



LOSETAS DE EDIFICIO

Los Edificios son el principal medio de conseguir Recursos y sanar Heridas. En todas las partidas se juega con 5 Edificios básicos (impresos en el tablero) y se les añaden 5 Edificios variables. A continuación se detallan las acciones que realizan.

E1. ARMERÍA. 1 disco.

Realiza **una** de estas acciones:

ACCIÓN 1: obtén 1 Arma de la reserva.

ACCIÓN 2: entrega 1 Moneda a la reserva y obtén 2 Armas de la reserva.

E2. TIENDA DE MAGIA. 1 disco.

Realiza **una** de estas acciones:

ACCIÓN 1: obtén 1 Hechizo de la reserva.

ACCIÓN 2: entrega 1 Moneda a la reserva y obtén 2 Hechizos de la reserva.

E3. ARENA. 1 disco.

Realiza **una** de estas acciones:

ACCIÓN 1: obtén 1 Moneda de la reserva.

ACCIÓN 2: entrega 1 Arma o 1 Hechizo a la reserva y obtén 2 Monedas de la reserva y 1 Punto de Fama.

E4. TABERNA. 2 discos.

Realiza **una** de estas acciones:

ACCIÓN 1: sana 1 Herida.

ACCIÓN 2: entrega 1 Moneda a la reserva y sana 2 Heridas.

E5. MERCADO. 1 disco.

Realiza **una** de estas acciones:

ACCIÓN 1: entrega 1 Botín a la reserva y obtén 2 Monedas de la reserva.

ACCIÓN 2: entrega 1 Moneda o 1 Botín a la reserva y sana 1 Herida.

E6. TALLER DE ALQUIMIA. 1 disco. ★

Realiza **una** de estas acciones:

ACCIÓN 1: entrega 1 Arma a la reserva y obtén 2 Hechizos de la reserva.

ACCIÓN 2: entrega 1 Hechizo a la reserva y obtén 2 Armas de la reserva.

E7. TALLER DE ENGARCES. 1 disco. ★

ACCIÓN: entrega 1 Arma o 1 Hechizo y 1 Botín a la reserva. Obtén 3 recursos a tu elección de entre Arma o Hechizo de la reserva.

E8. TIENDA DE AMULETOS. 1 disco. ★

Realiza **una** de estas acciones:

ACCIÓN 1: entrega 2 Monedas a la reserva y obtén 1 disco extra de tu color (apartaste 2 en la preparación de la partida). Este disco se mantiene el resto de la partida. El jugador puede llegar a tener un máximo de 8 discos.

ACCIÓN 2: entrega 1 Moneda a la reserva y aumenta un Nivel de Fuerza o Magia tal como se explica en la página 13.

E9. GREMIO DE MERCADERES. 1 disco. ★

Realiza **una** de estas acciones:

ACCIÓN 1: entrega 1 Botín a la reserva y obtén 2 Puntos de Fama.

ACCIÓN 2: entrega 2 Botines a la reserva y obtén 4 Puntos de Fama.

E10. MERCADO NEGRO. 1 disco. ★

Realiza **una** de estas acciones:

ACCIÓN 1: obtén 1 Botín de la reserva.

ACCIÓN 2: entrega 1 Botín a la reserva y obtén 1 Arma y 1 Hechizo de la reserva.

E11. ACADEMIA. 2 discos. ★

ACCIÓN: aumenta un Nivel de Fuerza o Magia tal como se explica en la página 13.

E12. TEMPLO ARCANO. 1 disco. ★★

ACCIÓN: obtén tantos Puntos de Fama como Heridas indique tu contador de Heridas.

E13. POSADA. 1 disco. ★★

Este edificio no puede ser objetivo de la acción del Espía ("P5") ni del Conspirador ("P13").

Al comenzar tu turno de activación de la Zona B debes activar este Disco antes que cualquier otro.

ACCIÓN: Entrega 1 Moneda a la reserva. Ahora toma el disco que has situado en la Posada y el disco Gris de la reserva. Ahora sitúalos sobre cualquier Hueco vacío del tablero, excepto en la Zona A. Puedes situarlos juntos en un Hueco que requiera 2 discos, o separados en 2 Huecos que requieran 1 disco.

Ahora sí, procede con la activación de la Zona B.

Aclaración: cuando actives el disco Gris devuélvelo a la reserva.

