataques de reacción (cuando abandona una casilla adyacente a los enemigos). Esquivar le permite intercambiar posiciones con un aliado si este ocupa la casilla a la que se mueve.

Restricciones de movimiento:

- El movimiento en diagonal no está permitido cuando atraviesa casillas ocupadas por barreras (paredes), pero sí se permite a través de obstáculos y otros combatientes.
- Un héroe no puede acabar su acción de movimiento en una casilla ocupada por barreras, obstáculos u otros combatientes.
- Un héroe no puede moverse por casillas ocupadas por enemigos, barreras u obstáculos, pero puede moverse libremente a través de casillas ocupadas por aliados y terrenos.

G Ataques primarios: El recurso principal de un héroe en combate.

- Se puede gastar una acción principal en realizar un ataque primario. Este ataque se puede repetir varias veces en una partida.

H Ataques especiales: El recurso más letal y especializado de un héroe.

- El ataque especial de cada héroe se puede utilizar una única vez por partida.
- Tras realizar el ataque especial, dale la vuelta a la ficha de equipo para que la cara «No Special» quede visible. Tu equipo no podrá realizar ataques especiales hasta que la ficha de equipo vuelva a ser dada la vuelta.
- Cuando el siguiente héroe de tu equipo acabe su turno, dale la vuelta a la ficha de equipo para que la cara «Special Ready» quede visible. Tu equipo puede volver a realizar ataques especiales.

Algunos ataques especiales son **ataques de interrupción** 🖐️.

- Los ataques de interrupción se usan durante el turno del objetivo.
- Deben ser anunciados cuando el objetivo declara su ataque, antes de que proporcionen ventajas o antes de que se lance un dado.
- Los ataques de interrupción se resuelven antes del ataque del objetivo.

I Poder pasivo: Una habilidad especial que diferencia los distintos roles y hace que los héroes destaquen en combate con estilos diferentes.

- Cuando se cumplen ciertas condiciones (desencadenantes), se aplica un efecto.
- El desencadenante se verifica cuando se elige el objetivo.

A Niary the Hunter
SHOOTER

B [Icon]

C 55 HIT POINTS

D 8 BASIC ATTACK

E 6 DEFENSE

F 5 MOVEMENT

G Twin Shot: 8 squares, up to 2 enemies. Benefit: You may strike 2 targets once or 1 target twice. Effect: 7 damage per hit + effect. Effect: The last target hit is Exposed (ends when used).

G Explosive Arrow: 8 squares, 1 enemy. Benefit: Gain a +2 bonus to your roll and ignore all Helpful Conditions on the target. Effect: 12 damage + effect. Effect: You may move the target 1 square.

H Perfect Hunt: 8 squares, all enemies in a straight line. Benefit: You may move up to 4 squares before striking. Effect: 17 damage per hit + effect. Effect: The first target hit is Slowed.

H Rapid Fire: 8 squares, up to 3 enemies. Effect: 13 damage per hit.

I Accuracy: Trigger: Hit a target from at least 5 squares away (on your first hit of your turn). Effect: Target takes 4 damage.

PASSIVE POWER

Realizar un ataque

Pasos básicos:

- Elige un ataque de tu hoja de héroe.
- Elige un objetivo a rango.
- Lanza un dado y compara el resultado con el atributo de defensa del objetivo.
 - **Golpe:** Si el resultado del dado es igual o mayor, el ataque es un golpe y provoca daño, así como todos los efectos descritos.
 - **Fallo:** Si el resultado en el dado es menor, el ataque falla e inflige daño residual. Véase **F**.
 - **Golpe crítico:** Si el resultado en el dado es 20, el ataque realiza un golpe crítico. Ver a continuación:



Efecto de un golpe crítico

- Efecto: El objetivo **puede** recibir +5 de daño.
- El daño se puede aplicar antes de los efectos del ataque;
- Solo se puede realizar una vez por ataque.

