

REGLAS DE JUEGO

INCARNATION



créditos

Director de la colección : Jean Bey.

Concepción original de las reglas : Jean Bey, Olivier Zamfirescu.

Concepción de las reglas, elaboración y escritura : Jean Bey, Pascal Petit, Nicolas Raoult, Jérôme Rigal.

Director artístico : Jean Bey.

Diseño Gráfico : Jean-Sébastien Rossbach.

Ilustraciones : Jean Bey, Paul Bonner, Edouard Guiton, Paolo Parente, Jean-Philippe Poulet.

Pintura : Guillaume Bichet, Vincent Fontaine, Beniot Ménard, Eric Nouhaut.

Fotografía : Studio 29.

Traducción : Héctor Varela (Lord_Hector), con la colaboración de Borja González Salcines (Khaine), Christian González, Miguel Robles (Gringor) y el resto del equipo de traducción de la Conf-Federación Española del Dragón Rojo.

Agradecimientos : Raphaël Guiton, Eric Lafontaine, el equipo al completo.

Agradecimientos a todos los "testadores" : Frédéric Anger, Guillaume Bichet, Séverine Delagarde, Sébastien Gautier, Philippe Jung, Florent Mousset, Jacint Oros, y a todos los que nos han prestado su apoyo.

INCARNATION es una publicación de **RACKHAM**.

RACKHAM, el logotipo **RACKHAM**, **CONFRONTATION**, **WOLFEN** y **RAG'NAROK** son marcas registradas de **RACKHAM**.

Copyright © 1996-2003 RACKHAM. Todos los derechos reservados.

Original impreso en Francia por Fabrègue
87500 Saint-Yriex la Perche – Febrero 2002

Las ilustraciones contenidas en los productos RACKHAM, incluyendo las del presente libreto y las cartas de referencia, son obras o creaciones realizadas por encargo. Los derechos en exclusividad de todas las ilustraciones, miniaturas o productos derivados son propiedad de RACKHAM. Ninguna porción de este libreto puede ser reproducido o difundido, bajo ninguna forma ni por ningún medio electrónico ni mecánico, incluido la fotocopia o la telemática sin una autorización escrita del editor.

el tablero

Alahel el Mensajero, Aventurero de Alahan y heraldo del rey Gorgyn había recorrido un largo camino hasta llegar a la ciudad franca de Cadwallon. Su viaje casi fue interrumpido por Tharn, un Campeón de Achéron. Méliador, el Mentor de Alahel, utilizó su poderosa Magia para detener la invasión de las Tinieblas. Para ello, tuvo que enfrentarse a su maléfico alter ego, la Gorgona.

El final de ese duelo mágico fue incierto...

En el fondo de una cripta olvidada, Sophet Drahas observó al mortal arrodillado ante él.

Drahas era el más poderoso Nigromante de Cadwallon, el mensajero de la Oscuridad en la ciudad franca. Había vivido el descubrimiento de la antigua ciudad de los Cynwälls, su liberación y las luchas por el poder que surgieron después. Durante un tiempo, el mismo Sophet Drahas poseyó Cadwallon. Entonces los Perros de Guerra, los mercenarios, habían venido... De ahí en adelante, el Rey de las Cenizas fue « solo » el jefe de la Ciudad Baja y sus vicios, la resplandeciente Ciudad Alta fue dominio de los Duques.

Pero la influencia del Nigromante maldito nunca se debilitó. Fue más sutil, extendiéndose gracias a una fabulosa red de individuos tan perversos como poderosos... los Usureros.

Uno de los espías del castillo permanecía callado delante de él, esperando la autorización de su maestro para entregar su mensaje.

« Habla. » El espía se recobró de repente, como si la palabra le hubiera sacado de una larga pesadilla.

« Maestro, he venido para anunciarte el fracaso de nuestra misión. Alahel estaba otra vez de viaje hacia Cadwallon.

Tharn y la Gorgona han desaparecido. »

« ¿ Han encontrado la Verdadera Muerte ? »

« No sabemos nada más. Continuamos su búsqueda. »

« ¡ Cadwallon, por fin ! »

Alahel no pudo reprimir una sonrisa de satisfacción al ver a lo lejos como se elevaba el humo de las chimeneas de la Ciudad de los Ladrones. El final del viaje había sido peligroso : una banda de Goblins habían hostigado a las tropas del León durante al menos dos días. Alahel había encontrado finalmente su guarida antes de prenderla fuego.

La calma del bosque de Allyvie fue bruscamente interrumpida por el vuelo de una nube de pájaros. El clamor del combate llegó a oídos de Alahel.

« Continúa avanzando », dijo a sus compañeros, « hemos perdido bastante tiempo. Me reuniré con vosotros cerca de Cadwallon. »

El Mensajero se fue rápidamente del campo de batalla.

Los helechos le dieron refugio suficiente como para observar la escena sin ser visto. La escaramuza que se le ofrecía a sus ojos era de lo más singular: una banda de Enanos y de Keltas del clan de los Sessairs luchaban contra una escuadra de guardias de Cadwallon liderados por... un Paladín Negro de Achéron. La situación era terrible : varios guerreros estaban en el suelo, agonizando mientras su sangre era arrebatada por la muerte.

¿ Qué hacía un seguidor del Código Negro a la cabeza de las milicias de la ciudad franca ?

Un Sessair más imponente que los otros salió de la pelea para lanzarse contra el Paladín Negro. El primer golpe de su enorme espada cortó solo el aire, pero el segundo arrancó violentamente una hombrera de la armadura de placas. El secuaz de Achéron, desequilibrado, dio un paso atrás para esquivar el tercer golpe : la espada del gigante de Avagddu se clavó completamente en una enorme encina. Su propietario la

desclavó sin ningún esfuerzo, con los ojos llenos de una indescriptible rabia.

Pero el Paladín Negro no había dicho su última palabra: hizo girar peligrosamente su mayal, el extremo de su arma dejaba un rastro de Mana cada vez más grande con cada giro... La fuerza del impacto fue tal que los pies del Kelta dejaron de tocar el suelo. El gigante, gravemente herido, de derrumbó contra la encina que había mutilado.

En ese momento Alahel decidió intervenir. El Mensajero disparó una flecha en el momento en el que el mayal del Paladín Negro iba a rematar al Kelta. La flecha del Mensajero dio en el hombro descubierto de su enemigo, arrancándole un horrible grito de dolor. El Paladín se giró, mirando de arriba a abajo al León. Privado del uso de su arma, el guerrero de Achéron eligió huir no sin antes lanzar una maldición. Sus hombres, desamparados, hicieron lo mismo. Los Enanos y Keltas gritaron por la victoria.

Alahel se acercó al Kelta todavía aturdido por el golpe que había recibido. A pesar su atlética figura el Mensajero no era más que un palillo al lado del guerrero de Avagddu.

« Mi nombre es Alahel, mensajero del reino del León. Espero que mi ayuda no haya sido inútil... »

« ¡ Ah ! ¡ Solo un León dice tales cosas ! » dijo un Enano que llevaba una armadura usada y una espléndida barba.

