

DARK RITUALS

MALLEUS MALEFICARUM

MODO SOLITARIO

CRÉDITOS

Diseño del juego principal: Filippo Chirico

Diseño modo solitario: Tony Neville

Redacción: Tony Neville, Tracey Smart

Edición: Tracey Smart

Director de arte, concepto y escultura de miniaturas: Alexei Popovici

Productor Ejecutivo y Project Management:
Emiliano Mancini

Maquetación: Sergio Pérez Cruz

Traducción al Castellano: Jordi Jurado (Adakin) &
Joan Arós (Elentar) - www.darkstone.es

Un agradecimiento especial a todos nuestros patrocinadores de Kickstarter.

ÍNDICE

MODO SOLITARIO	3
Introducción.....	3
Contenidos.....	3
Preparación.....	3
REGLAS EN SOLITARIO	6
Lord Brujo.....	6
Mazo del Demonio.....	6
IA de Héroe.....	7
Condiciones de Victoria predeterminadas.....	10
Preguntas Frecuentes de cartas de IA de Héroe.....	10
EJEMPLOS RESUELTOS	11
Teuta hace un poco de Magia.....	11
Battista se Mueve.....	13
ENCUENTRO 1	14
ENCUENTRO 2	16
ENCUENTRO 3	18
ENCUENTRO 4	20
ENCUENTRO 5	22
CAMBIANDO LA DIFICULTAD	24

MODO SOLITARIO

Durante algún tiempo, pequeños grupos de Héroes se han reunido para luchar contra las Brujas y la Legión Oscura. Incluso cuando ganándose una batalla, la Legión parecía no tener fin. La magia impidió que las Brujas murieran, nuevas Criaturas y Esbirros serían convocados en el lugar de los derrotados, y rituales oscuros atrajeron a Demonios aterradores de diferentes formas a través de la Conjunción.

Es hora de que los Héroes reúnan sus fuerzas y ataquen en masa. Esta puede ser la única forma de eliminar a la Legión Oscura para siempre. ¿O les dará a las Brujas la oportunidad de derrotarlos de una vez por todas?

INTRODUCCIÓN

Bienvenido a las reglas en solitario de Dark Rituals: Malleus Maleficarum. Nuestro objetivo es crear un desafiante juego en solitario utilizando componentes del Juego Base y sus Stretch Goals. También podrás sustituir a todos los Personajes de cualquier Expansión para aumentar la variedad en tus partidas.

En el modo Solitario, serás el Lord Brujo, controlando a la Legión Oscura como de costumbre. La mayoría de las reglas del Lord Brujo no han cambiado, por lo que incluso los jugadores más interesados en el juego multijugador normal pueden encontrar el modo Solitario como una experiencia de aprendizaje útil. Deberías familiarizarte con las reglas básicas antes de seguir leyendo.

La jugabilidad de los Héroes es muy diferente. Aunque es similar al básico en muchos aspectos, está sustancialmente simplificado para permitirte concentrarte en el papel de Lord Brujo.

CONTENIDO

El modo solitario se compone de 2 nuevos mazos de cartas:

- 6 cartas de acción de Héroe.
- 18 cartas de IA de Héroe.

Por supuesto, se usarán la mayoría de los componentes del juego base.

PREPARACIÓN

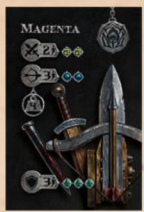
Sigue las instrucciones de preparación normales del juego básico, ignorando los pasos de los Héroes. Reserva un espacio en la mesa para los componentes de los Héroes.

- Separa las cartas del modo Solitario en 6 cartas de acción de Héroe y 18 cartas de IA de Héroe. Las cartas de IA de Héroe tienen un gran número en el dorso.
- Coloca las 6 cartas de Acción de Héroe, en orden numérico, con la carta del Héroe 1 más cercana a ti.
- Coloca un tablero de Héroe y la carta de arma al lado de cada carta de acción de Héroe. Puedes seleccionar cualquier Héroe de tu colección, pero te recomendamos que uses Héroes que coincidan con el icono de clase de Héroe que se muestra en la carta de acción de Héroe.
- Coloca las miniaturas de Héroe en el tablero.
- Baraja las 18 cartas de IA de Héroe. Coloca el mazo boca abajo al alcance de la mano.
- Coloca 1 tablero de atributos de Héroe en el área de juego de los Héroes. Pon 4 cubos marcadores cerca, pero no en el tablero de atributos.
- Opcional: Elimina del mazo las Cartas Botánicas especiales que no sean simples Ingredientes Alquínicos. Para una configuración más rápida, deja estas cartas en el mazo; deséchalos y vuelve a robar si entran en juego.
- Opcional: Elimina los hechizos de magia de sangre del mazo de botín. Para una preparación más rápida, deja estas cartas en el mazo; deséchalos y vuelve a robar si entran en juego.
- Opcional: selecciona criaturas que tengan poderes adecuados para el juego en solitario. Por ejemplo, poderes que no manipulan el Aguante de los Héroes.

Consulta las páginas siguientes para ver un ejemplo de preparación

Hero 6

- Move To Witch, Attack Witch.
- Search Chest or Pick Up Botanicals.
- Move 2 Towards Enemy.



Hero 5

- Search Chest.
- Attack Enemy.
- Move Towards Enemy.



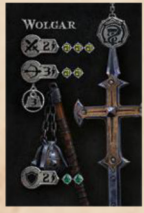
Hero 4

- L2 Enable 2 To Witch, Attack Witch & Gain +1.
- L3 Teleport to nearest Objective.
- Move 2 Towards Enemy.



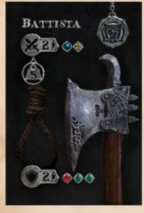
Hero 3

- L2 Heal 1 Hero.
- Move Towards Enemy.
- Attack Enemy.
- L2 When a Serf makes an Armor Save, gain +2.



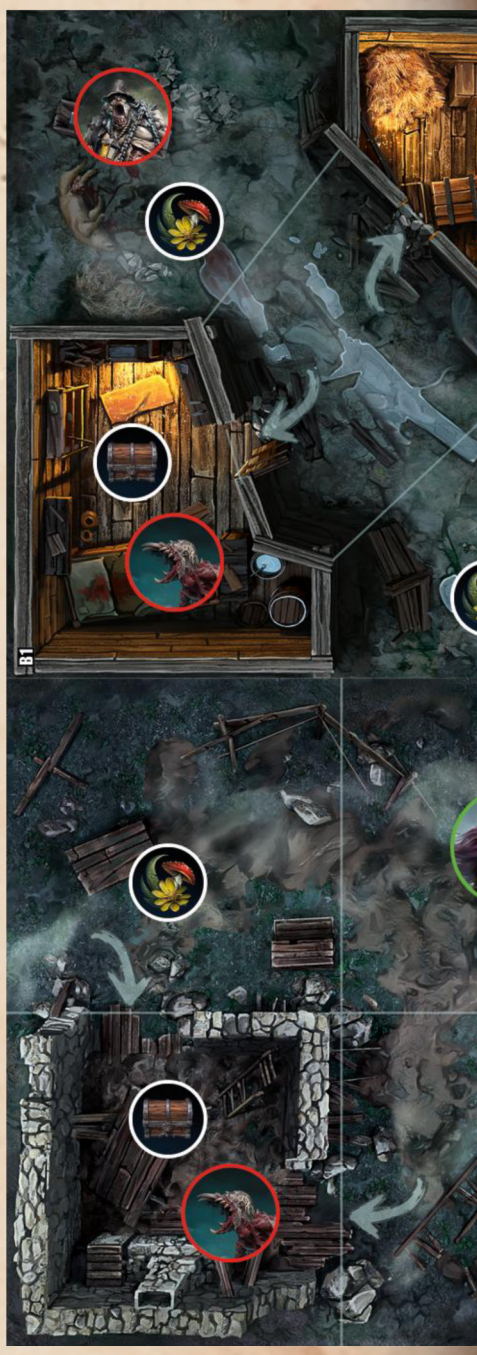
Hero 2

- Attack Enemy.
- Move 2 To Botanicals, Pick Up Botanicals.
- Move Towards Enemy.
- L1 When any Hero is Attacked, gain +1.



