REGLAMENTO DE CRÓNICAS NEMEDIAS

UN JUEGO DE CARTAS DE DAVID PALMER

Borrador v0.3

ACLARACIÓN IMPORTANTE

Las misiones son determinan el objetivo de la partida, el número de fases de aventura, la némesis a derrotar y otros aspectos que sumergen al jugador en la era de Conan.

Este reglamento aún no describe este componente importante del juego, así que para jugar en Tabletop Simulator tienes que decidir cuántas fases de aventura quieres jugar (en las primeras partidas se recomientan 2 o 3). Al llegar a la salida de la última fase de aventura, combate con la némesis que prefieras (o elígela al azar).

Te agradeceré profundamente que me escribas un MP en X.com (@Lhiboria) o al correo leyendasdehiboria@protonmail.com con tus comentarios para pulir el juego antes de sacarlo en físico.

¡Ah! El tablero que aparece en Tabletop Simulator es provisional. ¡Estoy trabajando fieramente en el definitivo!

¿Por Crom, Morrigan y Macha, gracias por jugar!

1. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Crónicas Nemedias es más que un simple juego de cartas; es una inmersión profunda en el místico y valeroso universo creado por Robert E. Howard. Este juego solitario, aunque diseñado primordialmente para una sola persona, ofrece la oportunidad de vivir estas épicas aventuras en compañía, permitiendo la participación de hasta dos jugadores de manera colaborativa.

El escenario se basa fielmente en los relatos originales de Robert E. Howard, en donde Conan, el bárbaro cimmerio, se enfrenta a desafíos que pondrán a prueba tanto su destreza en combate como su ingenio. En este juego, los jugadores son transportados a esa era de magia y peligros, enfrentándose a desafíos y enemigos que solo los más audaces podrían superar.

El objetivo principal es claro, pero no sencillo. Los jugadores deben embarcarse en una serie de aventuras, insólitas y cargadas de peligro, buscando que las hazañas de su héroe sean tan extraordinarias que sea inmortalizado en las páginas de las *Crónicas Nemedias*, convirtiéndose así en el aventurero más legendario de todos los tiempos.

Ganar en *Crónicas Nemedias* no es solo cuestión de suerte; requiere estrategia, toma de decisiones y una cuidadosa planificación. Para proclamarse vencedor, es esencial completar con éxito una misión, lo que no será tarea fácil dado el abanico de desafíos que el juego propone. Sin embargo, con perseverancia y valentía, cada partida promete ser una nueva y emocionante historia por contar.

El objetivo del juego es que el héroe (🦇) supere la misión con la máxima puntuación posible.

2. LIBROS DIGITALES

Para garantizar la oferta del mejor producto, tanto el reglamento como el libro de misiones estarán disponibles en su versión más reciente en BoardGameGeek.

3. COMPONENTES

El juego consta de los siguientes componentes:

- Contadores de salud y veneno (valores 1 y 3).
- Contadores de usos.

- Contadores de héroes.
- Contadores de inicio y final de fase de aventura.
- Dados azules (), rojos () y blancos ().
- 12 cartas de héroes.
- 35 cartas de destreza.
- 36 cartas de aventura.
- 42 cartas de región.
- 75 cartas de equipo.
- 4 cartas de juego de azar.
- 34 cartas de aliados.
- 146 cartas de enemigos.
- 25 cartas de eventos.
- 10 cartas de configuración de aventura (CCA).
- 1 carta de iconos de combate.

3. CARTAS

Los efectos de las cartas se aplican de forma obligatoria, salvo que se especifique de otro modo. Si surge un conflicto con las reglas, prevalecerá el texto impreso en las cartas.

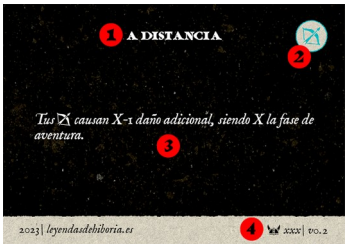
Las cartas de héroe, destreza, región, juego de azar, aliado, evento y CCA deben colocarse en el tablero boca arriba. Por otro lado, las cartas de aventura y equipo tienen un método de juego diferente, que se detalla más adelante.