« Saludos, Alahel del León, que por salvar mi vida ganas la gratitud eterna de Hogarth el Coloso. » dijo el Kelta frotándose la cabeza dolorida. « Te presento a mi amigo, Kahinir el Salvaje. »

« Me dirijo a Cadwallon », dijo Alahel. « Si es también es vuestro destino, ¿ me podría unir a vosotros ? » El Mensajero sabía bien que su llegada sería menos destacable si iba acompañado de viajeros de otras gentes.

La mirada de Sophet Drahas se desvió finalmente del espía. Un enorme sentimiento de alivio se apoderó del Usurero.

« ¿ Y el Azote ? »

« Kain está herido, maestro. »

« ¿ Como ? » exclamó Sophet, « ¿ El Azote de Achéron herido ? Por las Tinieblas, ¿ que guerrero ha podido hacer ese prodigio ? »

« Kain y los hombres del Conde Izhar estaban atacando a un grupo de Perros de Guerra cuando un arquero le dio en el hombro del Azote. Su descripción corresponde al llamado Alahel, mi Señor. »

« Puedes irte, Usurero. »

El espía se retiró. Mientras se oía el pestillo de la cripta que se cerraba a lo lejos, una silueta salió de las sombras del trono del Rey de las Cenizas. Se trataba de otro Liche, menos impresionante pero tan temible como Drahas.

« Debemos intervenir, Nimrod », dijo Sophet, « ese inútil de Lyiet Izhar no osará jamás plantarnos cara. Subestimamos a Alahel. »

« Tenemos un problema más urgente que tratar, Rey de las Cenizas. La Gorgona no ha sido destruida, de eso estoy seguro. Va a venir a por ti por haberte burlado de ella. Es un enemigo terrible, no me gustaría estar en tu lugar. »

Un Portal de Tinieblas se materializó delante del trono del Nigromante. Sin embargo, ¡ la Magia única de Cadwallon impedía que un hecho similar se produjese dentro de sus muros ! « Yo tampoco. » respondió una voz de ultratumba... Era la Gorgona.

l a s m i n i a t u r a s

Has adquirido una miniatura diseñada para el juego **RAG'NAROK**. En este juego, enormes ejércitos de diferentes razas luchan en épicos campos de batalla por la supremacía o la supervivencia de las especies. Para jugar con las miniaturas de **RAG'NAROK** nosotros te presentamos las reglas de **CONFRONTATION** y sus tres suplementos **INCANTATION**, **INCARNATION** y **DIVINATION**.

Para poder comenzar a jugar a **CONFRONTATION** necesitas un puñado de dados de 6 caras (D6). ¡ Podrás comenzar a jugar con tus amigos en cuanto hayas elegido tus miniaturas !

A medida que constituyas ejércitos más grandes, necesitarás las reglas de **RAG'NAROK** para simular los conflictos de mayor tamaño. Algunas reglas que difieren entre **CONFRONTATION** y **RAG'NAROK**. Pasar de un sistema al otro no entrañará ninguna dificultad, los principios de juegos son los mismos.

Cada paso desde la concepción a la realización de las miniaturas de **RACKHAM** se ha llevado a cabo con el mayor cuidado.

Para obtener los mejores resultados en la pintura, recomendamos el uso de una cuchilla de modelismo, así como una selección de pinceles pequeños y de pinturas acrílicas solubles al agua.

Antes de comenzar a pintar, elimina todas las rebabas con la cuchilla, dirigiendo la hoja hacia fuera para no cortarte. Después aplica una capa de imprimación negra o blanca.

Cuando termines estos pasos puedes comenzar a pintar la miniatura. La Carta de Referencia incluida en el blister puede servirte de guía de pintura.

i n c a r n a t i o n

¿ No has soñado nunca con ver a tus Personajes evolucionar ?
¿ Verlos progresar poco a poco durante la batalla ?

Jugando a **INCARNATION** darás nueva << vida >> a tus Héroes y otra dimensión a tus escaramuzas.

Los verás progresar, volverse más poderosos para poder convertirse algún día en verdaderas leyendas... y marcar para siempre la historia de Aarklash.

INCARNATION va a permitir a tus Personajes adquirir Experiencia. Este saber único esta representado por las Cartas de Experiencia que vienen junto a las Cartas de Referencia de la figura. Para adquirir este conocimiento tus guerreros deberán probar su coraje y tenacidad mediante hazañas dignas de su rango o sobreviviendo a numerosas batallas.

c r e a c i ó n d e u n h é r o e

Con el fin de sacar partido plenamente de **INCARNATION**, antes de todo debes elegir un **Héroe**. Este será el guerrero central de vuestras escaramuzas. Aquel que ha sido elegido por el destino para conocer la gloria. El Héroe debe ser un Personaje.

Puedes crear nuevos Héroes asignándoles la Competencia Encarnación, descrita al final de este libreto, a una figura que no sea Personaje.

¡ Atención ! Una figura Encarnada que habitualmente tuviera un efecto sobre otros Personajes no podrá beneficiarse ella misma de su efecto. Por ejemplo el Bardo de Alahan Encarnado no podrá beneficiarse el mismo de su capacidad de relanzar un dado todos los Turnos.

p u n t o s d e e x p e r i e n c i a

Una de las novedades de la segunda edición de **INCARNATION** es la utilización de los Puntos de Experiencia. Adquiridos en el campo de batalla, estos influirán en el futuro de tu Héroe. Por medio de estos podrá adquirir más conocimientos, comprar diversos servicios y puede que incluso rechazar el fatal beso de la Parca.

A medida que tu Héroe participe en escaramuzas su conocimiento aumentará. Acumulando sus Puntos de Experiencia, atraerá sobre si la mirada de los dioses de Aarklash.

¿ También su estima, quién sabe ?

A medida que evolucione y exprima todo su potencial, el entretenimiento que daba a los dioses, será reemplazado lentamente por la inquietud... Estos detestan ver una de sus creaciones escapar a su control.

Solo un Héroe puede tener Puntos de Experiencia, que puede usar de diversas maneras. En el Modo Aventura, detallado más adelante en el libro, el Héroe tiene la posibilidad de gastar estos Puntos para beneficiar a su Mentor o Aliados.

Si el Héroe todavía esta con vida al término de una escaramuza en la que ha participado, calcula el número de Puntos de Experiencia que ha logrado con la ayuda de la tabla situada al final del libreto. Estas pérdidas y ganancias son acumulativas, pero nunca pueden estar por debajo de 0.

Estos Puntos de Experiencia servirán también en las *Resurrecciones*. Cada vez que vuestro Héroe vuelva a la vida, la suma de sus Puntos de Experiencia disminuirá pudiendo llegar a 0. Los Dioses le olvidarán y no podrá renacer. La Resurrección está descrita más adelante en este libreto.

Varias veces estos Puntos de Experiencia os permitirán modificar una tirada de dados. Estos deberán ser usados imperativamente antes de hacer la tirada.

Todo Punto de Experiencia gastado es perdido definitivamente.

l a s c a r t a s d e e x p e r i e n c i a

Estas Cartas representan un saber, una técnica que un Héroe puede adquirir de dos maneras :

- **En el campo de batalla** : poniendo en juego las Cartas de Experiencia, después de cumplir las Condiciones enumeradas en la Carta durante la Confrontación.
- **Por aprendizaje** : invirtiendo Puntos de Experiencia que ha ganado antes.