Hero 1

- Move 2 To Chest, Search Chest.
- Move Towards Witch, Enemy.
- Attack Enemy.
- L2 When any Hero Attacks a Witch, gain +1.





IKREK

2/3 (3) 3/3
 5/5 (5) 4/4 (4)

X 2/3 (2) 4/4 (4)
 5 Sappen
 6 Rekovoren
 7+ Genereta

3/3 (3)
 5 Schild
 6+ Habaha

HAGATHA

2/3 (3) 5/5 (5) 3/3 (3)
 4/4 (4) 5/5 (5)

X 3/3 (3) 4/4 (4)
 5 Fummel
 6 Dorn
 5 Feinseh Schild
 6 Brechen
 7+ Fummel

PEKKA

3/3 (3) 4/4 (4) 5/5 (5)
 5/5 (5) 5/5 (5)

X 3/3 (3) 4/4 (4)
 5 Rekovoren
 6 Perfora
 7+ Dorn
 5 Schild
 6+ Schoppen

SAPPEN The Sapper (Labeled 1)	BRECHEN The Breaker (Labeled 1) - Last Card
REKOVOREN The Hammer (1)	SCHILD Shield (2)
FALLEN The Tangle (Labeled 1) - Special Card	FELISEH SCHILD Shield (2) for each Shield in your deck
PERFORA The Blacksmith (1)	FUMMEL The Blacksmith (1) - The Strong (Labeled 1)
GENERETA The Nail (1)	HABAHA The Hammer (Labeled 1) - The Hammer (Labeled 1)
DORN The Thorn (Labeled 1)	SCHOPPEN The Hammer (Labeled 1) - The Hammer (Labeled 1)

REGLAS EN SOLITARIO

EL LORD BRUJO

El Lord Brujo sigue las reglas normales de juego con algunas excepciones menores. Como verás en la sección de IA de Héroes, los Héroes ya no usan aguante. Todos los cambios están relacionados con el Aguante.

Pasar: en el juego multijugador, decidir cuándo pasar es una parte importante de la gestión del Aguante. En el juego en Solitario, solo el Lord Brujo usa Aguante y si pasa libremente, podría recuperar Aguante a voluntad.

El Lord Brujo puede realizar una o dos acciones de forma normal. Sin embargo, cuando pasa, el Lord Brujo no realiza ninguna acción y los Héroes se activan inmediatamente para realizar dos acciones. Luego recupera el Aguante agotado del Lord Brujo y comienza la siguiente ronda, con los Héroes en primer lugar. Esto significa que los Héroes realizarán muchas acciones consecutivas cuando pase el Lord Brujo. ¡Así que debes administrar tu Aguante y el paso del tiempo con cuidado!

Plagas: Las plagas son un arma importante para el Lord Brujo en el juego multijugador, bloqueando el Aguante de los Héroes para reducir las acciones que pueden realizar en cada ronda.

Las plagas siguen siendo mortales. Se esparcen de forma normal, pero tienen un efecto diferente. Ignora el tipo de fuente, pero toma nota de la cantidad de aguante que perderían los Héroes, llámémoslo X. En el modo Solitario, el Lord Brujo:

- Obtiene de forma permanente X Aguante de la caja, que se agrega a su reserva preparada.
- Provoca X heridas a los Héroes, distribuidas en cualquier combinación.
- Mueve los cubos marcadores del tablero de atributos X espacios hacia atrás, de nuevo en cualquier combinación.

Dado que las Cartas de plaga se resuelven por completo cuando se juegan, pueden descartarse. No hay "Plagas activas" y los Héroes no intentan curar las Plagas.

Efectos de hechizos y habilidades: Muchos otros hechizos y habilidades hacen que los Héroes agoten el Aguante. En el juego multijugador, esto interrumpe la capacidad de los Héroes para realizar acciones y reacciones, pero en el modo solitario no tienen ningún efecto en los Héroes.

Si el Lord Brujo hace que un Héroe agote su Aguante, el Héroe descarta una carta botánica en su lugar. Se pierde una carta botánica por cada Héroe afectado, independientemente de la cantidad de aguante agotado.

Hay algunos otros efectos que no tienen efecto, por ejemplo, el hechizo de brujería "Paso en falso". Si estos efectos entran en juego, simplemente ignóralos. Piensa en ellos como fallos, la magia no es perfecta. No olvides que el Lord Brujo puede descartar y volver a robar Cartas de Brujería al comienzo de cada Ronda.

MAZO DE DEMONIO

El Mazo de Demonio controla cómo actúa el Demonio, mayormente alineado con las Brujas, pero a veces actuando según su propia voluntad. En el juego multijugador, los jugadores héroes a veces decidirán las acciones del demonio para crear este comportamiento aleatorio.

Para el Modo Solitario, te recomendamos que elimines las cartas que dan la opción a los Jugadores Héroe, y sustituyas las cartas que tengan una Acción forzada que pueda ir contra el Lord Brujo. Por ejemplo, toma las ocho cartas del Mazo de Haborym y luego cambia Sulker por Chassen.





IA DE HÉROES

Cuando los Héroes se activan, el Héroe seleccionado al azar es controlado por dos cartas, su carta de acción de héroe y una carta de IA de Héroe extraída al azar. Ambas cartas enumeran una serie de Acciones y Reacciones, y el Héroe usará la lista dos veces, hasta que haya ejecutado dos entradas de la lista. Por lo general, serán dos acciones, pero a veces los Héroes lanzarán hechizos de alquimia para permitirles realizar más de dos acciones en un turno.

Aguante: Los Héroes en solitario no usan Aguante, por lo que las acciones y reacciones se pueden realizar sin tener en cuenta el Aguante de los Héroes.

Ayuda: Cuando un Héroe se encuentra en la misma área que uno o más Héroes, obtiene un aumento de +1 a todos sus atributos en el momento de realizar acciones.

Defensa: Para minimizar la tirada de dados, los Héroes no defienden y solo usarán salvaciones de armadura. Ten en cuenta que su habilidad de Resistencia a menudo avanza rápidamente y hay reacciones de alquimia para mejorar la Resistencia, por lo que esto puede ser bastante efectivo.

Elementos: Los elementos funcionan de forma simplificada. Los Héroes solo pueden equipar una carta de cada tipo: mejora de ataque, mejora de defensa y un artefacto. Ignora cualquier restricción en la carta (peso, nivel de atributo, etc.), además de este límite único. Cuando busques un cofre, roba dos cartas de objeto y equipa ambos objetos si es posible. Si hay Objetos que no se pueden equipar, descartarlos.

Una vez equipado, ignora el efecto descrito en la carta. En cambio, todas las Mejoras de Ataque dan +1 a la Fuerza, todas las Mejoras de Defensa dan +1 a la Resistencia y todos los Artefactos dan +1 a la Agilidad.

Ten en cuenta que el mazo de Botín solo debe contener elementos. Si no has eliminado los hechizos de Magia de Sangre y has robado uno, descártalo y vuelve a robar.

