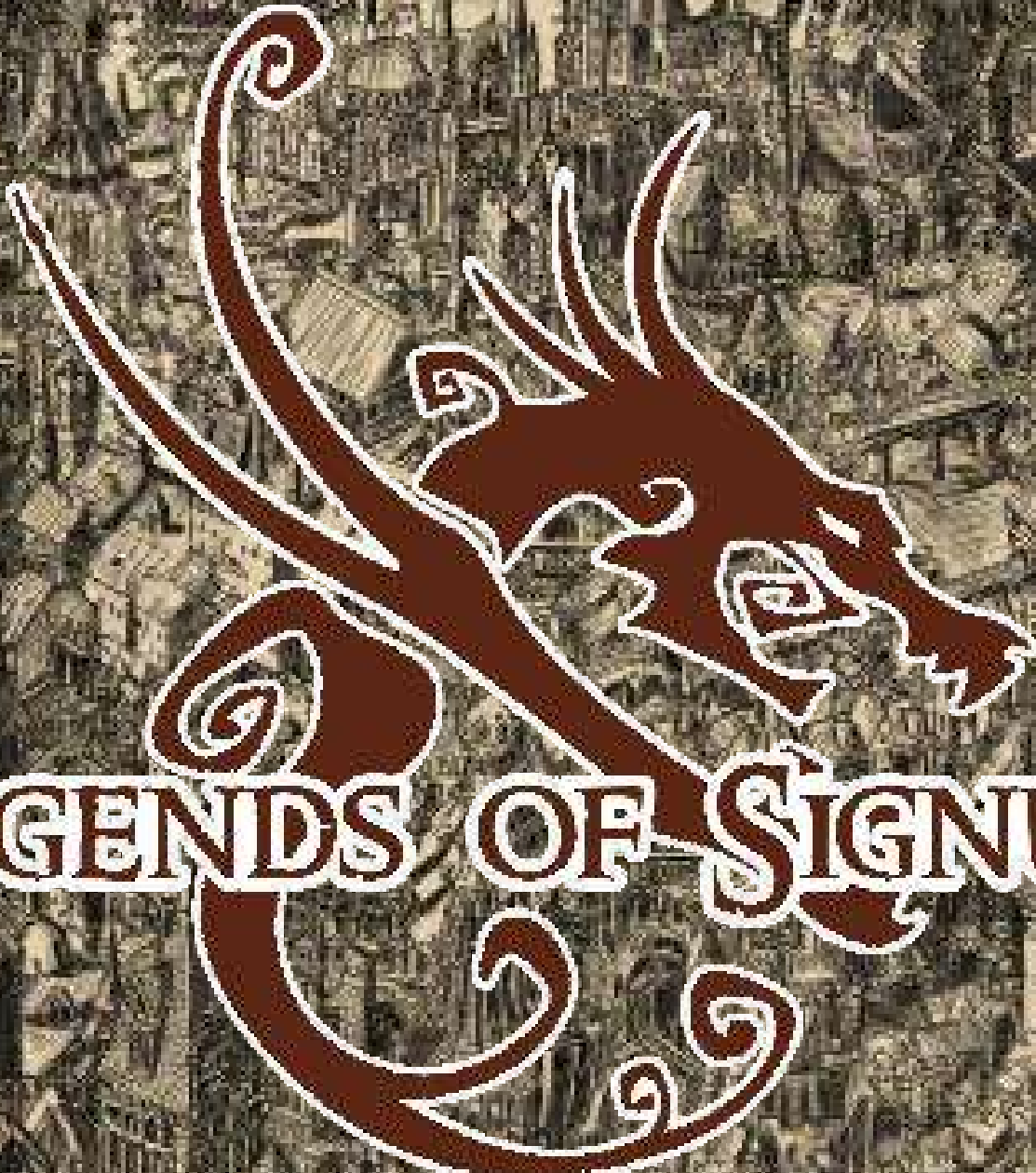
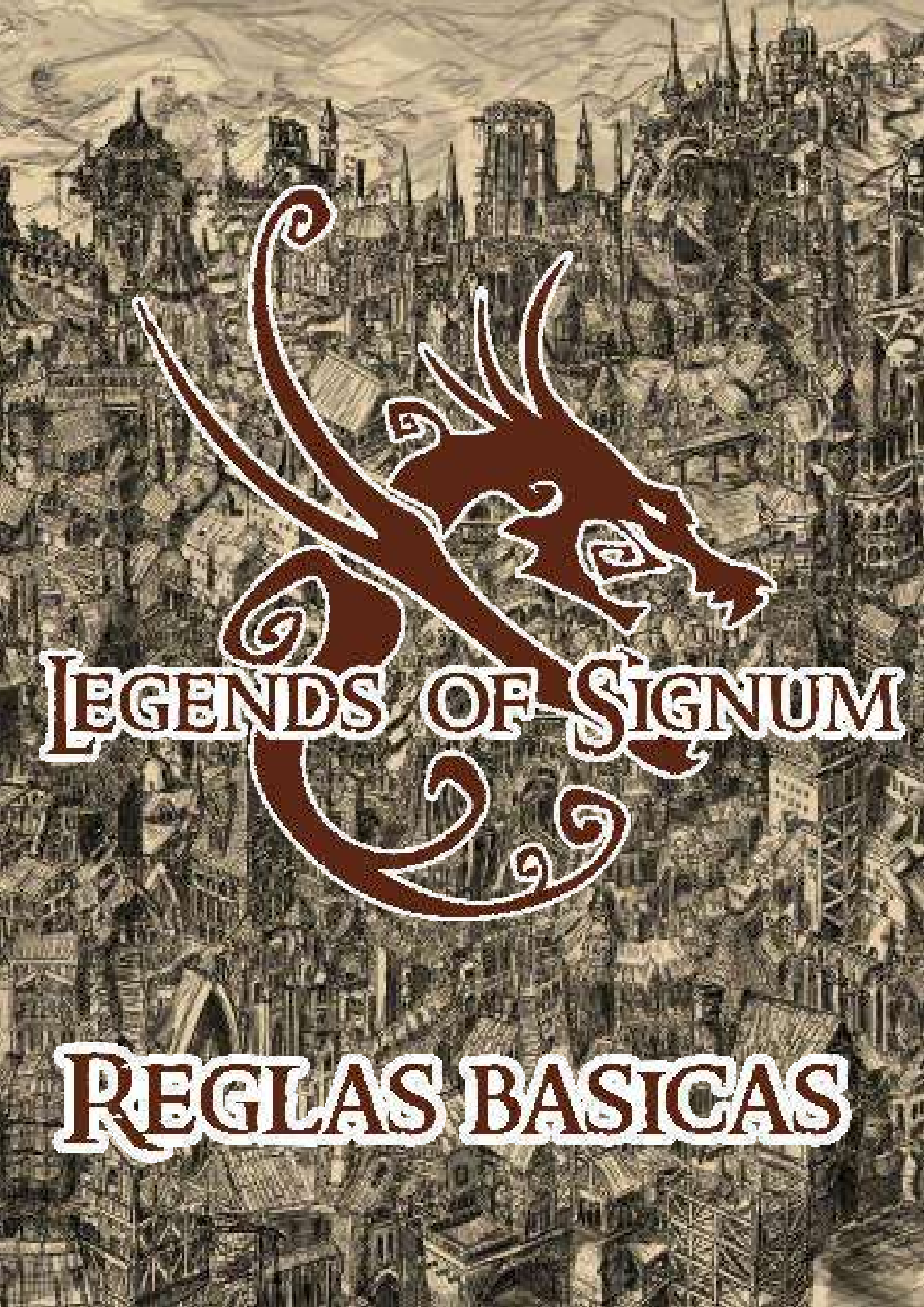




LEGENDS OF SIGNUM

REGLAS BASICAS

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	4
CONCEPTOS BÁSICOS.....	5
COMPONENTES DEL JUEGO.....	6
ZONAS DE JUEGO.....	7
TIPOS DE CARTAS.....	9
CARTA DE HÉROE.....	10
CARTAS DEL MAZO DE BATALLA.....	11
CARTAS DE EDIFICIO.....	15
CARTAS DE TERRENO.....	16
EMPEZAR A JUGAR.....	17
FASES DEL TURNO Y MECÁNICA DE JUEGO.....	18
FASE INICIAL DEL TURNO.....	18
FASE DE CONSTRUCCIÓN.....	18
FASE DE ACTIVACIÓN DE CRIATURAS.....	19
JUGAR UNA CARTA DE TERRENO.....	21
ACTIVACIÓN DE CRIATURAS.....	23
MOVIMIENTO.....	23
COMBATE CUERPO A CUERPO.....	24
ATAQUE A DISTANCIA.....	27
CAPACIDADES ESPECIALES.....	29
FIN DE LA PARTIDA Y CONDICIONES ESPECIALES.....	32
VARIANTES DEL JUEGO.....	33
ARQUITECTO EXPERIMENTADO.....	33
BATALLA DE LOS TRES.....	33
TODOS CONTRA TODOS.....	34
HOMBRO CON HOMBRO.....	34
REGLAS DEL DRAGÓN DE LEGENDS OF SIGNUM....	35
GLOSARIO.....	36
INFORMACIÓN ADICIONAL.....	39

La historia del mundo mágico de Signum comienza en los ancestrales muros de la Ciudad Libre de Vallor. Los innumerables tesoros escondidos en sus mazmorras desde el alba de los tiempos atrajeron tanto a dioses codiciosos como a conquistadores ávidos de grandeza y oro.

Vallor es una auténtica ciudad estado. Los representantes de pueblos de todas las partes de Signum se han mezclado en ese gran caldero. Aquí es posible cualquier alianza, incluso entre los enemigos más acérrimos. Pero, cuidado, en los estrechos callejones de la ciudad, cada cual debe cuidar de sí mismo.

En los últimos tiempos no hacen más que llegar rumores a Vallor sobre la restauración del Imperio Grypharim. Los comerciantes y los capitanes de las naves que llegan de los mares meridionales hablan de invencibles legiones reclutadas por la voluntad del emperador Demian y Roland el Orgullosa, su primer mariscal-protector. También hablan de unas criaturas bastante inusuales: los grypharim alados, unas poderosas y hermosas criaturas celestiales, que luchan en una alianza con el Imperio. Nadie consideraba al Imperio Grypharim una amenaza para la Ciudad Libre. Eso fue en el pasado, pero ahora todo ha cambiado. El joven emperador Demian pretende convertirse en el gobernante de todo Signum. Cree que Vallor es la causa de todas las desgracias que ha sufrido el mundo y que este debería ser purificado de tanta inmundicia.