3.1. TIPOS DE CARTAS

HÉROE (AZUL)

1. Clase de héroe: guerrero (), explorador (), granuja () y ladrón ().
2. Nombre.
3. Salud máxima.
4. Iconos de terreno.
5. Iconos de combate asignados a cada cara de un dado.
6. Habilidades.
7. Valor de defensa.
8. Valor de reparación de equipo.
9. Valor de recuperación de salud.
10. Colección, número y versión de la carta.

DESTREZA (NEGRO)



1. Nombre.
2. Icono de clase de héroe.
3. Texto de la destreza.
4. Colección, número y versión de la carta.

AVENTURA (MORADO)

1. Icono de terreno en el que no puede aparecer la carta de aventura.
2. Nombre.
3. Icono de evento.
4. Indicaciones. Puede incluir lanzamiento de dados.
5. Colección, número y versión de la carta.

Aclaración: Las cartas de aventura se ponen en juego boca abajo y se van descubriendo a medida que el héroe avanza en la fase de aventura.

REGIÓN (VERDE)

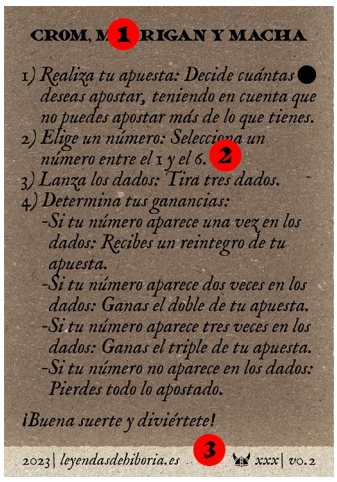
1. Nombre.
2. Iconos de terreno bonificadores para los enemigos correspondientes.
3. Iconos de terreno de enemigos prohibidos.
4. Indicaciones.
5. Colección, número y versión de la carta.

EQUIPO (MARRÓN)

1. Valor de mercado.
2. Nombre.
3. Clase de equipo: una o dos manos ( ), armadura ( ), casco ( ), mochila ( ) y montura ( ).
4. Iconos de combate asignados a cada cara de un dado.
5. Indicaciones.
6. Colección, número y versión de la carta.

Aclaración: Si tiene dos caras, una corresponde al equipo intacto y la otra al equipo desgastado ( ).

JUEGO DE AZAR (GRIS)



1. Nombre.
2. Descripción del juego de azar.
3. Colección, número y versión de la carta.

♟ ALIADO (BLANCO)

1. Icono de aliado.
2. Nombre (✦ si es único).
3. Salud máxima.
4. Rasgos, entre corchetes si traiciona al héroe.
5. Iconos de terreno bonificadores.
6. Iconos de combate asignados a cada cara de un dado. Entre corchetes, habilidades si traiciona al héroe.
7. Defensa.
8. Cicatrices si traiciona al héroe.
9. Renombre que gana o pierde el héroe.
10. Valor de traición.
11. Colección, número y versión de la carta.

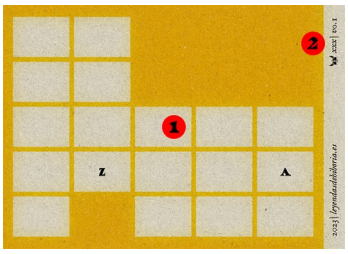
ENEMIGO (ROJO)

1. Tipo de enemigo y nivel del mismo: animal (🐯), criatura (🐉), humano (🧟), no muerto (☠) y sobrenatural (🌀). Niveles 1, 2, 3 y ✪.
2. Nombre (✦ si es único).
3. Salud máxima.
4. Rasgos.
5. Iconos de terreno bonificadores.
6. Iconos de combate asignados a cada cara de un dado.
7. Defensa.
8. Cicatrices.
9. Renombre.
10. Botín: puede ser monedas (●) o equipo (🗡).
11. Colección, número y versión de la carta.

EVENTO (AZUL)

1. Tipo de evento: benigno (), maligno () y neutral ().
2. Iconos de terreno en el que se ejecuta el evento.
3. Indicaciones.
4. Colección, número y versión de la carta.