Objetivos: Los Héroes también recibirán objetivos en la descripción del encuentro, por ejemplo, “Derrotar a tres siervos poseídos”. “Activar Objetivo” significa realizar la Acción relacionada con el Objetivo descrito en el Encuentro. Para este objetivo “Activar objetivo”, significa que el héroe atacará a un siervo poseído. Del mismo modo, “Mover al objetivo” significa “Mover al área donde se puede atacar a un siervo”. Estas acciones son específicas para cada encuentro.

Muy a menudo, la Acción Objetivo no será posible en absoluto. Por ejemplo, si el objetivo es “Derrotar a tres siervos poseídos”, puede que no haya ningún siervo poseído en el tablero. Si no hay ningún Objetivo actual, entonces siempre habrá un Objetivo predeterminado, “Atacar bruja”. Esto puede entrar en juego varias veces, por ejemplo, al comienzo del Encuentro y de nuevo después de que todos los Siervos Poseídos hayan sido Derrotados. Ten en cuenta que estar fuera del rango de un objetivo no habilita el objetivo predeterminado; solo se usa cuando el objetivo de encuentro es completamente imposible. Un encuentro puede definir un objetivo predeterminado alternativo.

Derrotar a un Héroe: Cuando un Héroe es derrotado, retira de inmediato la miniatura del tablero y colócala en la reserva de Héroes. Si era el Héroe Activo, su Turno finaliza. Retira la tarjeta de identificación de Héroe y la carta de arma del área de juego y descarta todas las mejoras de armas. Deja la carta de acción de Héroe en su lugar, marcando un espacio vacío en la alineación de Héroes.

Generación de un Héroe: En este conflicto, hay muchos Héroes dispuestos a entrar en batalla. Si necesitas activar un Héroe pero ese espacio está vacío, es hora de generar un Héroe. Selecciona un Héroe del grupo, preferiblemente que coincida con el ícono de clase para ese espacio y coloca la nueva identificación del Héroe y las cartas de armas junto a la carta de acción del héroe. Coloca la miniatura en el área marcada como área de aparición de Héroe en el escenario. La aparición es la primera acción del Héroe, por lo que solo realizará una acción más este turno.

Si no tienes más Héroes nuevos para generar, usa uno que ya haya sido derrotado. ¡Digamos que es el hermano o la hermana del Héroe original, en busca de venganza!

Atributos y Avance de Atributos: Todos los Héroes comparten un Tablero de Atributos, como si fuese la moral de grupo: cuando la batalla es favorable, luchan más convicción. El atributo de un Héroe es siempre el valor impreso en su tablero de Identificación más el valor del contador de Atributos, más otras bonificaciones.

El contador de Atributos comienza en cero en el modo Solitario, pero avanza rápidamente utilizando las siguientes reglas:

- Derrotar a cualquier personaje enemigo aumenta la Fuerza, la Resistencia o la Agilidad.
- Lanzar un Hechizo Alquímico como acción avanza la Alquimia.

Ten en cuenta que lanzar Hechizos Alquímicos como Reacciones y las Alquimias menores ocultas dentro de otras Acciones no avanza la habilidad de Alquimia.

Cuando la Fuerza, la Resistencia o la Agilidad avanzan, siempre debes avanzar la Habilidad con el valor más bajo en primer lugar. Si varias Habilidades tienen el mismo valor, la preferencia es de arriba hacia abajo en el tablero de Atributos.

Siervos: A menudo, solo se usa una carta de Identificación de Siervo. Trata a todos los siervos como ese tipo, independientemente de la miniatura que se use. El Encuentro indicará qué carta/as de Identificación de Siervo usar. Los siervos no obtienen bonificaciones del Tablero de Atributos y no avanzan marcadores en el Tablero de Atributos. Los Héroes ayudarán a los Siervos, pero los Siervos no ayudarán a los Héroes.

Selecciona un Héroe: Al comienzo del turno de los Héroes, debes seleccionar el Héroe que se activará. Da la vuelta a la carta superior de IA de Héroe y colócala boca arriba en la pila de descarte. Activa el Héroe cuyo Número de Héroe se muestra en la parte posterior de la carta superior en el Mazo de IA de Héroe, el reverso de la carta que acabas de revelar. El número

de la carta será del 1 al 6 y corresponde al número de Héroe en una de las 6 cartas de acción de Héroe.

Si ese Héroe ha sido derrotado, el número de Héroe puede identificar un espacio de héroe vacío. Si es así, genera un Héroe este turno, ver más arriba.

Activar el Héroe: La carta de IA de Héroe y la carta de acción de Héroe contienen varias viñetas. La mayoría son una acción, pero a veces son múltiples acciones juntas. Para seleccionar una entrada, comienza en la parte superior de la carta de IA de Héroe extraída al azar y elige la primera acción válida que el Héroe pueda realizar. Si ninguna es válida en ese momento, repite este proceso para la carta de acción de este Héroe. Después de encontrar una entrada que se pueda realizar, vuelve al principio y busca en ambas cartas nuevamente para encontrar otra entrada para resolver. Es posible que la misma entrada se use dos veces.

En raras ocasiones, el Héroe no encontrará una entrada válida para realizar. En este caso, el Lord Brujo tiene suerte y el Héroe tiene un turno más corto.

Hay muchos tipos diferentes de entradas en las cartas y algunos términos son específicos del juego Solitario. Estos se explican a continuación:

Acciones únicas: Muchas de las entradas son simplemente una acción única. En este caso, el Héroe realiza únicamente esa acción.

Acciones múltiples: Algunas entradas contienen múltiples acciones. El Héroe hará todas las Acciones que pueda a partir de entradas como esta, en el orden que se muestra en la carta. Piensa en el Héroe realizando alguna Alquimia menor entre bastidores para permitir acciones adicionales. El Héroe no tiene que realizar todas las acciones en la entrada,

tampoco tienen que realizar la primera acción de la entrada. Siempre que puedan realizar cualquiera de las acciones, seleccionarás esta entrada y harás todo lo posible.

Alquimia: La Alquimia se realiza sin que cada Héroe tenga un gran libro de hechizos. En su lugar, verás algunos hechizos de Alquimia en ambos tipos de cartas individuales. Además, no tendrás que preocuparte por los ingredientes Alquímicos exactos, solo por la cantidad de ingredientes que tienen los héroes en su grupo compartido. Por ejemplo, descarta dos botánicos cualesquiera para atacar a las Calaveras Aullantes.

Hay tres hechizos de Alquimia en la parte inferior de las cartas de acción de Héroe 1-3. Además, algunas cartas de IA de Héroe pueden tener hechizos de Alquimia, por lo que la carta de IA de Héroe activa puede añadirse a los hechizos disponibles. Las Alquimias que son Acciones están disponibles para el Héroe Activo, independientemente de en qué carta se encuentren, y

es una buena idea revisar los hechizos disponibles antes de realizar Acciones con un Héroe para asegurarse de que el Héroe lance el hechizo si corresponde. Esto es especialmente cierto para los hechizos de Alquimia de reacción: cualquier héroe puede usar la reacción cuando se activa, si se cumplen las condiciones que se describen a continuación.

Todos los hechizos de Alquimia tienen un nivel 1 a 4, como N2. Para lanzar un hechizo de Alquimia (acción o reacción):

- El Héroe debe tener una habilidad de Alquimia igual o superior al nivel del hechizo.
- Debe tener suficientes ingredientes de Alquimia en la reserva compartida para descartar la misma cantidad de ingredientes de alquimia que el nivel del Hechizo. El tipo de ingrediente no importa, sólo el número de cartas.
- El efecto de hechizo debe afectar la situación.