Encontrarás todo lo necesario para ponerla en juego en su Carta :

- Las **Condiciones** indican las Características o las Competencias que un guerrero debe poseer para tener acceso a un saber particular.

- La **Hazaña** describe una acción heroica. Si es completada por uno de tus Personajes, adquiere inmediatamente la Carta de Experiencia. Podrá utilizarla durante una próxima confrontación.
- El **Efecto** describe las ventajas que procura una Carta de Experiencia al ser jugada.
- Los **Puntos de Ejercito / P.E.** representan el valor de la Carta cuando es adquirida por un guerrero. El **Coste de Compra** en Puntos de Experiencia es igual a esta cifra.
- La **Recuperación** permite saber si un guerrero controla esta técnica después de una Resurrección.

a p o s t a r c a r t a s d e e x p e r i e n c i a

Al final de la Aproximación puedes poner ante ti, boca abajo, hasta tres Cartas de Experiencia. Estas no están atribuidas a ningún combatiente en particular pero representan las hazañas que tus guerreros van a tener que completar durante la confrontación. Verifica que algunos de tus guerreros cumplen las Condiciones enunciadas en la Carta de Experiencia, sino no podrán tener acceso a estas.

Es posible apostar más veces la misma Carta si se poseen los correspondientes ejemplares.

En el Modo Aventura, el número de Cartas que puedes apostar esta determinado por el Acto que juegues.

Solo un Personaje puede adquirir y beneficiarse de las Cartas de Experiencia, si se respetan las tres condiciones siguientes :

- La Carta de Experiencia forma parte de las apostadas después de la Aproximación.
- El Personaje cumple las Condiciones enunciadas en la Carta de Experiencia.
- La Carta de Experiencia es revelada justo después de que el Personaje complete la Hazaña

Si uno de tus Personajes completa la Hazaña, pero no quieres atribuirle esa Carta, no la enseñes. Igualmente no tienes porque decirle a tu adversario que acabas de realizar una Hazaña.

c o m p r a r c a r t a s d e E x p e r i e n c i a

Entre dos Confrontaciones un Héroe tiene la posibilidad de adquirir nuevos saberes por el aprendizaje y entrenamiento. Gastando sus Puntos de Experiencia podrá comprar una Carta de Experiencia. El Coste de Compra será igual al número de P.E. indicado en la Carta. Al tiempo que los P.E. son gastados, el Héroe se beneficiará de las ventajas y limitaciones de la Carta.

Todo Punto de Experiencia gastado es perdido. No se puede << revender >> una Carta previamente adquirida.

Un Héroe no puede adquirir más que una sola vez la misma Carta de Experiencia, a no ser que en la Carta se diga lo contrario. Por el contrario puede comprar con Puntos de Experiencia una Carta adquirida en el campo de batalla, se considerará ahora que la Carta ganada en el campo de batalla se ha perdido y se utilizará la versión comprada con Puntos de Experiencia.

u t i l i z a r l a s c a r t a s d e e x p e r i e n c i a

Durante las Confrontaciones siguientes, los combatientes tendrán la posibilidad de usar las técnicas que han adquirido.

Pero el saber tiene un precio y deberá pagar el coste de la Carta en P.E. antes de cada Confrontación.

Este coste es variable, según la manera en la que el Héroe adquirió la Carta :

- Si la adquirió en el campo de batalla debe ser pagada en su coste normal de P.E.
- Si la adquirió por aprendizaje, no le costará más que la mitad de su coste normal en P.E.

l a r e s u r r e c c i ó n

Puede suceder que en el camino de un Héroe hacia la gloria sea desgraciadamente segado por la muerte. Sin embargo algunos vuelven misteriosamente a la vida y retoman la lucha, inconscientes de que acaban de volver. Esta Resurrección no esta exenta de riesgos. Principalmente para la memoria de los Personajes. Pueden, después de su vuelta, olvidar ciertos pasajes de su vida.

Al término de una Confrontación en la que el Héroe haya MUERTO, aun tienes una oportunidad de hacerlo volver a la vida. Si tu Héroe ha salido del campo de batalla no hay oportunidad de Resurrección.

Una Resurrección se lleva a cabo en varias fases.

Los Héroes son devueltos a la vida por los dioses de Aarklash. Desgraciadamente a menudo vuelve ; hasta que estos últimos se cansan de su juguete ! Lanza 2D6. Si el resultado es estrictamente inferior al número de resurrecciones que ha tenido el Héroe, este es abandonado por los dioses, a partir de ahora reposará en paz, lejos de los dioses y sus ojos crueles. Un doble 1 es un fallo automático.

Si un Héroe tiene éxito en el Test anterior tiene la posibilidad de volver a la vida con sus Puntos de Experiencia.

En una Confrontación fuera del Modo Aventura lanza 1D6 el resultado indica el número de Puntos de Experiencia que cuesta la Resurrección.

En el Modo Aventura, la cifra que sigue a la indicación Victoria en la Carta del Acto jugado corresponde al número de Puntos de Experiencia a gastar.

Da igual si es en el Modo Encarnación o Aventura en ambos esta cifra se multiplicará por 1,5 si la figura que mató al Héroe era a su vez un Personaje.

Si no tiene el número de Puntos de Experiencia necesarios para su Resurrección entonces será automáticamente un fallo.

Debe también hacer un Test de Recuperación para cada Carta de Experiencia que posea al Personaje. Lanza 1D6 para cada una, si el resultado es igual o superior a la cifra escrita junto a la indicación << Recuperación >> en la Carta de Experiencia, esta es conservada por el Personaje, en caso de fallo se pierde. Aun así, podrá ser adquirida o comprada de nuevo.

Tienes la posibilidad de modificar esta tirada gastando Puntos de Experiencia, cada Punto invertido da un bono de +1 a la tirada del dado. Un 1 natural es siempre un fallo automático.

En el Modo Aventura, la Resurrección de un Aliado o Mentor se hace de manera diferente. Con el fin de hacerlos volver a la vida, lanza 1D6, el resultado deberá ser igual o superior a la cifra indicada junto a la indicación Victoria en la Carta de Acto jugado. Para ayudar a volver a la vida al Mentor o a un Aliado, el Héroe puede gastar 1 o más Puntos de Experiencia. Cada Punto utilizado aporta un bono de +1 a la Tirada de Resurrección, un 1 natural es siempre un fallo automático.

El Mentor y los Aliados deberán entonces hacer un Test de Recuperación para cada una de las Cartas de Experiencia que poseyesen con el fin de no perderlas, en estas tiradas el Héroe no podrá gastar ningún Punto de Experiencia con el fin de dar bonos.

l a t r e g u a

Entre dos confrontaciones tu Héroe tiene la posibilidad de curarse de sus heridas, pero también de aprender nuevas técnicas o adquirir diversos objetos. El gasto de Puntos de Experiencia deberá hacerse justo después del fin de la Confrontación en la que el Héroe estuviese presente.

La curación es automática, las otras compras que el Héroe pudiese efectuar le costarán Puntos de Experiencia.