CCA (NARANJA)



1. Colocación de las cartas de aventura e indicación del inicio (**A**) y final (**Z**) de la fase de aventura.
2. Colección, número y versión de la carta.

4. PREPARACIÓN

1) Elige una misión del libro de misiones.[1]

2. Elige un héroe () y coge tres monedas (●), con las que puedes adquirir el equipo () inicial de entre todas las cartas de equipo () o guardarlas, si lo prefieres. Si la cara desgastada () de un equipo () indica el coste, se puede adquirir, aunque desgastado. Coge un dado azul por el héroe () más uno azul por cada equipo () que lleve dados impresos; estos serán tus dados del héroe.

3) Baraja por separado los mazos de aventura (), región (), equipo (),[2] aliado (), evento () y CCA () y colócalos en la parte correspondiente del tablero.

1 En desarrollo. Ver Aclaración importante.

4) Separa los enemigos (☠) por nivel y barájalos en mazos diferentes. Para la primera fase de aventura aparta los enemigos (☠) de nivel 2, 3 y ✪.

5) Deja aparte las cartas de destreza (✸) sin barajarlas.

6) Coge al azar y sin mirarlas el número de cartas de CCA (▦) que determine la misión. Cada una corresponde a una fase de aventura de la misión. Colócalas en la zona correspondiente del tablero y retira de la partida el resto de CCA (▦).

7) Descubre la primera CCA (▦) y reproduce su esquema en el tablero con cartas de aventura (▩) colocadas boca abajo. Luego, coloca el contador de inicio (A) y el de salida (Z) en la carta de aventura (▦) que les corresponda.

8) Coge al azar y sin mirarlas el número de cartas de región (◔) que determine la CCA (▦) y colócalas boca abajo en la zona correspondiente del tablero. Coloca a un lado el mazo con el resto de cartas de región (◔).

9) Descubre la primera carta de región (◔). Durante toda la fase de aventura, recordará qué enemigos (☠) podrán volver a lanzar su dado (iconos de terreno bonificadores), qué cartas de aventura (▩) y enemigos (☠) no podrán aparecer (iconos de terreno prohibidos), así como las indicaciones que prevalecerán durante toda la fase de aventura, hasta que el héroe (⚔) salga por (Z).

10) Coloca el contador de tu héroe (⚔) junto a la entrada (A). Descubre la carta de aventura (▩) de la entrada (A).

5. DESARROLLO DE LA PARTIDA

5.1. FASE DE DESCANSO

1) Puedes reparar tanto equipo (⚒) desgastado (✂) como indique tu valor de reparación (✸). Para repararlos, pon boca arriba la cara intacta del equipo (⚒).

---

2 Baraja con las cartas de equipo (⚒) los objetos ✋, ⛑, ▥ y ⛨ con la cara desgastada (✂) boca arriba. Al robar una carta de equipo (⚒), la robas de la parte inferior del mazo.

2) Puedes recuperar tanta salud (♥) como indique tu valor de recuperación, a razón de un ♥ por punto. También puedes convertir tu veneno (☠) en daño a razón de uno por punto de recuperación (lo que quiere decir que para curar totalmente un punto de veneno (☠) te cuesta el doble que el daño normal). Si te han sobrado puntos de reparación (✸), puedes utilizarlos para recuperar salud (♥) o veneno (☠). Nunca puedes superar tu salud máxima.

3) Descubre hasta dos cartas de aventura (▣) adyacentes a la que estás. Si estás envenenado (☠), solo puedes voltear una.

5.2. Fase de acción

1) Mueve el contador de tu héroe (⚠) a una carta de aventura (▣) descubierta (al empezar una fase de aventura solo puedes moverlo a **A**). A continuación, descarta la carta de aventura (▣) de la que ha salido el héroe (⚠). Si no puedes avanzar a ninguna carta de aventura (▣), pierdes la partida inmediatamente.

2) Sigue las indicaciones de la carta de aventura (▣) por este orden:

1. Evento. Si el icono de evento (▣) lleva ⚔, ✤ o ☯, roba eventos hasta que aparezca uno que coincida. Si el icono de evento lleva un número (X), realiza una prueba (X). Si no la superas, roba el primer evento del mazo.
2. Sigue las indicaciones de la carta.