Un Héroe con la habilidad y los ingredientes para lanzar un hechizo de Alquimia siempre lo lanzará, incluso si el efecto es pequeño y no particularmente útil. No intentes “guardar hechizos para más tarde”. Sin embargo, si el Héroe cumple con los requisitos de lanzamiento pero el hechizo no tendrá ningún efecto, el Héroe no lo lanza. Por ejemplo, mientras realiza una salvación por armadura, un Héroe no realizará una reacción para mejorar su resistencia de 2 a 4 si el atacante generó un valor de ataque de 5. Los Héroes no desperdiciarán ingredientes en hechizos que no tengan efecto. Esto se aplica a todos los hechizos de Alquimia, tanto acciones como reacciones.

Algunos hechizos de Alquimia tienen un nivel variable, NX. Decide un valor de 1 a 4 para X. El valor de X se usará en cualquier otro lugar del hechizo, por ejemplo, “Alquimia NX cuando un Héroe es atacado, gana X Resistencia”. Así que podrías lanzar una Alquimia de Nivel 1 para ganar 1 Resistencia o una Alquimia de Nivel 3 para ganar 3 Resistencia.

Reacciones del Héroe: Muchos de los hechizos de Alquimia que se muestran en las cartas visibles serán reacciones. Como en el juego normal, estos no requieren que el Héroe esté activo. Cualquier Héroe realizará una reacción cuando se active, siempre que pueda pagar los costes, tenga la habilidad requerida y la reacción tenga efecto.

La mayoría de las acciones enumeradas en las cartas de IA están estrechamente relacionadas con una acción en el juego multijugador. Aquí hay algunas aclaraciones de términos en las cartas, comenzando con el movimiento. Hay tres acciones diferentes relacionadas con el movimiento:

Mover: El Héroe se mueve pero no puede evadir automáticamente. Si el Héroe necesita Evadir y no puede pasar la prueba de Habilidad, no puede realizar esta Acción, así que busca otra entrada en las Cartas.

Evasión: El Héroe pasa automáticamente la prueba de Evasión y puede moverse con normalidad.

Teletransporte: Muévete ignorando todos los obstáculos, incluidos otros Personajes y Muros.

Estas tres opciones de movimiento pueden incluir más información:

Mover # (etc.): El Héroe puede Mover, etc, hasta el número de Áreas especificadas. Si no se especifica ningún número, mueve un área como de costumbre. Si se trata literalmente de un “Número de movimiento”, los héroes solo necesitan realizar la prueba de Evasión para salir de la primera área. Una vez que comienzan a moverse, no necesitan continuar haciendo controles de Evasión, pueden usar su impulso para seguir adelante.

Mover a (etc.): El Héroe debe terminar en un área donde pueda interactuar con el objetivo. La mayoría de las veces, esto significa terminar en la misma área que el objetivo. Sin embargo, si el Héroe va a atacar al objetivo y el Héroe tiene un arma a distancia, entonces el Héroe puede moverse a una posición para realizar un ataque a distancia. Por ejemplo, “Mover a la Bruja” significa Mover 1 área que termina en una ubicación donde puedes atacar a una Bruja. Curthouse solo tiene un arma cuerpo a cuerpo, por lo que necesitaría moverse a la misma área que una Bruja. Corday tiene un arma a distancia, por lo que puede usar la misma acción para moverse a un área adyacente a una Bruja.

Mover hacia (etc.): El Héroe se mueve hacia el objetivo, pero no tiene que terminar en una posición para interactuar con el objetivo. Elige el objetivo más cercano. Un Héroe a menudo usará acciones como esta dos veces y se acercará mucho más.

Estos términos se pueden combinar. Por ejemplo, Evade 2 hacia Secuaz significa Mover hasta 2 Áreas, pasando automáticamente los Chequeos de Evasión, si puedes llegar a un Área donde puedes Atacar a un Secuaz.

Ten en cuenta que el Héroe se saltará las acciones de movimiento innecesarias. Si Curthouse está en un Área con Hagatha, no usará la Acción Mover hacia Bruja para moverse hacia Pekka. En cambio, omitirá esa Acción de movimiento y encontrará alguna Acción más dinámica en la lista, tal vez Atacando a Hagatha.

Recoge botánicos: Si hay un marcador botánico en la misma área que el Héroe, voltea el marcador para ver el número de ingredientes y roba ese número de cartas. En lugar de darle las cartas al Héroe activo, colócalas en un único grupo compartido para que las usen todos los Héroes. Descarta el marcador.

Busca en el Cofre: Si hay un cofre en la misma área que el héroe, roba dos cartas de objeto y equipa ambos objetos con el arma del Héroe, si es posible. Descarta los Objetos que no se puedan equipar. Descarta el marcador de cofre.

Muchas cartas asociarán una acción con un objetivo, por ejemplo, "Mover a la Bruja". La mayoría de estos objetivos serán obvios:

Bruja, Criatura, Secuaz, Discípulo, Héroe, Siervo: Significado normal.

Enemigo: Cualquier miembro de la Legión Oscura.

Objetivo: Identificado en el escenario.

Lista de objetivos: A veces se darán varios objetivos, por ejemplo, "Bruja, Discípulo". Selecciona cualquiera de los objetivos de la lista, comenzando con la primera entrada y terminando con la última. Así que "Mover a la Bruja, Enemigo" significa "Mover 1 área, realizar una Prueba de Evasión si es necesario, y terminar donde puedas Atacar a una Bruja". Si eso no es posible, Muévete 1 Área, realiza una Prueba de Evasión si es necesario y termina donde puedas Atacar a cualquier Enemigo".

Si hay muchos objetivos válidos, elige el más cercano. Si todavía hay varias opciones, elige la que no quisieras que los Héroes atacaran. ¡Se supone que te hacen daño, a pesar de todo!

Reglas simplificadas: Es posible que desees ignorar las armas a distancia durante el movimiento para tu primera partida. Cuando un Héroe recibe instrucciones de "Moverse al objetivo", debe moverse a la misma Área que el objetivo.

Selección de acción avanzada: Una vez que estés completamente familiarizado con el juego, es posible que desees agregar un poco de inteligencia humana a la forma en que juegan los Héroes. Por ejemplo, si un Héroe puede moverse legalmente a la misma área que un objetivo o un área adyacente al objetivo, compara su arma cuerpo a cuerpo y a distancia y mueve al área que le da el mejor ataque. Si pueden moverse legalmente al rango de ataque sobre varios enemigos, en lugar de elegir el más cercano, selecciona el objetivo al que es más probable que derroten o al que menos desees que ataquen. Sigue las reglas, pero resuelve las opciones equivalentes de una manera que te cause más problemas.

CONDICIONES DE VICTORIA PREDETERMINADAS

En todos los encuentros se dan condiciones de victoria específicas para el encuentro. Además, estas dos condiciones de victoria siempre pueden cumplirse:

Lord Brujo: El Lord Brujo gana de forma inmediata si derrota a un total de seis héroes. No es necesario que los héroes sean derrotados a la vez.


Héroes: Los Héroes ganan de forma inmediata si todas las Brujas son derrotadas a la vez.

PREGUNTAS FRECUENTES DE CARTAS DE IA DE HÉROE

> Busca en el Cofre o
Recoge un marcador Botánico.

>Ataca al Enemigo.

