

— シャドウ・オブ・オメガ —

ANIMA

LA SOMBRA DE OMEGA





ÁNIMA: LA SOMBRA DE OMEGA es un juego de **CARLOS B. GARCÍA**

Ilustración de la caja: Wen Yu li

Ilustraciones de las cartas: Salvador Espín • Ral Rossell

• Luis NCT • S. Melero • Wen Yu li

Creación Gráfica y realización: Sergio Almagro • Carlos B. García

Edición: José M. Rey

ÁNIMA: LA SOMBRA DE OMEGA® es un juego editado por Edge Entertainment

www.edgeent.com / www.animarpj.com

シャドウ・オブ・オメガ

ANIMA

LA SOMBRA DE OMEGA

BASES DEL JUEGO

Tras siglos de cautiverio en la Torre del Fin del Mundo, donde fue sellado por los Poderes en la Sombra, la ancestral entidad conocida como Omega está a punto de liberarse. Para ello, trata de reunir almas poderosas en el Orbe del Infinito, un artefacto que puede alterar las reglas de la misma creación. Con cada una de las cadenas que quiebra, el orden de Gaïa se sacude, y acontecimientos imprevistos suceden por doquier. Es posible que, con el tiempo, todo se encuentre sumido en el caos.

Por suerte, desconocedores de su propio destino, varios individuos han iniciado sus andanzas por el mundo sin un rumbo fijo. Ellos lo ignoran, pero son las únicas personas que pueden evitar el resurgir de Omega y la gran destrucción que ello traería consigo. Ahora está en tus manos encarnar a un Grupo compuesto por esas personas especiales, controlar sus poderes y habilidades, y devolver el Orbe del Infinito a la nada de donde nunca debió salir.

Material necesario

Se requieren las 110 cartas que componen el juego, dos dados de 10 caras, y cinco fichas de distinto color.

Número de jugadores

Es un juego pensado para un Grupo de 2 a 5 personas. La duración media de una partida oscila entre 20 y 30 minutos por cada jugador que participe.

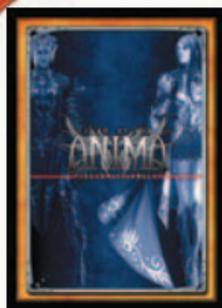
Objetivo

El objetivo del juego consiste en completar una Misión, que te da a su vez acceso a la Misión Final. Cada jugador saca al inicio de la partida dos cartas de Misión y tiene que realizar con éxito una de ellas para intentar la Misión Final, que es la misma para todos. Al principio nadie sabe cuál será la meta final del juego, pero cuando algún jugador realice con éxito una de sus Misiones básicas, coge al azar una de las tres cartas de Misión Final y la pone sobre la mesa para que todos la vean. Ese será el objetivo real; el jugador que logre realizarlo, gana el juego.

Cada Misión que se complete otorga ciertos beneficios, por lo que es posible que quieras completar las dos que tienes en mano antes de intentar la última Misión.

Los tipos de cartas

En *Ánima: La sombra de Omega* hay cinco tipos de cartas distintas: Personajes, Localizaciones, Encuentros, Misiones y Dones. Antes de entrar en la mecánica de juego en sí, empezaremos viendo cuáles son y cómo funcionan.



Personajes y Grupos

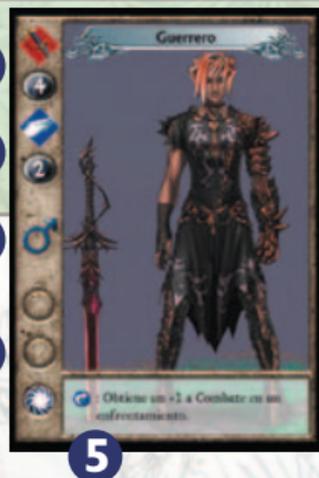
Al más puro estilo de las grandes sagas épicas, cada jugador necesita un Grupo de **personajes** para moverse por el mundo y tratar de cumplir sus Misiones. Al inicio de la partida empieza con un solo personaje con el que comienza sus andanzas, pero existen ciertas Localizaciones donde puede Reclutar más. También es posible que mediante algunas cartas de Sucesos (como La Posada), se añadan otros personajes. A la reunión de varios personajes lo llamaremos **Grupo**, que puede estar compuesto como máximo por cuatro individuos.

En ciertas circunstancias, ya sea mediante combates, sucesos o por la actuación de otro jugador, un personaje del Grupo puede morir. En tales casos, los personajes van al mazo de descarte de personajes. Si un jugador pierde todos sus personajes, coge automáticamente uno del montón y lo pone en juego para iniciar así un nuevo Grupo.