Leer un ataque



Términos esenciales en las cartas de ataque:

- **Tú:** El héroe que realiza el ataque.
 - **Combatiente:** Cualquier personaje en el campo de batalla.
 - **Enemigos:** Cualquier personaje del equipo contrario.
 - **Aliados:** Todos los héroes de tu equipo excepto el que está atacando.
- A** **A Rango:** Indica la distancia máxima entre el héroe y su objetivo para que el ataque se realice. Se puede medir de forma ortogonal, diagonal, o con cualquier combinación de ambas.

Rango 1 : Ataque cuerpo a cuerpo. El héroe debe estar adyacente a su objetivo.

Rango 2 : Ataque cuerpo a cuerpo. No desencadena ataques de reacción.

Rango 8 : Ataque a distancia. Desencadena ataques de reacción si el héroe está adyacente a sus enemigos.

B **Objetivo** : Indica cuántos y qué combatientes pueden ser el objetivo de este ataque.

- Algunos ataques provocan múltiples golpes. Pueden atacar a varios enemigos una vez, o al mismo enemigo varias veces.
- Se debe lanzar el dado una vez por cada golpe.

C **Ventaja o desventaja:** Cuando un ataque presenta una de estas características, lee y sigue sus instrucciones.

- Son parte del ataque, pero no se consideran efectos.

D **Golpe** : Indica lo que ocurre cuando un ataque tiene éxito.

- En primer lugar, el ataque inflige la cantidad de daño descrita. Después, se aplican los efectos en el orden especificado.
- Si el daño reduce los puntos de salud (HP) del objetivo por debajo de 1, el objetivo se considera muerto después de que se apliquen los efectos.

E **Efecto:** Las características especiales de los ataques cambian las circunstancias del combate de diversas maneras.

- **Instantáneo:** Se resuelve por completo durante el ataque.
- **Temporal** : Dura hasta que vuelva a ser el turno del atacante (algunos efectos acaban al ser usados).
- **Permanente:** Dura hasta que el combatiente afectado muera.

Para recordar los efectos temporales y permanentes se coloca la carta de ataque sobre la hoja de héroe o de enemigo afectada.

Una vez que el ataque golpee, independientemente de a quién se dirijan los efectos, estos se aplican automáticamente (no necesitan más tiradas de dados).

Algunos efectos aplican **condiciones**, identificadas con un nombre único y destacadas en **rojo** o **azul**. Consulta la ayuda para jugadores y el reglamento.

F **Fallo:** Indica lo que ocurre si el ataque falla.

- Si el ataque provoca varios golpes, todos ellos deben fallar para poder aplicar el daño residual.

Daño residual

- Ataque básico y de reacción: no aplicable.
- Ataque primario: 5 puntos de salud.
- Ataque especial: 15 puntos de salud.
- **No puede reducir la salud (HP) del objetivo por debajo de 1.**
- Ignora cualquier efecto que tengas tú o los objetivos (excepto si están relacionados específicamente con el daño residual).
- Se aplica solo una vez por ataque, incluso si ha fallado en varios objetivos.

G **Borde:** Los bordes plateados indican ataques primarios; los bordes dorados indican ataques especiales.





Tu turno

Empezar el turno

- Finaliza cualquier efecto temporal que hayas aplicado. Recupera la carta de ataque primario que señalase el efecto.
- Comprueba si tienes un efecto o un círculo (poderes pasivos de los tanques y los matones).
- Verifica qué lado de la ficha de equipo está visible: «Special Ready» o «No Special».