La joven guerrera Brissa de Molforn llegó en defensa de la ciudad. Ha reunido en Signum un ejército de lo más peculiar, con representantes de todas las clases y gremios. Su negativa a aceptar las demandas de Demian y obedecer su voluntad solo podía tener un final: guerra.

Así que el invencible ejército del Imperio Grypharim te espera en las murallas de la Ciudad Libre de Vallor. De ti depende luchar bajo el estandarte del Duque o del Emperador.

¡Lucha como solo tú sabes!
Y, sobre todo – ¡gana!

"Legends of Signum" es un juego de miniaturas y de cartas coleccionables. En él, grupos de criaturas luchan liderados por héroes. Los jugadores, a la vez que construyen su Ciudad, reclutan personajes y aprovechan las ventajas que les ofrecen conjuros y reliquias mientras intentan planear astutas tácticas. En "Legends of Signum", los jugadores diseñan su camino hacia la victoria con Mazos de Batalla únicos y colecciones de miniaturas. Las miniaturas de este juego, gracias a un equipo de artistas y escultores excelentes, tienen un aspecto original y su propia personalidad.



"Legends of Signum" es un juego para dos jugadores. Antes de comenzar la partida, los jugadores colocan sus héroes en el Campo de Batalla.



El resto de criaturas se pueden convocar después de construir los diferentes edificios de tu Ciudad.



El objetivo principal es eliminar al héroe enemigo o llegar al nivel de Prosperidad que signifique la victoria. Las partidas suelen durar entre 30 y 90 minutos.



El paquete de iniciación de "Legends of Signum" contiene:

Héroes y sus cartas



Personajes y sus cartas



Cartas de táctica, de reliquia y de conjuro.



Cartas de terreno y edificios



Cartas de ayuda



Plantillas de terreno



- Fichas de efectos (armaduras, heridas, fuerza, etc.);



- Dados especiales con los siguientes símbolos: diana, hacha, escudo.

Si usas D6 normales, entonces la diana corresponde al 1 y al 2; el hacha al 3 y al 4; el escudo al 5 y al 6;

- Reglas de medición de longitudes predeterminadas:



S (corta, 8 cm),
M (media, 10 cm),
L (larga, 15 cm),
XL (extralarga, 25 cm);

- Reglamento.



ZONAS DE JUEGO

En "Legends of Signum" hay cinco zonas de juego: el Campo de Batalla (Battleground), la Ciudad (City), el Cementerio (Graveyard), el Mazo de Batalla (Battle Deck), y la Mano (Hand).

Cada jugador debe dejar espacio suficiente para su Mazo de Batalla, carta de héroe y personajes jugados, así como para las cartas de edificio y terreno, y algo de espacio para fichas.



El **Campo de Batalla** es la zona de juego común para los dos jugadores. Es ahí donde están las tropas de personajes convocados, bajo el mando de los héroes. Las reglas normales establecen que sea de 60 x 60 cm. Se puede medir con una regla o usar el tablero de juego original de "Legends of Signum". Los jugadores escogen un lado del Campo de Batalla y se colocan uno frente al otro. Todas las criaturas convocadas entran en el Campo de Batalla con las bases adyacentes a su lado. El lado no se puede cambiar durante la partida.

La **Ciudad** es una zona en la que los jugadores despliegan sus edificios así como las cartas de terreno. Lo habitual es que los jugadores la pongan en su zona, delante de ellos, más allá de la zona de Campo de Batalla. Es una zona pública para que el oponente pueda ver claramente qué cartas se han jugado.

El **Cementerio** es la zona para las cartas de conjuro jugadas, los personajes que han caído en el Campo de Batalla, las reliquias destruidas y las tácticas activadas. Es una zona pública y los jugadores pueden mirar las cartas que tienen en el Cementerio siempre que quieran. Las cartas siempre se colocan en el Cementerio en el mismo orden en que se han descartado ahí. Las cartas siempre se descartan en el Cementerio de su propietario y el jugador pierde todos sus efectos y rasgos adquiridos.

El **Mazo de Batalla** es la zona de juego donde se ponen las caras de personaje y apoyo. Es una zona secreta, así que las cartas se ponen boca abajo y no se pueden mirar ni barajar. Sin embargo, el mazo sí se baraja si se devuelve a él una carta.

TIPOS DE CARTA

La **Mano** se forma con cartas robadas del Mazo de Batalla y que están disponibles para que los jugadores las desplieguen durante su turno. Los jugadores pueden ver las cartas de su Mano cuando quieran, pero no pueden ver las del oponente.

En "Legends of Signum", cada carta es de un tipo, que se representa mediante un icono en la esquina inferior izquierda. Hay cinco tipos de cartas: héroe, personaje, reliquia, conjuro y táctica. Las cartas de personaje, conjuro, reliquia y táctica forman el Mazo de Batalla. Con estas cartas se lucha en el Campo de Batalla.

Las cartas de edificio y terreno se usan para construir edificios en la Ciudad o para colocar terrenos en el Campo de Batalla.

Los valores fundamentales son coste, fuerza, salud y distancia de movimiento. Hay que tener en cuenta que los diferentes tipos de carta pueden tener valores diferentes. Por ejemplo, las cartas de apoyo no tienen fuerza o distancia de movimiento: solo tienen un valor de coste.

Las capacidades de las cartas se escriben en el campo de texto que hay debajo de la ilustración y el nombre. Las criaturas pueden ganar y perder efectos y capacidades durante la partida.

Además hay otros símbolos que ofrecen información adicional sobre la carta, que muestra su pertenencia a una facción, el tipo (criatura, reliquia, conjuro, etc.) y edición. También se puede ver la raza del personaje y un texto de ambientación.

VALORES PRIMARIOS

- **fuerza**
- **distancia de movimiento**
- **salud**

SÍMBOLOS DE COSTE



CARTA DE HÉROE



Los héroes son miniaturas fundamentales en el Campo de Batalla. Si tu héroe muere, la partida termina y ha ganado tu oponente. Son los primeros en ponerse en el Campo de Batalla y cada jugador solo puede tener uno en la partida.

La elección del héroe define la facción de tu grupo, con el Mazo de Batalla que define tus principios y estilo de juego. Las cartas de héroe se marcan con un símbolo especial.

Cada héroe tiene cartas únicas en el Mazo de Batalla, de manera que su nombre se indica en las capacidades de la carta. Solo se pueden poner en juego si el grupo es liderado por ese héroe en concreto.

Los héroes, casi siempre, actúan según las mismas reglas del resto de personajes del Campo de Batalla.

Ten en cuenta que a efectos de las descripciones en las cartas, los términos "héroe" y "personaje" son diferentes. Por ejemplo, si un conjuro dice "Causa 2 de daño a todos los personajes del Campo de Batalla", no afectará a los héroes. Y, de la misma manera, los efectos que actúan solo sobre héroes no afectan a los personajes normales. Las capacidades que funcionan sobre héroes y personajes usan el término "criatura".



LEGENDS OF SIGNUM

CARTA DE HÉROE

Tipo de carta - Héroe

Nombre del héroe y atributos principales



Tipo de reliquias del héroe

Capacidad personal de héroe

Texto de ambientación

Facción, también indicada con el color de fondo de la carta

CARTAS DEL MAZO DE BATALLA

El Mazo de Batalla consta de cartas de táctica, reliquia, conjuro y personaje. Los jugadores seleccionan las cartas en función de su estrategia.

Hay cartas que tienen una capacidad adicional si se tienen edificios de una clase única. Por ejemplo, en la Ciudad Libre estos edificios se llaman Gremios mientras que en el Imperio Sagrado, Órdenes. Son cartas de clase asociadas a los edificios exclusivos y se llaman "personaje de la Orden", "carta del Gremio", etc. Las capacidades de la carta de clase solo se pueden usar si el edificio relevante ha sido construido en tu Ciudad. El personaje de la Orden o del Gremio recibe una bonificación descrita en la carta del edificio relevante: la Orden o el Gremio.

Las cartas de táctica, reliquia y conjuro se llaman **Cartas de Apoyo**. Todas tienen un indicador de rareza:



- Común



- Rara



- Legendaria



- Mítica



LEGENDS OF SIGNUM

CARTAS DE PERSONAJE



Las cartas de personaje se usan para convocar miniaturas de personaje al Campo de Batalla. Las cartas de este tipo se corresponden con una miniatura del juego. Cada personaje es único y tiene capacidades especiales y una apariencia totalmente distintiva.

♣ El valor de fuerza indica cuántos dados puede usar un jugador en combate cuerpo a cuerpo.

↗ El movimiento indica la distancia máxima que puede mover el personaje en el Campo de Batalla durante un turno.

♥ La salud indica el número de heridas que puede resistir el personaje antes de que su carta se descarte en el Cementerio.

Si el personaje tiene alguna capacidad normal, aparecerá su nombre o su icono en la carta. La descripción completa de las capacidades normales se encuentra en el Glosario del reglamento. Si una criatura tiene una capacidad única o rara, la descripción completa aparecerá en su carta.

El texto de ambientación, que aparece en cursiva, no tiene incidencia en el juego. Puede ser una cita representativa de la criatura, su lema o su grito de guerra.

Coste de jugarla



CARTAS DE CONJURO

Estas cartas son necesarias para lanzar conjuros durante la partida. Los conjuros tienen una gran variedad de efectos: causar daño, aumentar o disminuir valores de la criatura o afectar a zonas de juego. El efecto de un conjuro se aplica inmediatamente después de jugar su carta.

Una vez jugada, la carta de conjuro se descarta inmediatamente en el Cementerio.

CARTAS DE RELIQUIA

Estas cartas se usan para mejorar a los héroes o darles capacidades adicionales. Las cartas de este tipo solo las pueden usar héroes: los artefactos de semejante poder no están hechos para las manos de meros mortales.

Un héroe puede tener acceso a reliquias de diferentes tipos. Cuando se juega una carta de reliquia, se pone cerca de la carta del héroe y se considera activa o «en uso».

Los héroes pueden portar tantas reliquias de un tipo como indique el número de símbolos de este tipo en su carta. Hay héroes que pueden portar dos o más reliquias del mismo tipo.

Cuando un héroe tiene una reliquia activa, no se le puede quitar, aunque sí puede ser reemplazada por otra del mismo tipo. En ese caso, la reliquia anterior se descarta inmediatamente en el Cementerio.

La capacidad de este tipo de carta indica si la reliquia se puede usar varias veces o tiene una durabilidad determinada.

Algunas reliquias tienen Varios Usos ♣. El héroe puede usar sus capacidades tantas veces como indique el símbolo.

