



Dungeonology

la
expedición

REGLAMENTO



LUDUS MAGNUS
STUDIO

DUNGEONOLOGY: LA EXPEDICIÓN

Bienvenidos a Rocca Civetta, una encantadora ciudad en la campiña Italiana que alberga una de las universidades más estrambóticas jamás concebidas por la mente humana.

De hecho, esta universidad ofrece la cátedra de Ciencias de la Mazmorra, que versa en el estudio del entorno y la organización de distintas culturas, especialmente aquellas más atípicas y extrañas... ¡casi místicas! Recientemente, la facultad perdió a su catedrático y el Decano está buscando un reemplazo capacitado. Vosotros sois los candidatos perfectos para el puesto.

Ambientado en el mundo renacentista de Nova Aetas, Dungeonology os llevará a descubrir diferentes Civilizaciones y a conocer sus historias y costumbres. Pero cuidado: a los lugareños no siempre les va a gustar tu intromisión.

El objetivo del juego es explorar una Mazmorra como Investigador, recopilando toda la información posible sobre la gente que vive allí. La Información concede Puntos, y el Investigador que más Puntos obtenga presentará la mejor Tesis de la raza estudiada.

CRÉDITOS



Director del Proyecto: Andrea Colletti

Diseño del Juego: Diego Fonseca, Danilo Guidi

Equipo de Desarrollo Ludus Magnus Studio

Editorial y Gestor de contenido: Paolo Scippo

Jefe de Diseño Gráfico: Diego Fonseca

Diseño Gráfico: Paolo Scippo

Director de ARte: Andrea Colletti

Arte Conceptual: Giovanni Pirrotta, Simone De Paolis

Jefe de Modelado 3d: Fernando Armentano

Modelado 3d: Tommaso Incechi

Editores Web: Marco Presentino, Luca Bernardini, Vincenzo Piscitelli, Roberto Piscitelli

Responsable de Kickstarter: Andrea Colletti

Edición en Castellano: Buster Lehn, Vicente de los Santos

Producción y publicidad: Vincenzo Piscitelli

Testeadores: Daniele De Lorenzo, David Condemi, Serena Falivene, Giovanni Franzini, Cinzia Grasso, Daniele Longo, Andrea Gianfermo, Carlo Scopa, Danilo Rizzo, Davide Longo, Davide Becciu, Luca Longo, Jacopo Valente, Francesco Della Ragione, Claudia Minozzi, Stefano De Luca, Marco Boschiero, Ilaria Negri, Andrea Fatigati, Daniele Pallozzi, Michele "Lisk" Mirizio, Lucca Games, Macro Games Night, Modena Play.

Last Level Games: www.lastlevel.es/blog

CONTENIDO

◆ ◆ ◆

Dungeonology: La Expedición	2
Créditos.....	2
Contenido.....	3
Componentes del Juego	4
El Juego... en un vistazo	5
Preparativos.....	8
Reserva.....	9
Cartas de Investigador y Tablero de Notas	10
¡Exaltado!.....	11
Cartas de Artimaña	12
Tiempos de las Cartas de Artimaña.....	12
Regla de prioridad	12
Cartas de Destino	13
Cartas de Subterfugio	13
Cartas Mágicas	13
Cartas de Exploración	13
Cartas Sociales	13
Cartas de Notoriedad	13
Iconos de Efectos	13
Adivinación.....	13
Turno de Juego	14
Objetivo del Juego	14
Estudiantes y Tiempos en el Juego	14
Secuencia de Turno	14
1. Fase de Presentación de la Tesis	15
Ficha de Conocimiento.....	15
Carta de Clan	15
2. Fase de Descanso	15
Ficha de Aturdimiento	15
3. Fase de Movimiento	16
Zonas de la Mazmorra.....	16
Zona Inicial.....	16
Mover y Colocar nuevas Zonas	17
<i>Ejemplo: colocando nuevas Zonas</i>	17
Glosario de Zonas.....	17
Entrar en las Zonas.....	18
Efectos de Zona	18
Cubos de Información	18
Fichas de Zona	19
Escaleras.....	19
<i>Ejemplo: Fichas de Trampa</i>	19
<i>Ejemplo: Escaleras</i>	19
4. Fase de Acción	20
Estudio.....	20
<i>Ejemplo: Estudio.</i>	20
Espionaje.....	21
<i>Ejemplo: Espionaje.</i>	21
Carta de Artimaña - ACCIÓN	21
Efecto de Zona - ACCIÓN	21
Resumen de la Prueba de Sigilo	22
Estudio.....	22
Espionaje	22

Palabras Clave de los Cubos de Información	22
<i>Ejemplo: Soltar</i>	23
<i>Ejemplo: Entregar</i>	23
Cartas de Becario	23
Cubos de Información protegidos	23
Cartas de Maldición.....	24
Hermanad Omega.....	24
5. Fase Fin de Turno	24
Alerta Máxima & Fin del Juego.....	24
Como termina el juego	24
Carta de Pánico.....	24
Alerta Máxima	25
Elementos variados del juego.....	25
Mazo de Suerte	25
<i>Ejemplo: Probar Suerte</i>	25
Universidad y coger Estudiantes	26
Cartas de Alerta	26
Campus	27
Jefes	27
Laetus, el portador de la Copa	27
Valerio, el Escudero	28
Sofia, La Granuja	28
Vincenzo, El Novicio	28
Rebecca, La Aprendiza	29
Los Bosques Faunos	29
El Santuario de Gea	30
Las Cuevas Primigenias	31

El juego básico se presenta con una Civilización y un Jefe con múltiples Clanes. Expansiones futuras añadirán nuevas Civilizaciones (y Jefes).



COMPONENTES DEL JUEGO



- 1 Figuras de Investigadores (4)
- 2 Figura del Jefe Laetus
- 3 Carta de Jefe
- 4 Tablero del Campus, Cartas de Pánico (3)
Cartas de Alerta (3), Cartas de Clan (3)
- 5 Bolsa de Universidad
- 6 Figuras de Estudiantes
(40 Comunes y 5 Omega)
- 7 Cubos de Información (64)
- 8 Losetas de Zona (19)
- 9 Cartas de Artimaña (105)
- 10 Cartas de Suerte (16)
- 11 Cartas de Maldición (15)
- 12 Cartas de Becario (10)
- 13 Tableros de Notas (4)
Cartas de Investigadores (4)
- 14 Fichas (36)



EL JUEGO... EN UN VISTAZO

Esta sección ofrece un valioso resumen del juego pero, si lo prefieres, puedes pasar directamente a la Preparación del Juego en la pág. 8.



En *Dungeonomology: La Expedición*, los jugadores son **Investigadores** (1), invitados por el Decano de la Universidad de *Rocca Civetta* a unirse a un complicado reto: presentar la mejor Tesis sobre una misteriosa civilización que habita en las profundidades de una Mazmorra.

Para tener éxito y vencer a sus oponentes, los **Investigadores** deben Obtener **Cubos de Información** (2) que representan los secretos de la Civilización elegida como objeto de estudio.

Cada Investigador encontrará los Cubos de Información en las **Zonas** de la Mazmorra, representadas por losetas con espacios reservados (3) para los cubos.



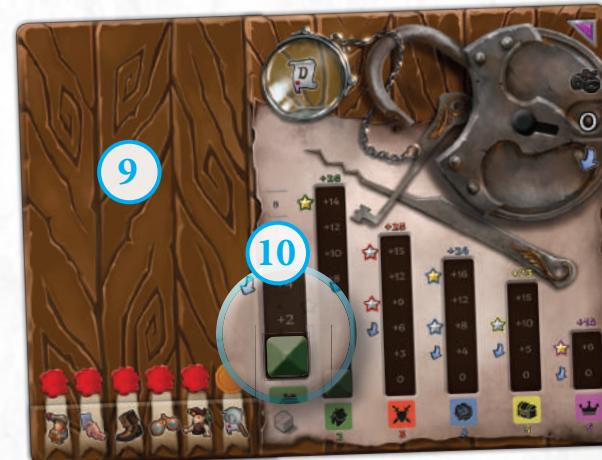
Para Obtener Cubos de Información, un Investigador tiene que generar un **Valor de Sigilo** descartando **Cartas de Artimaña** y sumando los **Valores de Mejora** (números blancos) que se muestran en la esquina superior izquierda (4).

Si el **Valor de Sigilo** obtenido es igual o mayor que el **Valor de Alerta** (números rojos) de la **Zona** (5), el Investigador puede Obtener uno o más Cubos de Información.

¡Pero el Valor de Alerta no es el único peligro escondido en las Zonas! Lo cierto es que contienen algunos **Efectos de Zona** (6) que pueden ayudar o sabotear a los Investigadores. El efecto más peligroso de las Zonas es el **Efecto de Zona de Jefe** (7). Cuando un Investigador entra en una Zona con ese Efecto de Zona, activará al temible **Jefe** (8) de la Mazmorra, ¡quien perseguirá a los Investigadores inmediatamente!

Una vez Obtenido un Cubo de Información, el Investigador lo pone en su **Tablero de Notas** (9) en la parte inferior de la columna del mismo color que el Cubo de Información Obtenido. El primer número que siga visible sobre el Cubo de Información (10) **indica los Puntos conseguidos por ese Investigador (en este caso +2)**.

Los Investigadores pueden jugar **Cartas de Artimaña** para truncar a sus oponentes o facilitar su propia exploración. Al hacerlo, usarán el **Efecto Principal** (11) o el **Efecto Auxiliar** (12) en lugar del Valor de Mejora.



Debido a diferentes efectos del juego, durante la partida será necesario determinar algunos resultados de eventos al azar. Para ello, los Investigadores usarán la **Mazo de Suerte** (13), de la que robarán una Carta para decidir el resultado de un evento aleatorio siempre que el juego les indique “**Probar Suerte**”



Los Investigadores pueden ir acompañados de *Estudiantes* (14), enviados desde la Universidad para ayudar en su misión.

Muchos efectos del juego requieren *Sacrificar* Estudiantes (retirándolos de las posesiones del Investigador y devolviéndolos a la Reserva, ver página 9), mientras que otros Estudiantes se pondrán en la bolsa que representa la *Universidad* (15), y se robarán debido a diferentes efectos del juego (principalmente Efectos Principales de Cartas de Artimaña).

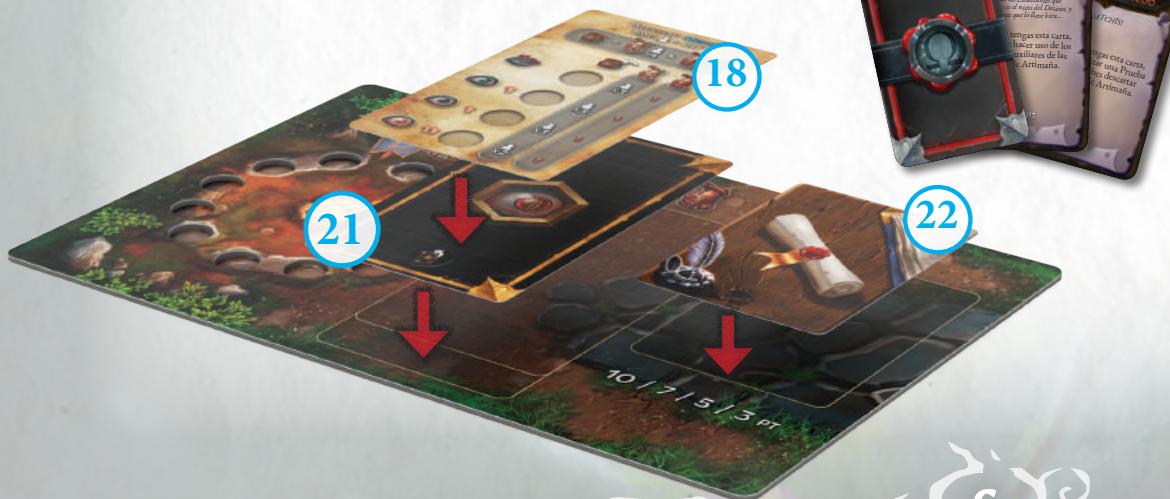
En el *Campus* (166) fuera de la Mazmorra, los Investigadores encontrarán elementos del juego necesarios para la exploración.

En la *Hoguera* (17), nuevos Estudiantes llegarán durante la partida, listos para ayudar en la expedición. Se colocan junto a la Hoguera cuando un efecto fomente a los Investigadores a cogerlos de la Universidad (es decir, la bolsa).

Algunos efectos del juego permiten a los Investigadores recoger Estudiantes de la Hoguera en el Campus; solo lo hacen si efectivamente hay Estudiantes ahí.

Deja una *Carta de Alerta* (18) en el Campus indicando la configuración inicial de la Universidad (es decir, la bolsa), y como se irá llenando cada vez que se robe un *Estudiante Omega* de ella (19). Estos Estudiantes de la maligna *Hermandad Omega* intentarán fastidiar a los Investigadores de cualquier forma posible durante el juego. Al robarse, los Estudiantes Omega ocupan ranuras en la *Carta de Alerta*, haciendo la exploración más difícil, asustando a los demás Estudiantes, que huirán (todos los Estudiantes en la Hoguera y los que se hayan robado junto al Estudiante Omega vuelven a la Reserva). Los Investigadores que hayan robado personalmente a estos problemáticos enemigos de la Universidad sufrirán los efectos de una *Carta de Maldición* (20), ¡una verdadera pesadilla para los exploradores hábiles!