Así el podrá :

- Adquirir una Carta de Experiencia. Un Héroe no puede comprar más que una por Tregua.
- Adquirir objetos o servicios. Un Héroe no puede comprar más que 3 objetos y 1 servicio por Tregua. Descubrirás numerosas listas de objetos y servicios en nuestros futuros suplementos.

l a t r e g u a e n e l m o d o a v e n t u r a

En el Modo Aventura la Tregua es el tiempo de reposo y de aprendizaje de tu Aventurero. Este será el periodo en que el adversario podrá jugar un Acto a su Aventurero y tú encarnarás al jugador Sombra. La explicación de estos términos se encuentra en la parte dedicada al Modo Aventura.

El Aventurero puede gastar un número de Puntos de Experiencia igual al doble del coste en P.E de una Carta de Experiencia con el fin de ayudar a un Aliado o Mentor. No pueden adquirir más que una Carta cada uno por Tregua.

e l m o d o a v e n t u r a

Si **INCARNATION** te propone hacer evolucionar a tu Héroe, tienes la posibilidad en el Modo Aventura, de hacerle vivir grandes búsquedas y descubrir secretos olvidados. A través de un largo periplo el Héroe progresará hasta su Sombra, el enemigo que deberá afrontar para acceder al Elixir, el fin último de su epopeya.

Un Héroe que se lanza en una de estas búsquedas es llamado **Aventurero**. Posee las mismas posibilidades que un Héroe.

Todas las reglas dadas anteriormente en este libretto son validas a no ser que sea expresamente indicado en una Carta.

Para aclarar, el jugador que quiere jugar uno de los Actos de su Aventurero, será llamado **jugador Aventurero** y el otro **jugador Sombra**.

a n t e s d e p a r t i r a l a a v e n t u r a

La primera etapa del Modo Aventura es una de las más importantes del juego. Debes crear tu Aventurero, su Mentor pero también la Sombra de vuestro adversario, el enemigo implacable que acecha a su Héroe.

El **Aventurero** es obligatoriamente un Personaje. Puede ser un Personaje ya existente o un guerrero cualquiera al que tú le

hayas dado la Competencia Encarnación descrita al final de este libreto. Un Aventurero Mercenario o Apátrida deberá elegir un pueblo de afiliación antes de comenzar la Aventura.

El **Mentor** del Aventurero es a la vez su maestro y su guía en la Aventura, debe pertenecer al mismo pueblo y ser de un Rango igual o superior al del Aventurero.

Un Aventurero puede elegir no tener Mentor. En ese caso no recibirá el Don Sobrenatural pero el número de Puntos de Experiencia ganados en el primer Acto será el doble del que se obtenga.

La **Sombra** es el terrible adversario que los dioses han elegido para oponerse al Aventurero. Representa su mayor temor y a la vez el mayor reto. A medida que el Aventurero avanza en su busca, se acerca inexorablemente a su enfrentamiento final.

El **Don Sobrenatural** es la primera ayuda por parte del Mentor. El Aventurero solo recibirá un único Don Sobrenatural en su vida. Cuando comience una nueva Aventura no recibirá un nuevo Don.

El **Elixir** es el objeto de la búsqueda del Aventurero. Representa la recompensa final después de largas investigaciones y un sufrido periplo, el Elixir puede ser un Objeto Mágico o una Competencia en posesión de la Sombra.

Los **Aliados** son los Personajes que acompañan al Aventurero, estos viven su propia historia independientemente de la búsqueda del Aventurero, pero sus destinos se cruzan durante la Aventura. El número de estos varía en función del Acto jugado pero puede ser modificado por las Cartas de Experiencia o la Tregua. Deben ser del mismo pueblo que el Aventurero o de un pueblo aliado.

Los **Seguidores** son los guerreros que acompañan al Aventurero o sus Aliados en el transcurso de la Aventura, un Seguidor no puede ser un Personaje y debe ser del mismo pueblo del Personaje al que acompaña.

Antes de lanzaros a la aventura, tú y tu adversario debéis crear vuestros Héroes y sus Sombras respectivas.

Elegir un **Aventurero** cada uno, más un **Mentor**, si elegís tener uno.

Elegir un **Don Sobrenatural** para el Aventurero, si está acompañado de un Mentor. Puede tratarse de una Carta de Experiencia, un Objeto o de un Sortilegio cuya Potencia sea superior a 1. El Don Sobrenatural no costará más que la mitad de P.E. al ser usado en una confrontación.

El Don Sobrenatural es ofrecido por el Mentor y este debe responder a las condiciones unidas a su utilización. Solo los objetos benéficos con una Carta específica, **con un coste en P.E.** pueden ser pasados como Don Sobrenatural por el Mentor. No olvides que un Personaje sin Poder no puede lanzar un Sortilegio, ¡ni que un Iniciado del Agua no puede lanzar una Bola de Fuego!

Elige a la **Sombra** que se opondrá al Aventurero de tu adversario. El coste global de la Sombra no debe exceder del doble del Aventurero. La Sombra tiene derecho a 2 Cartas de Experiencia y a una Carta de Artefacto que no se sumarán al coste global. Vigila que cumpla las condiciones en cada una de las Cartas. La Sombra no podrá ser desplegada hasta el Acto III.

Elige el **Elixir** que será asociado a tu Aventurero. Si este Elixir es una Carta de Objeto, este será transmitido a la Sombra. Esta lo conservará y se beneficiará gratuitamente de él en tanto que el Aventurero no le haya vencido. Vigila que el Aventurero cumpla todas las condiciones que se expliquen en la Carta. La Sombra no tiene obligación de cumplir las condiciones de utilización del Elixir.

Si el Elixir es una Competencia, será elegida de entre las que tiene las Sombras. Solo las Competencias presentes en el libreto **CONFRONTATION** pueden ser elegidas. Colosal, Destrero, Enorme, Gigantesco, Miembro Suplementario, y Muerto-Viviente no pueden ser elegidas como Elixir.

Tienes la posibilidad de escoger Sortilegios y Objetos Mágicos para tu Aventurero y su Mentor. No olvides que el número máximo de Objetos y Sortilegios que puede tener un Personaje está delimitado por su Rango. Acudid al libreto **INCANTATION** para más información.

El Don Sobrenatural así como los Artefactos que recupere el Aventurero no están sometidos a la restricción de su Rango. No cuentan para el cálculo.

l a s c a r t a s d e e s c e n a r i o

INCARNATION utiliza una serie de cartas llamadas Cartas de Escenario. Estas representan los diferentes Actos que marcan el ritmo de la búsqueda del Aventurero. A través de estas aprenderás más sobre la implicación del mundo de Aarklash en la vida de tu Aventurero.

Las Cartas de escenario son presentadas en tres formatos diferentes que simbolizan cada una un episodio de la Aventura. Los elementos siguientes son comunes a los tres tipos de Cartas:

El **Acto** es usado solo en el Modo Aventura. Representa el avance del Aventurero en su búsqueda. Cualquiera que sea el resultado de la batalla un Acto siempre podrá hacer ganar Experiencia a tu Aventurero, en forma de Cartas apostadas o con Puntos de Experiencia. La única condición es que el Aventurero siga con vida...