Coste de jugarla



Las reliquias se dividen en 6 tipos, que se indican mediante un símbolo en la parte superior de la carta.



Ejemplo:
Un héroe ya tiene la reliquia Armadura Pesada (Heavy Plate), del tipo Armadura. Ahora el jugador quiere jugar la carta Coraza de Ilusiones (Cuirass of Illusions). En este caso el héroe recibe todas las nuevas capacidades y la reliquia Armadura Pesada se descarta en el Cementerio.

Ejemplo:
La Lanza de Justas (Jousting Lance) es de tipo Arma Cuerpo a Cuerpo y tiene Varios Usos 2 ♣: su capacidad es +2 ♣. El héroe armado con la Lanza ataca a una criatura. Recibe +2 ♣ en la batalla, gracias a la reliquia y el número de usos de la Lanza disminuye en 1. Durante el turno del oponente, el héroe es atacado y vuelve a recibir +2 ♣ de manera que el número de usos disminuye en 1 llegando a 0. La reliquia se considera destruida, la carta se descarta en el Cementerio y sus capacidades dejan de tener efecto.

Cuando una reliquia se ha usado, hay que marcar el uso en la carta, con dados o con fichas. La reliquia queda destruida en cuanto el héroe consume el número de usos especificado, de manera que sus capacidades dejan de tener efecto. Las reliquias de otros tipos tienen Durabilidad 3.

Cuando se juega una carta con Durabilidad, se toma el número de fichas de armadura indicadas por la Durabilidad y se ponen sobre la carta. Cuando los héroes están en posesión de estas reliquias, el daño que sufran por ataques no mágicos se asigna primero a las reliquias, representando por el descarte de una ficha de armadura.

El jugador tendrá que decidir de qué reliquia se van a retirar las fichas de armadura, una por cada punto de daño sufrido. El daño causado por un único ataque no se puede repartir entre diferentes reliquias. Primero el jugador debe quitar todos los puntos de Durabilidad de una de las reliquias y, después, si quedan puntos de daño, puede empezar a tomar fichas de armadura de la siguiente. Cuando la reliquia con Durabilidad se queda sin fichas de armadura, queda destruida. Si un héroe tiene al menos una reliquia con Durabilidad, el jugador no podrá redirigir al jugador el daño que sufriría la reliquia. Las fichas de armadura protegen al héroe contra los ataques físicos, pero no contra el daño mágico o los efectos.

Las reliquias destruidas se descartan en el Cementerio y el héroe que la poseía pierde sus efectos.



CARTAS DE TÁCTICA

Estas cartas permiten que los jugadores usen maniobras tácticas que tienen efecto cuando ocurre lo indicado en la carta. Las cartas de táctica son el único tipo de carta que se puede activar durante el turno del oponente.

Las cartas de táctica que se juegan se colocan boca abajo y no se enseñan al oponente. A diferencia de los conjuros, las tácticas no tienen efecto de manera inmediata, sino cuando se cumple la condición indicada en la carta. Cuando ocurre, la carta se activa de inmediato y se aplican las capacidades indicadas en ella. Después la carta de táctica se descarta en el Cementerio. Una táctica solo puede tener efecto durante el turno del oponente. El jugador que la juega debe mostrarla en cuanto se cumpla la condición indicada en ella. Si no se hace así (bien porque el jugador se olvida o porque decide esperar a un momento mejor), el efecto se considera nulo y la carta se descarta en el Cementerio.

Ejemplo:

Coraza Pesada (Heavy Plate) es una reliquia de tipo Armadura con Durabilidad 4. Cuando se juega esta carta, se ponen en ella 4 fichas de armadura. La Coraza Pesada seguirá en juego hasta que el héroe que la usó sufra 4 puntos de daño físico.

Coste de jugarla



Nombre

Capacidades

Tipo de carta - táctica

Emblema de la facción

Ejemplo:

La carta de táctica Soborno Secreto (Secret Bribe) tiene la siguiente capacidad:
«Cancela la convocación del oponente, su carta vuelve al Mazo de Batalla, los edificios usados para jugar la carta permanecen girados y los puntos de Prosperidad no se recuperan». Si un jugador activa esta carta en su turno y el oponente no convoca un personaje al Campo de Batalla durante su siguiente turno, esta carta sigue en juego hasta que el oponente intente convocar un personaje.

CARTAS DE EDIFICIO

Coste de jugarla



Símbolo del edificio

Nombre

Capacidades

Tipo de carta - edificio

Emblema de la facción

Las cartas de terreno y edificio no se añaden al Mazo de Batalla pero, como con el Mazo de Batalla, los jugadores escogen qué cartas se van a jugar antes de que comience la partida.

Las cartas de edificio se usan para jugar cartas del Mazo de Batalla: para convocar personajes, usar tácticas, lanzar conjuros o jugar reliquias.

En el juego "Legends of Signum" hay 9 tipos básicos de edificio.

Ayuntamiento Templo Arena Herrería Biblioteca



Campo de Tiro Escuela de Magia Taberna Cuartel Edificio único

Además, cada facción tiene edificios únicos propios.

Hay cartas que destruyen edificios de la Ciudad. Aunque cualquiera de los nueve edificios básicos se puede volver a construir, los edificios únicos solo se pueden construir una vez por partida.

CARTAS DE TERRENO

Estas cartas se usan para colocar plantillas especiales de terreno en el Campo de Batalla. Las plantillas tienen diferentes formas y tamaños y cada carta se corresponde con una plantilla del Campo de Batalla.

El terreno que se coloca en el Campo de Batalla puede hacer el movimiento más difícil o generar zonas por las que no se puede pasar, puede detener ataques a distancia o generar otras capacidades especiales.

Hay varios tipos básicos de terreno, como Bosque (Forest) y Rocas (Rocks).

Además, en "Legends of Signum" hay tipos únicos de terreno que son propios de cada facción y tienen reglas especiales.

Antes de comenzar la partida, los jugadores escogen una facción. Pueden escoger la misma facción e, incluso, los mismos héroes.

Coste de jugarla



Nombre

Capacidades

Tipo de carta - terreno

Emblema de la facción

Ejemplo:
Casa de la Moneda (Mint) para la Ciudad Libre de Vallor o Monasterio (Monastery) para el Imperio Sagrado Grypharim.

Ejemplo:
Las cartas de terreno Tesoro Abandonado (Abandoned Treasury) o Pozo Sin Fondo (Bottomless Well) solo están entre las cartas de la facción Ciudad Libre de Vallor.

Plantilla de terreno



LEGENDS OF SIGNUM

La partida continua hasta que uno de los héroes es eliminado o uno de los jugadores llega a 51 puntos de Prosperidad.

Los jugadores construyen sus Mazos de Batalla. Pueden contener entre 20 y 40 cartas.

Solo se pueden usar cartas de terreno, edificios y Mazo de Batalla que estén asociadas a tu facción. Además, el Mazo de Batalla puede incluir cartas de personajes mercenarios.

Las cartas de personajes deben ser, al menos, la mitad del Mazo de Batalla y los mercenarios no pueden ser más de la mitad de los personajes. El resto de tipos de cartas se pueden añadir en las proporciones que se quieran (o no añadirlos).

Un mazo no puede contener más de una carta de personajes con el mismo nombre. Las cartas de táctica, reliquia y conjuro sí pueden estar duplicadas.

No es necesario que los dos jugadores tengan el mismo número de cartas en el Mazo de Batalla, pero deben respetar las reglas generales de creación de mazos. Los Mazos de Batalla se colocan boca abajo, de manera que ninguno de los jugadores pueda ver la primera carta.

Una vez que se han creado los Mazos de Batalla y se han determinado las zonas principales de juego y escogido un lugar para las miniaturas y las fichas, se prepara la zona de la Ciudad, en donde poner tus terrenos y cartas de edificio. Los jugadores escogen las cartas de edificio y terreno que quieren usar (en función de la facción del héroe).

El orden del turno se decide tirando un dado. El jugador que saque más decide quién jugará primero. El orden del turno seguirá siendo el mismo hasta el final. El primer jugador coloca la miniatura de su héroe en el Campo de Batalla, con el borde de su base adyacente a su lado del tablero. Después, el segundo jugador coloca su héroe adyacente a su lado del tablero.

Una vez que los dos jugadores han colocado sus héroes en el Campo de Batalla, ya no se puede evitar el conflicto: ¡la batalla va a comenzar!

Los jugadores empiezan con tres puntos de Prosperidad y roban cuatro cartas de la parte superior de sus Mazos de Batalla: es su Mano inicial. Pueden devolver al Mazo de Batalla hasta cuatro cartas de su Mano y reemplazarlas con un número igual de cartas robadas del Mazo de Batalla. Si lo hacen, hay que volver a barajar el Mazo. Esto solo se puede hacer una vez, antes de comenzar la partida. También se puede descartar cualquier número de cartas de la Mano y ganar 1 de Prosperidad por cada carta descartada. Al terminar esto concluye la fase de preparación y el primer jugador comienza su turno.

Coste de convocación



Valores principales

Nombre

Capacidades

Raza

Tipo de carta - personaje

Emblema de mercenarios - Perros de la Guerra

Ejemplo:
Un Mazo de Batalla de 20 cartas debe incluir, al menos, 10 cartas de personaje. En este Mazo no puede haber más de 5 mercenarios. Un Mazo de Batalla de 35 cartas debe incluir al menos 18 personajes, con 9 o menos mercenarios, etc.

LEGENDS OF SIGNUM



ESTRUCTURA DEL TURNO

El juego consta de una serie de turnos que toman los participantes, uno tras otro. En el turno hay tres fases obligatorias:

- Fase Inicial;
- Fase de Construcción;
- Activación de Criaturas

El jugador que está jugando su turno se denomina «jugador activo».

FASE INICIAL

Esta es la primera fase del turno del jugador activo. El jugador activo pone derechas todas las cartas giradas de su Ciudad. Todas las criaturas pueden volverse a activar. El jugador retira de sus criaturas todos los efectos temporales que terminasen antes del principio del turno.

El jugador activo roba una carta del Mazo de Batalla y la añade a su Mano, y recibe un punto de Prosperidad. No se pueden tener más de 10 cartas de Mazo de Batalla en la Mano. Si un jugador ya tiene 10 cartas en la Mano se descarta una al azar, elegida por el oponente (sin verla), y se pone en el Cementerio.

Si se acaba el Mazo de Batalla de un jugador, cada vez que tenga que robar una carta del Mazo, el oponente recibe puntos de Prosperidad. La primera vez el oponente recibe 1 punto y en los turnos posterior la cantidad se va doblando, turno a turno.