Cada personaje tiene un sexo determinado, un valor de Combate y otro de Velocidad, que se utilizan para resolver los enfrentamientos y decidir el orden de juego. Para calcular el valor de Combate y Velocidad de un Grupo, tienes que sumar los atributos de los personajes que lo componen. Por ejemplo, si un Grupo está formado por la Guerrera Acróbata (Combate 4 y Velocidad 4) y el Warlock (Combate 3 y Velocidad 4), en su conjunto tiene Combate 7 y Velocidad 8.

Finalmente, en la parte inferior izquierda de la carta se indica a qué habilidades tiene acceso el personaje. Hay tres iconos, el de Magia, el de Ki y el de Ardid, y dependiendo de cuáles tenga activos, puede usar un determinado tipo de carta de Don y otro al girarlo.

- 1- Valor de Combate
- 2- Valor de Velocidad
- 3- Sexo del personaje
- 4- Habilidades
- 5- Habilidades especiales



Combate



Personaje Masculino



Velocidad

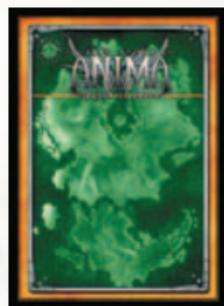


Personaje Femenino



- **Girar:** Girar un personaje significa que la carta se pone de manera horizontal. Algunos personajes tienen Habilidades especiales que requieren Girar, y también se giran cuando se usa una carta de Habilidad. Cuando un personaje está girado, significa que durante ese turno ya ha actuado y no puede utilizar de nuevo su poder o una carta de habilidad. Por ejemplo, si giras a la Ladrona para robar al inicio del turno, permanecerá girada hasta la siguiente ronda y no podría ser usada para poner en juego una carta de Ardid. Que esté girado no implica que dicho personaje no participe en los enfrentamientos, por lo que suma de todos modos su bono de Combate y Velocidad al Grupo.

Localizaciones



Las cartas de Localización son distintos lugares del mundo que los personajes pueden visitar para obtener dones, Reclutar compañeros o cumplir los objetivos de sus Misiones. Cada Localización tiene dos partes; el **recuadro de Exploración**, que se utiliza cuando quieres buscar en ella, y el de **Recompensa**, que indica lo que se puede obtener si tienes éxito explorando en ella. Algunas Localizaciones también tienen reglas especiales, en cuyo caso se explican en la propia carta. Si en la Localización se encuentra el símbolo **Comercio**, significa que los jugadores pueden comerciar cuando estén allí.

Las Localizaciones tienen además un determinado **nivel**, que indica lo peligrosas que son. Hay tres grados distintos, que marcan la dificultad máxima de los Encuentros a los que podemos enfrentarnos en ese sitio, como se explica mucho mejor en la sección Los Encuentros.

- 1- Comercio
- 2- Recuadro de Exploración
- 3- Nivel
- 4- Recompensa
- 5- Reglas especiales



Comercio

1

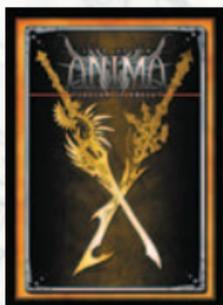
2



Misiones

Las hay de dos tipos: Básicas y Finales. Cada Misión Básica viene indicada con un objetivo y, cuando un jugador ha logrado cumplirlo, puede optar directamente por intentar realizar la Misión Final para ganar la partida. Si alguien comienza una Misión que le obliga a revelarla a sus compañeros, la coloca sobre la mesa a su izquierda para mostrar que está en juego (salvo si la propia carta indica algo diferente). Cuando consigue completarla, la pone a su derecha para representar que lo ha logrado y obtiene la ventaja que se marca como Beneficio en la carta de Misión.

• **Misiones de Resistir:** Algunas Misiones requieren que el Grupo aguante durante varios asaltos en una Localización concreta. En estas situaciones, los personajes no están obligados a volver a Explorar para permanecer en dicha ubicación, sino que se mantienen automáticamente en ella. La Misión es llevada a cabo durante la Fase de Exploración, por lo que antes pueden ser atacados por otro jugador en la Fase de Interactuación. En el caso de que sean derrotados, ya sea por los enemigos de la propia Misión o un jugador rival, el Grupo es expulsado de la Localización y debe de volver a empezar la Misión desde el principio.



Don

Las cartas de Don son ventajas que los jugadores emplean para facilitar sus objetivos. Los hay de dos tipos, las de Trama, que son usadas directamente por el jugador y que influyen automáticamente en la historia, y las cartas de Habilidad, que son empleadas a través de los personajes. Un jugador puede tener en mano un máximo de 5 cartas de Don.

• **Cartas de Habilidad:** Las cartas de Don que denominamos Habilidades son ventajas que se usan a través de los personajes. Cada uno puede utilizar determinados tipos de Habilidades que vienen indicadas en la propia carta. Las hay de tres tipos: Ki, Magia y Ardid. Para usar una Habilidad, el personaje debe de Girar.