Se pone una *Carta de Pánico* (21) bajo la Carta de Alerta. Cuando un Estudiante Omega se pone sobre ella (porque no quedan ranuras libres en la Carta de Alerta), la carta se revela. Cuando esto ocurre, los habitantes de la Mazmorra comienzan a intentar echar activamente a los Investigadores de sus dominios, haciendo que la partida termine en pocos turnos.



Finalmente, el Campus alberga una *Carta de Clan* (22) oculta, elegida al azar y en secreto de entre las disponibles.

Esta Carta muestra la identidad del Clan sobre el que los Investigadores deben escribir sus Tesis. Cada Carta de Clan *modifica los valores individuales de cada Cubo de Información* (23), haciendo que sea difícil que aquellos que no han visto esta carta sepan cuantos puntos tienen.

La Carta de Clan también contiene una cantidad de *Puntos* (24) requerida por cada Investigador para *Presentar su Tesis* con éxito. Al presentar sus Tesis, un Investigador necesita al menos el valor indicado en esta sección de la Carta de Clan. Deben sumar todos los puntos visibles en las columnas de su Tablero de Notas y modificarlos de acuerdo a las modificaciones de la Carta de Clan para determinar su éxito (23).

 Un Investigador puede Presentar su Tesis únicamente si ha logrado al menos 2 Estrellas Obteniendo Cubos de Información en su *Tablero de Notas* (25), independientemente de si ha conseguido o no la Ficha de Conocimiento (26) que le permite mirar la Carta de Clan.



Alcanzar las Estrellas puede ser peligroso para un Investigador! De hecho, cuando sucede, todos los que tengan menos Estrellas pasan a estar *Exaltados* (27), volteando su Cartas de Investigadores. Los Investigadores Exaltados continúan en ese estado hasta que hayan igualado o superado las Estrellas del Investigador(es) que tenga más Estrellas, y puedan aprovechar sus nuevas y terribles Habilidades para recuperarse. Por tanto, el Investigador con más Estrellas que los demás (o todos aquellos empatados al primer puesto) usan sus Habilidades no Exaltadas.

Una partida de Dungeonology: La Expedición puede terminar debido a varios eventos, tales como que un Investigador presente su Tesis con éxito o que los jugadores hayan robado demasiados Estudiantes Omega.

Al final de la partida, los Puntos (modificados por las Cartas de Clan) se calculan y se nombra al nuevo Catedrático de Ciencias de la Mazmorra!

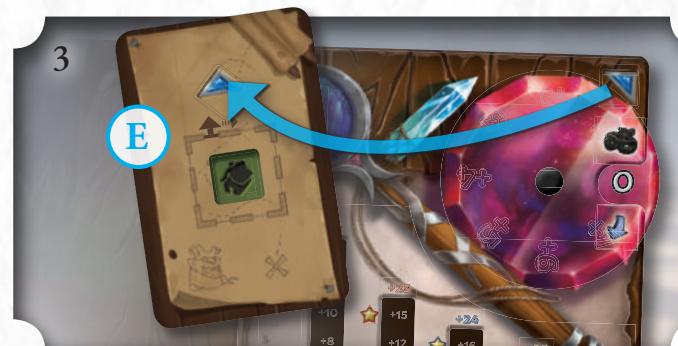


PREPARACIÓN DE LA PARTIDA



Para jugar una partida de *Dungeontology*, sigue estos pasos en el orden indicado:

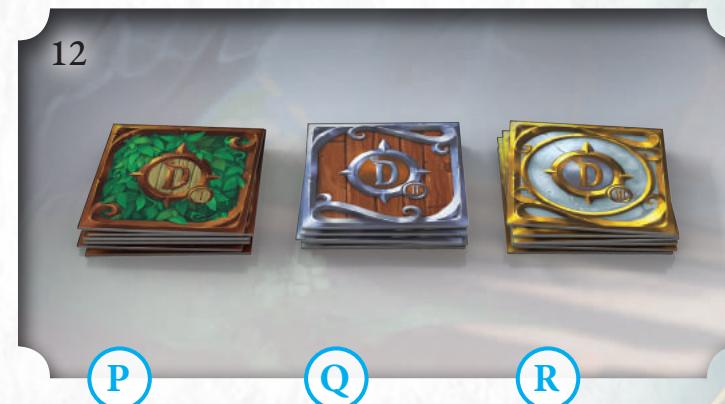
1. Cada jugador/a coge un **Tablero de Notas** (A) y pone su Mejora de Estudio a 0 (B). También elige (o toma al azar) la **Carta de Investigador** (C) que usará durante la partida, y la deja junto a su Tablero de Notas mostrando su cara Estándar (no Exaltada).
2. Cada jugador/a roba de la Reserva (T) el número de **Estudiantes** (D) indicado en su Carta de Investigador. Estos Estudiantes representan los asistentes de campo de cada Investigador.
3. Mezcla el **Mazo de Suerte** (E) y roba una Carta para elegir al **jugador inicial**, coincidiendo con el color del triángulo de su Tablero de Notas. El orden de juego se determina en el sentido de las agujas del reloj a partir del jugador inicial.
4. Mezcla las **Cartas de Artimaña** (F) y déjalas en la mesa de forma que estén accesibles para todos los jugadores. Cada jugador/a roba tantas Cartas de Artimaña como su posición en el orden de turno:
 - **Jugador Inicial:** 1 Carta.
 - **Segundo jugador:** 2 Cartas.
 - **Tercer jugador:** 3 Cartas.
 - **Cuarto jugador:** 4 Cartas.
5. Deja el **Tablero del Campus** (G) en un lado de la mesa.
6. Sin revelarla, roba una **Carta de Pánico** (H) al azar, y deja la Carta cara abajo sobre el Tablero de Campus. Deja las demás en la Reserva (T).
7. Los jugadores/as eligen (o toman al azar) una **Carta de Alerta** (I) y la dejan cara arriba sobre la Carta de Pánico.
8. Sin revelarla, toma una **Carta de Clan** (J) al azar, y colócala cara abajo en el Tablero de Campus.



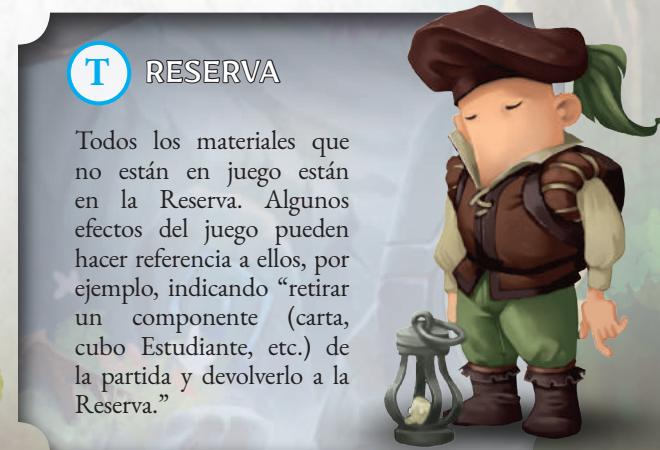
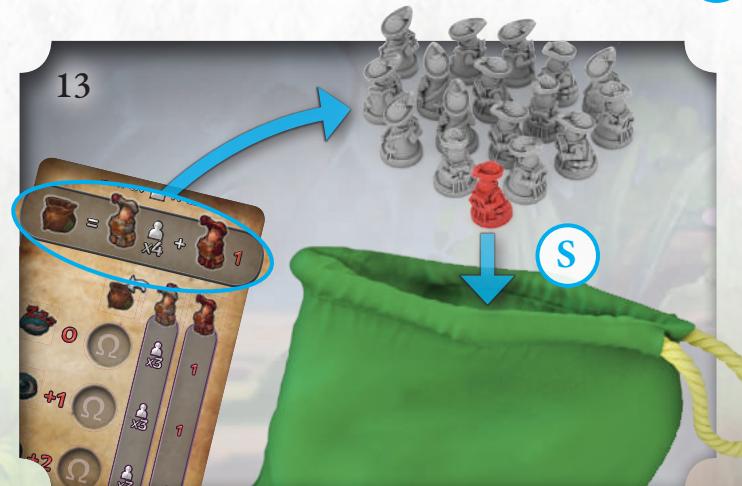
- Deja el **Mazo de Becarios** (K) en la mesa y mezcla el **Mazo de Maldiciones** (L) y el **Mazo de Suerte** (M).
- Las Cartas de Jefe tienen dos perfiles (uno a cada lado de su Carta). Los jugadores deciden (o eligen al azar) con qué cara de la Carta de Jefe jugar (N), lo que ayuda a ajustar la dificultad, junto con la Carta de Alerta elegida.



- Sitúa la **Zona Inicial** (O) (Campamento) cara arriba en la mesa (por el centro). Cada jugador pone su figura sobre ella.
- Crea las **Pilas de Zona** mezclando las Zonas agrupadas por Piso: I (P), II (Q), y III (R).



- Pon en la **Bolsa de la Universidad** (S) los Estudiantes Comunes indicados en la parte superior de la Carta de Alerta (en este ejemplo, 4 veces el número de jugadores en juego). También se indica el número de Estudiantes Omega que hay que poner.
- Ahora el **jugador/a inicial** está listo para jugar su primer turno (ver pág. 14), pero antes de empezar, necesitas algo de información sobre los Investigadores, el Tablero de Notas y las Cartas de Artimaña.





CARTAS DE INVESTIGADOR Y TABLEROS DE NOTAS

En *Dungeology*, los jugadores son **Investigadores**. Las características y Habilidades de cada Investigador se muestran en sus Cartas de Investigador.

Cada Investigador viaja con su fiel **Tablero de Notas**, en el que Obtienen la información que necesitan para presentar su Tesis ¡y ganar el reto de Rocca Civetta!

VALERIO A

EL ESCUDERO

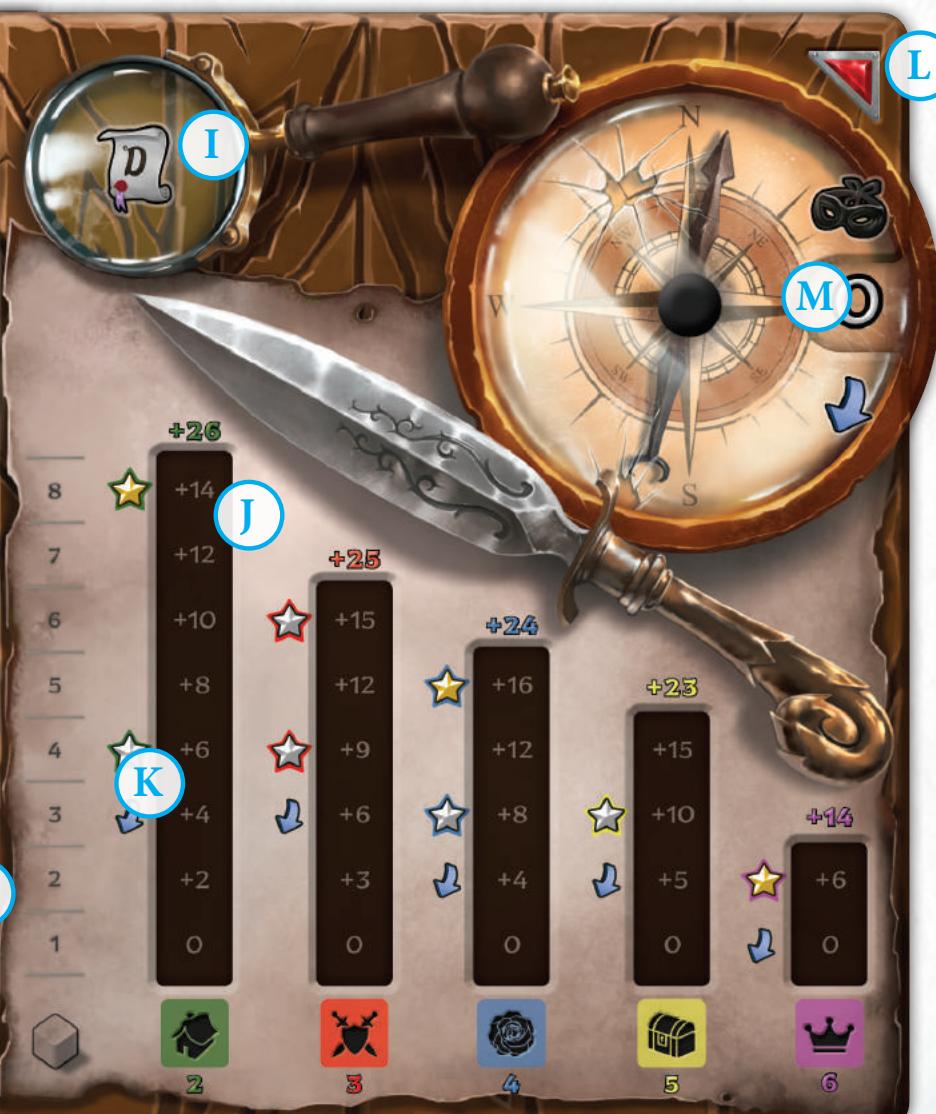


CABEZAZO

B Ficha de Aturdimiento (No puedes evitar el efecto Sacrificando un Estudiante) para hacer objetivo a un Investigador en tu Zona que no haya sido objetivo de esta Habilidad durante este turno, y elige uno:

- El Investigador objetivo Prueba Suerte para Descartar un Cubo de Información.
- El Investigador objetivo descarta una Carta de Artimaña al azar, luego obtén esa carta.