FASE DE CONSTRUCCIÓN

Al principio de esta fase los jugadores pueden construir edificios o, si no, ganar puntos de Prosperidad. Si el jugador decide omitir la Fase de Construcción, recibe dos puntos de Prosperidad. En muchos casos hace falta acumular puntos de Prosperidad para construir un edificio.

El jugador activo escoge qué edificios, y en qué orden, va a construir. No se puede construir más de un edificio por fase.

Para construir un edificio es necesario tener la carta de edificio. La construcción se considera terminada si se ha pagado el coste del edificio y la carta se ha colocado en la Ciudad del jugador activo. El orden de colocación de las cartas de edificio no importa. Tampoco importa el orden en que se construyan.



Edificios sin girar



Edificios girados

Los edificios se pueden usar el mismo turno que se han construido. Los que no están en uso están sin girar, mientras que los usados en el turno aparecen girados. Las cartas de los edificios usados se giran poniéndolas de lado y no pueden volverse a usar en el mismo turno.

Los edificios construidos en tu Ciudad se pueden usar para:

- Jugar cartas del Mazo de Batalla, de tu Mano, o cartas de terreno;
- Usar capacidades indicadas en las cartas de edificio.

El número máximo de edificios construidos en tu Ciudad es doce (12). Los jugadores no pueden quitar de la Ciudad edificios construidos cuando les parezca.

La Ciudad no puede tener dos edificios con el mismo nombre. Por ejemplo, no se pueden tener dos Ayuntamientos o dos Tabernas. Además, los jugadores no pueden tener dos Gremios o dos Órdenes en su Ciudad, ni siquiera si tienen nombres diferentes, como el Gremio de Mercaderes (Merchants Guild) y Gremio de las Sombras (Shadows Guild).

FASE DE ACTIVACIÓN DE CRIATURAS

Durante esta fase el jugador activo puede:

- Jugar cualquier número de cartas de táctica, reliquia, conjuro o personaje que tenga en la Mano.
- Activar criaturas del Campo de Batalla
- Jugar hasta una carta de terreno.

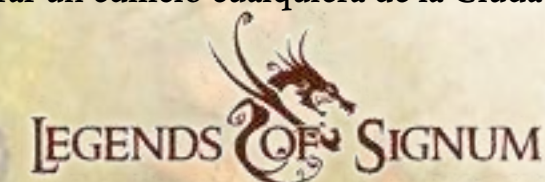
Los jugadores pueden realizar estas acciones en cualquier orden. En esta fase no pueden jugar cartas de edificio. Antes de jugar las cartas de su mano deben declarar qué carta van a activar. A esto se le llama declarar la acción.

Todas las cartas del Mazo de Batalla tienen un coste que se indica en la esquina superior izquierda. El jugador activo puede jugar una carta de la Mano si en la Ciudad tiene ya los edificios necesarios: construidos y sin girar (no se han usado para jugar otras cartas o efectos este turno). También hay que pagar el coste de la carta: girar todos los edificios necesarios de la Ciudad y quitar los puntos de Prosperidad requeridos.

En ocasiones el coste de la carta puede ser cualquier edificio . Esto significa que para jugar esta carta el jugador debe girar un edificio cualquiera de la Ciudad.

Ejemplo:

Quieres jugar la carta de personaje de Rowena, la Hija del Duque (Duke's Daughter). Los requisitos para convocar al personaje son: «Templo, dos edificios adicionales». Para convocar a Rowena tienes que girar el Templo de tu ciudad, además de dos edificios más, a tu elección.



La carta de personaje jugada se coloca al lado de la carta del héroe, mientras que la miniatura se coloca en el Campo de Batalla, de manera que el borde de su base toque el lado del tablero que corresponde al jugador. Los personajes convocados no se pueden poner a menos de distancia S (8 cm) de una criatura enemiga.



Ejemplo:

Un personaje tiene capacidad «Aura S: ♠ gana +1 ♠». Esto significa que todos los personajes aliados en un radio S reciben +1 ♠. Esta capacidad afectará a otras miniaturas en cuanto el personaje sea convocado en el Campo de Batalla.

Si es imposible, el personaje se puede poner de todas maneras en el tablero, pero recibirá una Puñalada por parte de cada miniatura enemiga a distancia S o inferior.

Un personaje que acaba de ser convocado al Campo de Batalla no se considera activado y no puede realizar acciones durante ese turno. Si el oponente empieza un combate cuerpo a cuerpo o declara un ataque a distancia, sí podrá defenderse según las reglas generales. Si el personaje tiene capacidades pasivas que afecten a otros personajes y que no requieran activación, esas capacidades se considerarán activas en el momento en que sea convocado al Campo de Batalla.

La carta de criatura, así como la miniatura en el Campo de Batalla siguen en juego hasta que la criatura queda eliminada: hasta que la cantidad de fichas de herida iguale a la estadística de salud. Cuando ocurre, la carta se descarta en el Cementerio y la miniatura se elimina del Campo de Batalla.

Un jugador no puede tener más de siete (7) personajes en el Campo de Batalla al mismo tiempo.

Si un jugador juega una carta de conjuro (por ejemplo, Bola de Fuego (Fireball) o Mass Healing (Sanación en Masa)), el efecto se resuelve de manera inmediata y la carta va al Cementerio.

Las cartas de reliquia solo se pueden asignar al héroe del jugador. El héroe puede usar inmediatamente las reliquias que se juegan en ese mismo turno. Permanecen en juego hasta ser destruidas o reemplazadas por otra del mismo tipo. Después, se descartan en el Cementerio.

Las cartas de táctica que se juegan se ponen boca abajo, cerca de la carta de héroe. No se enseñan al contrincante, pero el jugador debe declarar que juega una carta de táctica y girar todos los edificios necesarios. Recomendamos marcar el coste de las cartas de táctica jugadas con dados o con tus fichas.

Las cartas de táctica permanecen ocultas hasta que se cumplen las condiciones de activación. En cuanto ocurre, el jugador da la vuelta a la carta y la muestra a su oponente. Se aplican los efectos de la táctica y la carta se descarta en el Cementerio.

Un personaje solo puede empezar su turno cuando el anterior haya completado todas sus acciones. No se puede activar un personaje, empezar su turno, pasar a otro, y luego volver al turno del primero. Tampoco se puede activar la misma criatura dos veces en el mismo turno.

Cuando todos los personajes del Campo de Batalla terminen sus acciones, el turno se declara terminado. Todas las capacidades y efectos activos hasta el final del turno, o las capacidades que solo se activan al final del turno, se declaran en el orden deseado por el jugador que controle las cartas que describan esas capacidades o efectos. Al terminar, comienza el turno del siguiente jugador.

JUGAR CARTAS DE TERRENO

El jugador activo solo puede jugar hasta una carta de terreno por turno; y puede ser necesario que en la Ciudad se haya construido algún edificio. Los jugadores solo pueden jugar cartas de terreno asociadas a su facción.

Cuando un jugador juega terreno, debe colocar la carta en la zona de la Ciudad y una plantilla del tipo de terreno en el Campo de Batalla. Esta plantilla no se puede poner en contacto con la base de ninguna miniatura, ni a menos de distancia S (8 cm) del lado del jugador o de otro elemento de terreno, ni a menos de distancia M (10 cm) del lado del oponente. Si el Campo de Batalla no tiene ninguna zona que cumpla estas condiciones, la carta de terreno no se puede jugar.

Hay cartas de terreno, como el Bosque o las Rocas, que están disponibles para cualquier facción. Los jugadores las pueden jugar tantas veces como quieran durante la partida, pero solo una vez por turno.

Los tipos de terreno únicos de cada facción tienen nombres propios (como Catacumbas Siniestras (Ominous Catacombs), El Altar de Sanación (The Altar of Healing) y similares), y solo se pueden jugar una vez por partida. Si el terreno específico de facción ya ha sido jugado en el Campo de Batalla, el jugador que lo haya hecho no podrá volver a jugarlo.

Hay cartas que permiten destruir terreno en el Campo de Batalla. Cualquier tipo de terreno no único puede volverse a jugar.



Las capacidades del terreno permanecen activas mientras el terreno siga en el Campo de Batalla. El terreno puede tener las siguientes capacidades:

- **Impasable** – Las criaturas sin Vuelo no pueden cruzar este tipo de terreno al moverse. Ninguna criatura puede terminar su movimiento en un terreno con esta capacidad.

- **Difícil** – Si una criatura sin Vuelo, durante su movimiento, toca la plantilla de este terreno con su base, su distancia de movimiento desciende a S. Las criaturas que ya tienen una distancia de movimiento de S no se ven frenadas por el terreno difícil. Si una criatura ya ha movido más de la distancia S antes de tocar la plantilla, deberá pararse nada más llegar a ella.

- **Bloquea la línea de visión**– Los jugadores no pueden trazar una línea de visión que pase por esta plantilla de terreno.

- **Defensa contra disparos** – Si una miniatura en contacto una plantilla de terreno de este tipo es objetivo de un ataque a distancia, o la línea de visión del atacante cruza esta plantilla, el objetivo del ataque a distancia puede volver a tirar los fallos para defenderse contra ataques de Disparo o Lanzamiento. Si el ataque es un Disparo Mágico, la miniatura defensora lo trata como un disparo Común, según las reglas normales para ataques a distancia.



Ruínas

Si un personaje está en contacto con un elemento de terreno de tipo Ruínas, el personaje puede intentar encontrar tesoros escondidos. El resultado de la búsqueda se determina mediante una tirada de dado y afecta al personaje que busca (a menos que se especifique otra cosa). Si los personajes están en contacto con una criatura enemiga, no pueden buscar en las ruínas. El turno del personaje termina cuando se completa la búsqueda. Los héroes no pueden buscar. Solo se puede buscar en unas ruínas una vez por partida, sin importar el resultado obtenido.

Los personajes pueden usar una entrada secreta y mover cualquier distancia entre ruínas que ya hayan sido registradas. Para usarla, el jugador debe tirar un dado mientras el personaje está en contacto con las ruínas registradas. Si el resultado es , no se ha encontrado una entrada secreta, el personaje se queda donde está y se termina su turno. Si se saca  o , ha habido suerte y el personaje ha encontrado una entrada secreta: puede moverse hasta quedar adyacente a cualquier otra ruina del Campo de Batalla que haya sido registrada, aunque no de manera que acabe en contacto con una criatura del oponente. Después termina el turno del personaje. Un personaje que tenga la capacidad de "Puede volver a tirar un dado al buscar en Ruínas" también puede volver a tirar al buscar entradas secretas.

Los personajes con Sigilo pueden buscar en las ruínas y usar entradas secretas sin perder su ficha de Sigilo.