E14. ARSENAL. 1 disco. ★★

ACCIÓN: entrega 1 Moneda a la reserva. Ahora sitúa, siguiendo las normas de activación de la Zona C, hasta 2 recursos sobre los recuadros de tus Campamentos.

Aclaración: Un jugador puede colocar en el "Arsenal", en la Zona C y en el "P4" en una misma ronda.

E15. ALTAR DE SANACIÓN. 1 disco. ★★

Realiza **una** de estas acciones:

ACCIÓN 1: entrega 1 Botín a la reserva y sana 2 Heridas.

ACCIÓN 2: entrega 2 Botines a la reserva y sana todas tus Heridas.

E16. GREMIO DE LADRONES. 1 disco. ★★★

Realiza **una** de estas acciones de ataque !:

ACCIÓN 1: toma 1 recurso de cualquier Campamento.

ACCIÓN 2: entrega 1 Moneda a la reserva y toma 2 recursos de cualquier Campamento.

Aclaración: los recursos tomados pueden ser de los campamentos del propio jugador.

E17. PORTAL MÁGICO. 1 disco. ★★★

Realiza esta acción de ataque !:

ACCIÓN: entrega 1 Hechizo a la reserva. A continuación elige 1 carta de Aventura cualquiera, sin importar si tiene discos o no, o si son del jugador o de los rivales.

Completa dicha Aventura siguiendo las reglas habituales. Si la carta conseguida tenía disco/s, dicho jugador lo recupera y no pierde 2 Puntos de Fama por no completar la Aventura.

E18. GREMIO DE MERCENARIOS. 1 disco. ★★★

ACCIÓN: entrega 1 Moneda a la reserva. A continuación elige 1 carta de Aventura donde tengas disco/s o en donde no haya presencia de ningún jugador. Completa dicha Aventura siguiendo las reglas habituales pero ignorando en el pago de recursos 1 Herida y 1 recurso a tu elección de entre Arma y Hechizo.



LOSETAS DE PERSONAJE

Realizan poderosas acciones y tienen su propio orden de activación. En todas las partidas se juega con 1 Personaje básico (impreso en el tablero) y se añaden 3 Personajes variables. A continuación se detallan las acciones que realizan.

P1. MAGO. 1 disco y 1 moneda a la reserva.

ACCIÓN PASIVA: La acción del Personaje se activa en el mismo momento en el que se coloca el disco sobre él.

ACCIÓN: el jugador no puede ser objetivo de ninguna acción de ataque !. Las losetas de ataque son "P10", "P11", "P12", "E16" y "E17".

Aclaración: no tiene sentido utilizar este personaje si no hay Personajes y Edificios de ataque en juego.

P2. BARDO. 1 disco. ★

ACCIÓN PASIVA: La acción del Personaje se activa en el mismo momento en el que se coloca el disco sobre él.

ACCIÓN: gana 1 Punto de Fama cada vez que el jugador obtenga Puntos de Fama durante la ronda de juego.

Ejemplo: Un jugador en una misma ronda gana 5 puntos por completar una Aventura, 2 puntos por aportar 2 recursos en sus campamentos y 2 puntos por derrotar a la Horda. En total ha puntuado en 3 ocasiones durante la ronda de juego, por lo tanto el Bardo le ha otorgado 3 Puntos de Fama.

Aclaración: si el jugador pierde puntos de Fama, el Bardo no le otorga ni le resta Fama.

P3. AVENTURERO. 1 disco. ★

ACCIÓN: completa una loseta de Gesta siguiendo con las reglas relacionadas a la activación de la "Zona B, Gestas". Es decir, debes mostrar los bienes solicitados.

Aclaración: un jugador puede usar este Personaje y también tener presencia en la Zona de Gesta para intentar cumplir 2 Gestas en una misma ronda.

P4. COMANDANTE. 1 disco. ★

Realiza una de estas acciones:

ACCIÓN 1: coloca 1 recurso de tu reserva (Arma o Hechizo) sobre uno de los recuadros de tus Campamentos.

ACCIÓN 2: entrega 1 Moneda a la reserva. A continuación puedes colocar hasta 2 recursos a tu elección de tu reserva (Arma y/o Hechizo) sobre tus Campamentos.

Aclaración: se aplican las normas correspondientes a la Zona C. Ganas 1 Punto de Fama por recurso aportado pero no pierdes 2 puntos de Fama si decides no utilizar la acción del Personaje.