La **Historia** presenta el lugar donde se desarrolla la Aventura, la situación y los acontecimientos. Esta estará a veces unida a un Personaje particular, este deberá entonces estar presente en la Confrontación.

El **Objetivo** representa la misión que te es confiada, la finalidad del Acto, solo completando este el Aventurero podrá pasar a otro Acto.

Una vez acabada la partida aplica los efectos de **Victoria** si has cumplido el Objetivo, la cifra que sigue a la indicación Victoria representa la cantidad de Puntos de Experiencia necesarios para que el Aventurero pudiera beneficiarse de una eventual Resurrección.

Si el Objetivo no es cumplido aplica los efectos de **Derrota** al término de la confrontación.

La **Duración** indica el número de Turnos que dispones para cumplir tu Objetivo. Con el fin de compatibilizar las Cartas de Aventura de la primera edición de **INCARNATION** suma tres al número de Turnos indicado en la Carta para determinar la

Duración del Acto. La confrontación llega inmediatamente a su fin si la duración fijada es superada.

El **Despliegue** indica la zona en la que el jugador Aventurero posicionará sus tropas durante la Aproximación. Los diferentes tipos de despliegue son descritos a continuación.

El valor en **Puntos de Ejército / P.E.** representa el valor del ejército de cada jugador. Como siempre, ¡sois perfectamente libres de adaptar el número de P.E. al formato de vueltas partidas !

e l d e s p l i e g u e

Te aconsejamos jugar en una superficie de 100 cm. de largo por 60 cm. de ancho, la manera en que dispongas el terreno la dejamos a tu conveniencia.

u n a n u e v a a p r o x i m a c i ó n

Existen seis tipos de despliegue en INCARNATION :

Batalla : despliega a tus combatientes en tu mitad del terreno.

Batida : despliega tus tropas por todo el terreno pero tus combatientes deben estar separados unos de otro por su distancia normal de Movimiento.

Desbordamiento : despliega tus tropas en tu mitad del terreno y así como a menos de 10 cm. de cada borde lateral.

Defensa : tus combatientes deben formar una línea recta en tu mitad del terreno, sin estar separadas más de 5 cm. unos de otros, si te quedan figuras forma una nueva línea detrás de esta a 10 cm. como máximo de las primeras.

Atrincheramiento : tus figuras deben estar desplegadas en tu mitad del terreno, a más de 20 cm. del centro y a 10cm. de los bordes laterales.

Sitio : Tus combatientes pueden estar desplegados por todo el terreno, como si fuese una Retirada imaginaria del enemigo.

El jugador Aventurero despliega según el modo de despliegue indicado en la Carta de escenario.

El jugador Sombra se despliega en Batalla, si no hay indicación contraria.

d e s a r r o l l o d e l a p a r t i d a

Solo uno de los dos jugadores puede desplegar a su Aventurero con el fin de hacerle jugar un Acto del Modo Aventura. Para más diversión en el juego te recomendamos que alternéis los papeles de jugador Aventurero y jugador Sombra con tus amigos.

El jugador Sombra puede, si quiere, jugar su Aventurero durante el Acto del adversario. Entonces podrá apostar una Carta de Experiencia y ganar Puntos de Experiencia según el modo habitual. Si este Aventurero muere, el coste de la Resurrección depende del Acto jugado.

Antes de todo, el jugador Aventurero desvela el Acto que va a jugar, después cada jugador determina su lista de ejército en función de los P.E. que permita el escenario según el modo explicado en **CONFRONTATION**.

Todo jugador que controle un Aventurero puede apostar Cartas de Experiencia. Deberán estar dispuestas boca abajo. Estas Cartas podrán ser ganadas durante la partida.

Si las condiciones de Victoria del Acto son completadas, el Aventurero y sus tropas se retiran para curar sus heridas y saborear su éxito. Es durante este periodo de reposo en el que el Aventurero tiene la posibilidad de gastar sus Puntos de Experiencia y en el que el jugador Sombra asume su turno como jugador Aventurero.

Si las condiciones de Victoria no se completan pero el Aventurero está todavía con vida, aplica solamente los efectos de Derrota indicados en la Carta de Acto jugada.

Si las condiciones de Victoria no son completadas y el Aventurero está muerto, puedes intentar devolverle a la vida. Para esto ve al capítulo de Resurrección.

Por último el jugador Sombra elige una de las ventajas de la siguiente lista, esta se aplica en la próxima partida en la que su Aventurero juegue:

- Su Aventurero gana + 1 en Coraje / Miedo hasta el fin de la Confrontación. Este valor no se puede pasar por Mando.
 - Su Aventurero gana + 1 en Disciplina hasta el fin de la Confrontación. Esta ventaja no puede ser adquirida por un Aventurero Muerto-Viviente.
 - Su Aventurero tendrá la posibilidad de apostar una Carta de Experiencia suplementaria.
 - Su Aventurero ganará un 10 % de Puntos de Experiencia más.
 - Si su Aventurero es un Mago o un Mago-Guerrero tendrá la posibilidad de hacer una Tirada de Recuperación de Maná después de la Aproximación de la próxima Confrontación.
 - Su Aventurero ganará un bono de + 1 al siguiente Test de Resurrección, esta ventaja puede ser elegida más veces y no vuelve a 0 hasta después de una Resurrección.
- Ejemplo* : un jugador que ha ejercido el papel de jugador Sombra 8 veces y haya elegido cada vez esta ventaja, efectuará su próximo Test de Resurrección con 2D6+8. Después de la Resurrección su bono volverá a 0.

a c t o I

El primer escenario de una Aventura es siempre el Acto I. El Aventurero afronta una nueva búsqueda o apenas va a comenzar su periplo. Si el Aventurero está vivo y ha vencido al final del Acto I puede proseguir su búsqueda en el Acto II.

a l i a d o s y m e n t o r

Durante el Acto I el Aventurero puede estar acompañado por su Mentor si lo deseas, pero no puede tener otros Aliados en este estadio de la Aventura.

s e g u i d o r e s

Solo el Aventurero puede estar acompañado de Seguidores dentro del límite de P.E. permitidos para jugar el Acto.

experiencia

No puedes apostar más que una sola Carta de Experiencia durante el primer Acto de la Aventura. Por el contrario ninguna limitación se aplica a la Recuperación de Puntos de Experiencia.

desenlace*Fatalidad*

Si tu Aventurero muere durante el Acto I, su Resurrección le costará como mínimo 3 Puntos de Experiencia. Esta cifra está sujeta a las modificaciones habituales. Si no los posee, el Aventurero no podrá ser resucitado. Los dioses no se habían fijado en él todavía y no puede beneficiarse de su clemencia

Resultados posibles

Si tu Aventurero sobrevive pero no completa su objetivo aplica los efectos de Derrota. Salvo indicación contraria, está condenado a volver a jugar el Acto I hasta que salga victorioso. Si tu Héroe sobrevive y completa su objetivo aplica los efectos de Victoria. Para la siguiente Confrontación deberás elegir un Acto II. El Aventurero estará ahora dedicado en cuerpo y alma a la Aventura, solo la muerte o el éxito puede ponerlo fin.

acto II

La segunda parte de la Aventura está constituida de un número variable de Actos II, estos son las pruebas que deberá atravesar el Aventurero.