4	4	4	2	4	G	H
---	---	---	---	---	---	---



I **D**

J +26 +14 +12 +10 +8 +6 +4 +2 0

K +25 +15 +12 +9 +6 +3 +2 0

L +24 +16 +12 +8 +4 +5 +6 0

M +23 +10 +15 +8 +4 +5 +6 0

+14

¡EXALTADO!

 Cuando un Investigador consigue una Estrella en su Tablero de Notas, todos los Investigadores que tengan menos estrellas se ponen Exaltados (si no lo estaban ya). Se voltean sus Cartas de Investigador y sus jugadores usan los nuevos valores y Habilidades mostrados en ellas. Los Investigadores Exaltados permanecen en ese estado hasta que no haya ningún Investigador con más Estrellas que ellos, momento en el que se vuelve a voltear su Carta a su cara Estándar.



A Nombre y Título: Este es el nombre y la ocupación del Investigador, que representa lo que hacen en la vida y justifica sus Características y Habilidades.

B Habilidades: Cada Investigador tiene algunas Habilidades que pueden afectar la partida en su favor.

C Valor de Estudiantes: Esto indica el número de Estudiantes a tomar de la Reserva (si los hay) al principio de la partida y para reponer al Investigador cuando hace la Fase de Descanso.

D Valor de Mano: Esto indica el número de Cartas de Artimaña que el jugador/a debe tener en la mano robando cartas del mazo durante cada Fase Fin de Turno.

E Velocidad: Este valor representa el número de Zonas conectadas a través de las cuales puede viajar el Investigador durante su turno (excepciones: Teletransporte y Pasaje Secreto, pág. 19).

F Inteligencia: Esto indica el número máximo de Cubos de Información que un Investigador puede intentar Obtener durante su turno haciendo la Acción **Estudiar**.

G Resistencia: Un Investigador no puede tener más Fichas de Aturdimiento que su Valor de Resistencia. Si se alcanza el límite, el Investigador no puede recibir más Fichas de Aturdimiento de ninguna forma. Si es posible, al abandonar el estado Exaltado, que un Investigador tenga más Fichas de Aturdimiento que su Valor de Resistencia. En este caso, descarta el exceso de Fichas. Si un Investigador comienza su turno con un número de Fichas de Aturdimiento igual a su Valor de Resistencia, tendrá que hacer una Fase de Descanso (excepción: Alerta Máxima, pág. 24).

H Combo de Conocimiento: Cuando un Investigador tiene esta combinación de Cubos de Información, recibe una **Ficha de Conocimiento** que debe colocar en su Ranura de Conocimiento (I). Los Investigadores con esta ficha pueden espiar (examinar) la Carta de Clan, ¡con cuidado de no revelarla a los oponentes! Una vez obtenido no se puede perder durante el resto de la partida.



Icono de Tesis.

Tabla de Cubos de Información: Las columnas de Ranuras de esta área del Tablero se usan para colocar los Cubos de Información Obtenidos por el Investigador durante su exploración. Además, se indican los Puntos potenciales que otorgan los Cubos de Información. Debajo de cada columna, se muestra el valor individual de cada Cubo de Información; este valor es el que hay que tener en cuenta para la Acción Espionaje (ver pág. 21).

K Estrellas y Mejora de Estudio: Los Cubos de Información colocados en el Tablero de Notas también permiten a los Investigadores conseguir las Estrellas necesarias para presentar su Tesis, además de obtener Mejoras de Estudio (mostradas a la izquierda de cada columna). Esto ocurre cuando un cubo alcanza el ícono, cubriendo el número de la misma línea. Si posteriormente se Pierde ese cubo, la Mejora de Estudio/Estrella también se pierde.

Nótese que hay **dos tipos de Estrellas** (plata y oro) además de bordes de colores diferentes, pero esos se usan en las expansiones. En el juego base todas las Estrellas se consideran iguales.

L Color del Investigador: Esta esquina coloreada se usa para identificar al jugador/a durante la partida. Por ejemplo, si un efecto tiene consecuencias en el Investigador “rojo”, la persona que tenga la esquina roja en su Tablero de Notas será la afectada.

M Mejora de Estudio: Esta rueda numerada empieza marcando cero al principio de la partida y se puede girar para revelar números azules. Estas bonificaciones se añaden al Valor de Sigilo del Investigador cuando hace una **Acción de Estudiar**.



CARTAS DE ARTIMAÑA

Las Cartas de Artimaña representan Acciones y Habilidades que los Investigadores pueden usar. Si en cualquier momento se agota el Mazo de Artimañas, baraja la pila de descartes para formar un nuevo mazo.

Cada Carta tiene hasta tres efectos posibles. Los Investigadores pueden activar uno de ellos y a continuación se descarta la Carta. Los efectos son:

- Valores de Mejora:** Se usa para generar el **Valor de Sigilo** del Investigador durante una Prueba de Sigilo, con intención de Obtener Información mediante una acción de **Estudio** o **Espionaje**.



- Efecto Principal:** Este efecto permite a los Investigadores hacer Acciones especiales según indique la carta. El nombre de la Carta (A), y su Momento de Activación (B) siempre se refieren al Efecto Principal.

Cada efecto se debe resolver en orden de lectura, de izquierda a derecha y de arriba abajo. En algunos casos, estos efectos deben jugarse en momentos concretos, como "... al principio de tu turno" o "... al principio del turno de un oponente."



Un "/" significa que debes elegir entre ambas opciones.

Algunas cartas te indican que debes hacer algo "N" veces. Lo que representa el número N se determina por otro efecto de la carta. Por ejemplo, la carta "Trampa del Cazador" te indica que Sacrificies 1 Estudiante o que robes N Estudiantes de la Universidad y entonces coloques N Fichas de Trampa. El número de Fichas de Trampa que debes colocar es el mismo que Estudiantes sacrificados o robados.

- Efecto Auxiliar:** Cada Carta de Artimaña tiene uno o más Efectos Auxiliares en su sección inferior (las Cartas de Destino tienen Efectos Auxiliares tanto en la sección superior como en la inferior). Si la Carta tiene más de un Efecto Auxiliar, solo se puede activar uno de ellos.

Los iconos Omega en la esquina inferior derecha solo se usan en el modo solo-cooperativo de las expansiones.



TIEMPOS EN LAS CARTAS DE ARTIMAÑA

Las Cartas de Artimaña se juegan durante el turno propio (excepciones: Cartas Instantáneas y de Reacción), y solo durante las Fases de Movimiento y Acciones.

Una Carta de Artimaña debe resolverse completamente antes de que nadie pueda jugar otra Carta de Artimaña, excepto Cartas de Reacción.

Las Cartas de Artimaña que tienen escrito "ACCIÓN" antes del texto de su Efecto Principal consumen la acción del Investigador en esa Fase.



Los efectos de Cartas de Artimaña (Principales o Auxiliares) con los siguientes iconos pueden jugarse durante el turno del oponente:

Instantánea: Se puede jugar en cualquier momento.

Reacción: Se puede jugar en cualquier momento como respuesta al efecto de otra Carta de Artimaña; se aplica su efecto antes que los efectos de cualesquier otras Cartas jugadas aún sin resolver (incluyendo otras Reacciones jugadas previamente).

REGLA DE PRIORIDAD

Durante una fase, el jugador/a activo tiene la capacidad de jugar 1 Carta de Artimaña (si puede). Una vez juega una Carta de Artimaña, la persona a su izquierda puede jugar 1 Instantánea en respuesta (y se debe dejar un margen mínimo para que pueda explicar sus intenciones), seguido del siguiente jugador/a, etc., hasta dar la vuelta a la mesa (jugando 1 única Carta cada uno). Se sigue el ciclo hasta nadie quiera jugar más Cartas de Artimaña. Entonces, se resuelven todas las Cartas de Artimaña y el juego continúa a la siguiente fase. Las Cartas de Reacción se pueden jugar en cualquier momento.

En cualquier caso, ten en cuenta que las Pruebas de Sigilo tienen sus propias reglas: durante una Prueba de Sigilo cada jugador puede jugar al mismo tiempo tantas Cartas de Artimaña como quiera, empezando por el jugador activo (ver pág. 20-22).



CARTAS DE DESTINO

Efecto Principal

Las Cartas de Destino pueden jugarse para obtener el Valor de Mejora del centro de la carta cuando el Investigador va a generar su Valor de Sigilo.

Efecto Auxiliar

Al jugar este Efecto Auxiliar durante una Prueba de Sigilo, el Investigador puede decidir añadir el valor indicado en azul a su Valor de Sigilo, o en su lugar, añadir el rojo al Valor de Alerta de la Zona.



CARTAS DE EXPLORACIÓN

Efecto Principal

Las Cartas de Exploración ayudan a los Investigadores a moverse a través de las Zonas, y a obstaculizar a sus oponentes con trampas y artimañas.

Efecto Auxiliar

El Investigador puede mover por un número máximo de Zonas igual al valor indicado, incluso fuera de su Fase de Movimiento.



CARTAS DE SUBTERFUGIO

Efecto Principal

Las Cartas de Subterfugio ayudan a los Investigadores a tener éxito en Pruebas de Sigilo, y a quitar Cubos de Información a sus oponentes.

Efecto Auxiliar

Jugar este Efecto Auxiliar durante una Prueba de Sigilo permite al Investigador elegir si quiere aplicar el valor azul a su Valor de Sigilo, o en su lugar, el valor rojo al Valor de Alerta de la Zona.



CARTAS SOCIALES

Efecto Principal

Las Cartas Sociales permiten a los Investigadores conseguir ayuda de sus oponentes, o convencer a los oponentes de que Entreguen sus Cubos de Información al Investigador.

Efecto Auxiliar

El Investigador Sacrifica (ver pág. 6) 1 Estudiante y elige un jugador (incluyéndose a sí mismo), entonces decide si ese jugador roba 2 Cartas de Artimaña o descarta 1 Carta de Artimaña al azar.



CARTAS MÁGICAS

Efecto Principal

Las Cartas Mágicas permiten a los Investigadores usar hechizos y objetos mágicos con una variedad de efectos.

Efecto Auxiliar

Jugar este Efecto Auxiliar permite al Investigador hacer una Adivinación.



CARTAS DE NOTORIEDAD

Efecto Principal

Las Cartas de Notoriedad hacen que los Investigadores puedan afectar las Acciones de los oponentes, así como Robarles Cubos de Información y Estudiantes.

Efecto Auxiliar

El Investigador Obtiene Estudiantes, cogiéndolos de la Hoguera del Campus (si los hay disponibles).



ICONOS DE EFECTOS

		Gana un número (N) de Estudiantes de la Hoguera del Campus (ver pág. 27).
		Mueve tu Investigador hasta un máximo de N Zonas (ver pág. 16).
		Roba N Cartas de Artimaña.
		Roba N Estudiantes de la Universidad y ponlos junto a la Hoguera en el Tablero del Campus.
		Sacrifica N Estudiantes (ver pág. 6).
		Coge N Fichas de Aturdimiento (ver pág. 15).
		Descarta N Cartas de Artimaña.
		Añade N al Valor de Sigilo durante una Prueba de Sigilo.
		Añade N al Valor de Alerta durante una Prueba de Sigilo.
		ADIVINACIÓN

Durante una Prueba de Sigilo, el jugador revela N Cartas de Artimaña de la parte superior del mazo, elige una de las Cartas reveladas y añade el Valor de Mejora bien a su Valor de Sigilo o al Valor de Alerta de la Zona.



TURNO DE JUEGO

OBJETIVOS DEL JUEGO



El objetivo en *Dungeology* es obtener la mayor cantidad de puntos mediante:

- Presentar la Tesis.
- Ganar Cubos de Información.
- Ganar Becarios.
- Evitando Maldiciones.

ESTUDIANTES Y TIEMPO EN EL JUEGO



La llegada de Estudiantes de la Universidad, además de dar apoyo a los Investigadores, también marca el paso del tiempo en el juego.



Muchos efectos del juego harán que cojas Estudiantes de la **Bolsa de la Universidad**. Los Estudiantes Comunes llenan la **Hoguera**.



Sin embargo, los **Estudiantes Omega**, enviados por la malvada Hermandad Omega para obstaculizar tu misión, van a la Carta de Alerta, forzando a los Investigadores que los encontraron a tomar una Carta de Maldición. Esto alerta a los habitantes de la Mazmorra y hace que todos los Estudiantes que se encuentren en la Hoguera, así como aquellos que se cogieron junto al Estudiante Omega, vayan a la Reserva (ver pág. 26 para más detalles).



Cuando un Estudiante Omega llega a la ranura de la Carta de Pánico (en este ejemplo: la quinta), el juego alcanza la fase “**Alerta Máxima**” (ver pág. 25), que lleva al final de la partida.