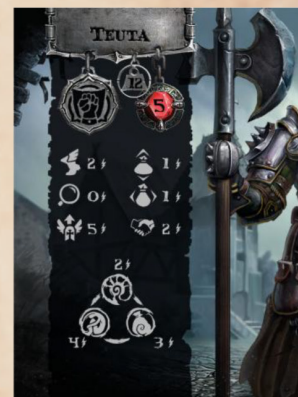
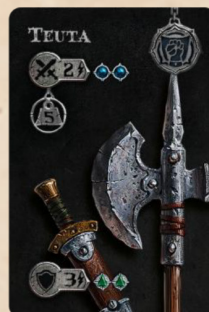
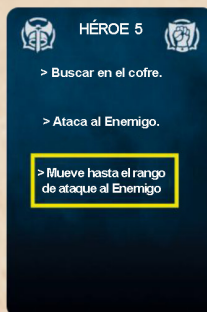
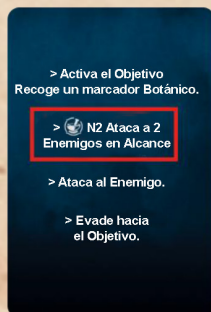
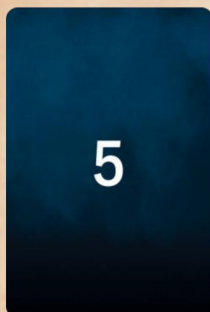
> Mueve 2 hasta rango
de ataque al Enemigo.

■  N1 Cuando
bucas en un cofre,
roba 2 cartas de Botín.

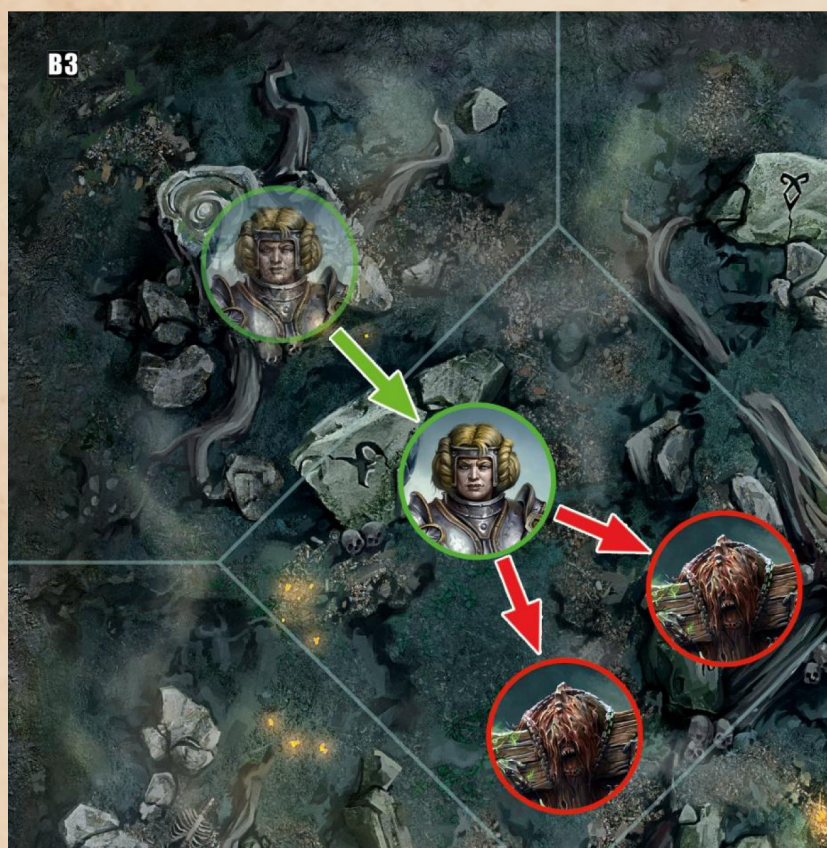
Si lanzas la Alquimia de esta carta, roba 2 cartas además de las 2 cartas que normalmente se extraen del Cofre.

EJEMPLOS RESUELTOS

TEUTA HACE UN POCO DE MAGIA



Se voltea una Carta de IA de Héroe, revelando que el Héroe 5, Teuta, debería Activarse. La siguiente imagen muestra que está en la esquina superior izquierda de B3, lejos de la acción principal, pero que su objetivo está adyacente a algunos Secuaces.

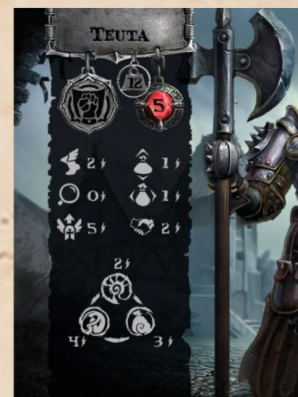
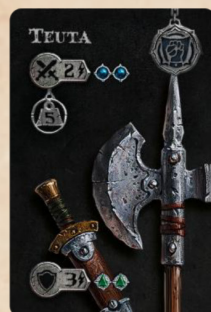
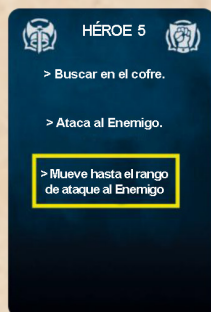
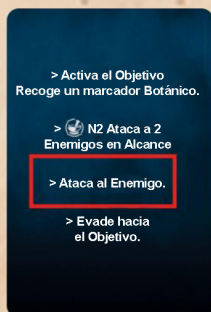


Examinando a fondo las siete entradas de la carta, vemos que se puede ejecutar la última entrada, resaltada en amarillo. Ella no puede Activar o Evadir su Objetivo, está demasiado lejos. No puede atacar porque no tiene un arma a distancia. No hay cofre para buscar. Pero si que puede moverse hacia un enemigo, haciendo un movimiento al área con dos Condenados.

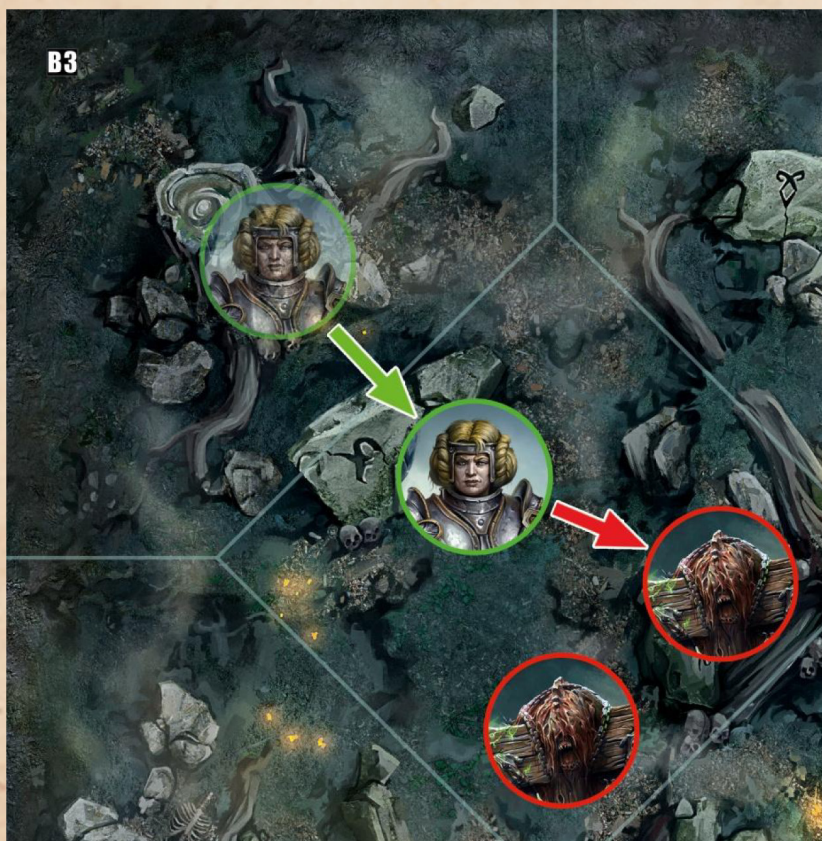
Para su segunda acción, supongamos que todavía no puede activar su objetivo. La segunda entrada, resaltada en rojo, le permite hacer algo emocionante. Si tiene una Alquimia de 2 y al menos 2 Cartas Botánicas, esta entrada se activará. Primero descarta dos Cartas Botánicas y aumenta el marcador en el Registro de Alquimia una muesca.