El principio del turno de una criatura se denomina activación de la criatura. Cada criatura de "Legends of Signum" puede realizar las acciones siguientes durante su activación:

- Mover hasta la distancia de movimiento indicada en su carta.
- Usar la regla de Correr;
- Mover hasta su distancia de movimiento y entrar en combate cuerpo a cuerpo.
- Si ya está en contacto con una criatura del oponente, entrar en combate cuerpo a cuerpo con ella;
- Si la criatura tiene la capacidad de atacar a distancia, disparar o realizar cualquier otro ataque a distancia.
- Usar las capacidades indicadas en su carta.

Durante sus turnos, los jugadores deben activar todas sus criaturas del campo de batalla. El jugador puede omitir el turno de una criatura, pero la criatura sigue activándose.

MOVIMIENTO

La distancia de movimiento se indica en la carta del personaje y se señala mediante una letra con fondo azul. Para facilitar las cosas, las distancias del juego se han dividido en 4:

- Corta S (8 cm);
- Media M (10 cm);
- Larga L (15 cm);
- Extralarga XL (25 cm).

Los jugadores pueden mover sus criaturas hasta la distancia indicada en sus cartas. Cada miniatura tiene una base propia, con un diámetro que puede ser de 32, 48 o 60 mm, en función del tamaño de la miniatura. Las miniaturas no pueden mover más gracias al tamaño de su base.

Si en algún momento del movimiento la base de la miniatura toca la base de una miniatura del oponente, el movimiento se interrumpe, incluso si no ha llegado a su final. Se considera que la miniatura ha entrado en contacto con el enemigo. Si una miniatura termina su movimiento en contacto con dos o más miniaturas enemigas, el jugador activo escoge con cuál entrará en combate cuerpo a cuerpo.

Si una criatura ha movido durante su turno, en ese turno solo podrá atacar cuerpo a cuerpo.

Si una miniatura comienza o termina su movimiento en terreno difícil, o cruza su plantilla durante su activación, su distancia de movimiento pasa a ser S.

Las miniaturas no pueden pasar unas por encima de otras, ni por terreno impasable, o acabar su movimiento en este terreno. Deben esquivar esos obstáculos y deberá tenerse en cuenta la distancia de movimiento necesaria para hacerlo.



CORRER

Antes de mover una criatura, su propietario puede declarar que va a usar Correr. Al hacerlo, la distancia de movimiento pasa a ser el siguiente valor, de manera que S pasa a ser M, M pasa a ser L y L pasa a ser XL. Las miniaturas que ya tienen una distancia de movimiento XL no pueden usar Correr. Tampoco lo pueden hacer las que estén en contacto con una o más criaturas enemigas. Si una criatura usa Correr, su turno se termina inmediatamente después de completar el movimiento. Después de correr no se pueden usar capacidades, ni siquiera la de combate cuerpo a cuerpo.

Si al correr tu miniatura entra en contacto con una del enemigo, deberá pararse inmediatamente y sufrirá una Puñalada por parte del enemigo con el que queda en contacto.



PUÑALADA

Puñalada se declara normalmente en estos casos:

- Cuando una miniatura sale del contacto cuerpo a cuerpo con su oponente;
- Cuando una miniatura se pone en contacto con un enemigo y ha usado la regla de Correr.

En este caso cada miniatura del enemigo que estuviera en contacto o entre en contacto podrá lanzar 1 dado para lanzar una Puñalada. La Puñalada no es un ataque, pero se considera un éxito si sale 1 o 2. Si la miniatura del oponente tiene heridas, solo causa daño con un resultado de 3 en el dado. La excepción son las miniaturas con Fortaleza. Las miniaturas no se pueden defender contra una Puñalada, por lo que cada resultado de éxito de la tirada es un impacto. Los personajes con una ficha de Sigilo pueden declarar una Puñalada pero, en ese caso, pierden su ficha de Sigilo.

La regla de Puñalada se aplica siempre que tu miniatura se mueva rompa el contacto. La regla se aplica incluso si mueve manteniéndose en contacto con la miniatura enemiga (por ejemplo, para ponerse detrás y continuar la batalla).

Incluso las miniaturas de fuerza 0, que en circunstancias normales no pueden luchar en combate cuerpo a cuerpo, pueden usar Puñalada contra otras miniaturas.

COMBATE CUERPO A CUERPO

Si tu miniatura entra en contacto con una miniatura del oponente o comienza el turno ya en contacto, puede iniciar el combate cuerpo a cuerpo. Las criaturas solo pueden declarar combate cuerpo a cuerpo una vez por activación (a menos que la carta diga lo contrario).

La miniatura del jugador activo es el atacante y la del otro jugador, el defensor. Si la miniatura del jugador activo está en contacto con varias miniaturas enemigas, el jugador activo puede elegir una de ellas con la que combatir en combate cuerpo a cuerpo. Una miniatura no puede luchar contra varios enemigos al mismo tiempo. Sin embargo, varias miniaturas sí pueden atacar al mismo objetivo durante el mismo turno, siempre y cuando estén en contacto con él.



Si una miniatura se ve atacada por varios oponentes, después del primer ataque deberá asignar todos sus dados de fuerza a la defensa. Un ataque es suficiente para cansar a una criatura y hacer que contra el siguiente oponente solo pueda defenderse.

Las miniaturas pueden seguir en contacto con una miniatura enemiga sin tener que declarar un combate cuerpo a cuerpo. Puede quedarse en su lugar y dificultar los disparos o movimientos del enemigo.

Cuando se está en combate cuerpo a cuerpo, la fuerza de la miniatura representa la cantidad de dados que tiene para cuerpo a cuerpo. Estos dados se pueden asignar a ataque y a defensa de manera que cada dado de ataque causa 1 punto de daño al impactar, y cada dado defensa para 1 impacto.

El defensor debe ser el primero en asignar y declarar el dado de fuerza para atacar o defender. Después el atacante declara qué dados se asignan al ataque y a la defensa. Los jugadores pueden escoger asignar todos los dados a ataque o a defensa. Si una criatura tiene un valor de fuerza de 0, entonces no puede atacar o defenderse en combate cuerpo a cuerpo.

Ejemplo:

Una miniatura tiene un valor de fuerza de 3, lo que significa que dispone de 3 dados para combate cuerpo a cuerpo. El jugador puede asignar los 3 dados a atacar, o destinar 2 y reservar 1 para la defensa, o cualquier otra combinación.

El jugador activo siempre tiene ventaja a la hora de asignar sus dados, ya que sabe la elección de oponente. Por ejemplo, si el defensor usa todos los dados para defender, para el atacante no tiene sentido desperdiciar dados para la defensa, así que puede usarlos todos para atacar.



ATAQUE

Cuando los dos jugadores hayan asignado sus dados de fuerza a ataque y defensa, los tiran a la vez. Si la miniatura no tiene fichas de herida, hará daño con todos los resultados 1 y 2.

Si una miniatura está herida, solo puede hacer daño si el resultado del dado es 3. Las miniaturas con la capacidad Fortaleza son la excepción: siempre causan daño con 1 y 2, sin importar si tienen o no fichas de herida.

Si el resultado de los dados de ataque son 1 o 2, en el caso de miniaturas heridas, 1 o 2, el ataque ha fracasado y no se causan daños.



DEFENSA

Una vez que los dos jugadores han lanzado sus dados de ataque, se lanzan los de defensa.

Para parar un acierto en un ataque cuerpo a cuerpo, el defensor debe sacar 3. Este valor no cambia si la miniatura defensora está herida.

Cada resultado 3 reduce en uno el número de impactos.



Si todos los ataques del oponente tienen resultado de fallo y la miniatura defensiva tiene dados de defensa, no es necesario tirarlos, pero los dados siguen considerándose usados y no se pueden usar para atacar. Si te escondes detrás del escudo pierdes la oportunidad de causar una herida mortal a tu oponente. La prudencia excesiva tiene un precio.

El Golpe Mágico es un tipo especial de ataque cuerpo a cuerpo. Es imposible de parar, así que no se tiran dados de defensa y todos los resultados con éxito suponen impactos automáticos.



HERIDAS

Ejemplos

Si juegas una carta de conjuro con el efecto «daño 3» sobre un personaje que tenga 3 y 2 , el personaje pierde primero dos fichas de armadura y luego recibe una ficha de heridas.

El daño es el número de heridas que recibe una criatura después de un ataque o por los efectos de las capacidades de una carta. El daño que sufren las criaturas se señala mediante unas fichas especiales que se ponen sobre su carta. Si tiene fichas de armadura, se quitan antes de sufrir daño (una ficha de armadura por punto de daño). Cuando no quedan más puntos de armadura, la criatura recibe fichas de herida.

Si la cantidad de marcadores de herida es igual a la estadística de salud, la criatura es destruida. Su miniatura se retira del Campo de Batalla y la carta se descarta en el Cementerio. También se retiran todas las fichas de heridas así como las capacidades y efectos adquiridos. Como los dados de ataque se lanzan al mismo tiempo, los dos combatientes pueden morir. Fueron guerreros de valor sin par, que nunca pensaron en retirarse...

Las criaturas también pueden sufrir daño como resultado de usar capacidades de la criatura, cartas de conjuro o de táctica.

Ejemplo de herida:

Si juegas una carta de conjuro que tenga el efecto "3 heridas" contra un personaje que tenga 3 y 2 , recibe inmediatamente 3 fichas de herida y muere.

Aunque las reglas dicen que las tiradas del atacante y del defensor deben realizarse a la vez, esto no es realmente importante. Si tienes pocos dados o preferís tirar por turnos, podéis hacerlo en el orden que queráis. Pero solo se hace después de que los dos jugadores hayan asignado sus dados a ataque y defensa.



Ejemplos de combate cuerpo a cuerpo

El jugador activo mueve la miniatura, Greer el Terco (Greer the Stubborn) hasta acabar en contacto con la miniatura del oponente, Cordelia la Cruzada (Cordelia the Crusader). Greer tiene los valores siguientes: 3 y 4. Cordelia saca 2 y 2. Greer declara un ataque contra Cordelia. El jugador inactivo debe ser el primero en asignar los dados de defensa y ataque. Como la fuerza de Cordelia es 2, el jugador inactivo puede usar 2 dados. Como Cordelia tiene la capacidad Temerario (Reckless) 2, el jugador no tiene otra opción más que poner los dos en ataque.