Puedes encadenar tantos escenarios de Acto II como desees. La recompensa de la victoria estará siempre a la altura de la dificultad del escenario, mientras tu Aventurero siga con vida.... Este Acto permitirá al Aventurero acumular la Experiencia necesaria para triunfar sobre su Sombra.

aliados

Puedes tener tantos Aliados como quieras en un Acto II.

seguidores

El Aventurero, su Mentor y sus Aliados pueden tener sus propios Seguidores.

experiencia

Puedes apostar hasta tres Cartas de Experiencia durante un Acto II.

desenlace*Fatalidad*

Si tu Aventurero está muerto al fin de la Confrontación. Su Resurrección le costará un número de Puntos de Experiencia igual a la cifra que sigue a la indicación Victoria en la Carta de Acto jugado, este coste puede ser modificado en función de las circunstancias de la muerte del Aventurero.

Si el Aventurero no puede pagar este coste, no volverá más a la vida. Su Sombra y él no se encontrarán jamás.

Resultados Posibles

Un mismo Acto II no puede ser reintentado nada más haber sido jugado aunque haya salido bien o no. Puede, por el contrario, ser jugado más tarde.

Para que su Aventurero pase al Acto III el jugador debe indicarlo antes del despliegue de un Acto II y ganar este. Esta indicación se hace antes de la Fase de Aproximación. Algunas Aventuras siguen un desarrollo lógico, ¡ no te saltes las etapas !

acto III

El tercer Acto es la parte más peligrosa de la Aventura. Toda la Experiencia que el Aventurero ha acumulado durante el Acto I y después en el II le va a ser necesaria para triunfar: por fin se va a encontrar con su Sombra amenazante e invencible.

El Don Sobrenatural comienza a difuminarse, es muy posible que este se disipe al final de este enfrentamiento...

aliados y mentor

Solo sus amigos más cercanos pueden seguir al Aventurero en esta última prueba : Su Mentor, que solo le costará la mitad de su valor global y otro Aliado con su coste normal en P.E.

seguidores

El Aventurero, su Mentor y su Aliado pueden tener sus propios Seguidores.

la sombra

Tu adversario debe incluir a la Sombra en sus propias tropas. Esta no costará ningún P.E. Tu Aventurero va por fin a conocer el rostro del terrible adversario que los dioses han puesto en su camino.

experiencia

Puedes apostar hasta tres Cartas de Experiencia, más una por cada Personaje además del Aventurero, en tu ejército.

el combate contra la sombra

El Acto III solo puede conseguirse si el Aventurero mata el mismo a su Sombra. Si la Sombra muere por otro que no sea el propio Aventurero el Acto es automáticamente un fallo. El Aventurero gana sin embargo los Puntos de Experiencia y las Cartas de Experiencia conseguidas en el curso de esta Confrontación. Aplica ahora los efectos de Derrota.

desenlace*Fatalidad*

Si el Aventurero fracasa y muere, pero es capaz de pagar el coste de la Resurrección, vuelve al Acto II.

Si en el transcurso del Test de Recuperación el Aventurero pierde una Carta de Experiencia, la Sombra gana esta automáticamente y podrá utilizarla. En caso de perder varias, determina aleatoriamente la Carta ganada por la Sombra.

Resultados Posibles

Si el Acto III es un éxito, el Don Sobrenatural se pierde, el Aventurero ahora recupera el Elixir que tanto desea y puede comenzar una nueva búsqueda....o retirarse.

Si el Aventurero falla y sigue vivo al final del Acto III, el Aventurero volverá al Acto II, sin embargo ¡ no todo es reiniciado ! Su Sombra estará preparada para su siguiente enfrentamiento.

El Aventurero no pierde el Don Sobrenatural y la Sombra gana una Carta de Experiencia suplementaria, elegida por el jugador Sombra.

¿hay vida después del acto III?...

¿ Qué le pasará después del Acto III ? ¿ El Aventurero se retira para tener una apacible vida cerca de sus familiares ? ¿ Después de haber vivido estas aventuras pueden renunciar a una vida de peligros y gloria ? Si algunos guerreros son capaces, la mayor

parte prefiere retomar el camino y lanzarse a nuevas búsquedas, su periplo, su persecución, para gran alegría de los dioses, que le elegirán una nueva Sombra.

Una vez el tercer Acto termina, puedes decidir conservar tu Aventurero y comenzar una nueva aventura. Tu adversario deberá crear una nueva Sombra teniendo en cuenta las evoluciones de tu Aventurero. El o los Elixires que posea solo contarán la mitad en P.E. El coste de la Sombra no será superior al doble del coste global del Aventurero. Es perfectamente posible que un Aventurero termine varias aventuras, acumulando poder y experiencia. Pero a medida que su potencial aumenta, lo hará también el de su Sombra. La verdadera cuestión es : ¿ la Sombra última de un Aventurero será un Dios encarnado ?

c o m p e t e n c i a s

Abominable : las criaturas con la Competencia Abominable son particularmente repulsivas o inquietantes. Sus enemigos siempre deben chequear Coraje contra su Característica de Miedo, aunque previamente ya lo hayan resistido o superado otro Miedo mayor.

Aguerrido : algunos soldados han pasado tanto tiempo en los campos de batalla que la guerra se ha vuelto su única razón para vivir. Los Personajes que dominan esta Competencia consideran los 5 como 6 en cualquier tirada de dados, y por lo tanto pueden repetirla si quieren. Aguerrido no tiene efecto sobre las Tiradas de Heridas. No se puede obtener como Don Sobrenatural ni como Elixir.

Apátrida : los Apátridas no forma parte de ninguna raza, de ningún país... No obedece ninguna ley y solo se fía de sus propias reglas. Su destino se encuentra en cualquier lugar. Un Apátrida puede unirse a cualquier ejército. El guerrero se adapta tan bien a su entorno que adquirirá la Competencia más común entre las filas de sus nuevos patrones al comienzo de la batalla. Solo puede adquirir de este modo Competencias mencionadas en el libreto de **CONFRONTATION**. Las Competencias Colosal, Destrero, Enorme, Gigantesco, Miembro Suplementario, y Muerto-Viviente no pueden ser adquiridas gracias a Apátrida.

Autoridad : un guerrero con esta Competencia puede que no sea un genio estratega, pero desde luego posee una poderosa aura de autoridad. Cuando un guerrero con Autoridad se encuentra involucrado en una melé, puede escoger el modo en que se reparte ese combate y en que orden debe resolverse. Una melé es un grupo compacto de guerreros en contacto peana con peana unos con otros.

El jugador que ha ganado la Tirada Táctica al comienzo de la Fase decidirá si los combates de esa melé se resuelven **antes** o **después** de las otras melés. Asumiendo que existieran varias melés en los que hubiera involucrados guerreros con Autoridad, el jugador que ganó la Tirada Táctica decide en que orden serán resueltas. Si en la misma melé hubiera figuras enemigas ambas con Autoridad, esta Competencia se quedará sin efecto.

Azote / X : por un extraño don del destino o llevado por un terrible odio, el guerrero con esta Competencia es capaz de infligir una enorme cantidad de daño a un tipo particular de individuos. Cuando realice una Tirada de Heridas contra el sujeto de su Azote, el daño causado siempre se lee una línea inferior al obtenido en la Tabla de Heridas. No es posible bajar

más de la última línea. Ejemplos: Azote / Achéron, Azote / Fanáticos, Azote / Elite...