Ardid



Magia



Ki

• **Las cartas de Trama:** Se pueden usar sin necesidad de Girar ningún personaje, puesto que es el propio jugador quien las pone en mesa. Cada una tiene diferentes cualidades, efectos y duración. Algunas cartas de Trama permanecen en juego, como Objeto Mágico, mientras que otras, como Viaje en zepelín, tienen efectos instantáneos.



Trama

- 1- Tipo de Carta
- 2- Reglas Especiales
- 3- Fase



• **Organizaciones:** Las Organizaciones son cartas de Trama muy especiales. Cuando se ponen en juego, significa que el Grupo se afilia a una determinada sociedad, por lo que obtiene nuevas habilidades a la vez que se ve sometido a ciertos requisitos. Un jugador sólo puede pertenecer a una Organización a la vez; si quieres formar parte de otra, primero debes descartarte de aquella a la que pertenezcas. Además algunas sociedades están enfrentadas entre sí, por lo que sus componentes se ven obligados a luchar entre ellos. Si dos Grupos de Organizaciones enemigas se encuentran en la misma Localización, están obligados a declarar combate durante la Fase de Interactuación. Si todos los componentes de un Grupo mueren y un jugador debe coger un nuevo personaje, debe descartarse de la Organización a la que pertenezca.

Los Encuentros



Son las situaciones y problemas que ocurren cuando visitas o exploras una Localización. Puede que te topes con una Criatura y tengas que luchar con ella, que sufras un accidente... Por suerte, no todas son negativas y a veces es posible obtener beneficios inesperados. Los Encuentros tienen un nivel como las Localizaciones, que indican su dificultad separándolos en tres grados. Para que sea posible que ocurra un Encuentro, el nivel del mismo tiene que ser igual o inferior que el de la Localización en la que aparece. Vamos, en la tranquila "Aldea de Cornes" (Nivel 1) no puedes encontrarte con el "Dios Dragón" (Nivel 3), pero sí un "Guerrero Errante" (Nivel 1). Si un Encuentro es de nivel superior a la Localización donde está el Grupo, no tiene efecto y va al mazo de descarte de Encuentros.

- 1- Tipo de Encuentro
- 2- Combate (Criaturas)
- 3- Nivel de Encuentro
- 4- Reglas especiales



Suceso



Criatura



• **Criatura:** Si sale una Criatura como Encuentro, tienes que luchar contra ella usando las reglas de Combate. Cada una tiene su propia habilidad de Combate y ciertas capacidades especiales. Hay dos clases de Criaturas, dependiendo o no de que sean místicas: las Naturales y las Sobrenaturales.

• **Sucesos:** Son problemas y situaciones que producen diversos efectos sobre el Grupo.

• **Encuentro previo:** Cada vez que alguien pone en juego una nueva Localización o saca del mazo de descarte una antigua, delante de ella se coloca una carta de Encuentro a la que llamamos Encuentro previo. Si es un Suceso, el Grupo que se ha dirigido hasta ella sufre sus efectos y después se descarta. Si por el contrario es una Criatura, permanece en ese lugar hasta que sea derrotada (lo que significa que, si va ganando los combates, el enemigo permanece en el sitio hasta que finalmente sea destruido). Los combates en los Encuentros previos se resuelven en la Fase de Movimiento.

LAS FASES DEL TURNO

Cada turno de juego está compuesto por cuatro Fases distintas. El orden en el que intervienen los jugadores varía dependiendo de la Velocidad de sus Grupos. En el caso de que dos o más jugadores tengan la misma Velocidad, lanzan los dados, y el que obtenga un resultado mayor, será quien se mueva siempre primero hasta que su Velocidad se modifique por cualquier causa.

Los jugadores intervienen en cada Fase del turno en el orden prefijado, y una vez ya han hecho todo lo que les corresponde hacer, se inicia la siguiente Fase. Cuando el último de los jugadores da por finalizadas sus acciones en la Fase de Exploración, el turno se acaba y comienza el siguiente. Es decir, un mismo jugador no actúa en las cuatro Fases seguidas y luego le toca a otro, sino que todos pasan antes por la primera Fase, después todos van a la segunda...

Aunque pronto las veremos por separado en detalle, el resumen de las acciones de cada turno es el siguiente:

1.- Fase de Inicio

- Endereza todas las cartas giradas y activa todos los personajes inutilizados.
- Descártate o expulsa del Grupo cualquier carta que no desees.
- Usa cualquier Capacidad especial o carta de Don que deba ser usada en esta Fase.

2.- Fase de Movimiento

- Declara el movimiento de tu Grupo
 - Ir a una Localización en juego
 - Buscar nuevos horizontes (sólo 1 persona por turno)
 - Descansar
- Resuelve cualquier Encuentro previo necesario.

3.- Fase de Interacción

- Comercia con cualquier otro personaje que esté en otra Localización con comercio.
- Declara combate a cualquier otro Grupo que esté en tu misma Localización.

4.- Fase de Exploración

- Declara si quieres Explorar o no la Localización que estás visitando.
- En el caso de que tengas éxito en la exploración, elige la Recompensa.