Tan solo hay otro evento que activará la “**Alerta Máxima**”, que es la primera Tesis presentada con éxito por cualquier Investigador en juego.



SECUENCIA DE TURNO

1. FASE DE PRESENTACIÓN DE TESIS

(Opcional: ¡Puede activar la Alerta Máxima!)

El Investigador intenta presentar los estudios realizados sobre el Clan que habita la Mazmorra.



2. FASE DE DESCANSO

(Puede ser obligatoria: ¡el turno del jugador termina aquí!)

El Investigador se recupera de las labores de exploración.

Sólo puedes jugar **Cartas de Artimaña** en estas Fases:



3. FASE DE MOVIMIENTO

El Investigador explora la Mazmorra.



4. FASE DE ACCIÓN

El Investigador hace **una** de las siguientes Acciones:

- **Estudio:** intenta Obtener Cubos de Información.
- **Espionaje:** intenta Robar Cubos de Información de otros Investigadores.
- **Cartas de Artimaña - ACCIÓN:** juega una Carta de Artimaña de Acción (ver pág. 21).
- **Efecto de Zona - ACCIÓN:** usa un Efecto de Zona que requiera una Acción (ver pág. 21)

5. FASE FIN DE TURNO

El Investigador roba Cartas de Artimaña hasta alcanzar su Valor de Mano y revela sus Cartas de Maldición.



1. FASE DE PRESENTACIÓN DE TESIS

 Un Investigador solo puede declarar que va a presentar su Tesis tras conseguir al menos dos Estrellas en su Tablero de Notas. Pueden declarar que van a presentar la Tesis incluso si aún no han visto la Carta de Clan (al no tener en su poder la Ficha de Conocimiento).

Procede de la siguiente manera:

1. El jugador/a coloca su Investigador en la **Zona Inicial**.
2. Despues mira en secreto la **Carta de Clan** (aunque antes no pudiera por no tener la Ficha de Conocimiento), y calcula su puntuación, modificada por cualquier mejora o penalizador indicado en la Carta de Clan (Puntos extra por Estudiantes, Becarios, Cartas de Maldición u otras fuentes no se calculan en este momento).

- **ÉXITO:** Si la puntuación obtenida es igual o mayor que los Puntos necesarios para presentar su Tesis, el jugador/a anuncia que ha presentado su Tesis con éxito sin revelar su puntuación (¡sed honestos!), y devuelve la Carta de Clan a su lugar. La partida termina para ese jugador/a, y el Investigador permanece en la Zona Inicial hasta que acabe el juego. Para el resto de jugadores, el juego continúa desde el **Paso 1** de la Alerta Máxima (sin embargo, si la partida ya había alcanzado la Alerta Máxima continúa desde el **Paso 2**, ver pág. 25).
- **FRACASO:** Si la puntuación obtenida no es suficiente, el jugador/a lo anuncia y devuelve la Carta de Clan a su lugar. El Investigador retira su Cubo de Información de mayor valor (contando con las mejoras y penalizadores de la Carta de Clan), roba una Carta de Maldición, y pasa a la Fase Fin de Turno... ¡más suerte la próxima vez!



FICHA DE CONOCIMIENTO

Si un jugador/a consigue la Ficha de Conocimiento completando el **Combo de Conocimiento** de su Carta de Investigador, puede consultar la Carta de Clan durante el resto de la partida (con cuidado de no revelarla a otros jugadores).



2. FASE DE DESCANSO

Todos los Investigadores pueden hacer esta Fase para reorganizarse y recuperarse. Es **obligatorio** hacerla si un Investigador comienza el turno con **tantas Fichas de Aturdimiento como su Resistencia** (excepción: Alerta Máxima, p. 25).

Si se ha revelado la Carta de Pánico, los Investigador no pueden hacer la Fase de Descanso.

1. Pon a tu Investigador en la **Zona Inicial**.
2. Retira todas tus **Fichas de Aturdimiento**.
3. Descarta una **Carta de Maldición** (ver pág. 24).
4. Descarta cualquier cantidad de **Cartas de Artimaña** de tu mano, entonces coge nuevas Cartas de Artimaña hasta alcanzar tu Valor de Mano.
5. Si tienes menos Estudiantes que tu Valor de Estudiantes, Gana Estudiantes de la Hoguera hasta alcanzar dicho Valor (indicado en tu Carta de Investigador). Si no hubiera suficientes Estudiantes en la Hoguera, tómalo de la Reserva.
6. **Tu turno termina.**



FICHAS DE ATURDIMIENTO

Representan la fatiga creciente de cada Investigador.

- Un Investigador puede tener **tantas Fichas de Aturdimiento como su Resistencia** (*no puedes superar este límite usando una Habilidad que te haga ganar Fichas de Aturdimiento, por ejemplo*).
- Un Investigador que comienza su turno con el número máximo de Fichas de Aturdimiento (su Valor de Resistencia) tiene que hacer una Fase de Descanso (excepción: Alerta Máxima, p. 25).
- Cuando un Investigador gana una de estas Fichas, puede evitarlo si inmediatamente Sacrifica un Estudiante (p. 6).



CARTA DE CLAN

Los Investigadores se adentran en la Mazmorra sabiendo qué raza la habita (Faunos), pero no su Clan. Es de vital importancia para el éxito de tu misión averiguar todo lo que puedas sobre ese Clan antes que tus oponentes.

Solo se usa 1 Carta de Clan en cada partida. Indicará la puntuación objetivo de las Tesis de los Investigadores, así como los modificadores de puntuación.

- A. Ilustración y Nombre del Clan.
- B. **Puntuación Objetivo de la Tesis:** la puntuación necesaria para poder presentar la Tesis sobre el Clan que habita la Mazmorra. Se debe alcanzar contando únicamente los Puntos obtenidos por los Cubos de Información modificados por el Clan.
- C. **Modificadores de Puntuación:** mejoras y penalizaciones a los Puntos de cada Cubo de Información.



3. FASE DE MOVIMIENTO



Si un Investigador decide mover, pueden hacerlo por hasta tantas Zonas como su **Valor de Velocidad** (ver pág. 11).

Si la Zona objetivo ya está colocada, mueve a ella; en caso contrario, procede a “**Mover y Colocar Nuevas Zonas**.”

ZONAS DE MAZMORRA

Cada loseta representa un sitio específico de la Mazmorra en la que vive un Clan, a las que llamaremos Zonas.

A Ranuras (para Cubos de Información): Estos iconos indican los tipos de Cubos de Información que hay que colocar en esta Zona al revelarla.



B Valor de Alerta: Cuando los Investigadores intentan Obtener Cubos de Información, su Valor de Sigilo debe ser igual o superior que este número, ¡o serán detectados por los habitantes de la Mazmorra!

C Pasaje: Cada Zona tiene de 1 a 8 Pasajes.



D Efectos de Zona: Los Efectos de Zona afectan al juego y a los Investigadores de diferentes maneras. Algunas son pasivas, mientras que otras pueden ser activadas por los Investigadores (ver pág. 18).



E Icono de Mazmorra, Piso y Número:

- El Icono identifica el Clan que vive en la Mazmorra.
- El número romano identifica el Piso (las Zonas están divididas en 3 Pisos diferentes). El Nivel del Piso también aparece en la trasera de la loseta (**G**).
- El número arábigo identifica la Zona individualmente.

F Nombre

H-I Puertas: Algunas Zonas tienen Puertas de diferentes colores (**H**). Estas se consideran *Bloqueadas* para los Investigadores que no tengan al menos un Cubo de Información de ese color. Si una Puerta muestra dos colores diferentes (**I**), el Investigador debe tener al menos uno de esos colores para no considerar la Puerta como Bloqueada. *Las Puertas bloquean los Pasajes exclusivamente para entrar, nunca para salir de una Zona.*



ZONA INICIAL

Todos los Investigadores comienzan el juego en esta Zona, que se distingue por tener la trasera de la loseta diferente y marcada con el logo de *Dungeology* en su cara. Pertenece al Piso I.

Esta es una **zona segura** en la que los Investigadores no tienen nada que temer. Cuando tu Investigador está en esta Zona:

- No cuentas para ningún efecto del juego.
- No puedes ser elegido como objetivo (ni por los Jefes).
- No se tiene en cuenta al **Probar Suerte**.
- No puedes sufrir Efectos de Cartas de Artimaña.
- No puedes jugar Cartas de Artimaña.

Mueve a tu Investigador directamente a la Zona Inicial cuando:

- Presentas tu Tesis.
- Haces una Fase de Descanso.



MOVER Y COLOCAR NUEVAS ZONAS



Si un Investigador quiere entrar a una Zona nueva:



1. **Toma** la primera Loseta de Zona de la pila de losetas cara abajo del Nivel en el que te encuentres.
2. **Conéctala** eligiendo un lateral de forma que al menos un Pasaje conecte ambas Zonas (todas las losetas deben estar orientadas en la misma dirección, con la parte superior de la loseta hacia el norte). Si las Zonas no se pueden conectar (normalmente por falta de Pasajes coincidentes), deja la Loseta de Zona robada en la parte inferior de la pila y repite los pasos 1 y 2 hasta que puedas conectar una. Si no es posible encontrar una Zona que conecte, el Investigador debe mover en otra dirección (o permanecer en su Zona actual).
3. El Investigador debe **mover** a la nueva Zona.

Si se ha revelado la Carta de Pánico, no se pueden poner nuevas Zonas hasta el final de la partida.



EJEMPLO: COLOCAR ZONAS NUEVAS



Adyacente



Adyacente y Conectada.

Adyacente y Conectada.



Las Zonas pueden ser designadas de las siguientes formas:

- **Adyacente:** Una Zona se considera Adyacente a todas aquellas con las que comparte un lateral (pero no una esquina).
- **Conectada:** Una Zona se considera Conectada a todas aquellas Zonas Adyacentes con una salida válida en ella: un Pasaje, Pasaje Secreto con letras coincidentes (ver a continuación), o Escaleras (ver pág. 19).



GLOSARIO DE ZONAS

Zona - una única loseta.

Piso - todas las Zonas Adyacentes y Conectadas del mismo Nivel de Piso. Los Pisos están Adyacentes unos a otros cuando solo hay un número de diferencia entre su nivel (el I está adyacente al II, pero no al III). Hay 3 Pisos en la Mazmorra de los Faunos.

- I - Bosque de los Faunos.
- II- Santuario de Gea.
- III - Cuevas Primigenias.

Área - un set de Zonas Adyacente contiguas.

Nótese que en el juego básico solo puede haber un Área, pero las expansiones permitirán más Áreas en una misma Mazmorra.

ENTRAR EN UNA ZONA



Cuando un Investigador entra en una Zona:

1. Si la Zona es nueva, coloca los Cubos de Información en sus ranuras.
2. Comprueba y aplica cualquier Efecto de Zona activado al entrar el Investigador.

Si el Efecto de Zona, o una Carta de Artimaña jugada por un oponente detienen el movimiento de tu Investigador, pierdes cualquier movimiento sobrante.

EFFECTOS DE ZONA



Los iconos mostrados en la parte superior de las Zonas son los Efectos de Zona, que son características especiales de la Zona que afectan a la exploración de los Investigadores. Deben ser resueltos en orden, **de izquierda a derecha**.

Los Efectos con un **ícono cuadrado** son pasivos, y solo pueden activarse en ciertas ocasiones o bajo determinadas circunstancias.



Buena Suerte N / Mala Suerte N: Tras haber generado su Valor de Sigilo, un Investigador que hace una Prueba de Sigilo en esta Zona hace una Adivinación N (ver pág. 13) y:
Si el color del ícono del número es **Azul**, añade el Valor de Mejora de la carta elegida al Valor de Sigilo del Investigador.
Si el color del ícono del número es **Rojo**, añade el Valor de Mejora de la carta elegida al Valor de Alerta.



Peligro N: Un Investigador que falle una Prueba de Sigilo en esta Zona debe sacar N Estudiantes de la Bolsa de la Universidad (en vez de 1).



Emboscada N: Cuando un Investigador entra en esta Zona, debe Sacrificar N Estudiantes (ver pág. 6). Si no lo puedes hacer, coge una Ficha de Aturdimiento (si ya está al máximo de Aturdimiento y no puede Sacrificar un Estudiante, no puede entrar en esta Zona).



Detener: Cuando un Investigador entra en esta Zona, su Fase de Movimiento termina. Cualquier movimiento ganado de otros efectos del juego también se ve interrumpido. Sin embargo, el Investigador puede usar efectos de Cartas de Artimaña para seguir moviendo.



Peaje N: Un Investigador que entra en esta Zona debe Soltar N Cubos de Información (ver pág. 22 y 23).



Escaleras: Ver próxima página.



Jefe: Cuando un Investigador entra en esta Zona, si el Jefe no está ya en la Mazmorra, sigue las instrucciones de “Avistamiento” de la Carta de Jefe, en caso contrario sigue las instrucciones de “Activación”.

Los Efectos con un **ícono circular** se activan voluntariamente por los Investigadores, normalmente mediante acciones específicas.