6. Otras consideraciones

1) Al descubrir una carta de aventura (▣), si esta tiene uno o más iconos de terreno prohibidos que coinciden con alguno de los iconos que aparecen en la carta de región (◔) de la presente fase de aventura, descártala, roba otra y ponla en su lugar. Repite el proceso hasta robar una carta de aventura (▣) en la que no haya iconos de terreno prohibidos coincidentes.

2) Después de resolver la última carta de aventura (▣) de cada fase de aventura:

1. Descarta las cartas de aventura (▣) descubiertas que estén en juego, incluída la de salida (**Z**).
2. Baraja las cartas de aventura (▣) no descubiertas que queden en el tablero y ponlas en la parte inferior del mazo de cartas de aventura (▣).
3. Descarta la carta de región (◔) y de CCA (▣) en juego.

4. Descubre una nueva región ( ).
5. Descubre la siguiente CCA ( ) y reproduce su esquema en el tablero con cartas de aventura ( ) colocadas boca abajo. Luego, coloca los marcadores de entrada (A) y de salida (Z).
6. Coloca el marcador de tu héroe ( ) junto a la entrada (A). Descubre la carta de aventura (A).
7. Si estás en la segunda fase de aventura, baraja los enemigos ( ) de nivel II con los enemigos de nivel I no descartados. Si estás en la tercera fase de aventura, descarta los enemigos ( ) de nivel I que queden en el mazo de enemigos y baraja los enemigos ( ) de nivel III con los enemigos de nivel II no descartados. Si estás en la última fase de aventura, sigue las indicaciones de la misión respecto a la némesis (enemigo de nivel ✪) y al resto de enemigos ( ).
8. Si terminas la última fase de aventura con éxito, ganas la partida.

3) En ocasiones se te pide que realices una prueba (X). Tienes que lanzar tus dados de héroe (no los de aliado) y al menos uno de ellos tiene que sacar X o superior.

4) Por defecto solo puedes llevar un aliado ( ). Los aliados ( ) que lo tengan indicado en su carta, lanzan un solo dado durante los combates. En ocasiones los aliados tienen que realizar tiradas de traición; para ello, tienes que consultar el valor de traición ( ) impreso en sus cartas y realizar una prueba para cada uno de ellos; si sale un valor menor al de traición... ¡el aliado se vuelve contra ti, convirtiéndose en un enemigo!

7. COMBATE

Al aparecer uno o más enemigos ( ) de nivel 1, 2 y 3 puedes decidir huir o combatir. Al aparecer un enemigo némesis (✪), no puedes huir bajo ningún concepto.

Los enemigos ( ) lanzan un solo dado rojo cada uno.

7.1. HUIR

Si decides huir, sigue los siguientes pasos:

1) Lanza el dado de cada enemigo ( ) y colócalo en sus respectivas cartas.

2) Lanza un solo dado azul tuyo y colócalo en tu carta de héroe ( ).

3) Compara los iconos ofensivos de los enemigos con los iconos defensivos del héroe. No tengas en cuenta los iconos defensivos de los enemigos ni tus iconos ofensivos. Resta al héroe ( ) la ♥ correspondiente al daño recibido.

4) Si el héroe ( ) con vida, desplázate a una carta de aventura ( ) adyacente. Si no está descubierta, descúbrela y sigue sus indicaciones. Si no hay cartas de aventura ( ) adyacentes, no puedes huir.

7.2. COMBATIR

Si decides enfrentarte a los enemigos ( ), tienes que seguir los siguientes pasos para cada ronda de combate:

1) Ten en cuenta los rasgos de los enemigos ( ).

2) A no ser que se especifique lo contrario, el combate es simultáneo.

3) Lanza el dado de cada enemigo ( ) y colócalo en sus respectivas cartas.

4) Lanza los dados del héroe ( ) y colócalos en sus cartas que tengan habilidades de dados. Puedes hacerlo como quieras, teniendo en cuenta la limitación de dos dados máximo por carta.

5) Si tienes un aliado ( ), lanza su dado y colócalo encima de su carta.