¿Cuándo se usan las cartas de Don y las Capacidades Especiales de los personajes?

El uso de las cartas de Habilidad, Trama y las Capacidades Especiales de los personajes está normalmente limitado a una Fase determinada del turno. Por regla general, un jugador debe esperar a que le corresponda actuar para usarlas, salvo si se trata de una carta de Interrupción o de Combate.

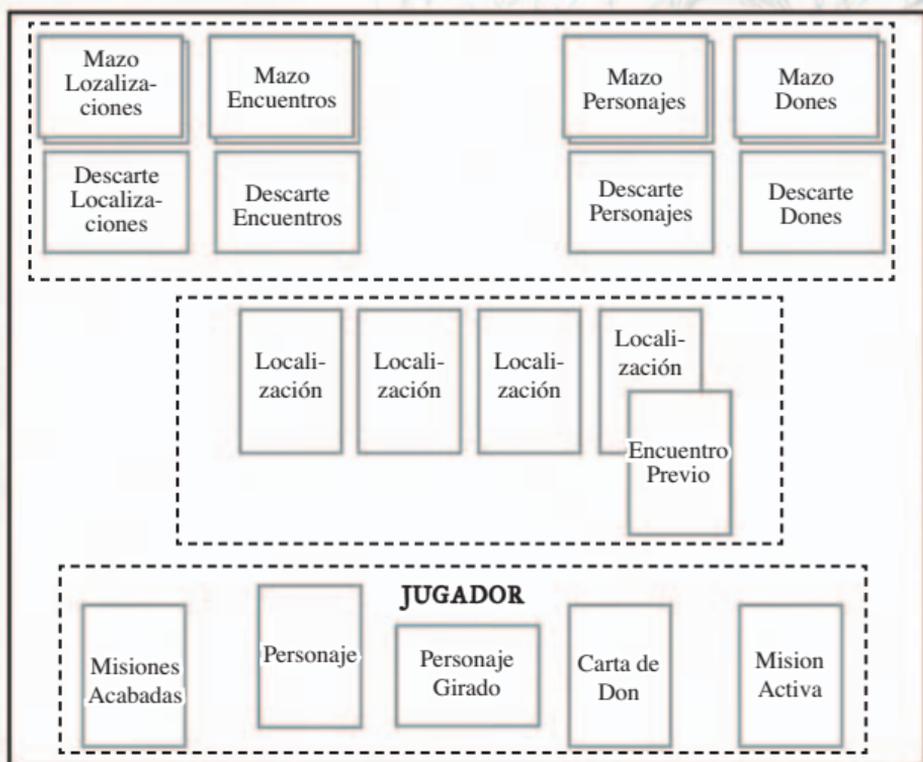
• **Interrupción:** Estas cartas se utilizan en cualquier momento para interrumpir o modificar un efecto, resultado o acción. Por ejemplo, la carta "Dirección Equivocada", que permite redirigir al Grupo de otro jugador a la Localización que desees, puede ser usada durante la Fase de movimiento de tu contrincante cuando este declara adónde se dirige su Grupo.

• **Combate:** Estas cartas pueden ser utilizadas por los jugadores en el momento en el que entran en combate. Tienen que ser usadas antes de que ninguno de los contendientes haya lanzado los dados, salvo si se indica expresamente lo contrario.

MECÁNICA DE JUEGO

Preparativos

Para empezar, se separan los distintos tipos de cartas en varios montones y se barajan bien. A continuación se dejan separados sobre la mesa, siguiendo el Esquema que aparece en esta página. Finalmente, cada jugador elige una ficha para representar a su Grupo.



Inicio de juego

Cada jugador coge en secreto dos cartas de Misión, que son sus objetivos a cumplir. Las restantes se apartan sin que nadie pueda ver cuáles son. A continuación, coge dos cartas de Personaje y cuatro de Don. De ellas, se queda con un solo Personaje y las tres cartas de Don que prefiera, y se descarta del resto. Dichas cartas desechadas se mezclan con su respectivo montón y se vuelven a barajar.

Después, se ponen tantas Localizaciones en juego como número de personajes haya en la partida y, delante de cada una de ellas, una carta de Encuentro boca abajo; como ahora veremos, son los Encuentros previos de las primeras Localizaciones, que ningún jugador puede ver hasta que elija visitarlas.

Fase de Inicio

La Fase de Inicio es una Fase relativamente simple. Primero todos los jugadores enderezan los personajes girados, ponen de cara los inutilizados y a continuación empiezan a actuar según su orden de Velocidad. Durante la Fase de Inicio, cada jugador puede realizar cualquiera de las siguientes acciones:

- **Descarte y expulsión:** Durante esta Fase, un jugador puede descartarse de cualquier carta de Don que tenga en mano o echar de su Grupo a un personaje que no desee conservar. Esta acción es más importante de lo que parece, ya que sólo en este momento es posible deshacerse de cartas y personajes. Un jugador que tenga el máximo número de Dones en mano no puede robar nuevas cartas, ni tampoco alguien con cuatro personajes es capaz de Reclutar a un nuevo integrante para su Grupo aunque se le dé la ocasión. Si quieres abandonar una localización, este es el momento apropiado para declararlo.