Campamento - ACCIÓN: Un Investigador puede hacer una Fase de Descanso sin mover a la Zona Inicial.
En la Mazmorra del Fauno aparece con fondos amarillos y verdes, y solo lo podrás usar si tienes Cubos de Información del mismo color.



Pasaje Secreto: Un Investigador en esta Zona puede gastar un paso de movimiento para mover a una Zona revelada que tenga un Pasaje Secreto con la misma letra.



CUBOS DE INFORMACIÓN

Cada color de Cubos de Información representa un tipo específico de información, con rareza y valores diferentes en Puntos.

Civilización (20 Cubos/2 Puntos cada uno): Información sobre la organización de la comunidad, las estructuras familiares y sus habilidades en campos como la agricultura, el pastoreo o la arquitectura.



Milicia (15 Cubos/3 Puntos cada uno): Información sobre la capacidad militar y las armas de la Civilización estudiada.



Adoración (13 Cubos/4 Puntos cada uno): Información sobre la magia, religión o artes místicas de la Civilización estudiada.



Riquezas (10 Cubos/5 Puntos cada uno): Información sobre las riquezas poseídas por la Civilización.



Linaje (6 Cubos/6 Puntos cada uno): Información sobre el sistema de mando y los líderes del Clan estudiado.



FICHAS DE ZONA



Las siguientes fichas se activan con Cartas de Artimaña y cuentan como nuevos Efectos de Zona de la Zona donde se sitúan.



Teletransporte - ACCIÓN: Un Investigador puede mover a cualquier Zona revelada de la Mazmorra. Para activar el teletransporte, debes tener en tu poder al menos un Cubo de Información de **Adoración**. La ficha permanece hasta el fin de la partida.



Pasaje Secreto: Añade el Efecto Pasaje Secreto X a la Zona. La ficha permanece hasta el fin de la partida.



Ficha de Trampa: Representa una trampa que aún no ha sido activada y los Investigadores pueden ponerlas en las Zonas mediante Cartas de Artimaña específicas. Las Trampas se deben poner a la izquierda del resto de Efectos de Zona para ser resueltas lo primero.

El primer Investigador que entra en la Zona que tiene esta ficha, la volteará y sufre el efecto indicado, tras lo cual se descarta la Ficha de Trampa. Ver los Efectos de Zona “Emboscada”, “Detener” y “Peaje” (Pág. 18) para conocer los efectos de las Fichas de Trampa.

ESCALERAS



Si eres el primero en entrar en una Zona con el Efecto Escaleras:

1. Elige un Piso de Nivel Adyacente (ver Glosario de Zonas, pág. 17).
2. Coge la Loseta de Zona superior de la pila de losetas cara abajo del Piso elegido.
3. Conéctala eligiendo un lateral de forma que al menos un Pasaje conecte ambas zonas.
4. Coloca una(s) Ficha de Escalera(s) en los Pasajes coincidentes de las Zonas conectadas.
5. Una vez colocada, si la nueva Loseta de Zona tiene Pasajes que coinciden con otras Zonas de Pisos de Nivel diferente, sin Escaleras que permitan la conexión, pon Fichas de Muro en esos Pasajes.



Ficha de Escalera



Ficha de Muro

EJEMPLO: FICHAS DE TRAMPA



Rebecca entra en la Zona “Reposo de los Antiguos (I – 4)” donde otro Investigador ha dejado previamente una Ficha de Trampa (A). SRebecca debe revelar el efecto girando la ficha, descubriendo que esconde el Efecto “Detener” (B). Rebecca se ve obligada a detener su movimiento y a continuación descarta la Ficha de Trampa.

EJEMPLO: ESCALERAS

Rebecca entra en la Zona “Gran Bacanal (I – 2)” y comprueba los Efectos de Zona. El Efecto “Escaleras” está activado, así que Rebecca revela una Zona del Piso inferior (“Dolmen de Gea (II – 2)”) y la conecta a su gusto. Tras hacerlo, coloca una Ficha de Escaleras para marcar el Pasaje entre los Pisos, y una Ficha de Muro para bloquear el Pasaje al “Santuario del Pastor (I – 3)” que se había colocado previamente.

Nota: Aunque parece que se podría poner una Ficha de Escaleras entre el Dolmen de Gea y el Santuario del Pastor, se coloca una Ficha de Mura en su lugar ya que ni el Dolmen de Gea ni el Santuario del Pastor tienen el icono Zona de Escaleras.





4. FASE DE ACCIÓN

En su turno, un Investigador puede hacer una **única acción** durante esta fase, a elegir entre las siguientes opciones:

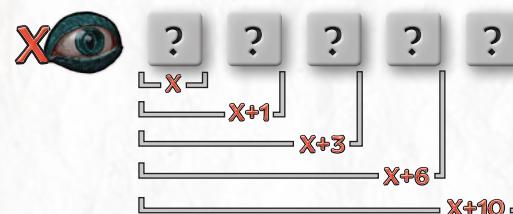
- **Estudiar**: El Investigador intenta Obtener Cubos de Información de la Mazmorra.
- **Espionaje**: El Investigador intenta Robar Cubos de Información a otro Investigador.
- **Cartas de Artimaña - ACCIÓN**: El Investigador juega el Efecto Principal de una Carta de Artimaña, etiquetada como "Acción".
- **Efecto de Zona - ACCIÓN**: El Investigador activa un Efecto de Zona voluntario.

ESTUDIAR



Para Obtener Cubos de Información de la Zona en la que se encuentra el Investigador, debes hacer una **Prueba de Sigilo** siguiendo estos pasos:

1. Comprueba el **Valor de Alerta** de la Zona. Puede ser modificado por diferentes factores, como la presencia de un Jefe (ver p. 27).
2. Elige un número de **Cubos de Información Objetivo**, comenzando por el primero disponible (el de la izquierda) y continua con los siguientes (los cubos no se pueden saltar, a menos que la columna correspondiente del Tablero de Notas del Investigador ya esté llena). Este número no puede superar el **Valor de Inteligencia del Investigador** indicado en su Tablero de Notas (ver pág. 11). El Valor de Alerta de la Zona a superar para cada Cubo de Información sucesivo que el Investigador intenta Obtener se modifica de la siguiente manera:



De esta forma, si un Investigador intenta Obtener cinco Cubos de Información de golpe, el Nivel de Alerta de la Zona se incremente en 10.

3. El Investigador descarta **Cartas de Artimaña (mínimo 1)** y añade sus Valores de Mejora, generando el **Valor de Sigilo** para la prueba en curso.
4. El Investigador añade su Valor de Mejora de su Tablero de Notas a su Valor de Sigilo.

Llegados a este punto, los oponentes pueden intentar truncar los planes del Investigador:

5. En sentido horario, cada jugador puede jugar cualquier cantidad de Cartas de Artimaña (solo Efectos Auxiliares de Subterfugio, Destino o Magia).
6. Una vez todos los oponentes han tenido oportunidad de jugar cartas, el Investigador que está haciendo la Acción de Estudiar puede jugar Cartas de Artimaña adicionales (solo Efectos Auxiliares de Subterfugio, Destino o Magia) para terminar la Acción.

En este punto, si el Valor de Sigilo del Investigador es igual o mayor que el Valor de Alerta de la Zona, tiene **Éxito** y Obtiene los Cubos de Información Objetivo; en caso contrario, **Fracasa** y el Investigador coge una Ficha de Aturdimiento y saca un Estudiante de la Universidad.



EJEMPLO: ESTUDIAR



Sofía quiere Obtener un Cubo de Información de la Zona "Santuario del Pastor (I – 3)". Para ello, hace una Acción de Estudio.

Tiene que alcanzar un Valor de Sigilo de al menos **4**, porque esta Zona tiene un Valor de Alerta de **3**, y la Carta Alerta tiene una Penalización al Estudio adicional de **+1**. (Si hubiera querido coger el Cubo de Información de **Adoración** además del Cubo de Información de **Civilización**, el Valor de Alerta de la Zona habría subido +1 extra, hasta **5** (ver regla a la izquierda)).



Alerta de Zona + Penalización

1. Ella juega 3 Cartas de Artimaña, sumando sus Valores de Mejora y alcanza un Valor de Sigilo de **4**.



2. Otro Investigador juega el Efecto Auxiliar de una Carta de Subterfugio, que eleva la Alerta a **6**.
-
3. Sofía tiene una última oportunidad de superar la Prueba de Sigilo, así que juega el Efecto Auxiliar de una Carta Mágica: **Adivinación**, que le permite robar una carta de Artimaña y añadir el Valor de Mejora a su Valor de Sigilo. Roba un 2, alcanzando un Valor de Sigilo de **6**.

4. Tiene Éxito en la Prueba de Sigilo, y **Gana** el Cubo de Información de **Civilización** (el primero de la Zona empezando por la izquierda), así que lo **Obtiene** y lo coloca en la primera ranura libre de la Columna de **Civilización** de su Tablero de Notas. Al cubrir el número 0 de la columna con el cubo, Sofía consigue los Puntos correspondiente al último valor visible de la columna, en este caso **2**.

ESPIONAJE



El Investigador puede intentar Robar 1 Cubo de Información de 1 oponente que esté en su misma Zona o en una Zona Adyacente y Conectada. Para intentarlo, primero debes **Sacrificar 1 de tus Estudiantes** (ver pág. 6), después eliges un Investigador Objetivo e indicas un Cubo de Información en el Tablero de Notas del Objetivo. El **Valor de Alerta del Investigador Objetivo es igual al valor en Puntos del Cubo de Información seleccionado, más el número de Estudiantes que tiene el Objetivo.** *Ignora cualquier Mejora de Estudio del Tablero de Notas y/o Penalización de Estudio de la Carta de Alerta para esta prueba.*



A partir de este punto, procede de la siguiente manera:

1. El Investigador que está haciendo la Acción de Espionaje descarta **Cartas de Artimaña (mínimo 1)** y suma sus Valores de Mejora, generando su valor de Sigilo para la prueba en curso.
2. El Investigador Objetivo puede jugar cualquier cantidad de Cartas de Artimaña (solo Efectos Auxiliares de Subterfugio, Destino o Magia) para incrementar su Valor de Alerta.
3. El Investigador que está haciendo la Acción de Espionaje puede jugar cualquier cantidad de Cartas de Artimaña (solo Efectos Auxiliares de Subterfugio, Destino o Magia) en respuesta, para aumentar su Valor de Sigilo.

Los últimos dos pasos se repiten hasta que ninguno de los dos quiera jugar más Cartas de Artimaña.

En este punto, si el Valor de Sigilo del Investigador es igual o superior al Valor de Alerta del Objetivo, tiene **Éxito** y Roba el Cubo de Información; en caso contrario, **Fracasa** y el Investigador coge una Ficha de Aturdimiento y saca un Estudiante de la Universidad.

CARTA DE ARTIMAÑA - ACCIÓN



Las Cartas de Artimaña etiquetadas “ACCIÓN” antes de su Efecto Principal consumen la Acción del Investigador al jugarse.



EFFECTO DE ZONA - ACCIÓN



Usa un Efecto de Zona voluntario (ícono redondo) que consume la Acción del Investigador al usarse.



EJEMPLO: ESPIONAJE

VALERIO

SOFIA

Sofía quiere Robar un Cubo de Información de **Milicia** a Valerio. Para ello, tiene que hacer una Acción de Espionaje. Necesita alcanzar un Valor de Sigilo de al menos **3**, ya que ese es el Valor de Puntos de los Cubos de Información de **Milicia** y, gracias a su Habilidad, Sofía ignora todos los Estudiantes de Valerio durante una Acción de Espionaje.

1. Juega 2 Cartas de Artimaña, sumando sus Valores de Mejora para un Valor de Sigilo total de **2**.
2. Gracias a su Habilidad, hace una Adivinación 1 con tanta suerte que roba la Carta de Destino con Valor de Mejora 5, alcanzando un Valor de Sigilo de **7**.
3. Valerio podría responder jugando Cartas de Artimaña, ¡pero ante tal resultado decide desistir!

Su Prueba de Sigilo tiene Éxito, así que **Roba** el Cubo de Información rojo, el de más arriba de la columna, y lo coloca sobre la primera ranura vacía de la Columna de **Milicia** de su Tablero de Notas. Al cubrir el número 0 de la columna con el cubo, Sofía marca los Puntos correspondientes al último valor visible de la columna, en este caso 3, que se añaden a los 2 del Cubo de Información de **Civilización** que ya está en su Tablero de Notas, lo que la sitúa con una puntuación total de **5**.

RESUMEN DE LAS PRUEBAS DE SIGILO

El objetivo de un Investigador durante una Prueba de Sigilo es igualar o superar el **Valor de Alerta** indicado en la Zona (Estudio) o por un oponente (Espionaje). El jugador/a debe generar su **Valor de Sigilo** jugando Cartas de Artimaña, sumando sus Valores de Mejora (y sumando el Valor de Mejora de Estudio para su Acción de Estudio).

Una vez se ha generado el Valor de Sigilo, solo puede ser modificado con efectos como la Adivinación, Efectos Auxiliares de Cartas de Artimaña Mágicas, de Subterfugio y de Destino.