Consciencia : un luchador con la Competencia Consciencia posee unos sentidos extremadamente agudos, un misterioso don o simplemente está fuertemente ligado a su entorno. Sea cual sea el caso, puede Cargar a un enemigo aunque no pueda verlo al principio de su movimiento. Además ignora los efectos de la Competencia Asesino y puede detectar Exploradores que se encuentren dentro de su distancia de Carga.

Desesperado : alguien Desesperado es quien no tiene nada que perder, porque ya lo ha perdido todo o por que nunca ha tenido nada. Un Desesperado no conoce el Miedo. Las penalizaciones debido a la Influencia del Miedo se transforman en bonificadores, y nunca saldrá huyendo. Un Desesperado puede Cargar o Trabarse libremente con miniaturas que causen Miedo.

Encarnación : un guerrero que obtenga esta Competencia dobla su valor de P.E. Pero a partir de ahora se considera un Personaje con todas las ventajas que conlleva este rango. Cualquier miniatura que no sea Personaje puede ganar esta Competencia.

Encarnizado : las miniaturas Encarnizadas son insensibles al dolor, su frenesí en el combate parece que los inmuniza. Son capaces de resistir los más terribles golpes y seguir luchando. Cuando alguien Encarnizado sea MUERTO, no lo retires del juego. Se considera que está con una Herida Crítica y permanece en el terreno de batalla hasta el final del Turno, sin importar el daño que reciba, hasta que su metabolismo finalmente lo traiciona.

Encarnizado no es efectiva contra ningún elemento del juego que diga que hay que retirar el guerrero **de la partida**.

Enemigo Personal / X : las causas que provocan los conflictos en Aarklash son numerosas. Pero hay una que causa más muertes que los tornados: el odio. Si un Personaje se enfrenta a su Enemigo Personal y consigue matarlo, automáticamente sanará todas sus Heridas. Además « robará » una Competencia a su enemigo, que podrá escoger libremente de las que este tuviera y que podrá usar hasta el final de la batalla.

Golpe Maestro / X : los más disciplinados guerreros y los más feroces han aprendido a concentrar toda su energía en una fracción de segundo y realizan golpes capaces de romper una roca. Un guerrero con esta Competencia puede intentar un Golpe Maestro del mismo modo que un Personaje. Si su Golpe Maestro consigue impactar, su Fuerza se ve incrementada en / X para la consiguiente Tirada de Heridas.

Hermano de Sangre / X : esta Habilidad muestra la profunda relación que puede unir a dos luchadores cuando ha existido el tiempo y la oportunidad de combatir a la muerte, juntos. Cuando uno de tus Personajes tenga esta Competencia, puede llamar a su Hermano de Sangre para una batalla importante. El coste en P.E. de cada uno de ellos se reduce en un 25 % redondeando hacia arriba. Esto incluye todos los Objetos Mágicos, Sortilegios y Milagros que hallan escogido. Pero si uno de los dos muere, su Hermano de Sangre restará un punto de todas sus tiradas de dados hasta el final de la partida. Esta penalización no se aplica a las Tiradas de Heridas.

Hiperiano : la Luz llena el alma y la sangre de sus hijos, los Hiperianos. Estos individuos, a través del destino o por propia elección, han sido seleccionados para llevar la virtud y la furia del Principio de la Claridad a la más profunda Oscuridad. Los Hiperianos son extremadamente raros y muchos de ellos no tienen idea de cual es el origen de su extraño poder.

Un guerrero Hiperiano es inmune a cualquier forma de Miedo. Los Hiperianos repelen de forma natural a las criaturas que posean un valor de Miedo en sus Cartas de Referencia : estos tratan su propio valor de Miedo como Coraje y el valor de Coraje del Hiperiano como valor de Miedo. Esta regla también se aplica a los Muertos-Vivientes, pero no a los Construidos. Este poder único no puede conferirse a través de la Habilidad Mando. Los Elfos Cynwälls poseen una amistad instintiva con los Hiperianos puesto que sus destinos se hallan ligados. Se pueden aliar en cualquier campo de batalla.

Implacable / X : una miniatura Implacable puede desatar su furia de modo que no haga otra cosa que masacrar a sus oponentes. Dicho guerrero puede llevar a cabo hasta / X Movimientos de Persecución adicionales en el mismo Turno.

Inmunidad / X : las Inmunidades son propiedades mágicas o naturales que protegen a ciertos guerreros. Una miniatura con esta Competencia no puede ser dañada por el elemento simbolizado por / X o es inmune a toda Herida cuya localización sea la parte del cuerpo / X.

Ejemplos: Inmunidad / Miedo, Inmunidad / Fuego, Inmunidad / Cabeza.

Paria : un Paria hace tiempo que ha abandonado a su propia gente, bien por iniciativa propia o por obligación. Incluso cuando a veces llega a combatir con sus antiguos hermanos, ser un Paria le impide aprovechar la ventaja de la Competencia Mando de cualquier miniatura que no sea a su vez otro Paria.

Tóxico / X : hay muchas maneras de matar o defenderse uno mismo en Aarklash. Muchas criaturas usan sustancias tóxicas capaces de neutralizar a sus depredadores... o víctimas.

Cada Turno, antes de realizar la Tirada Táctica, puede escoger un guerrero Tóxico por cada 100 PE, aunque sean incompletos, de guerreros que haya en tu ejército que posean esta Competencia. Los Objetos Mágicos, Sortilegios, Milagros y Cartas de Experiencia de dichos guerreros también se suman al total. Las miniaturas deben escogerse al comienzo de la Fase de Movimiento. Coloca un D6 al lado de cada miniatura elegida. Este D6 se llama el **D6 Tóxico**. Cada Turno, justo antes de una Tirada de Tiro o Ataque, uno de los guerreros escogidos podrá sustituir un dado de Tiro o de Ataque por el D6 Tóxico. Si la acción realizada con este D6 causa una Tirada de Heridas, su objetivo inmediatamente sufre una segunda Tirada de Heridas adicional con una Fuerza igual a / X.

Los Muertos-Vivientes, Construidos e Inmortales son inmunes a esta Competencia.

Vuelo : las criaturas Voladoras poseen dos valores de Movimiento. El primero representa el Movimiento en tierra y sigue las reglas normales de Movimiento. El segundo valor indica su Movimiento por aire y representa la rapidez con la que dicha criatura puede desplazarse por los cielos. Existen tres Niveles de Altitud :

- Nivel 0 : el suelo. Reglas normales de Movimiento.

- Nivel 1 : baja altitud. La miniatura ignora todos los tipos de terreno pero sigue teniendo que rodear aquellos obstáculos cuya altura sea mayor que el valor de Movimiento en tierra de la criatura.

- Nivel 2 : gran altitud. La miniatura ignora todos los tipos de terreno.

Una criatura que vuela comienza la partida en el Nivel 0. Mover a un nivel adyacente de altura le costaría 5 cm. de su valor de Movimiento en aire. Es posible cruzar varios Niveles en un solo movimiento, inclusive tras conseguir Destrabarse con éxito.