El jugador activo tiene 3 dados y escoge usar 2 para el ataque y 1 para la defensa. Los jugadores tiran sus dados de ataque a la vez. Los dos conseguirán un éxito con los valores y . Los jugadores usan D6 normales, y el activo saca 5 y 3, lo que se corresponde con y , respectivamente. El jugador inactivo saca 1 y 6, que se corresponden con y . Esto significa que los dos ataques de Greer han tenido éxito y que, de los ataques de Cordelia, 1 ha tenido éxito y el otro, no. Por lo tanto Greer recibe 1 herida y Cordelia, 2.

Ahora los combatientes tienen que tirar los dados de defensa. El jugador activo tiene reservado un dado, mientras que el inactivo no tiene dados. El jugador activo saca un 5, que se corresponde con una defensa con éxito. Esto quiere decir que Greer ha salido ileso del combate y Cordelia ha sufrido 2 heridos. Como solo tenía 2 puntos de vida, queda eliminada y su miniatura se retira del Campo de Batalla. La carta de Greer el Terco no sufre cambios.



ATAQUE A DISTANCIA

Para realizar un ataque a distancia la miniatura debe tener una de las siguientes capacidades: Disparo X, Lanzamiento X o Disparo Mágico X (X indica el número de dados que se usan en el ataque). Si la miniatura no tiene alguna capacidad que lo permita, como Disparo Rápido, no puede mover antes de usar un ataque a distancia.

Después de usar Correr no se pueden realizar ataques a distancia.

En "Legends of Signum", el alcance máximo de estos ataques es XL (25 cm).

Antes de realizar un ataque a distancia, el jugador debe ser capaz de trazar una línea de visión (LdV) entre el tirador y el objetivo. La LdV es una línea recta que va desde la base de tu miniatura hasta la base del objetivo, y que no puede verse interrumpida por ningún elemento. No importa si solo puedes "ver" una pequeña parte de la base de la miniatura o solo la mitad, si se puede trazar una LdV hasta cualquier punto de la base, se puede atacar a distancia. Si no se puede trazar la LdV, no se puede realizar el ataque, sin importar que la miniatura esté dentro del alcance.

La LdV puede interrumpirse por:

- Tus miniaturas (excepto si tienen Sigilo);
- Las miniaturas del oponente (excepto si tienen Sigilo);

- Plantillas de terreno con el efecto «Bloquea la línea de visión».
- Las miniaturas del oponente (excepto las miniaturas escondidas);
- Plantillas de terreno con el efecto «Bloquea la línea de visión».



Ten en cuenta que las miniaturas de "Legends of Signum" tienen un campo de visión de 360 grados y que la orientación de la miniatura no importa.

La LdV hacia miniaturas con Vuelo se traza de la misma manera. Las criaturas que vuelan no están todo el rato en el aire: solo despegan cuando se mueven. Eso quiere decir que cuando no están en movimiento, se usan las reglas normales y el terreno y otras miniaturas bloquean la línea de visión.

No se pueden declarar ataques a distancia si el tirador está en contacto con una miniatura enemiga.

El jugador activo puede escoger la miniatura enemiga que es el objetivo, incluso si está en contacto con alguna de sus propias miniaturas.

Una vez activada la miniatura, para realizar un ataque a distancia hay que hacer lo siguiente:

- Medir la distancia hasta el objetivo;
- Trazar una LdV;
- Tirar X dados, donde X es el valor del ataque a distancia del tirador, con todos los modificadores relevantes.

Un Disparo o Disparo Mágico se considera que ha tenido éxito si el resultado en el dado es X. Por cada X, el objetivo sufre 1 punto de daño si es un Disparo o 1 punto de herida si es un Disparo Mágico. Un Lanzamiento se considera que ha tenido éxito si se saca 2 o 3. Cada dado con éxito inflige un punto de daño.

Cuando una miniatura es objetivo de un Disparo o de un Lanzamiento, puede intentar defenderse. Para hacerlo, se tiran tantos dados como impactos con éxito haya sacado el atacante. Cada 2 disminuye en 1 el número de impactos con éxito.

El Disparo Mágico usa las mismas reglas que el Disparo, pero el objetivo no puede defenderse. Por lo tanto, no hay tirada de defensa.

Hay capacidades de los terrenos que influyen en los ataques a distancia, como «Defensa contra ataques a distancia» o «Bloquea la línea de visión».

Ejemplo de ataque a distancia

El jugador activo controla a Garrus el Ballestero (Garrus the Crossbowman), que tiene la capacidad Disparo 3. El jugador inactivo tiene a Severus, el Legionario Laureado (Severus, the Honored Legionary) 1 y 2. No hay más miniaturas ni terreno entre Garrus y Severus, así que se puede trazar una línea de visión. La distancia entre ellos es menor que 25 cm (XL). El jugador activo declara un Disparo contra Severus y tira 3 D6. Los resultados son 1, 5, 2 en un D6. Esto quiere decir que dos de los disparos de Garrus han impactado en su objetivo. Sin embargo, y a pesar de que Severus solo tiene 1, el jugador inactivo puede tirar 2 dados para intentar esquivar los disparos. Saca un 3 y un 5, que se corresponden con 2 y 3. Esto significa que Severus ha conseguido evitar un disparo y sufre 1 punto de daño en lugar de 2, así que se coloca una (1) ficha de herida sobre su carta.



CAPACIDADES ESPECIALES

Hay cartas que contienen información sobre las capacidades que poseen. Si la capacidad de una carta entra en conflicto con una regla general, tiene prioridad el texto de la carta.

Si una criatura solo tiene una de las capacidades básicas, la carta solo indica el nombre de esa capacidad. Si la capacidad es única, en la carta aparece la descripción completa.

Si una capacidad requiere que se escoja un objetivo al que aplicar su efecto (por ejemplo, la capacidad de Ruphus dice «Tu 2 gana +1 1 o +2 2»), la decisión la realiza el jugador que controle la carta o la criatura.

Ejemplo:

La capacidad Sanador, que permite curar a otras criaturas, requiere activación. Cualquier criatura con esa capacidad debe usarla en su propio turno y, después, no podrá moverse; o podrá actuar de manera normal pero sin usar la capacidad Sanador.

Ejemplo:

La capacidad Objetivo Difícil obliga al oponente a repetir las tiradas que haya tenido éxito en un ataque a distancia que tenga como objetivo a la criatura con esa capacidad. Está siempre activa y no requiere ninguna condición para activarse.

Hay capacidades que pueden requerir que la criatura se active. Estarán marcadas con 1, que significa que la criatura debe usar todo su turno. Si ha movido o si está en contacto con una miniatura enemiga, no podrá usar la capacidad especial que requiere activación.

Si la descripción de la capacidad no especifica que requiera activación, entonces la capacidad está siempre activa.

Hay otras capacidades que, para tener efecto, requieren que se cumpla una condición especial. Puede ser infligir daño, eliminar a un personaje enemigo, etc.

Las capacidades con el mismo nombre no son acumulativas por lo que se usa el principio de reemplazo: el valor más alto sustituye al más bajo. Pero si la capacidad tiene un «+», se añade a la misma capacidad del objetivo siempre que sea posible. ♠ es una excepción. Aunque un personaje puede no tenerla al principio, después de convertirse en objetivo de una capacidad +2 ♠ ganará dos fichas de armadura.

Ejemplo:

Una miniatura tiene la capacidad Maestro del Ataque 1, que le permite repetir un dado fallado en cuerpo a cuerpo. Se lanza un conjuro sobre esta miniatura, que le otorga Maestro de Ataque 2. Después del conjuro la miniatura podrá repetir 2 dados fallados en cuerpo a cuerpo.

Ejemplo:

Persecución permite que una criatura ataque a una segunda criatura enemiga en el mismo turno. Pero solo si ha eliminado al objetivo que atacó primero en cuerpo a cuerpo.

Ejemplo:

Un jugador convoca a Ruphus, el Joven Escudero (Ruphus, the Young Squire) al Campo de Batalla y usa su Primera Palabra, lo que otorga a Herrick +2 ♠. Aunque Herrick no tenía la capacidad, recibe dos fichas de armadura.

Las capacidades de las cartas se escriben en el campo de texto que hay debajo de la ilustración y el nombre. Durante la partida las criaturas pueden ganar nuevas capacidades o perder alguna que tuvieran.

Algunas capacidades tienen efectos negativos que evitan que un personaje use las reglas normales.

Capacidades como Primera Palabra ⚡ y Última Palabra ⚡ solo tienen efecto una vez por partida. Primera Palabra ⚡ se activa cuando el jugador juega la carta desde su Mano. Última Palabra ⚡ se activa cuando la carta se descarta en el Cementerio.

Ejemplo:

«Lento» impide que los personajes que tengan esta capacidad puedan usar Correr.

Si no se dice lo contrario, las capacidades de las cartas que proporcionan un efecto están activas hasta el final de la partida. Si la capacidad tiene otros límites, vendrán indicados después de su descripción.



SIGILO

Mientras los personajes con Sigilo 🎭 tengan una ficha de Sigilo, no pueden ser el objetivo de ataques o de otras acciones de las criaturas enemigas. Cuando se convoca a un personaje con Sigilo al Campo de Batalla, hay que ponerle una ficha de Sigilo que se retira más tarde, si el personaje es descubierto.

Los personajes con una ficha de Sigilo se supone que están ocultos.

Un personaje con Sigilo pierde la ficha de Sigilo si declara un ataque, se activa para pagar una capacidad, usa Puñalada o si una miniatura enemiga lo detecta. Para hacerlo, la miniatura enemiga tiene que entrar en contacto con el personaje con Sigilo, sin usar la regla Correr, y tirar un dado de detección. Si saca 6, el personaje con Sigilo es descubierto y pierde la ficha de Sigilo. La miniatura que ha llevado a cabo la detección puede atacar inmediatamente al personaje detectado. Si no se descubre al personaje con Sigilo, el turno de la miniatura enemiga termina de manera inmediata.

Las criaturas con Disparo Mágico también pueden detectar a personajes con Sigilo que estén hasta a distancia XL de ellas. Para hacerlo deben trazar una LdV hasta el personaje con Sigilo y tirar un dado. Si sacan 6, la criatura puede declarar inmediatamente un Disparo Mágico contra el enemigo descubierto.

Los personajes con ficha de "Sigilo"

- No interrumpen la LdV de ataques a distancia;
- No pueden ser objetivo de Puñalada mientras tengan la ficha de Sigilo, pero pueden usarla ellos y, así, perder la ficha;
- Pueden usar Correr;
- Pueden registrar Ruinas sin perder la ficha de Sigilo, incluso si están en contacto con una miniatura enemiga.

Las criaturas enemigas que están en contacto con un personaje con Sigilo pueden declarar ataques a distancia y activar otras capacidades.