ESTUDIO



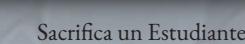
VS



ESPIONAJE



VS



Sacrifica un Estudiante

CUBOS DE INFORMACIÓN: PALABRAS CLAVE

GANAR

“**Ganar**” se refiere a cualquier método que pueda usar un Investigador para conseguir un Cubo de Información, ya sea Obtener o Robar. Los cubos Ganados se colocan en la columna del color correspondiente en el Tablero de Notas del Investigador, en la primera ranura disponible empezando por abajo.

- **Obtener:** Marca el acto de conseguir un Cubo de Información de una Zona. Cuando esta Acción tiene éxito, el jugador que ha aprendido la información Obtiene un cubo para representarlo. Cuando se Obtiene un Cubo de Información de esta forma, siempre se debe coger el primero disponible en la Zona, es decir, el de más a la izquierda, a menos que un efecto te permita seleccionarlo (Elegir). Si la columna en la que se debe colocar la información está completa, el jugador/a elige la siguiente información disponible que se pueda colocar en el Tablero de Notas del Investigador.

- **Robar:** Esto indica el acto de quitar un Cubo de Información a otro Investigador. Cuando esta acción tiene éxito, el jugador que Roba el Cubo de Información toma el cubo que representa esta información que esté en la posición más elevada del Tablero de Notas del objetivo. Si la columna correspondiente del Tablero de Notas del Investigador Ladrón está llena, la información Robada se Elimina.

PERDER

“Perder” se refiere al acto de retirar, por cualquier motivo, Cubos de Información del Tablero de Notas, ya sean Robados, Eliminados o Perdidos de otras formas. Los Cubos de Información Perdidos se retiran desde la parte superior de la columna del Tablero de Notas.

- **Soltar:** Esto indica el acto de elegir un cubo del Tablero de Notas propio y dejarlo en la Zona donde se encuentra el Investigador. El cubo debe colocarse en la ranura de la Zona libre más a la derecha. Es importante recalcar que los cubos se pueden colocar a gusto del Investigador que los Suelta, y no es necesario que el color de los cubos coincida con las ranuras de Zona vacías en las que se colocan. Si no hay ranuras vacías para los cubos en la Zona donde se encuentra el Investigador, los cubos deben colocarse en ranuras vacías de Zonas Conectadas. Si no hay ranuras vacías, los Cubos de Información se Eliminan en su lugar.

EJEMPLO: SOLTAR



Valerio usa su Habilidad para que Sofía Pruebe Suerte y Suelte un Cubo de Información. Ella prueba Suerte y revela una Carta con el Símbolo de **Milicia** por suerte para Valerio, ¡de las dos opciones ha conseguido la mejor!). Sofía Pierde un Cubo de Información de **Milicia** y lo Suelta en la ranura libre de la Zona, aunque el icono de la loseta no indica Información de **Milicia**.

Información Protegida: Si Sofía tuviera un efecto protector sobre su Información de **Milicia** por ejemplo con la Carta de Becario “Guardia” en su poder, podría haber elegido no *Perder* el cubo.

CARTAS DE BECARIO

Las Cartas de Becario representan versiones mejoradas de los Estudiantes. Algunas Cartas de Artimaña permiten a los Investigadores Ganar Becarios. Cuando un Investigador juega una de estas Cartas de Artimaña, Gana la Carta de Becario correspondiente. Las cartas de Becario están compuestas por:

- Nombre
- Mejora de Puntos de Fin de Partida
- Efecto

Una vez un Investigador consigue una Carta de Becario la conserva cerca de su Tablero de Notas. Mientras esté en su posesión, el jugador/a obtiene los beneficios indicados en ella, además de obtener la Mejora de Puntos de Fin de Partida (no tiene utilidad para presentar la Tesis, ver Fase Fin de Turno, pág. 24). Sin embargo, los Investigadores deben estar atentos a las lealtades de sus Becarios. Tan solo hay una copia de cada Carta de Becario. El primer Investigador que juega la Carta de Artimaña correspondiente Gana al Becario tal como se describe más arriba, pero los Investigadores que juegan esa misma Carta de Artimaña durante la partida Roban el Becario a su dueño actual.



ENTREGAR

“Entregar” se refiere al acto de mover un Cubo de Información de la parte superior de una columna a tu elección de tu Tablero de Notas al de otro jugador/a. El Cubo de Información donado de esta forma no se considera Perdido (ver Perder, más arriba). Si la columna en la que hay que colocar el cubo en el Tablero de Notas del Investigador receptor está completa, ese Cubo de Información es Eliminado.

EJEMPLO: ENTREGAR



Valerio acaba de Obtener los dos Cubos de Información presentes en la Zona (el de **Milicia** que acaba de Soltar Sofía, y uno de **Adoración**). Sofía obliga a Valerio a Entregarle uno de los Cubos de Información colocados en su Tablero de Notas durante este turno, usando la Carta de Artimaña “Deuda Amistosa”. Valerio elige darle el Cubo de Información de **Adoración**.

Información Protegida: Aunque Valerio hubiera tenido todos sus cubos como Información **Protegida**, no podría haberse librado de *Entregar* el cubo a Sofía, ya que la protección solo aplica al *Perder* Información.

CUBOS DE INFORMACIÓN PROTEGIDOS



Los escudos de colores de algunas Cartas de Becario indican que algunos de los Cubos de Información del Investigador están *protegidos*. Si la información protegida es objetivo de un efecto que haría que el Investigador la Pierda (al azar o no), el dueño puede decidir si la Pierde o no (la protección no aplica al Entregar Información, ver más arriba). Un Cubo de Información protegido se puede donar voluntariamente.





5. FASE DE FIN DE TURNO

Cuando un Investigador termina su turno, procede de la siguiente manera:

1. El Investigador revela sus **Cartas de Maldición** boca abajo y se aplican sus efectos.
2. El Investigador coge **Cartas de Artimaña** hasta alcanzar su Valor de Mano, si está por debajo.
3. El turno termina.



CARTAS DE MALDICIÓN

Las Cartas de Maldición representan situaciones desafortunadas en las que pueden caer los Investigadores, generalmente causadas por un Estudiante Omega o por las tramas de algún enemigo. Las Cartas de Maldición están estructuradas como sigue:

1. **Nombre.**
2. **Efecto:** Penalización que afecta al Investigador durante el resto de la partida, a no ser que la Carta sea retirada mediante una Fase de Descanso.
3. **Penalizador de Puntos de Fin de Partida.**



Importante: Las Cartas de Maldición siempre se cogen cara abajo; se revelan en la siguiente Fase Fin de Turno (del jugador activo).

💡 El ícono Omega de la esquina superior izquierda solo se usa en las expansiones cooperativas.

HERMANDAD OMEGA

Rocca Civetta alberga muchas hermandades de Estudiantes. De todas ellas, ¡la Hermandad Omega es la más ambiciosa e influyente!

Los Estudiantes de esta hermandad están liderados por el misterioso Gran Maestre, que ansía controlar la cátedra de Ciencias de la Mazmorra y la universidad al completo.

Los Estudiantes Omega que obstaculizan a los Investigadores durante sus expediciones pertenecen a esta hermandad.

Esta gente tan molesta seguirá apareciendo en futuras expansiones para enfrentarse a nuestros héroes.



ALERTA MÁXIMA & FIN DE PARTIDA



FINAL DE LA PARTIDA

La partida entra en su fase final (y puede terminar) cuando ocurre uno de estos eventos:

- **Cuando se presenta la primera Tesis.** Si la primera Tesis del juego se presenta con éxito (ver pág. 15), la partida continúa desde el *Paso 1 de Alerta Máxima* (ver pág. 25).
- **Un Estudiante Omega alcanza la Carta de Pánico.** Si todas las ranuras de Estudiantes Omega de la Carta de Alerta están llenas y se roba otro Estudiante Omega, descarta la Carta de Alerta y revela Carta de Pánico. El juego continúa desde el *Paso 1 de la Alerta Máxima*.
- **¡No quedan Cubos de Información!** En el raro caso de que no queden Cubos de Información disponibles en las Zonas, y no es posible colocar nuevas Zonas, el juego termina inmediatamente. Continúa desde el *Paso 4 de la Alerta Máxima*.

CARTAS DE PÁNICO

La Carta de Pánico se elige de un mazo compuesto por Cartas de Pánico genéricas y otras específicas de la Mazmorra. La Carta robada no se debe revelar y se deja cara abajo bajo la Carta de Alerta.

Cada Carta de Pánico activa mecánicas que llevarán al fin de la partida en poco tiempo y dan instrucciones para la fase final del juego, la **Alerta Máxima**.

Las Cartas de Pánico están estructuradas de la siguiente manera:

- A. **Nombre**
- B. **Icono de Mazmorra:** La presencia de este ícono indica que la Carta se puede usar únicamente con ese tipo de Mazmorra. Si hay indicaciones sobre un Jefe (ej.: “Solo Laetus”), la Carta solo puede usarse con ese Jefe.
- C. **Instrucciones para llenar la Universidad:** Los Estudiantes Omega mostrados están acompañados de un ícono de “infinito”. Esto indica que, a partir de ese momento, siempre debe haber un Estudiante Omega en la bolsa. Cuando se roba al Estudiante Omega, se devuelve a la bolsa (y no a la Reserva).
- D. **Efectos de Cartas:** Estos efectos de Carta específicos explican, punto por punto, las nuevas reglas que entran en juego cuando se revela la Carta. Estos efectos se añaden a las reglas generales explicadas a continuación (e indicadas en la trasera de las Cartas de Alerta).



ALERTA MÁXIMA

- ◆ ◆ ◆
1. Revela la **Carta de Pánico** y aplica sus efectos. Sigue estas reglas (que encontrarás en la trasera de las Cartas de Alerta):
 - Los Investigadores no pueden hacer la Fase de Presentar la Tesis al principio de sus turnos. Si un Investigador quiere **presentar su Tesis**, debe terminar su turno en la Zona Inicial, independientemente de cuantas Estrellas tenga, y pueden hacer la Fase de Presentar la Tesis de inmediato comenzando por el paso 2 (ver pág. 15). Tras ello, su partida termina.
 - Ya no es posible hacer una **Fase de Descanso**, ni siquiera con Cartas de Artimaña, Efectos de Zona o Habilidades que normalmente lo permitirían. Los Investigadores que alcanzan el número máximo de Fichas de Aturdimiento no pueden Descansar, así que no pueden recibir más Fichas de Aturdimiento (y por tanto no podrán hacer acciones que resulten en tener que coger una Ficha de Aturdimiento).
 - No es posible colocar **nuevas Zonas** de ninguna manera.
 - No es posible colocar nuevos **Cubos de Información** de la Reserva en las Zonas.
 - Si todos los Investigadores han terminado su partida (generalmente, al haber presentado su Tesis) continúa por el **Paso 4**.
 - Si tras robar al Estudiante Omega la Universidad está vacía, continúa por el **Paso 4**.
 - Si no quedan Cubos de Información en ninguna Zona, continúa por el **Paso 4**.
 2. Prosigue con la partida todo lo que puedas siguiendo las directrices de la Carta de Pánico.
 3. Si los Investigadores que no han presentado sus Tesis no pueden continuar el juego, *ve al Paso 4*.
 4. **La puntuación de cada Investigador se calcula siguiendo estos pasos:**
 - Suma los Puntos de los **Cubos de Información** de tu Tablero de Notas.
 - Suma las mejoras y resta los penalizadores especificados en la **Carta de Clan**.
 - El Primer Investigador que presenta su **Tesis** recibe 10 Puntos extra, el segundo 7, el tercero 5 y el cuarto 3.
 - Suma la Mejora de Puntos de las **Cartas de Becario**.
 - Resta los Penalizadores de Puntos de las **Cartas de Maldición**.

¡Haz una lista con los resultados y determina el ganador!

En caso de empate, usa los siguientes criterios para el desempate, en este orden:

1. Quienquiera que haya presentado su Tesis primero gana.
2. Quien tenga más Estudiantes gana.
3. El jugador más joven gana.



ELEMENTOS VARIOS DEL JUEGO

MAZO DE SUERTE

Cuando una regla o efecto del juego diga que un jugador/a tiene que “**Probar Suerte**”, eso significa que ese jugador/a tiene que elegir de forma aleatoria algún elemento del juego, que puede ser una dirección, un Pasaje específico de una Zona, un tipo de información, un Cubo de Información o un Investigador.

Para **Probar Suerte**, mezcla el Mazo de Suerte, roba una carta y aplica el resultado al elemento que había que elegir al azar. Si el efecto indicado por la primera Carta no es aplicable, sigue sacando Cartas hasta obtener un resultado que puedas aplicar.

Las Cartas de Suerte están estructuradas como sigue:

- A. Dirección genérica y Color de un Investigador Objetivo.
- B. Salida de una Zona específica (izquierda o derecha de un lado concreto): si ese Pasaje no existe, elige el primer Pasaje disponible en sentido horario.
- C. Tipo de Información / Cubo de Información.



EJEMPLO: PROBAR SUERTE

1: Laetus Borracho debe **Probar Suerte** para mover hacia un Investigador al azar. El jugador que lo activó “**Prueba Suerte**” cogiendo una Carta de Suerte. Con el resultado A, Laetus se mueve hacia el Investigador con el Tablero de Notas amarillo. Si durante su movimiento, el Jefe puede elegir entre dos Pasajes, elige el Pasaje indicado por la flecha C, o el primero seleccionable en sentido horario. Alternativamente, el elemento de esta Carta podría indicar una dirección de movimiento (ej.: Sur para A).