El jugador con menos personajes puede Reclutar automáticamente a cualquier expulsado, y el que tenga menos cartas de Don se queda, si lo desea, con las que los demás se descarten.

Fase de Movimiento

Es la Fase en la que los jugadores declaran a dónde va su Grupo. Puedes elegir hacer una de las siguientes cosas:

- **Ir a una Localización Activa:** Puedes dirigirte a cualquier Localización que esté en la mesa. Las Localizaciones Activas son sitios del mundo que todos los jugadores son capaces de visitar. Al inicio del juego siempre hay una en la mesa, aunque conforme avanzan los turnos, aparecen más cuando alguien elije Buscar nuevos horizontes.

En el caso de que delante de dicha Localización haya un Encuentro previo (ya sea porque es del primer grupo que se puso en juego o porque hay una Criatura que no ha sido aún derrotada), deberás afrontarlo para poder pasar. Si pierdes el combate contra la Criatura u ocurre un suceso que te lleva a perder el turno, ya no puedes hacer nada más en este asalto, puesto que no has sido capaz de alcanzar el sitio al que querías ir. Para representar que has llegado con éxito a dicha Localización, coloca tu ficha sobre la carta.

El número máximo de Localizaciones Activas que puede haber en mesa es el doble de los jugadores que participan en la partida (con 3 personas puede haber 6 Localizaciones, con 4 hasta 8....).

- **Buscar nuevos horizontes (sólo 1 persona por turno):** Significa que los personajes exploran el mundo y encuentran un sitio nuevo. Si eliges esta opción, puedes hacer dos cosas: coges una carta nueva del mazo de Localizaciones y la pones sobre la mesa, o recuperas la Localización que elijas del mazo de descarte y la vuelves a activar. En un caso u otro, debes sacar una carta de Encuentro y colocarla destapada delante de dicha Localización como Encuentro previo. Igual que en el caso anterior, si eres derrotado por la Criatura o el suceso te hace perder el turno, no llegas hasta el sitio y ya no puedes actuar. Si lo consigues, pon tu ficha sobre la carta de Localización para representar que estás allí. A partir de este momento, la Localización que has puesto en juego se considera activa y, por tanto, cualquier otro jugador al que le toque actuar después de ti ese mismo turno puede elegir visitarla.

Sólo un jugador por asalto puede Buscar nuevos horizontes, o lo que es lo mismo, sólo es posible sacar una Localización nueva cada turno. Por tanto, si alguien que actúa antes de ti ya lo ha hecho, no puedes elegir esta opción.

Si, al poner en juego una nueva Localización, el número de cartas que hay en mesa supera el máximo posible (como se ha explicado en la sección anterior), se retira una y se coloca en el montón de descarte de Localizaciones. El jugador que ha puesto en juego la nueva es quien decide cuál se debe retirar. No pueden descartarse Localizaciones donde se encuentre algún Grupo en ese momento, ni tampoco aquellas cuyo Encuentro previo aún no haya sido derrotado. También es posible que a un jugador no le interese que una localización en concreto sea descartada, en cuyo caso puede evitar que vaya al mazo de descarte sacrificando una de sus cartas de Dones. Si así lo hace, el jugador que ha puesto en juego la nueva Localización debe de elegir otra que retirar.

- **Descansar:** Si no te interesa visitar ninguna de las Localizaciones que están en juego y no quieres (o puedes) Buscar nuevos horizontes, tienes la capacidad de dejar pasar el turno y recuperar fuerzas. En el siguiente turno (y sólo en el siguiente), tienes un +2 al Combate y un +2 a la Velocidad de tu Grupo.

Fase de Interactuación

Es la Fase en la que los Grupos interactúan entre sí. Pueden intercambiar cartas de Don y Personajes o combatir los unos con los otros.

- **Comerciar:** Si dos Grupos se encuentran en Localizaciones que tienen el icono Comercio, significa que pueden intercambiar libremente cartas de Don o Personajes, si lo desean. Ten en cuenta que no tienen que estar necesariamente en el mismo sitio; basta con que se encuentren en dos lugares donde esté el símbolo de Comercio.

- **Declarar combate:** Puedes declarar combate a cualquier otro Grupo que esté en la misma Localización que tú, siempre y cuando no haya una diferencia de más de uno en el número de personajes de que se compone cada Grupo (es decir, un jugador con cuatro personajes no puede declarar que ataca a alguien con dos). En el caso de que dos jugadores pertenezcan a organizaciones enemigas, están obligados a luchar entre sí.