P5. ESPÍA. 1 disco. ★

ACCIÓN: ejecuta inmediatamente la acción de uno de los Edificios en los que cualquier rival tenga disco/s (NO el jugador activo), independientemente de si el Edificio requiere 1 o 2 discos.

No se puede ejecutar la acción de un Edificio en donde no haya ningún disco.

Restricción: no se puede utilizar esta acción sobre el Edificio "E13" (Posada).

P6. MERCENARIA. 1 disco. ★★

ACCIÓN: entrega 1 Botín y 1 Arma o 1 Hechizo a la reserva. A continuación obtienes 1 loseta de Recompensa de las disponibles (sin el bonus asociado) o cualquier carta de Aventura sobre la que no haya ningún disco/s de jugador.

Aclaración: en el caso de obtener una carta de Aventura no recibes Fama ni bonificaciones, simplemente obtienes las Reliquias Ancestrales ilustradas en su parte inferior.

P7. BRUJO. 1 disco. ★★

ACCIÓN PASIVA: La acción del Personaje se activa en el mismo momento en el que se coloca el disco sobre él.

ACCIÓN: evita todas las Heridas sufridas en la Ronda.

Excepción: no evita las Heridas infligidas por el Personaje "P10" (Asesino).

P8. EMISARIO. 1 disco. ★★

ACCIÓN: coloca tu peón en la primera posición del orden del turno.

Después coge el disco situado sobre el "Emisario" y sitúalo en un hueco cualquiera del tablero que esté libre y cuyo requisito sea "1 disco".

Restricción: no puedes recolocar el disco en la "Zona A".

P9. GUARDIÁN. 1 disco. ★★

ACCIÓN PASIVA: La acción del Personaje se activa en el mismo momento en el que se coloca el disco sobre él.

ACCIÓN: puedes colocar discos a tu antojo entre el "Reino" y la "Ciudad" en la Fase 3, Colocación de los discos. Es decir, ignora la Norma de la Muralla.

P10. ASESINO. 1 disco. ★★

Realiza una de estas acciones de ataque !:

ACCIÓN 1: un jugador rival a tu elección sufre 1 Herida.

ACCIÓN 2: entrega 1 Moneda o 1 Botín a la reserva. Un jugador rival a tu elección sufre hasta 2 Heridas.

Aclaración: las Heridas se infligen siguiendo las normas explicadas en la página 12.

P11. LADRÓN. 1 disco y -1 Punto de Fama. ★★★

Importante: en la preparación de la partida se coloca obligatoriamente en el espacio "1" de la "Zona A".

Realiza una de estas acciones de ataque !:

ACCIÓN 1: elige a un rival y 2 recursos diferentes de entre Moneda, Arma, Hechizo y Botín. Dicho rival te entrega los 2 recursos elegidos de su reserva personal.

ACCIÓN 2: elige a un rival y 1 recurso de entre Moneda, Arma, Hechizo y Botín. Dicho rival te entrega el recurso elegido de su reserva personal. A continuación elige a otro rival y procede del mismo modo pero eligiendo un recurso diferente al anteriormente robado.

Aclaración: si el rival no tiene el tipo de recurso/s elegido/s levanta su pantalla de jugador para demostrarlo.

P12. CONSPIRADOR. 1 disco y -1 Punto de Fama. ★★★

Realiza una de estas acciones de ataque !:

ACCIÓN 1: intercambia de posición los discos de 2 jugadores (cualquier jugador). Excepto en el Edificio "E13" (Posada) y en los huecos de la Zona A.

Se deben intercambiar el mismo número de discos. Esto es, 1 disco por 1 disco, o 2 discos por 2 discos.

El resultado del intercambio debe respetar las normas referentes a la colocación de discos (Página 9), por ejemplo un jugador no puede ocupar 2 huecos en un edificio.

ACCIÓN 2: entrega 2 monedas a la reserva general. Ahora coge el disco situado sobre el "Conspirador" y sustitúyelo por el disco que un rival tenga en cualquier hueco con requisito "1 disco". El disco sustituido se devuelve a dicho jugador ¡sin activarse!. No se puede sustituir un hueco de la Zona A. El resultado de la sustitución debe respetar las normas referentes a la colocación de discos (Página 9).