...

2: La Habilidad de Valerio le permite **Probar Suerte** para forzar a un oponente a Soltar un Cubo de Información. Para decidir el Cubo de Información que debe Soltar el oponente, Valerio **Prueba Suerte**. En este caso obtiene el resultado B y el oponente Suelta un Cubo de Información de **Riqueza**.

...

3: Un efecto del juego indica al jugador que debe **Probar Suerte** para mover a su Investigador en una dirección al azar. Con el resultado A, el Investigador mueve hacia el Sur y, si fuera necesario elegir qué Pasaje usa, usaría el de más a la derecha, tal como indica el resultado C.



UNIVERSIDAD Y ROBAR ESTUDIANTES



La bolsa representa la **Universidad de Rocca Civetta**. Cuando se habla de la Universidad en este reglamento, se refiere a la bolsa. Contiene los recursos que la Universidad ofrece para la expedición, en la forma de Estudiantes enviados para ayudar a los Investigadores en su exploración. La bolsa está llena de Figuras de Estudiantes, pero entre ellos siempre hay un Estudiante Omega. Durante la partida, la bolsa se vaciará varias veces. Esto hace inevitable que los Estudiantes Omega entren al juego. Estos Estudiantes Omega, con sus descuidos y malas intenciones, empeorarán la situación de los Investigadores.

En el cuadro "Cartas de Alerta" (a la derecha) encontrarás como preparar la Universidad. La mayoría de las Cartas de Artimaña piden a los jugadores/as que saquen de la Bolsa de la Universidad. Es más, fallar en Pruebas de Sigilo también fuerza a los Investigadores a sacar uno o más Estudiantes de la Bolsa.

Cuando un jugador/a saca de la Bolsa de la Universidad, sigue estas directrices:



- Al sacar Estudiantes, se deben sacar todos a la vez y colocar los Estudiantes Comunes junto a la Hoguera. Si todos los espacios están llenos, devuelve el exceso de Estudiantes a la Reserva. Si no hay suficientes Estudiantes en la bolsa, saca los que queden.

Un jugador no puede contar los Estudiantes restantes en la Universidad bajo ninguna circunstancia.

- Al sacar un **Estudiante Omega**:
 1. Resuelve cualquier Carta de Artimaña en proceso, si hay alguna.
 2. Todos los Estudiante presentes en el círculo de la Hoguera (y los robados junto al Estudiante Omega) vuelven inmediatamente a la Reserva.
 3. Coloca al Estudiante Omega en la ranura libre superior indicada por la actual Carta de Alerta.
 4. El jugador que sacó al Estudiante Omega coge una **Carta de Maldición** boca abajo (*que revela durante su Fase Fin de Turno; no mires la Carta de Maldición hasta el comienzo de la Fase Fin de Turno*).
 5. Rellena la Bolsa de la Universidad tal como se indica en la Carta de Alerta.

Si tras sacar un Estudiante Omega no quedan huecos libres en la Carta de Alerta, descarta la Carta de Alerta. Se activa la Alerta Máxima (ver pág. 25) y se aplican sus efectos.



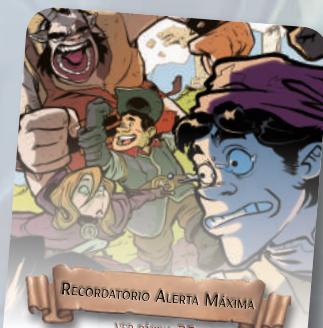
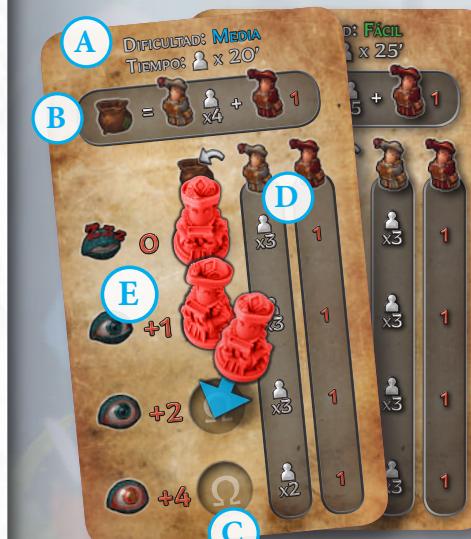
CARTAS DE ALERTA

Las Cartas de Alerta se usan para marcar el nivel de alerta de los habitantes de la Mazmorra hacia los Investigadores. Según vayan saliendo Estudiantes Omega de la Universidad, se irán poniendo en esta Carta, aumentando el nivel general de atención de los habitantes, el objeto de estudio, hacia los Investigadores.

Las Cartas de Alerta tienen la siguiente estructura:

- Instrucciones sobre **Dificultad** y **duración media de la partida** por jugador (se puede ajustar el nivel de Dificultad eligiendo qué Carta de Alerta usar).
- Instrucciones para **preparar la Universidad** al principio de la partida. La Universidad se llena con una cantidad de Estudiantes Comunes igual al número de jugadores multiplicado por el número N indicado (16 en el ejemplo más abajo, para 4 jugadores), más el número N indicado de Estudiantes Omega (1 en el ejemplo de abajo).
- Ranuras para colocar los **Estudiantes Omega** al sacarlos (máximo 4 en este ejemplo). Rellenar de arriba hacia abajo.
- Instrucciones para **rellenar** la Universidad: Usa solo la línea inferior ocupada por un Estudiante Omega (no vacíe la Universidad antes de llenarla). La Universidad se debe llenar con una cantidad de Estudiantes Comunes igual al número de jugadores multiplicado por el número indicado, si los hay (12 en el ejemplo de abajo, si hubiera 4 jugadores), más la cantidad indicada de Estudiantes Omega (1 en el ejemplo más abajo).
- Penalización de Estudio** a añadir al Valor de Alerta de cada Zona cuando se hace una **Acción de Estudio**. El valor utilizado es el de la línea inferior ocupada por un Estudiante Omega (en este ejemplo: +2).
- Recordatorio de las **reglas de fin de partida**.

$$\text{Bolsa} = \text{Estudiantes Comunes} \times N + \text{Estudiantes Omega}$$



RECORDATORIO ALERTA MÁXIMA
VER PÁGINA 25

- Sáltate la Fase de Presentar la Tesis. Si un Investigador acaba su turno en la Zona Inicial, inmediatamente realiza la Fase de Presentar la Tesis desde el paso 2, y el juego termina.
- No es posible realizar la Fase de Descanso, ni siquiera con Cartas de Artimañas, Habilidades o Efectos de Zona.
- No es posible colocar de ninguna forma nuevas Zonas o Cubos de Información.

CONDICIONES FIN DE JUEGO
El paso 4 de la Alerta Máxima se ejecuta si...

- Todos los Investigadores han terminado su partida.
- No hay más Estudiantes en la Bolsa de la Universidad.
- No hay más Cubos de Información en cualquier Zona.

F

CAMPUS

El Tablero del Campus contiene a los Estudiantes que han venido de la Universidad para ayudar.



- A. Hoguera:** Cuando se saca un Estudiante Común de la Universidad, se coloca en sentido horario alrededor de la Hoguera, hasta que se llene. La Hoguera puede albergar hasta 12 Estudiantes, los excedentes deben dejarse en la Reserva. Cuando un efecto hace que un Investigador Gane Estudiantes, debe cogerlos de la Hoguera si están disponibles, o se pierde el efecto y no los Ganan (excepto durante la Fase de Descanso, que se pueden coger de la Reserva).
- B.** Coloca la Carta de Pánico cara abajo en esta zona, tras robarla al azar de entre las genéricas y las específicas de la Mazmorra en uso.
- C.** Coloca la Carta de Alerta sobre la Carta de Pánico, que te da instrucciones para la preparación y el desarrollo de la partida.
- D.** En esta zona se coloca cara abajo la Carta de Clan robada en secreto.

JEFE

Durante la exploración de la Mazmorra, antes o después los Investigadores se encontrarán con el miembro más importante del Clan que están estudiando. Estos individuos excepcionales buscarán el rastro de los Investigadores que están invadiendo los dominios de estas criaturas. Estos influyentes líderes del Clan harán lo posible para obstaculizar a los Investigadores en sus estudios.



Cada Carta de Jefe tiene:

- A. Nombre**
- B. Modificador de Zona:** La presencia del Jefe puede aumentar el Valor de Alerta de la Zona en la que se encuentra el Jefe, por la cantidad indicada o añadiendo nuevos Efectos de Zona a la misma.
- C. Ilustración.**
- D. Avistamiento:** Si un Investigador entra en una Zona con el Efecto de Zona de Jefe, y aún no se ha colocado la figura del Jefe en ninguna Zona, se activa este efecto.
- E. Activación:** Cuando un Investigador entra en la Zona con el Efecto Jefe, si la figura del Jefe ya se colocó en alguna Zona, activa este efecto. Si un Investigador activa al Jefe estando en su Zona, ese Investigador no sufre las consecuencias de un “Encuentro” al principio de la activación del Jefe. El Investigador solo sufre las consecuencias si el efecto tiene como objetivo a ese Investigador en particular (**Probando Suerte**, por ejemplo) o si un movimiento del Jefe hace que salga y vuelva a entrar en la Zona donde se encuentra el Investigador que lo activó.

Durante el turno de un Investigador, el Jefe solo puede activarse una vez.

- F. Encuentro:** Cuando el Jefe entra en una Zona con uno o más Investigadores, se activa este efecto.
- G. Perfiles:** La Carta de Jefe incluye dos perfiles: es posible seleccionar o decidir a suerte cual usar durante la partida.

Movimiento del Jefe:

Cuando un jugador/a tiene que mover al Jefe, debe hacerlo de la forma que resulte en una mayor interacción con el juego. El Jefe puede aprovechar los efectos Pasaje Secreto (pero no Teletransporte) e ignorar las Zonas Bloqueadas.



LAETUS, EL PORTADOR DE LA COPA

Al explorar la Mazmorra, los Investigadores tendrán que enfrentarse a Laetus, el gran portador de la copa de los faunos de Orvieto; un coloso con muy mala actitud, pero que podría convertirse en el mejor de los aventureros... ¡simplemente ofrécele algo de beber!

Laetus Camorrista perseguirá a los Investigadores para darles una paliza y echarlos de los dominios de los Faunos. Esta versión de Laetus aumenta la frecuencia con la que aparecen las Fichas de Aturdimiento durante la partida, y sus movimientos se pueden controlar mejor por el jugador actual para fastidiar al oponente que prefieran.

Laetus Borracho deambula totalmente cocido por la Mazmorra, armando un escándalo. Mareado y con visión borrosa, Laetus puede machacar a los Investigadores, Robarles información o hacerse su mejor amigo revelando los secretos más oscuros de los dominios de los faunos.





VALERIO, EL ESCUDERO

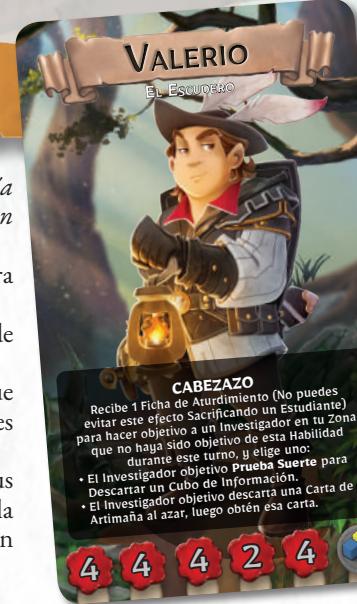
Valerio siempre ha tenido un espíritu aventurero y explorador, y no podía dejar pasar esta oportunidad para seguir a sus amigos en esta aventura con su hermana Sofía.

Valerio usa sus Habilidades de escudero y su fuerza física para compensar su más bien escasa formación académica.

Su Habilidad **Cabezazo** le permite manipular el número de cubos de sus oponentes, o robarles valiosas Cartas de Artimaña.

Cuando Valerio está Exaltado, consigue el **Cabezazo Heroico**, que le permite Obtener toda la información que Sueltan sus oponentes debido a sus cabezazos.

Segundo Aliento permite a Valerio manejar eficazmente sus Fichas de Aturdimiento gracias a su resistencia física, dándole la oportunidad de usar **Cabezazos Heroicos** continuamente, sin necesidad de descansar entre rondas.



SOFIA, LA GRANUJA

Sofía es ágil y lista, y nunca deja pasar la ocasión para conseguir riquezas y hacerse un nombre para sí misma y, a pesar de los lazos de amistad que la unen a los demás Investigadores, está dispuesta a cualquier cosa con tal de ganar.