El perdedor de un combate entrega una carta de Don al azar a su contrincante y es expulsado de la Localización donde está, por lo que pierde su turno actual.

Fase de Exploración

La última Fase del turno. Sólo los jugadores cuyos Grupos hayan logrado llegar hasta una Localización con éxito, pueden llevarla a cabo (y siempre que no hayan sido expulsados en combate durante la Fase de Interactuación). El objetivo de esta Fase es **Explorar** un lugar para obtener sus tesoros y Recompensas. Un jugador no está obligado a Explorar una Localización si no lo desea.

• **Explorar:** Si un jugador declara que va a Explorar el lugar en el que se encuentra, lanza un dado y comprueba el resultado obtenido en la Tabla de exploración, que se encuentra en lateral izquierdo de la carta. Dependiendo de la cifra obtenida, los efectos pueden ser distintos:

-Nada: Significa que no hay Encuentro y puedes reclamar directamente la Recompensa.

-Encuentro: Representa que hay problemas y tienes que coger del montón de Encuentros el número de cartas que se te indique. Se sacan en orden y debes enfrentarte a ellas una tras otra. Si es una Criatura tendrás que luchar con ella para seguir adelante, y si es un Suceso, has de obedecer lo que se te indique en la carta. En el caso de que seas vencido por la Criatura, o el Suceso que sacas te hace perder el turno, eres expulsado de la Localización y no puedes pedir Recompensa. Por tanto, si eres derrotado en el primer Encuentro ya no tienes que sacar el segundo. Las Criaturas que aparezcan durante la Fase de Exploración no permanecen en la Localización y van directamente al mazo de descartes.

Recuerda que un Encuentro no puede ser de nivel mayor que la Localización en la que te encuentras. Por ejemplo, si alguien visita Arkángel y tiene un solo Encuentro al Explorar, en el que saca la carta de La Sombra de Omega (Nivel 3), la descarta y puede pedir su Recompensa directamente; ya ha tenido su Encuentro, el cual ha acabado siendo inofensivo.

-Especial: A veces puede haber efectos especiales al Explorar, como perder una carta o ser directamente expulsados de dicho lugar. En estos casos, cada Localización explica lo que ocurre al obtener dichos resultados.

• **Recompensas:** Una vez que un Grupo ha logrado Explorar una Localización con éxito, puede reclamar una de las Recompensas que hay en ellas. Naturalmente, nada le impide regresar en siguientes turnos y solicitar una distinta (o de nuevo la misma, salvo en el caso de Reclutar, como se explica a continuación).

-Don: Puedes robar un número de cartas de Don equivalentes al nivel de la Localización en la que te encuentras. Ten en cuenta que no puedes robar cartas si ya tienes cinco en mano. Alguien que, por ejemplo, tuviese 4 en mano y pidiese como Recompensa Don en una Localización de Nivel 3, sólo robaría una carta en lugar de tres.

-Reclutar: Permite coger un personaje del montón y unirlo a tu Grupo. Si ya tienes 4 personajes, no puedes elegir esta Recompensa. No es posible Reclutar dos turnos seguidos en la misma Localización.

-Objetivos de Misión: Muchas veces las Localizaciones tienen como Recompensa un objetivo de Misión (como por ejemplo, "El Palacio" en Arkángel). Por lógica, sólo puedes acceder a estas si tienes una Misión relacionada con ella. Junto a estas Recompensas, siempre aparece la palabra "Misión".

-Especial: Algunas Localizaciones como "Americh" o "La Torre del Fin" tienen Recompensas especiales que proporcionan distintas ventajas. Sus efectos están descritos en la propia carta. Junto a estas Recompensas siempre aparece la palabra (EX).



ÚLTIMAS NOTAS

Combate

En varias situaciones es necesario luchar contra una Criatura u otro jugador. Para resolver un enfrentamiento, cada Grupo calcula su habilidad de Combate, lanza un dado y le suma el resultado (cuando la lucha es contra una Criatura, cualquier rival lanza el dado por el monstruo). Aquel que obtenga la cifra mayor, es el ganador.

Si los resultados empatan, se proclama vencedor al Grupo en el caso de que se enfrentara a un monstruo. Cuando el empate es entre dos jugadores, la lucha queda en tablas y ninguno de ellos se considera derrotado (aunque ya no pueden volver a luchar entre sí durante ese turno). En el caso de que un Grupo pierda un combate por una diferencia de 5 o más puntos, uno de sus personajes muere (a elección del jugador) y debe de descartarse de él.

Prueba de Velocidad

Algunas Misiones requieren una prueba de Velocidad. Para realizarla, calcula la Velocidad total de tu Grupo y lanza un dado; si la suma de ambas cantidades es igual o superior al valor de dificultad que te indica la carta de Misión, has tenido éxito en la prueba.