Luego, realiza dos ataques separados contra los condenados. Tira los dados para su Ataque y suma el número de golpes de su Fuerza + Fuerza en el Tablero de Atributos y cualquier otra bonificación, como una Mejora de Ataque de un Objeto. Los Secuaces tiran para la Defensa de forma normal. Es muy probable que mate a uno o ambos Condenados, aumentando las Habilidades en el Tablero de Atributos si lo hace.

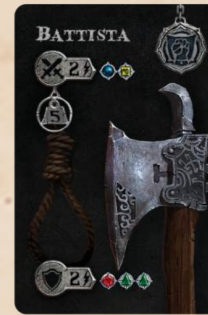
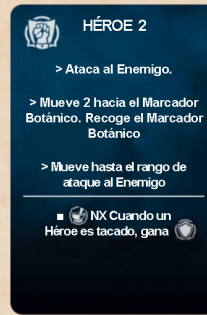
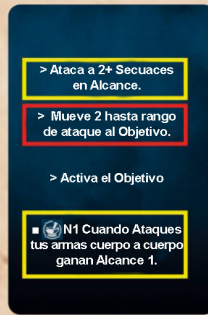
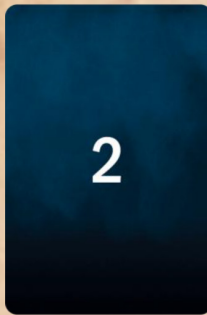
¿Qué pasa si no puede lanzar esa Alquimia?



La siguiente entrada es Ataca Enemigo, por lo que simplemente ataca a uno de los Condenados,



BATTISTA SE MUEVE



Se voltea otra carta, revelando Héroe 2, Battista. Se encuentra en el centro, ubicado en la parte superior derecha de la loseta B2. Se encuentra junto a un Hambriento, junto a un Condenado y su Objetivo es liberar el espíritu del Siervo Poseído.



La primera entrada de la carta parece que no se puede utilizar. Battista no tiene un arma a distancia y solo puede atacar a 1 Secuaz, el Hambriento. Sin embargo, siempre es bueno escuchar las cartas en busca de reacciones. Si Battista tiene 1 botánico, ¡puede lanzar la alquimia que le da un ataque a distancia! Supongamos que tiene un Ingrediente para descartar y ataca a dos Secuaces. Dado que la Alquimia es una Reacción, no avanza en el Registro de Alquimia, pero es probable que derrote a dos Secuaces y avance en 2 las Habilidades de los Héroes igualmente.

Suponiendo que ambos Secuaces sean derrotados, ¿que hará? Comenzando desde arriba, no puede atacar a 2 o más secuaces de nuevo, por lo que debemos seguir buscando. Pero la segunda entrada funciona bien: Mueve 2 hacia el objetivo. Dado que está a solo 2 Áreas de distancia del Objetivo, el Servidor Poseído, puede moverse directamente hacia él.

ENCUENTRO I

REUNIR SUS ALMAS

"Estos 'Héroes' corren por todas partes. ¡Son más cucarachas que Héroes! Debe haber una forma de deshacerse de ellos. ¡Nos invadirán!" gime Hagatha.

"Podemos asustarlos. La miseria y el miedo los alejarán", dice Pekka.

"¡Eso es! Até algunas almas de estos campesinos muertos a esta tierra, y el Aura del Mal hará todo el trabajo que necesitamos", ríe Hagatha.



Aguante del Lord Brujo: El Lord Brujo comienza con 25 de Aguante.

Tablero de Miserias del Lord Brujo: Coloca tres marcadores de recompensa de plaga en 2, 4 y 6 almas.

Siervos: Todos los Siervos son granjeros.

AdI roja: Genera Héroes en el área marcada con el ícono rojo del área de interés.

REGLAS ESPACIALES

Almas atrapadas: Cuando la Legión Oscura derrota a un Siervo, su alma queda atrapada en el reino mortal. Reemplaza la miniatura de Siervo por un marcador de alma.

OBJETIVO DE LOS HÉROES

No hay almas atrapadas: Cuando no hay almas atrapadas en el tablero, el objetivo predeterminado de los Héroes es "Atacar Bruja". La acción "Mover al objetivo" significa moverse a un área donde el Héroe puede atacar a una Bruja.

Las almas están atrapadas: Cuando un Héroe está en la misma área que un alma atrapada, la acción "Activar objetivo" liberará el alma atrapada. Retira el marcador de alma del tablero y colócala en el área de juego de los Héroes. La acción "Mover al objetivo" significa moverse a la misma área que el marcador de alma atrapada.

CONDICIONES DE VICTORIA

Héroes: Los Héroes ganan de forma inmediata si liberan tres almas atrapadas.

"Era un buen plan, pero tenemos que trabajar más duro", dice Pekka mirando a Hagatha.

"¿Por qué me miras? Solo me alimenté una vez.

Lord Brujo: El Lord Brujo gana de forma inmediata si hay cuatro Almas Atrapadas en el tablero al mismo tiempo.

"¡Perfecto! Todo es como dije que sería ". croa Hagatha.

"Estás feliz ahora, pero creo que volverán".



ENCUENTRO 2

MATA A LOS HÉROES

"Está empeorando", grita Ikrek. "¡Han vuelto de nuevo!"

"¿Qué tal el Ritual de la Oscuridad? Si cambiamos el día a la noche, ¡huirán despavoridos!"

"No, el Ritual de Pesticidas es mejor. Se pudrirá sus cosechas y se irán a buscar comida"

"¡El agua sucia funcionará! Todos necesitan beber".

"Intentemos algo simple. ¿Por qué no los matamos?" susurra Hagatha. "Eso resuelve el problema y nos da un buen bocado".



Aguante del Lord Brujo: El Lord Brujo comienza con 25 de aguante.

Tablero de Miserias del Lord Brujo: Coloca tres fichas de recompensa de plaga en 2, 4 y 6 almas.

Siervos: Todos los Siervos son granjeros.

AdI roja: Genera Héroes en el área marcada con el ícono rojo del área de interés.

REGLAS ESPACIALES

Ninguna.

OBJETIVO DE LOS HÉROES

Toda la partida: El objetivo de los Héroes es "Atacar Bruja". La acción "Mover al objetivo" significa moverse a un área donde el héroe pueda atacar a una Bruja.



CONDICIONES DE VICTORIA

Héroes: Derrota a tres Brujas en total. Las Brujas no necesitan ser derrotadas a la vez.

"Son más fuertes de lo que pensamos. Nosotras tres solas no somos tan fuertes como todos los Héroes de esta tierra", dice Pekka, incómoda, pasando de un pie escamado a otro.

Lord Brujo: Derrota a cuatro Héroes en total. No es necesario que los Héroes sean derrotados a la vez.

"Un plan simple y una simple victoria. Pero estos Héroes son infinitos y luchan por su tierra. Me temo que esto no es una victoria, sino un breve respiro", dice Hagatha, más desolada que sus hermanas.



ENCUENTRO 3

UNA SOLUCIÓN ARRIESGADA

"Son demasiados. ¡Nos obligarán a regresar a Neemos!" Hagatha parece perturbada por este pensamiento. "No puedo soportar la idea, los demonios nos empujan constantemente. La vida aquí es tan fácil".