Las miniaturas sólo pueden Trabarse o Cargar a otras miniaturas que se encuentren en el mismo Nivel de Altitud. Si una criatura es objetivo de un tirador que se encuentra a un Nivel por encima o por debajo de ella, el tirador sufre un penalizador de - 2 al dado. Disparar a una criatura que se encuentre a más de un Nivel de diferencia es imposible. La Encantación de Sortilegios siguen estas mismas reglas.

Las criaturas aéreas pueden designar a una miniatura que se encuentre un Nivel debajo de ellas y hacerles un picado. Dicho Movimiento debe declararse en al activación de la Carta de la criatura. La criatura voladora Carga sobre su objetivo de forma normal, siempre que acabe colocándose en el mismo Nivel que su oponente. Se aplican las penalizaciones por Carga y Miedo correspondientes. En la subsiguiente Fase de Combate Cuerpo a Cuerpo, los valores de Iniciativa, Ataque y Fuerza de la criatura que realizó el picado se ven incrementados en 3 puntos. Estas Características vuelven a sus valores originales al final del Turno.

tabla de puntos de experiencia

Pedidas ocasionadas al enemigo por el propio Héroe	10% de P.E eliminados redondeando hacia arriba
Por Heridas Excepcional lograda por el Aventurero sobre un enemigo.	1 punto
Si el Aventurero termina la Confrontación sin ser herido. (Aturcido no cuenta como Herido)	2 puntos
Por Héroes eliminados por nuestro Héroe.	2 puntos
Pérdidas ocasionadas por el enemigo en nuestras filas.	5% de P.E. eliminados redondeando hacia arriba
Por Herida Excepcional recibida por el Héroe.	-1 punto
Si el Mentor de Aventurero MUERE.*	-3 puntos
Por Aliado del Aventurero MUERTO.*	-1 punto

* No se aplica en el Modo Aventura.

Recuerda: el coste de Artefactos, Sortilegios, Milagros y Cartas de Experiencia se tomarán en cuenta en la suma de P.E. de su poseedor si este es eliminado.

l a p e r s e c u c i ó n

La persecución, que comenzó algunas horas antes, tocaría pronto a su fin. Antes de que los primeros rayos de Lahn bañaran el bosque de Hidrella, la presencia de las tropas de Achéron no sería más que un desagradable recuerdo. Por haber profanado la tumba de varios Wolfens valerosos, por haberlos transformado en zombis, insultado sus memorias y a la propia Yllia, había decidido que debían ser exterminados. Killyox y una treintena de Wolfens habían tomado al asalto el campamento de los malditos de Achéron, enviándolos al descanso eterno donde nunca debieron de haber salido. Pero una Nigromante había podido escapar. Sola en este bosque, no podría llegar lejos y pronto conocería la suerte de otras abominaciones... Un grupo, compuesto por un puñado de Wolfens ayudados por un Solitario, habían sido enviados en su busca. La persecución continuaba, no era más que una cuestión de tiempo.

Jadeante, Azaël corría a través del bosque. De esta huida dependía su supervivencia. ¡ Si los Wolfen llegaban y la atrapaban, todo habría terminado ! Nunca podría llevar a buen puerto los proyectos que había desarrollado. Nunca podría cumplir su destino...

El ataque había sido tan violento, tan inesperado. Ninguno de sus sirvientes había sobrevivido, ninguno de los Wolfens zombi que tanto la gustaban había escapado a la rabia destructora de sus enemigos. Killyox pagaría por esto. Tarde o temprano, lo tendría en su poder y ese día su muerte sería extremadamente lenta. Mezcla de sufrimientos y de humillaciones, para finalmente convertirse en un zombi. Esclavo de Azaël por la eternidad...

« Ella ha llegado. Los Centinelas indican su presencia. »

Algunos centenares de metros más. Pronto, Azaël estaría a cubierto y la amenaza sería menor. Esos malditos Wolfen seguían allí, a algunos minutos detrás de ella. Azaël les escuchaba como continuaban la persecución, lanzando terribles aullidos.

Su presa no estaba muy lejos, el olor pestilente de su ropa de carne indicaba constantemente su posición a los Wolfen. En esta noche sin nubes, los Wolfen eran los dueños del bosque e Yllia estaría orgullosa de sus hijos. En su nombre eliminarían la maldita que había osado mancillar su territorio con su presencia. La persecución tocaba a su fin, la silueta de la Nigromante estaba al alcance de su vista.

Sin aliento, Azaël contemplaba la ladera de la montaña que surgía delante de ella, infranqueable. Los próximos minutos serían decisivos: era necesario que encontrara una salida, ¡ y rápido !

Los Wolfen la miraron buscando durante algunos segundos para después penetrar en una cueva. Estaba presa en la trampa. Lanzando largos gruñidos, entraron rápidamente unos detrás de otros. La Nigromante estaba allí, al fondo de la cueva. Era imposible esconderse o huir, estaba al alcance de sus garras.

En el centro de la cueva, varios metros más abajo, Azaël contemplaba la manada de Wolfen que se habían metido dentro de la estancia. Eran muchos, más de los que había

esperado. Importaba poco, para ellos ya era demasiado tarde. Antes incluso de que tuvieran tiempo para entenderlo, la trampa se cerró. Una verdadera marea de Enanos de Mid-Nor apareció, haciendo entender a los Wolfen lo que costaba aventurarse en su territorio. Los cuerpos cosidos y deformes, portaban armas tan torturadas como sus facciones, los Enanos no tenían muchas cosas en común con sus primos de Tir-Na-Bor. Cogidos por sorpresa, los Wolfens pronto se encontraron en el centro de una terrible pelea. Cuando un Enano moría otro tomaba su lugar. El poco espacio y el abrumador número de guerreros de Mid-Nor apenas dejaban dudas del resultado de la batalla. Los Wolfen luchaban con la energía de la desesperación. Durante varios minutos, presionados por todos los lados por adversarios siempre más numerosos y agresivos, encontraron la muerte a manos de los Enanos. Habían caído en la trampa y habían pagado el precio. Justo antes de morir, el Solitario envió una silenciosa plegaria a Yllia, suplicando a la Diosa que no dejara que Achéron tomara posesión de sus cuerpos. Cuando el último Wolfen cayó, Azaël abrió su libro de maleficios. Era el momento de preparar el ritual.

A la cabeza de la nueva manada de Wolfen zombis, la Nigromante saboreaba la victoria. A cambio de algunas gemas de Tinieblas, los Enanos de Mid-Nor le habían procurado el ejército necesario para cumplir su misión. Era ahora de que llevara a cabo su destino y persiguiera a aquel que se convertiría en el líder de su unidad de Wolfen zombis... Killyox.

...

« Esta era será la que elegirán los Antiguos para designar a sus campeones. Éstos trabajarán a plena luz o en las sombras insondables, y nadie más que ellos mismos sabrán vencerlos... »

...

RACKHAM ®

44, rue de Lagny
93100 Montreuil sous Bois
Tél. 01.55.86.89.28
www.confrontation.fr

...

CONFEDERACIÓN DEL DRAGÓN ROJO

www.conf-federacion.org