La regla «Ir a la Sombra»

Los personajes con la capacidad Sigilo pueden desvanecerse y recibir una ficha de Sigilo incluso después de haber sido descubiertos. Para hacerlo deben **activarla** cuando no estén en contacto con ninguna miniatura enemiga, y siempre y cuando en el turno anterior no hayan sido objetivo de ataques a distancia enemigos. Los personajes no pueden tener más de una ficha de Sigilo.



La partida no se termina si a uno de los jugadores se le acaban las cartas del Mazo de Batalla, pero cada vez que ese jugador tenga que robar una carta, su oponente recibe puntos de Prosperidad. La primera vez recibe un punto; la segunda, dos; la tercera, cuatro; la cuarta, ocho... El número de puntos de Prosperidad se dobla cada vez hasta que se llegue a la cantidad que da la victoria.

Esta regla permite termina la partida incluso si es imposible eliminar al héroe y los jugadores no acuerdan un empate.

CONDICIONES DE VICTORIA

En "Legends of Signum" la victoria se puede conseguir de dos maneras.

La primera es eliminar al héroe del oponente: gana el jugador cuyo héroe sobrevive.

Si la eliminación del héroe activa cartas de táctica o cualquier otro efecto que pueda influir en el resultado de la partida, se tendrán en cuenta estos efectos antes de terminarla. Por ejemplo, se podría eliminar también al héroe del jugador enemigo.

La segunda es ganar la partida mediante Prosperidad. Un jugador gana si acumula 51 puntos de Prosperidad.

Puede haber límites temporales por acuerdo previo o por ser la regla de un torneo. Si al final del tiempo fijado los dos héroes siguen en el Campo de Batalla, entonces gana el jugador cuyo héroe tenga menos fichas de heridas.

Si el número de fichas de heridas es el mismo para los dos héroes, o si los dos se eliminan a la vez en un combate cuerpo a cuerpo, los jugadores comparan sus puntos de Prosperidad y el coste de los edificios construidos en sus Ciudades. Si los números son iguales, gana el jugador más sanguinario: el que haya conseguido eliminar a más personajes enemigos a lo largo de la partida.

No recomendamos usar estas reglas antes de haber dominado completamente las reglas básicas de "Legends of Signum".

ARQUITECTO EXPERIMENTADO

En esta variante de juego los dos jugadores crean, antes de comenzar la partida **Mazos de Construcción** separados que consisten en cartas de edificios, en el orden que se desee, pero sin poder superar 12 cartas. Este mazo es una zona secreta, como el Mazo de Batalla. Durante la partida no se puede cambiar el orden del **Mazo de Construcción**.

Durante la Fase de Construcción hay que robar una carta del **Mazo de Construcción**. Hasta que no se construya ese edificio, no se podrán robar más cartas de ese mazo.

BATALLA DE LOS TRES

La Batalla de los Tres, como su nombre indica, permite que jueguen tres jugadores a la vez. La partida termina cuando solo queda un héroe en el Campo de Batalla o cuando uno de los jugadores llega a 51 puntos de Prosperidad.

Se tira el dado para determinar qué héroe empieza. El primer jugador escoge una de las esquinas y mide desde ella una distancia igual a la regla XL en el lado del tablero al que se llega siguiendo el sentido de las agujas del reloj: ese es su lado. El jugador de su izquierda hace lo mismo y después el tercero. El orden de los turnos es en el sentido de las agujas del reloj.

Todas las cartas de capacidad que estén en efecto hasta el final del turno del oponente o tengan efecto al final del turno del oponente seguirán activas hasta el final del turno del tercer jugador o tendrán efecto al final de ese turno. Esto significa que los dos oponentes han de terminar sus turnos.

Si una capacidad permite que un jugador afecte a criaturas o cartas de su oponente, el jugador tendrá que escoger cuál de sus oponentes se verá afectado.

Ejemplo de colocación de jugadores en la variante Batalla de los Tres



JUEGO PARA CUATRO JUGADORES

Ejemplo de colocación de jugadores en la variante Todos contra Todos



Esta variante permite que jueguen cuatro jugadores en el escenario «Todos contra Todos».

La partida continúa hasta que solo quede un héroe en el Campo de Batalla (y los otros tres hayan caído) o hasta que uno de los jugadores llegue a 51 de Prosperidad.

Como siempre, el primer jugador se decide con una tirada de dado. El siguiente será el de su izquierda y se sigue en el sentido de las agujas del reloj.

El primer jugador escoge una de las esquinas y mide desde ella una distancia igual a la regla XL en el lado del tablero al que se llega siguiendo el sentido de las agujas del reloj: ese es su lado. El jugador de su izquierda hace lo mismo y después el tercero y el cuarto. El orden de los turnos es en el sentido de las agujas del reloj.

Todas las cartas de capacidad que estén en efecto hasta el final del turno del oponente o tengan efecto al final del turno del oponente seguirán activas hasta el final del turno del

último jugador o tendrán efecto al final de ese turno. Esto significa que los tres oponentes han de terminar sus turnos.

Si una capacidad permite que un jugador afecte a criaturas o cartas de su oponente, el jugador tendrá que escoger cuál de sus oponentes se verá afectado (teniendo en cuenta todas las condiciones y reglas de la capacidad que se usa).

HOMBRO CON HOMBRO

Esta variante te permite jugar con un aliado. Los cuatro jugadores compiten en una partida, "dos contra dos".

Los jugadores acuerdan la composición de sus equipos antes de empezar y no pueden cambiarla durante la partida. Para ganar, uno de los equipos debe eliminar a los dos héroes del equipo enemigo. Si uno de los héroes cae, su aliado puede continuar la partida y conseguir escapar de las fauces de la derrota para hacerse con la victoria. Si uno de los jugadores llega a 51 puntos de Prosperidad, su equipo gana automáticamente.

El primer jugador escoge una de las esquinas del tablero y mide una distancia de XL hacia la esquina de su aliado. El jugador que tiene el primer turno escoge primero su lado del tablero de manera que sus oponentes queden en el lado opuesto y su aliado en una esquina a su izquierda o derecha.

El turno se desarrolla en el sentido de las agujas del reloj. Los dos jugadores del primer equipo llevan a cabo sus turnos y luego les toca a los dos del equipo rival.

Ejemplo de colocación de jugadores en la variante Hombro con Hombro



No se puede atacar a las miniaturas aliadas, de la misma manera que no se puede atacar a las propias. Además, las cartas o capacidades que afecten a las "criaturas enemigas" no afectarán a las cartas y miniaturas del aliado.

Todas las cartas de capacidad que estén en efecto hasta el final del turno del oponente o tengan efecto al final del turno del oponente seguirán activas hasta el final del turno del último jugador o tendrán efecto al final de ese turno. Esto significa que los dos oponentes han de terminar sus turnos.

Si una capacidad permite que un jugador afecte a criaturas o cartas de su oponente, el jugador tendrá que escoger cuál de sus oponentes se verá afectado.

 REGLAS DEL DRAGÓN DE
LEGENDS OF SIGNUM

1. Si la capacidad descrita en una carta contradice alguna de las reglas básicas, el texto de la carta tiene prioridad.
2. Si una criatura/carta recibe dos veces el efecto de capacidades con el mismo nombre, los valores no se acumulan. Se usa el efecto que tenga el valor superior.
3. Si un ataque, o cualquier otro efecto, o el valor de fuerza de una criatura, es inferior a 0 después de aplicar todos los modificadores, entonces se considera igual a 0. Si una acción genera un efecto de valor 0, se considera que no se ha ganado el efecto pero también se considera que la acción ha sido llevada a cabo. No se pueden declarar capacidades o ataques si después de aplicar los modificadores su valor es 0.
4. Si una criatura se ve afectada por dos efectos que se contradicen entre sí, el efecto que tiene prioridad es el último en haber sido aplicado. El último efecto cancela el anterior.
5. A menos que el texto de un efecto especifique limitaciones a los objetivos, se supone que se refiere a todos los objetivos disponibles.



-X de Ataques (-X from Attacks), capacidad, modificador — Cuando se recibe daño de un impacto con éxito, la criatura objetivo sufre X puntos de daño menos.

Ágil (Agile), capacidad — La criatura no puede ser el objetivo de una Puñalada.

Armadura (Armour) X, capacidad — Evita las primeras X heridas provenientes de ataques no mágicos contra la criatura con la armadura.

Aura X: [texto], capacidad — Todas tus criaturas (si no se indica lo contrario; si no, hasta a X de distancia) reciben la capacidad o el efecto descrito en el [texto]. La fuente del Aura no puede recibir sus beneficios.

Mago de Batalla (Battle mage), capacidad — La criatura puede declarar un Disparo Mágico incluso si ha movido durante este turno.

Frenético (Berserk) X, capacidad — Mientras la criatura está herida (tiene fichas de herida en su carta), recibe +X a fuerza.

Perdigones (Buckshot), capacidad disparada — Si un objetivo de este disparo está hasta a distancia M y el disparo ha tenido éxito, la criatura objetivo se aleja del tirador, siguiendo la línea de visión, una distancia S. Si eso supone salir del contacto con una miniatura, no se sufre Puñalada. Si un objetivo de este disparo no puede moverse toda la distancia, recibe 1 punto de daño adicional.

Cauto (Cautious) X, capacidad — Las criaturas con esta capacidad deben asignar, en combate cuerpo a cuerpo, al menos X dados a defensa. Pero nunca más que la fuerza de la criatura.

Carga (Charge): [texto], capacidad disparada — Si la criatura se mueve antes de atacar en cuerpo a cuerpo, recibe, una vez por turno, [texto] hasta el final del turno en curso.

Concentración (Concentration) X, capacidad activada — Cuando se activa esta capacidad, se consiguen X fichas.

Contrato (Contract): [texto], capacidad disparada — Al principio del turno de cualquier criatura con Contrato, el jugador activo puede pagar 1 punto de Prosperidad para que una criatura reciba todos los efectos indicados en [texto] hasta el final de turno del jugador activo.

Control X, capacidad activada, impacto — Se asume el control de un personaje enemigo en la Línea de Visión. Se tiran X dados, si se saca al menos un resultado de ✖, un personaje objetivo, hasta a distancia XL, pasa a estar bajo tu control hasta el final de tu turno de manera que lo puedes.

Defensor (Defender), capacidad — Si una criatura enemiga declara un ataque cuerpo a cuerpo mientras esté en contacto con una con Defensor, debe seleccionarla como objetivo. Si son varias las criaturas con esta capacidad, el atacante elige a cuál ataca.