"Quizás un Demonio no arruinaría las cosas", reflexiona Pekka.

"Sí, tener un poco más de fuerza de nuestro lado solo puede ayudar. Si le damos a la bestia un poco de sangre, los mantendrá alejados". Hagatha se convence fácilmente.

"Por un momento al menos. He visto Rubíes Neemosianos esparcidos. Si podemos recolectar suficientes, atraerán la atención de algo. Pero no creo que debamos tocarlos, no queremos al Demonio cerca de nosotras ". Pekka describe su plan a las otras Brujas.



Aguante del Lord Brujo: El Lord Brujo comienza con 25 de aguante.

Tablero de Miserias del Lord Brujo: Coloca cuatro fichas de recompensa de plaga en 2, 4, 6 y 8 almas.

Siervos: Todos los Siervos son Granjeros.

AdI roja: Genera Héroes en el área marcada con el ícono rojo del área de interés.

AdI amarilla: El ícono del área de interés amarilla marca el Pozo (ver más abajo).

Mazo del Demonio: Prepara y baraja un mazo del Demonio de 8 cartas como se describe en las reglas principales anteriores, pero no robes cartas hasta el comienzo de la activación del Lord Brujo, después de que el Demonio sea Invocado.

REGLAS ESPACIALES

Recoger el Rubí Neemosiano, 2: Cualquier Siervo Poseído en un área con un rubí Neemosiano puede recogerlo como acción. Si un Siervo Poseído es destruido mientras sostiene un Rubí Neemosiano, lo deja caer en su área. Un Siervo Poseído solo puede llevar un Rubí Neemosiano a la vez.

Lanzar Rubí Neemosiano, 2: Cualquier Siervo Poseído en un área adyacente al Pozo puede arrojar el Rubí al Pozo. El Demonio es convocado inmediatamente a la fosa. Elimina el resto de marcadores de cristal rojo de la partida.

Siervos Poseídos decididos: Si un Siervo Poseído lleva un Rubí Neemosiano, está decidido a arrojarlo al Pozo. Si activas un Siervo Poseído que lleva un cristal rojo, solo puede realizar dos acciones: mover o lanzar el Rubí. Además, un Siervo Poseído puede evadir automáticamente si solo realiza una acción (para moverse) cuando se activa. Todavía puede defender, ya que es una reacción.

El Pozo: Ningún personaje puede entrar en el Pozo. Cuando el Demonio sea convocado, colócalo en el Pozo. El Demonio puede salir del Pozo de forma normal, pero una vez fuera, el Demonio tampoco puede regresar al Pozo. Los Héroes adyacentes al Pozo pueden atacar al demonio con armas a distancia mientras se encuentre allí.



OBJETIVO DE LOS HÉROES

Si el Demonio ha entrado en juego, “Activar Objetivo” significa Atacar al demonio.

Si un Siervo Poseído tiene un Rubí Neemosiano, “Activar Objetivo” significa atacar al Siervo Poseído.

Si ninguna de las condiciones anteriores se cumple, “Activar objetivo” significa Atacar Bruja.

CONDICIONES DE VICTORIA

Héroes: Los Héroes ganan de forma inmediata si:

- Todos los Siervos han sido Poseídos y derrotados antes de que el demonio sea convocado, o
- Derrotan al Demonio.

“¡Nos han derrotado de nuevo!” Hagatha chillá.

“No te preocupes, hermana. Habrá más batallas”.

Lord Brujo: El Lord Brujo gana de forma inmediata si el Demonio da los golpes mortales que derrotan a dos Héroes. No es necesario derrotar a los Héroes a la vez, y el Demonio no tiene que causar todas las heridas al Héroe, sólo la última.

“¡Nunca me había alegrado tanto de tener un Demonio cerca!” declara Hagatha.

“Deberíamos darle algo de comida, eso siempre lo hace felices. Lo último que necesitamos aquí es un demonio enfurecido”.

“¿Qué Demonio? Parece que ya ha regresado a Neemos. Supongo que quiere que batallamos por nosotras mismas”.

ENCUENTRO 4 ¡CONSÍGUEME ALGUNAS ALMAS!

"¡El Demonio perezoso ha vuelto a Neemoss! Le daré una lección. ¡Consígueme suficientes almas y lo traeré de regreso aquí rápidamente!" Pekka está furiosa.

"¿Estás segura de que es prudente?" dicen Hagatha e Ikkrek al mismo tiempo.

"¡No me importa! ¡No voy a volver a Neemoss y necesitamos a ese Demonio para matar a estos Héroes!"



Aguante del Lord Brujo: El Lord Brujo comienza con 25 de Aguante.

Tablero de Miserias del Lord Brujo: Coloca cuatro marcadores de recompensa de plaga en 2, 4, 6 y 8 almas.

Siervos: Utiliza los tipos de Siervos, como se indica en el mapa.

AdI roja: Genera Héroes en el área marcada con el ícono rojo del área de interés.

AdI amarilla: Genera el Demonio en el área marcada con el ícono amarillo del área de interés.

REGLAS ESPACIALES

Milicia energética: Al comienzo de la activación de los Héroes, cada Miliciano atacará a todos los miembros de la Legión Oscura que se encuentren en su área. Esto sucede antes de que el Héroe se active y se suma a la activación del Héroe. Cuando un Miliciano derrota a un personaje, no avanzan las habilidades en el Tablero de Atributos de los Héroes.

Sistema de cuevas: El sistema de cuevas son las tres áreas conectadas de la loseta A1, comenzando con el área de Pekka. La Entrada de la Cueva es el Área sobrante en la Loseta A1, que contiene dos Condenados y un Hambriento al inicio de la partida.

Guardia de Pekka: Pekka ya ha lanzado un hechizo para evitar que los Héroes entren en el sistema de cuevas. Los héroes pueden acceder a la Entrada fuera del Sistema de Cuevas, pero no pueden entrar en el Sistema de Cuevas si hay un miembro de la Legión Oscura en el Área de la Entrada. Los Héroes que han entrado en el Sistema de Cuevas pueden moverse libremente por su interior, a menos que las abandonen.

Ritual de Pekka: Pekka está convocando al demonio. No puede realizar ninguna acción, incluida la salida del área en la que se encuentra. Sin embargo, puede realizar reacciones, incluida la defensa. Cuando cinco Siervos han sido derrotados, Pekka invoca al Demonio para que se una a ella en la cueva. En ese momento, el Ritual termina y Pekka puede realizar acciones normalmente.



OBJETIVO DE LOS HÉROES

Si el Demonio ha entrado en juego, “Activar Objetivo” significa Atacar al Demonio.

Si el Héroe activo ha entrado en el sistema de Cuevas o no hay guardias y los héroes pueden entrar en el sistema de las cuevas, “Activar Objetivo” significa Atacar a Pekka.

Si ninguna de las condiciones se cumple, “Activar Objetivo” significa atacar a cualquier miembro de la Legión Oscura que esté protegiendo la entrada a la cueva.

CONDICIONES DE VICTORIA

Héroes: Los Héroes ganan de forma inmediata si:

- Derrotan a Pekka antes de que el demonio haya sido invocado, o
- Derrotan al Demonio.

¡Me has decepcionado de nuevo! ¿Tengo que hacerlo todo? ” Pekka está furiosa.

“¿Hacerlo todo? ¡Parece que no has hecho nada!”

Lord Brujo: El Lord Brujo gana de forma inmediata si el Demonio da los golpes mortales que derrotan a dos Héroes. Los Héroes no necesitan ser derrotados a la vez, y el Demonio no tiene que causar todas las heridas al Héroe, sólo la última.