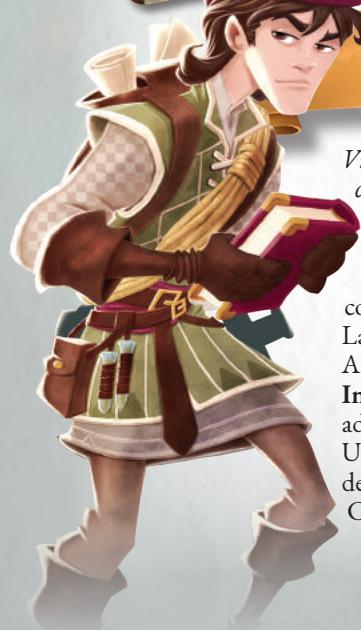
Sofía usa su velocidad para seguir a sus oponentes y robarles la mejor información que tienen.

La Habilidad **Pícara** permite a Sofía usar Acciones de Espionaje con grandes ventajas, comparada con sus oponentes, ayudándola incluso a conseguir su complicado **Combo de Conocimiento**.

Velocidad del Canalla permite a Sofía hacer dos Acciones por turno, por lo que puede hacer la Acción de Espionaje, una Acción de Estudio y jugar poderosas Cartas de Artimaña en secuencia, creando combinaciones versátiles e increíbles.



VINCENZO, EL NOVICIO



Vincenzo viene del colegio eclesiástico de Caserta, se mudó por unos años a la curia de Roma, y ahora está estudiando para convertirse en el nuevo profesor de Ciencias de la Mazmorra.

Vincenzo es el Investigador más débil del grupo, pero su fe le permite compensar sus flaquezas con determinación.

Las Habilidades **Sermón** y **Sermón Inspirado** le permiten descartas Cartas de Artimaña Mágicas, esenciales cuando se pone Exaltado.

Intervención Divina permite a Vincenzo estar aturdido y obtener poderosas adivinaciones para usar en sus Pruebas de Sigilo.

Una vez Exaltado, Vincenzo consigue una de las Habilidades más potentes del juego, **¡Arrepentíos!**, que le permite Sacrificar Estudiantes para Obtener Cubos de Información sin hacer Prueba de Sigilo.





REBECCA, LA APRENDIZA

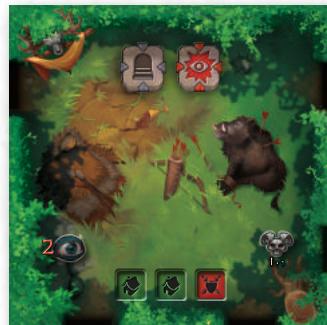
Rebecca, de origen Lucano, siempre ha vivido en Roma. Se mudó a Rocca Civetta con su amigo Vincenzo para profundizar en sus estudios de las artes mágicas usadas por otras razas.

Rebecca es una estudiante de matrícula de honor, siempre atenta y preparada. La Habilidad **Prodigo Mágico** le permite doblar el Valor de Mejora de todas sus Cartas de Artimaña Mágicas, aprovechando al máximo su inteligencia superior. Una vez Exaltada, esta Habilidad se convierte en **Visión Mágica**, que le permite Obtener Cubos de Información automáticamente descartando Cartas de Artimaña Mágicas.

Investigación Arcana e **Investigación Definitiva** permiten a Rebecca buscar sus necesarias Cartas de Artimaña Mágicas descartando Cartas de Artimaña de Subterfugio de su mano.



BOSQUE DE LOS FAUNOS



CAMPAMENTO DEL CAZADOR

♦ I-1 ♦

Los cazadores faunos descansan en esta Zona tras sus partidas de caza. Por fin han conseguido capturar al Matarreyes, un poderoso jabalí que mató al Rey Robertone del Cervo.

Esta es una de las Zonas más sencillas a las que pueden entrar los Investigadores, y además incluye acceso al segundo Piso, pero ten cuidado: ¡podría aparecer el Jefe!



REPOSO DE LOS ANTIGUOS

♦ I-4 ♦

Cuenta la leyenda que los primeros faunos que vivieron en este bosque decidieron fusionarse con la naturaleza para proteger a los suyos. Los Antiguos, árboles con caras de fauno, descansan aquí, habitados por pequeños espíritus blancos.

No hay Efectos peligrosos en esta Zona, y al tener un valor de Alerta relativamente bajo, los Investigadores podrán revelar los secretos de los Antiguos y su magia.

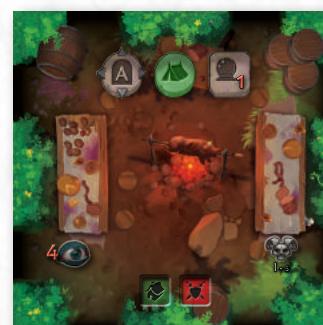


GRAN BACANAL

♦ I-2 ♦

Si hay una cosa que los faunos hacen bien, ¡es divertirse! En este lugar encontrarás los restos de su última fiesta, organizada por una joven hechicera que decidió irse y conquistar el poder de la Logia de la Rosa Negra.

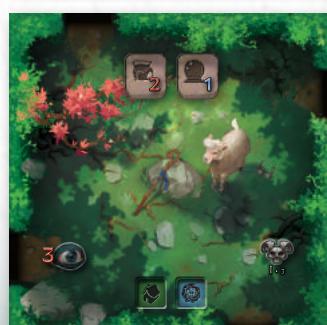
Este lugar está tranquilo y también incluye un acceso al segundo Piso, además de esconder un Pasaje Secreto para los Cultivos Ocultos. El Jefe también se pasea por esta Zona, así que... ¡mejor tener cuidado!



BANQUETE DE LOS TRABAJADORES

♦ I-5 ♦

Se prepara una fiesta tras la jornada en los viñedos. Hay mucha comida y vino, un cerdo chisporrotea al fuego mientras el cocinero se esconde entre tanta delicia. Aquí, los Investigadores podrán usar el Pasaje Secreto para llegar a los Bajos Fondos. Este confortable paisaje les permite hacer Descansos simples gracias al efecto Campamento, pero cuidado: ¡los faunos son muy celosos con su comida!

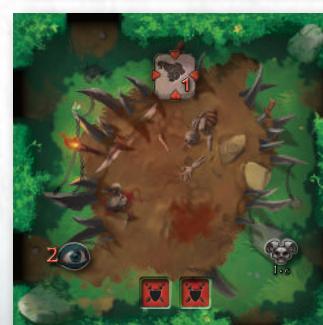


SANTUARIO DEL PASTOR

♦ I-3 ♦

Los faunos pastores guardan aquí sus rebaños. Las ovejas pastan, pero Belly, la más vieja del rebaño, permanece aquí para asegurar que nadie roba el preciado pasto de su amo.

En esta Zona se pueden encontrar los primeros rastros de magia de los faunos, que usan para mantener verde el pasto de las ovejas. Pero ten cuidado con Belly: ¡podría alertar a los faunos!



ARENA DE LAS CUCHILLAS DANZANTES

♦ I-6 ♦

Los faunos guerrero-danzantes entrenan desde el amanecer hasta el anochecer. Aquí han nacido héroes y han caído famosos guerreros. Entre las reliquias de los luchadores, se encuentran ocultas armas de lugares remotos.

Los faunos luchan y no prestan demasiada atención a los Investigadores, que pueden aprender los secretos de las artes marciales faunas. ¡Es una pena que los Investigadores distraídos suelen acabar bajo sus cuchillas!

SANTUARIO DE GEA



CONVENTÍCULO DE LA LLAMA

♦ II-1 ♦

Los chamanes faunos alzan aquí sus plegarias a la gran Llama primordial. Se dice que sus canciones llegan a invocar espíritus de fuego ocasionalmente. Uno de ellos está oculto esperando el retorno de su amo. Las llamas hacen que estudiar en esta Zona sea peligroso, y tus fracasos se pagarán caros, pero los Investigadores más valiente podrán aprender las artes chamanísticas de los faunos pirománticos.



DOLMEN DE GEA

♦ II-2 ♦

Cuenta la leyenda que los faunos guardan su máspreciado artefacto en esta Zona, la Sangre de Gea, que vino de las Estrellas por voluntad de la propia Diosa, Protectora de los Primigenios.

La mera presencia de la Sangre de Gea causa la muerte inmediata de los pobres Estudiantes que se esconden en esta Zona, ¡pero desvelar los secretos del mayor tesoro de los faunos es vital para los Investigadores!



CAMPAMENTO DE LA MILICIA

♦ II-3 ♦

Aquí entrena la milicia de los faunos. Las llamas de la hoguera guardan la ancestral Espada Enlaceardiente, que recuerda a los guerreros que la llama de su alma nunca debe apagarse...

Esta peligrosísima Zona permite el acceso al tercer Piso de la Mazmorra, (o volver al Piso I para los débiles de corazón). Estudiar los secretos de este lugar es muy peligroso, y a pesar de que las llamas pueden ayudarte en tus observaciones, los Investigadores tendrán que lidiar con el Jefe.



BAJOS FONDOS

♦ II-4 ♦

En los bajos fondos viven los faunos con la peor reputación. Aquí podrás encontrar buscavidas y bandoleros que no desprecian la presencia humana, pero solo si se pueden aprovechar de los humanos y obtener algún beneficio.

Aquí, los Investigadores pueden usar el Pasaje Secreto que lleva al Banquete de los Trabajadores, además de poder descansar en las tiendas de los forajidos, siempre que tengan algún secreto jugoso sobre los tesoros de los faunos.



SALA DE TROFEOS

♦ II-5 ♦

Esta es la sala de trofeos, donde el líder de los faunos cazadores recibe a sus subordinados y muestra a sus últimas presas, incluyendo un raroísimo espécimen de alpaca morada.

Esta Zona suele estar vacía y es excelente para desvelar los secretos de los tesoros faunos, pero sus Puertas están bien selladas y los Investigadores necesitarán información concreta para poder entrar.



ASAMBLEA DE BARDOS

♦ II-6 ♦

Los faunos cantantes se reúnen aquí para practicar y escribir nuevas odas y canciones para sus próximas bacanales. Entre tambores, laudes y flautas, los Investigadores tendrán que tener mucho cuidado para no hacer ruido!

Los Bardos son famosos por su verborrea y, escondidos entre rumores y canciones, los Investigadores podrán escuchar cotilleos, secretos arcanos e incluso cuestiones privadas sobre el líder de Clan.

CUEVAS PRIMIGENIAS



CUARTEL DE LOS GUERREROS

♦ III-1 ♦

Los guerreros más fuertes del Clan se reúnen en esta Zona para templar sus espadas y forjar nuevas armas. Entre ellas se encuentran trofeos tomados de poderosos enemigos vencidos en tierras distantes, ¡como el famoso Espartano!

Esta Zona es mortal para los Estudiantes y una de las más peligrosas de la Mazmorra. Te permite volver al segundo Piso. El Jefe visita esta Zona con frecuencia.



CULTIVOS OCULTOS

♦ III-4 ♦

Los campos de Césped Fauno son uno de los lugares más peligrosos de los dominios faunos. Aquí, los famosos alquimistas Fauno Blanco y Fauno Rosa, juntamente cultivan plantas de las que producen cristales mágicos!

Desde aquí puedes acceder rápidamente al primer Piso, entrando a la Gran Bacanal. En estos campos de cultivo sobrenaturales se pueden encontrar sustancias mágicas y tesoros ocultos en abundancia.



CUEVAS DE LOS RITUALISTAS

♦ III-2 ♦

Entre los faunos arcanos hay expertos en magia negra, que intentan comunicarse con otros mundos y entidades extrañas y distantes. Parece que entre los artefactos en su posesión también se encuentra uno de los Cálices de la Mazmorra...

Las Puertas a esta Zona están bien defendidas y, entrar aquí, requiere Información especializada. Fuerzas mágicas protegen la información aquí contenida, que representa los más antiguos conjuros.



DESAGÜE VIEJO

♦ III-5 ♦

¡Los faunos no contaminan! Tiran su basura a este desagüe, que cae directamente al centro de la tierra. Sin embargo, en el interior de esta apesadumbrada alcantarilla se pueden encontrar preciosos tesoros ocultos, ¡e incluso extraños pepinos parlantes!

Esta pútrida alcantarilla detiene la exploración de los Investigadores, pero esta Zona también les permite volver al segundo Piso. ¡Cavando en la tierra pueden encontrar mucha información y verdaderos tesoros!



JUNTA DE LÍDERES

♦ III-3 ♦

La cámara del consejo del líderes de los Clanes es una de los lugares donde se guardan los mayores secretos de los faunos. Entrar aquí te permite desvelarlos y observar artefactos muy raros, como el Anillo Indestructible.

Los Investigadores necesitan información sobre los guardias para entrar en esta habitación, y el Jefe viene frecuentemente por aquí, pero una vez los Investigadores han entrado, pueden Obtener información muy importante para sus estudios.



SALA DE ADORACIÓN

♦ III-6 ♦

Aquí reside la matrona del Clan. Increíbles secretos y tesoros esperan a los valientes Investigadores que consigan llegar hasta aquí, pero cuidado con lo que se esconde en los cofres (o con los propios cofres...).

Las salas del gran líder de los faunos son las más peligrosas de la Mazmorra. Los Estudiantes tendrán vidas cortas aquí y el Jefe siempre está acechando, pero la información que se puede encontrar aquí es la más valiosa con diferencia.





LUDUS MAGNUS
STUDIO

Dungeontology: La Expedición - Reglamento v.1.15

Ludus Magnus Studio - 2019 ©
All rights reserved
www.ludusmagnustudio.com