6) Compara los iconos y resuelve la ronda de combate según el siguiente esquema:

DEFENSA

AGILIDAD: bloquea todos menos

ESCUDO: bloquea todos menos

ATAQUE

LUCHA: bloquea otro

A DOS MANOS: 1 de daño a

Cada icono bloqueado por un icono aún causa 1 de daño.

A UNA MANO: bloquea otra

A DISTANCIA

ESPECIAL: ver texto de carta.

Al recibir daño de los enemigos (), puedes decidir si lo sufre el héroe o el aliado (). Si la ♥ del aliado se reduce a cero, se descarta y el héroe pierde su valor de ★; si hay daño sobrante, no te afecta. Si es el héroe quién recibe el daño, réstale ♥ equivalente al daño recibido. Resta ♥ a los enemigos () equivalente al daño que el héroe y el aliado () les han causado, repartiéndolo como quieras.

1. Si derrotas a los enemigos (), gana su valor de y ★, además del botín ● o , además de cualquier otro que indiquen las cartas en juego.
2. Si tu ♥ se reduce a cero, pierdes la partida.

8. EXPERIENCIA

Las acumuladas representan la experiencia del héroe. Puedes gastarlas para adquirir una destreza ().

Adquirir una destreza () cuesta 5+X si es de tu tipo de héroe o 10+2X si es de otro tipo de héroe, siendo X el número de destrezas que posees.

9. PUNTUACIÓN FINAL

Si terminas exitosamente la misión, calcula tu puntuación final de la siguiente forma:

1) Un punto por cada ✕ que te quede.

2) Un punto por cada ★ que tengas, incluidos los de los aliados (♟) supervivientes.

3) 1 punto por cada ● que tengas.

4) Puntos iguales al valor de todo el equipo (⛨) que poseas, en el estado en que se encuentre (intacto o ✕).

PALABRAS CLAVE ENEMIGOS

AGUERRIDO X
El enemigo causa +X daño durante la primera ronda de combate aunque no impacte.

BABOSO
El enemigo causa daño, los del héroe no tienen efecto.

BESTIAL X
El enemigo causa +X en la primera ronda de combate.

BRUJO X
Al final de cada ronda de combate, si el enemigo sigue vivo recupera X y el héroe pierde X .

DRENAR X
Al final de cada ronda de combate el enemigo recupera X si causó daño.

EMBOSCADA
Durante la primera ronda de combate, solo ataca el enemigo.

ESCURRIDIZO
Si el enemigo no ha sido derrotado en la primera ronda de combate, barájalo en el mazo de enemigos.

ESPECTRAL X
Antes del combate, el héroe tiene que superar una prueba (X), siendo X la del enemigo. Si no la supera, durante la primera ronda de combate no ataca.

EVADIR
Si el enemigo va a recibir daño, realiza una prueba (4). Si tiene éxito, no recibe daño.

GREGARIO
Busca en el mazo de enemigos o de los descartes otro enemigo del mismo tipo y ponlo en juego. El enemigo puesto en juego pierde GREGARIO.

INVOCAR X

Si el enemigo sigue vivo después de la primera ronda de combate, roba otro enemigo; si su nivel es igual o inferior a X, se une al combate; si su nivel es superior, se descarta.

LADRÓN X
Antes del combate, si el héroe le da X , barájalo otra vez en el mazo de enemigos. El héroe no obtiene recompensas.

MONTADO
El enemigo o héroe ignora los ◍. Los ⚔ le causan -1 daño.

PINCHAÚVAS X
Si no es derrotado, el héroe pierde X ★.

REGENERAR X
El enemigo recupera X ♥ al final de cada ronda de combate.

SALVAJE X
El enemigo gana +X de daño si está herido.

SERPIENTE
Al final de cada ronda de combate y cuando haya sido derrotado, causa 1 de daño al héroe.

SOLITARIO
Descarta a todos los otros enemigos que estén en juego. No pueden aparecer mientras el enemigo solitario esté en juego.

TERRITORIAL
Su ⛊ es -1 (mínimo 0) si no está en al menos uno de sus hábitats y +1 en caso afirmativo.