“¡Esta es una fórmula ganadora! Incluso si tenemos que invocar al Demonio siempre, podemos ganar estas batallas fácilmente”, proclama Hagatha.

“¿Fácilmente? Ese ritual me ha quitado mucho. Debemos asegurarnos de que el Demonio no nos abandona de nuevo. Estoy segura de que habrá otra batalla antes de que este mundo sea nuestro”.

ENCUENTRO 5 EL SACRIFICIO DE SANGRE

"¡Pekka, tu magia es demasiado débil! ¡No puedes vincularla a este reino!" Hagatha se está volviendo más irritable; debe tener hambre.

"Bueno, ¡haz algo! ¿Crees que puedes realizar un ritual mejor?" Pekka no está de humor para críticas.

"Se necesitará algo más que algunos humanos muertos para doblegar a un Demonio a nuestra voluntad. ¡Realizaré un sacrificio de sangre!"

*"No, Hagatha, eres demasiado frágil para semejante magia oscura. Realizaré el sacrificio de sangre y tacabarré con esto de una vez por todas. Y debemos asegurarnos de que el Demonio sea bienvenido cuando llegue".
Ikrek sorprende a las otras Brujas con su determinación"*



Aguante del Lord Brujo: El Lord Brujo comienza con 25 de Aguante.

Tablero de Miserias del Lord Brujo: Coloca cuatro marcadores de recompensa de plaga en 2, 4, 6 y 8 almas.

Siervos: Utiliza los tipos de Siervos, cómo están marcados en el mapa.

AdI roja: Genera Héroes en el área marcada con el ícono rojo del área de interés.

AdI amarilla: El icono del área de interés amarilla marca el Pozo (ver más abajo).

AdI verde: Una Bruja en el área con el icono verde puede saludar al Demonio cuando es invocado.

Mazo del Demonio: Prepara y baraja un Mazo del Demonio de 8 cartas como se describe en las reglas descritas anteriormente.

REGLAS ESPACIALES

Comprometidos: Estas tres Brujas están comprometidas con esta batalla final. No invocarán a otras Brujas a la pelea y se eliminarán de la partida cuando sean derrotadas.

Milicia enérgica: Al inicio de la activación de los Héroes, cada Miliciano atacará a todos los miembros de la Legión Oscura que se encuentren en su área. Esto sucede antes de que el Héroe se active y se suma a la activación del Héroe. Cuando un Miliciano derrota a un personaje, no avanzan las habilidades en el Tablero de Atributos de los Héroes.

El Pozo: Ningún personaje puede entrar en el Pozo. Cuando el Demonio sea invocado, colócalo en el Pozo. El Demonio puede salir del Pozo de forma normal, pero una vez fuera, el Demonio tampoco puede volver al Pozo. Los Héroes adyacentes al Pozo pueden atacar al demonio con armas a distancia mientras esté allí.

El sacrificio de sangre: Cuando la Legión Oscura derrota a un Héroe, realiza lo siguiente:

- Coloca un marcador de alma en el Pozo.
- Coloca un marcador de herida en Ikrek. Si esto derrota a Ikrek, invoca al demonio (ver más abajo).

Una vez que se invoca al Demonio, el sacrificio de sangre termina. (Puedes seguir agregando más marcadores al Pozo a medida que derrotas a los Héroes, para seguir el progreso hacia el objetivo del Lord Brujo).

Invocar al Demonio: El Demonio es invocado cuando se cumple alguna de estas condiciones:

- Hay cuatro marcadores de Alma en el Pozo.
- Ikrek ha sido derrotada, como sea.

Coloca inmediatamente al Demonio en el Pozo.

Saluda al Demonio: El sacrificio de sangre es un ritual poderoso que enfurecerá al Demonio si las Brujas no tienen cuidado. Si no hay Brujas en el Área marcada con un marcador AdI verde para supervisar la entrada del Demonio a nuestro reino, todas las Brujas reciben 1 marcador de Herida.

OBJETIVO DE LOS HÉROES

Toda la partida: El objetivo de los Héroes es atacar a una Bruja o al Demonio. Estos objetivos tienen la misma prioridad, elige el objetivo más cercano y resuelve la acción atacando al objetivo que los Héroes tienen más probabilidades de derrotar.

CONDICIONES DE VICTORIA

Héroes: Los Héroes ganan de forma inmediata si:

- Derrotan a las tres Brujas, o
- Derrotan al Demonio.

"¡Suficiente! Esta ha sido una tierra dulce por un tiempo, pero todas estas batallas interminables han agriado mi amor por este lugar", se queja Ikrek.

"Convenido. Es más fácil aprovechar la ocasión golpeando a un Demonio en Neemoss que luchar por nuestras vidas todo el rato", dice Hagatha, hurgando en sus bolsillos en busca de un bocado.

"Entonces, volvemos de regreso a casa. Tengo suficiente energía para montar el Portal, si esa es la decisión". Pekka parece exhausta, aunque no lo admita.

"¡Vayámonos y llevémonos nuestra magia con nosotras!"

Lord Brujo: El Lord Brujo gana de forma inmediata si seis Héroes son derrotados en total. No es necesario que los Héroes sean derrotados a la vez.

"¡Está hecho! ¡No volverán por un tiempo!" dice Ikrek, ignorando la sangre que brota de sus heridas.

"Sí, siento que volveremos a tener algo de paz. Es hora de una fiesta", dice Hagatha mientras observa la matanza del campo de batalla.

"Una victoria sí, pero quizás no una victoria total. Con el tiempo, estos humanos se reagruparán y la lucha empezará de nuevo. Será mejor que mantengamos un perfil bajo y evitemos toda esta contienda. Una vida aquí en las sombras sigue siendo una vida fácil". Las otras Brujas miran a Pekka con irritación, pero saben que tiene razón.

Nota: Si sustituyes a otras Brujas en este Encuentro, haz que la Bruja con más Salud sea el objetivo del Sacrificio de Sangre. Si esta Bruja es Derrotada, se invoca al Demonio..

CAMBIANDO LA DIFICULTAD

Estos Encuentros se tornan más difíciles a medida que se avanza. Los siguientes cambios facilitarán la partida al Lord Brujo:

- Mueve uno, algunos o todos los marcadores de recompensa de plaga a un número más bajo en el contador de almas.
- Comienza con más aguante, por ejemplo, 3, 6 o 9 adicionales de Aguante.
- Aleja a los Secuaces de los Héroe (o más cerca de los Granjeros). Por lo general, los Héroe matan a los Secuaces fácilmente, lo que avanzará el marcador en su Tablero de Atributos.
- Coloca una Criatura en el tablero, lejos de los Héroe.
- Si robas una Carta de Plaga que bloquea 1 Aguante, cuéntala como si bloquease 2 de Aguante.

Encuentra un cambio que se adapte a tu estilo de juego. Ten en cuenta que puede resultar útil facilitar el juego mientras aprendes a jugar.



Los siguientes cambios harán que la partida sea más difícil para el Lord Brujo:

- Elimina el último marcador de recompensa de plaga. Esto tendrá su efecto hacia el final del encuentro.
- Empieza con menos aguante, por ejemplo, 2 o 4 menos de Aguante.
- Coloca uno o dos Secuaces adicionales en el tablero, cerca de los Héroe. Generalmente, los Héroe matan a los Secuaces con facilidad, por lo que avanzarán el marcador en su Tablero de Atributos.
- Cuenta todas las Cartas de Plaga como bloquear 2 de Aguante. Esto también hará que el juego de cartas sea menos oscilante.