Descartes

Cada vez que un personaje muere, empleas un Don, sufres un Encuentro o una Localización se retira al Buscar nuevos horizontes, las cartas van a sus respectivos mazos de descarte. Cuando uno de estos montones se acaba, se coge el mazo de descarte correspondiente, se baraja bien y vuelve a ponerse en juego.

La única excepción a esta regla se encuentra en el Mazo de Localizaciones. Si las catorce cartas ya han salido, en lugar de barajarlas se dejan tal y como están, permitiendo a cualquier jugador que declare Buscar nuevos horizontes sacar la Localización que quiera del mazo de cartas viejas. Si, por ejemplo, ya se han empleado todas las cartas de Encuentro, coges las cartas del mazo de descarte y, tras barajarlas bien, se ponen de nuevo en juego.

Personajes incapacitados

Algunas cartas como Dormir, o Habilidades especiales como la del Asesino, incapacitan a un personaje durante un asalto. En tal caso, debes poner bocabajo al personaje. Un personaje incapacitado no puede actuar durante el turno, ni tampoco suma su bono de Combate a los enfrentamientos que el Grupo realice. Durante la Fase de Inicio, los personajes incapacitados vuelven a ponerse en acción.

Perder el turno

En el caso de algo te fuerce a perder el turno (Ya sea por ser derrotado en un combate o el efecto de un evento), solo pierdes tu capacidad de actuar en el resto del turno actual, no en el siguiente. Cuando algo te obligue a perder tu siguiente turno, será implícitamente explicado en dicha carta.

Cambio en la velocidad

Si la velocidad de un grupo es modificada durante la Fase de Inicio (ya sea por dejar un personaje o abandonar una organización), el orden de juego permanece inalterado hasta el siguiente turno.

REGLAS OPCIONALES

Existen algunas reglas opcionales que puedes emplear en tus partidas, con las que añadir nuevos alicientes a los jugadores más experimentados.

- **Localizaciones en árbol:** Una variación del método de juego básico que resulta muy interesante es colocar directamente las Localizaciones en forma de árbol, de manera que; para llegar a un lugar de segundo nivel, debes estar previamente en un sitio de primero, del mismo modo que para viajar a uno de nivel tres tengas que encontrarte antes en uno de segundo. Es decir, con este método no puedes llegar directamente a la "Torre del Fin" aunque esté en mesa; en el primer turno tendrías que ir a un sitio como Arkángel (nivel 1), en el segundo podrías acceder a Localizaciones como Las Ruinas (nivel 2), y desde ahí moverte finalmente a la Torre del Fin del Mundo (nivel 3).

Para ello, al inicio de la partida se ponen directamente todas las cartas de Localización en mesa en tres filas, según sus niveles. Cada vez que quieras subir o bajar de nivel, debes sacar una carta como Encuentro previo. Si en algún caso eres derrotado, sales fuera de las Localizaciones, y en el siguiente turno debes empezar de nuevo por una de primer nivel. Si optas por esta regla opcional, la carta Viaje en zepelín te permite dirigirte a cualquier Localización que desees sin importar su nivel.

• **Múltiples Misiones:** Si quieres que las partidas se alarguen, es posible que prefieras tener que cumplir necesariamente las dos Misiones antes de llevar a cabo el objetivo final.

EJEMPLO DE JUEGO

A continuación, veamos un ejemplo para hacernos una idea más precisa de cómo sería un turno de juego. Imaginemos que la partida está compuesta por tres jugadores, a los que llamaremos Juan, Pedro y Sergio, los cuales llevan varios turnos jugando.

• El Grupo de Juan está compuesto por la Acróbata y la Ilusionista (Combate 6 y Velocidad 8).

• El Grupo de Pedro está compuesto sólo por la Novel (Combate 3 y Velocidad 2).

• El Grupo de Sergio está compuesto por la Ladrona y el Técnico (Combate 4 y Velocidad 7).

Dadas sus Velocidades, el orden de actuación será Juan, Sergio y por último Pedro.

Fase de Inicio

Primero, todos los jugadores enderezan sus personajes girados, tras lo que le toca actuar a Juan, que decide poner en juego una de sus cartas de Don: Organización Sol Negro. Dado que no quiere hacer nada más, declara que la Fase ha terminado para él. Ahora le toca actuar a Sergio, que declara que va a intentar robar con la Habilidad especial de la Ladrona a Juan. Gira al personaje para hacerlo, lanza un dado y obtiene un 3; ha fallado. A continuación, se descarta de una carta de Don que considera inservible. Como da la casualidad de que Juan y Pedro tienen el mismo número de cartas en mano, ninguno se queda con ella. Como ya no le queda ninguna otra cosa por hacer, Sergio declara que ha terminado sus acciones. Finalmente le toca a Pedro, quien no puede hacer absolutamente nada, ni con sus cartas ni con su personaje, por lo que declara automáticamente que ha terminado sus acciones, finalizando así la Fase de Inicio.