Defensa contra ataques a distancia (Defense against ranged attacks), capacidad — Si una miniatura que está en contacto con una plantilla de terreno que tenga esta capacidad es el objetivo de un ataque a distancia, o si la plantilla está en la línea de visión, puede repetir las tiradas de defensa contra Disparo o Lanzamiento que se hayan fallado. Se tira una vez por cada ataque a distancia con éxito. En el caso de Disparos Mágicos, la criatura recibe un único dado de defensa, como si fuera objetivo de un Disparo, y se siguen las reglas normales para ataques a distancia.

Objetivo difícil, capacidad — Cuando se realiza un ataque a distancia contra un objetivo con esta capacidad, el atacante debe repetir todos los dados que hayan sacado un éxito.

Difícil, capacidad de terreno — Si una criatura que no tenga Vuelo toca la plantilla de este terreno durante su movimiento su distancia de movimiento se reduce a S. No se puede usar Correr a través de ese terreno. Si un personaje ya ha movido más de distancia S antes de llegar a la plantilla, debe detenerse nada más tocarla. Si una criatura comienza su turno en terreno Difícil, su distancia de movimiento es S hasta el final de su turno.

Durabilidad (Durability) X, capacidad — una capacidad de las reliquias. Cuando se juega una reliquia con Durabilidad, recibe X de armadura. Los ataques no mágicos contra el héroe primero causan daño a la reliquia con este efecto. Cuando a la reliquia se le acaban las fichas de armadura, queda destruida y el héroe pierde sus efectos.

Experto en Ataques (Expert of Attack) X, capacidad disparada — Si una criatura asigna todos sus dados disponibles para cuerpo a cuerpo a ataque, recibe X dados de ataque adicionales.

Experto en Defensa (Expert of Defense) X, capacidad disparada — Si una criatura asigna todos sus dados disponibles para cuerpo a cuerpo a defensa, recibe X dados de defensa adicionales.

Rapidez (Fast), capacidad — Permite que la criatura ataque cuerpo a cuerpo incluso si ha usado Correr antes de atacar.

Primera Palabra (First word), capacidad disparada — Tiene efecto cuando se juega esta carta desde la Mano.

Vuelo (Flight), capacidad — Cuando la miniatura se mueve por el Campo de Batalla, puede ignorar los obstáculos, como otras miniaturas y el terreno. Las miniaturas con esta capacidad siguen sin poder terminar su movimiento en contacto con otras miniaturas o en zonas impasables.

Fortaleza (Fortitude), capacidad — La criatura que tenga esta capacidad siempre impacta en cuerpo a cuerpo cuando saca ❸ o ❹, sin importar si ha sufrido heridas.

Golpe Aplastador (Hammerblow), capacidad — Cuando se ataca en combate cuerpo a cuerpo, cada impacto con éxito causa 2 puntos de daño.

Sanador (Healer) X, capacidad disparada, impacto — Al activarse se escoge un objetivo y se tiran X dados, de manera que se retiran tantas fichas de herida como resultados positivos. En contacto con el objetivo, ❸ y ❹ se consideran resultados positivos. Si se está a distancia igual o menor que XL, solo se consideran positivos los resultados ✖.

Sanación (Sanar) (Healing (Heal)) X, capacidad activada o disparada, impacto — Se quitan X fichas de herida del objetivo de la sanación. Si hay menos heridas de las que puede sanar la capacidad, se retiran todas y la criatura se considera completamente curado. Si el objetivo no tiene fichas de herida, se sigue pudiendo sanar y se activan todas las funciones disparadas.

Aullido (Howl) X: [texto], capacidad — Todas las criaturas hasta a X de distancia consiguen [text] hasta el final del turno. [Texto] puede contener limitaciones adicionales para los objetivos de Aullido.

Iniciativa (Initiative), capacidad — Los jugadores asignan sus dados de fuerza según las reglas normales. La criatura con Iniciativa es la primera en atacar. Su objetivo puede defender con normalidad, pero ataca después y, si muere a manos del personaje con Iniciativa, no podrá hacerlo. Si los dos combatientes tienen Iniciativa, el combate cuerpo a cuerpo se desarrolla según las reglas habituales.

Salto (Jump), capacidad — Cuando esta miniatura se mueve por el Campo de Batalla, puede ignorar a las demás. En este caso, el Salto puede realizarse solo en línea recta, aunque no es necesario llegar a la distancia máxima. No se pueden cruzar terrenos y no se puede terminar el movimiento de Salto en otra miniatura o en un terreno.

Última Palabra (Last word), capacidad disparada — Tiene efecto cuando el personaje o la carta de apoyo se descarta en el Cementerio.

Disparo Mágico (Magical Shot) X, capacidad — Es un ataque a distancia mágico que llega a distancia XL y que permite tirar X dados. El Disparo Mágico se considera un éxito si se saca . Cada impacto con éxito causa 1 herida y las criaturas no pueden defenderse del Disparo Mágico.

Golpe Mágico (Magical Strike) X, capacidad — Es un ataque cuerpo a cuerpo mágico que se puede declarar contra una criatura en contacto con el atacante. Puedes tirar X dados de ataque y cada impacto con éxito inflige 1 herida. Las criaturas no se pueden defender de un Golpe Mágico exitoso.

Maestro del Ataque (Master of Attack) X, capacidad — La criatura puede volver a tirar hasta X dados de los asignados al ataque durante el combate cuerpo a cuerpo.

Maestro de la Defensa (Master of Defense) X, capacidad — La criatura puede volver a tirar hasta X dados de los asignados a la defensa durante el combate cuerpo a cuerpo.

Maestro de Sanación (Master of Healing) X, capacidad — La criatura puede volver a tirar hasta X dados usados para sanar.

Maestro de la Magia (Master of Magic) X, capacidad — La criatura puede volver a tirar hasta X dados usados para un Disparo Mágico.

Maestro del Disparo (Master of Shooting) X, capacidad — La criatura puede volver a tirar hasta X dados usados para un Disparo o Lanzamiento.

Varios Usos (Multiple Uses) X: [texto], capacidad de reliquia — La capacidad explicada en [texto] se puede usar X veces. Cuando el héroe la ha usado el número especificado de veces, la reliquia queda destruida y sus efectos dejan de funcionar.

Rastreador, capacidad — Una criatura ignora todas las penalizaciones por terreno Difícil.

Persecución (Persecution) X, capacidad disparada — Si una criatura con Persecución elimina a un personaje enemigo en combate cuerpo a cuerpo, puede declarar un movimiento de hasta distancia S para ponerse en contacto con otra criatura enemiga y realizar un ataque cuerpo a cuerpo. Lo puede hacer X veces por turno.

Depredador (Predator), capacidad — Cuando una criatura con Depredador entra en combate cuerpo a cuerpo con una criatura enemiga herida, recibe +1 a fuerza hasta el final de su turno.

Disparo Rápido (Quick shooter), capacidad — La criatura puede declarar un Disparo o Lanzamiento incluso si ha movido ese turno, siempre y cuando no se haya usado Correr.

Temerario (Reckless) X, capacidad — Cuando la criatura está en combate cuerpo a cuerpo, debe asignar al menos X dados a atacar, pero sin poder superar su valor de fuerza. Si vuelve a estar en combate cuerpo a cuerpo durante el turno del oponente, después del primer ataque deberá asignar todos sus dados a defensa.

Regeneración (Regeneration) X, capacidad — Al principio de su turno se tiran X dados. Por cada resultado de “Diana” la criatura se cura 1 punto de herida.

Apremio (Rush), capacidad disparada — El personaje se puede activar nada más haber sido convocado al Campo de Batalla.

Escudo contra (Shield from) [texto], capacidad — La criatura no puede ser objetivo de [texto].

Disparo (Shot) X, capacidad — Ataque a distancia, no mágico, con alcance hasta XL y con línea de visión que permite tirar X dados. Un disparo se considera que tiene éxito por cada resultado de . Cada impacto con éxito inflige 1 punto de daño. El objetivo tira tantos dados de defensa como impactos con éxito. Cada resultado de reduce en 1 el número de impactos con éxito.

Lento (Slow), capacidad — Las criaturas con esta capacidad no pueden usar Correr.

Francotirador (Sniper), capacidad disparada — Una criatura que tenga esta capacidad puede repetir todos los dados de Disparo si dispara a distancia L o superior. Además, cada disparo con éxito a esta distancia inflige 2 da daño.

Vigor (Stamina), capacidad — Los personajes que tengan esta capacidad pueden asignar dados de combate cuerpo a cuerpo a ataque durante todos los ataques de criaturas enemigas.

Sigilo (Stealth), capacidad — Mientras conserven la ficha de Sigilo, los personajes con Sigilo no pueden ser objetivo de ataques o efectos de impacto de las criaturas enemigas. Pero sí pueden ser objetivo de conjuros.

Máquina de Vapor (Steam Engine): [texto], capacidad — Está en uso cuando el personaje declara una capacidad o acción indicada en el [texto] (una vez por turno). El jugador debe tirar un dado para ver el resultado de la Máquina de Vapor y realizar [texto] antes de que la capacidad tenga efecto.

Lanzamiento (Throwing) X, capacidad — Es un ataque a distancia, no mágico, que se puede declarar contra un objetivo hasta a distancia L y con el que haya línea de visión. Permite tirar X dados. El lanzamiento tiene éxito si sale o . Cada impacto con éxito inflige 1 punto de daño.

Veterano (Veteran), capacidad — Cuando se ataca cuerpo a cuerpo a una criatura con Veterano, el atacante debe repetir todos sus resultados con éxito.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Los símbolos de las cartas:

	Héroe		Prosperidad
	Personaje		Edificio
	Activar		Armadura
	Disparo		Resistencia
	Disparo Mágico		Varios Usos
	Lanzamiento		Primera Palabra
	Sigilo		Última Palabra
	Sanador		

Tiradas

	1-2 D6
	3-4 D6
	5-6 D6

Atributos básicos

	Fuerza
	Movimiento
	Salud

Equipo de desarrollo:

KONSTANTIN GLEBOV;	ALEXANDER ZHURBENKO;
SERGEY SHESTIPEROV;	GRIGORY KRASNOPEROV;
OLEH NEKHAIEV;	EVGENY KUDRYAVTSEV;
DIANA REKUNOVA;	YURIY KULIKOV;
DMITRY ZAMULIN;	ROMAN KOZLOV;
ANDREY GYMNASI;	DENIS PAMPUHA;
KONSTANTIN PORUBOV;	TATIANA MIROSHNIKOVA;
ALEXEY KOVALEV;	CALLI WELSCH.

¡Nuestro agradecimiento especial a todos los que nos han ayudado en nuestro proyecto!