Durante tu turno, puedes realizar una acción principal y una acción de movimiento, en cualquier orden:

Acción principal	Acción de movimiento
<ul style="list-style-type: none"> • Ataque básico • Ataque primario • Ataque especial • Acción heroica • Acción extra de movimiento 	<ul style="list-style-type: none"> • Moverse • Esquiva

Acabar el turno

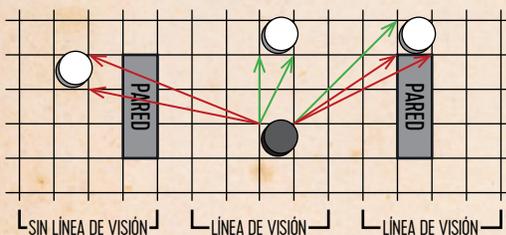
- Dale la vuelta a la ficha de equipo para que muestre «Special Ready» si el héroe no ha usado el ataque especial este turno.
- Coloca la ficha de equipo en la hoja del próximo héroe en actuar siguiendo el orden de los turnos.
 - **Modo de jugador contra jugador:** El siguiente héroe es el que tenga su hoja inmediatamente a la derecha.
 - **Modo de jugador contra entorno:** El equipo elige qué héroe actúa a continuación hasta que todos los héroes hayan actuado.

Línea de visión

Comprueba que no haya barreras bloqueando la línea directa entre el objetivo y tú. Si no las hay, tienes línea de visión y puedes atacar a tu objetivo. Los combatientes tienen que tener contacto visual para atacar y aplicar efectos.

En caso de que no esté claro, traza una línea recta imaginaria entre las esquinas de tu casilla y la de tu enemigo. Si al menos una no está interrumpida por barreras, tienes línea de visión. Los obstáculos, terrenos y combatientes no bloquean la visión. Los bordes y las esquinas de las casillas ocupados por barreras se consideran bloqueados.

Para ejemplos detallados, consulta el reglamento.

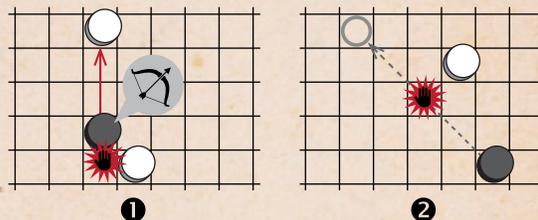


A continuación encontrarás algunas **reglas avanzadas** que tienen gran impacto en la partida y pueden ser omitidas en partidas introductorias hasta que te familiarices con el juego.

Ataque de reacción

Puedes realizar un ataque de reacción si un enemigo lo provoca. Cualquier combatiente provoca ataques de reacción cuando:

1. Realiza un ataque a distancia estando adyacente a un enemigo.
2. Abandona una casilla adyacente a un enemigo durante su **acción de movimiento** (excepto esquiva).



Ataque de reacción	
Usado durante el turno del objetivo.	
🗡️ 1 casilla	🎯 1 enemigo que provoca un ataque de reacción
🌟 Inflige una cantidad de daño igual al atributo de ataque básico + efecto	
Efecto: ❶ El objetivo pierde 1 punto de movimiento este turno.	
Fallo: No inflige daño residual.	

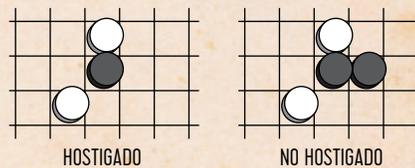
- Un combatiente puede provocar varias reacciones por turno.
- Los combatientes solo pueden realizar un ataque de reacción por turno.
- Los combatientes solo provocan ataques de reacción en su propio turno.
- Los ataques de reacción se resuelven antes del ataque o movimiento que los ha provocado.

Hostigar

Los combatientes hostigados se consideran **expuestos** a ataques realizados por hostigadores.

Un hostigamiento ocurre cuando se cumplen las siguientes condiciones:

- Dos o más aliados están adyacentes al mismo enemigo.
- Estos aliados no están adyacentes entre sí.
- El enemigo no está adyacente a uno o más de sus propios aliados.



Concentración

Los objetivos de tus ataques a distancia se consideran **expuestos** si:

- Empiezas tu turno sin combatientes (aliados o enemigos) a 3 casillas de distancia.
- Renuncias a toda tu acción de movimiento y ventajas relacionadas (si hay alguna) para invertirlo todo en concentrarte.