Fase de Movimiento

Juan comienza la Fase de Movimiento declarando que quiere dirigirse a Arkángel, una de las Localizaciones que hay en juego. Dado que no hay ningún Encuentro previo en la Localización, llega hasta esta sin problemas colocando sobre ella su ficha y acaba sus acciones. A continuación le toca a Sergio, que declara Buscar nuevos horizontes. Coge una carta de Localización y aparecen Las Ruinas (Nivel 2). Saca una carta de Encuentro como Encuentro previo y le toca La Sombra de Omega (un suceso de nivel 3), que se descarta automáticamente al ser de nivel mayor que la Localización en la que está. Así, pone su ficha sobre la carta de Las Ruinas y termina sus acciones. Para acabar, le toca a Pedro, quien también declara que va a dirigirse a Arkángel. Dado que ya han movido todos, finaliza la Fase.

Fase de Interactuación

Como siempre, le corresponde empezar a Juan, quien declara que quiere comerciar con Pedro. Ya que este acepta, ambos intercambian libremente las cartas que quieren. Dado que Sergio no puede comerciar ni atacar a nadie, no hace nada en esta Fase, al igual que Pedro, quien ya ha comerciado y no puede declarar ataque al estar en Arkángel (una Localización donde no se permite combatir)

Fase de Exploración

Juan declara que quiere Explorar en Arkángel, por lo que tira un dado y saca un 5. Consulta la carta de Arkángel y descubre que tiene que sacar un Encuentro. Coge la primera carta del montón correspondiente, que es el Guerrero errante (una Criatura con la que debe combatir). Tira de nuevo un dado, saca un 3 y lo suma a su habilidad de Combate, obteniendo un total de 9. Otro jugador hace a continuación la tirada del Guerrero errante (quien tiene Combate 2) y obtiene un 4, por lo que su resultado final es 6, tres puntos por debajo de Juan. Por tanto, la Criatura ha perdido el combate y Juan puede elegir su Recompensa. Opta por Reclutar a un personaje más; coge el primero del mazo y la sale el Maestro de Armas. Ahora es el turno de Sergio, que se encuentra en Las Ruinas. También declara que quiere Explorar, por lo que tira un dado y tiene la mala suerte de sacar un 6; tendrá que coger dos cartas de Encuentro. La primera es el Señor Oscuro, que al ser una Criatura de nivel 3, no tiene efectos

y va al montón de descarte (recordemos que Las Ruinas son de nivel 2). Con la segunda tiene mucha suerte, ya que saca Tesoro, que le permite robar dos cartas de Don. Finalmente, como no ha perdido ningún combate ni ha sido expulsado de las Ruinas, puede elegir su Recompensa. Se da la casualidad de que una de sus Misiones es "Derrota a Tiamat", así que elige el Pozo del Infierno y trata de cumplir la Misión. Por desgracia, aunque usa varias cartas de Don para potenciar su habilidad de Combate, no consigue vencer a su adversario y fracasa en la Misión. Finalmente le toca a Pedro, que Explora en Arkángel obteniendo un 2 en su tirada; es afortunado y no tiene Encuentros. Elige como Recompensa Reclutar, y saca un nuevo personaje (el Warlock), que se añade a su Grupo.

Ahora que ya han terminado sus acciones todos los jugadores, el turno finaliza y da comienzo el siguiente.

FASES DE JUEGO

1.- Fase de Inicio

- Endereza todas las cartas giradas y activa todos los personajes inutilizados.
- Descártate o expulsa del Grupo cualquier carta que no desees.
- Usa cualquier Capacidad especial o carta de Don que deba ser usada en esta Fase.

2.- Fase de Movimiento

- Declara el movimiento de tu Grupo
 - Ir a una Localización en juego
 - Buscar nuevos horizontes (sólo 1 persona por turno)
 - Descansar
- Resuelve cualquier Encuentro previo necesario.

3.- Fase de Interactuación

- Comercia con cualquier otro personaje que esté en otra Localización con comercio.
- Declara combate a cualquier otro Grupo que esté en tu misma Localización.

4.- Fase de Exploración

- Declara si quieres Explorar o no la Localización que estás visitando.
- En el caso de que tengas éxito en la exploración, elige la Recompensa.

ICONOS



Combate



Personaje Masculino



Velocidad



Personaje Femenino



Ardid



Ki



Magia



Trama



Criatura



Suceso



Comercio



Girar



—フィアト・ルクス—

ANIMA

BEYOND FANTASY

WWW.ANIMARPG.COM



ファイト・ルクス
ANIMA
BEYOND FANTASY

ROLEPLAYING GAME
JUEGO DE ROL
JEUX DE ROLE
GIOCO DI RUOLO
ROLLENSPIEL

ファイト・ルクス
ANIMA
TACTICS

MINIATURES GAME
JUEGO DE MINIATURAS
JEUX DE FIGURINES
GIOCO DI MINIATURE
MINIATURENSPIEL



edge[®]

WWW.EDGEENT.COM

