



EMPEZAD CON LA LECTURA  
DE ESTE LIBRO

---

# LIBRO DE REGLAS





# CONTENIDO DE LA CAJA



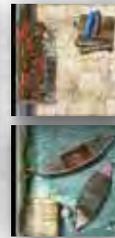
1 libro de Reglas y  
1 libro de Campaña



2 losetas  
grandes



6 losetas medianas  
(incluyendo 1 loseta  
secreta).



39 losetas  
pequeñas  
(incluyendo 5  
losetas secretas)



14 dados negros (10)



8 dados blancos (10)



4 tableros de  
Asesino



1 tablero de Enemigos



1 tablero de  
Brújula



33 sobres



4 dados rojos (10)

180 cartas grandes  
repartidas entre los sobres

208 cartas pequeñas  
repartidas entre los sobres



1 tablero de Guarida de  
Mercenarios/Cortesanías



Cartas de  
Evento



Cartas de  
Torre



Cartas rojas



Cartas de  
Equipo



Cartas de  
Recompensa



Cartas de  
Cofre



4 fichas de  
Objetivo 1



2 fichas de  
Objetivo 2



12 fichas  
de Aviso/Zona  
Restringida



6 fichas de  
flecha blanca



2 fichas de  
Estado de Alerta



8 fichas de  
Entrada de  
Enemigos



24 cartas de  
Refuerzos



2 fichas de  
Objetivo 3



6 fichas de  
Objetivo  
Especial



4 fichas  
de Cofre



4 fichas  
de Bomba de  
cable trampa



10 fichas de  
referencia de  
Reglas



4 bases de Objetivo



16 cubos  
blancos (10)



51 cubos  
rojos (10)



8 bases rojas (10)



4 bases de color



1 caja para guardar  
la progresión en la  
Guarida



5 cajas secretas  
(1 Miniatura)



1 caja secreta  
(10 Miniaturas)



6 hojas  
con pegatinas



Contenido de todos los sobres (contiene spoilers):  
<https://triton-noir.com/spoiler-list-acbov/>

**¡ATENCIÓN!**  
No abráis las cajas secretas hasta  
que se os indique.



4 Asesinos: Alessandra, Bastiano, Claudio y Darià



**Ezio Auditore**  
2 posturas: elegid 1 miniatura cada vez que juguéis con Ezio y dejad la otra en la caja de juego.



4 Aprendices



10 Caballeros



30 Ballesteros (2 posturas)



10 Ágiles



10 Matones



10 Rastreadores



León de Venecia



4 Mercenarios



4 Cortesanas



Nicolás de Pitigliano



Domador de oso y su oso



3 Traidores



4 Ladrones



Cañón Naval



Lucrecia Borgia



Nicolás Maquiavelo



Leonardo da Vinci



2 Doctores



Salai



Carro blindado de Leonardo da Vinci



4 Cofres



12 Escaleras



3 Jardines de tejados



3 Estaciones de Viaje Rápido



Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice es un juego cooperativo de 1 a 4 jugadores basado en el mundo de Assassin's Creed. Asumiréis el rol de unos Asesinos a principios del siglo XVI en Venecia. Al cooperar, la Hermandad de los Asesinos podrá derrotar a las fuerzas enemigas y ampliar su guarida en Venecia. Podréis mejorar a vuestros personajes y colaborar con el gran Asesino Ezio Auditore da Firenze y con muchos otros personajes famosos del Renacimiento italiano.

## ¿CÓMO LEER LAS REGLAS?

Podéis aprender jugando e ir leyendo solo las reglas que necesitéis antes de cada partida, o leerlas todas antes de empezar a jugar.

### APRENDER JUGANDO

0

Número de regla 0.

Las primeras Memorias (misiones) incluyen números de referencia (en los diamantes azules). Cada vez que aparezca uno (en el libro de Campaña, en una carta o en una ficha durante el juego), consultad el libro de Reglas y leed el punto correspondiente.

**Te recomendamos que, antes de jugar, leas las reglas de la Memoria que vas a jugar, indicadas en el libro de Campaña por los diamantes azules. Después, resúmelas al resto de compañeros cuando estéis listos para jugar. Nota: cuando un Asesino llegue a una ficha con un número de referencia durante el juego, leed el punto correspondiente. Luego, retirad del juego esta ficha y las otras con el mismo número.**

Si queréis aprender así, seguid leyendo hasta el recuadro azul al final del punto 1.

### LEER TODAS LAS REGLAS ANTES DE JUGAR

Cuando hayáis terminado la lectura de este libro, consultad el libro de Campaña para preparar y jugar vuestra primera Memoria.

## NÚMERO DE JUGADORES

### Jugar solo o con menos de 4 jugadores

Si eliges jugar solo, debes utilizar al menos **2 Asesinos**. Si sois 2 o 3 jugadores, cada uno debe escoger 1 Asesino y algunos jugadores pueden controlar a un segundo Asesino si lo desean.

## REGLAS DE ORO Y GLOSARIO

### REGLAS DE ORO

- ◆ **Cuando una situación en la partida admita varias opciones, los jugadores deciden qué hacer.** *Por ejemplo, si una carta indica: «Retira 1 Guardia de una casilla Cercana», elegid la casilla y el Guardia a retirar (si hay más de uno).*
- ◆ **No se puede realizar ninguna acción** (movimiento o disparo, por ejemplo) **en diagonal.**

### GLOSARIO

**I, II, III, IV, V:** Números romanos correspondientes a 1, 2, 3, 4, 5 respectivamente.

**1+:** significa «1 o más».

**1 (o cualquier otro número):** Cuando se especifica un número, debéis limitaros estrictamente al mismo. *Por ejemplo: si una carta indica «1 Asesino puede moverse» se aplica a un solo Asesino.*

**Aliado:** se refiere a un Aliado de los Asesinos, como Leonardo da Vinci, las Cortesanas y los Mercenarios.

**Asesino:** se refiere a cualquier Asesino o Aprendiz, hombre o mujer.

**Enemigo:** se refiere a cualquier Guardia (Ballestero o Guardia de Élite) o Jefe. Nota: cuando esté mencionado «Guardia», «Ballestero» o «Jefe», solo se tratará de este tipo de Enemigo.

**Guardia:** Ballestero o Guardia de Élite: los Guardias de Élite vienen detallados en las instrucciones de preparación de las Memorias.

**Jugadora y jugador:** para Triton Noir la paridad es importante, por lo cual siempre intentamos incluir personajes femeninos en nuestros juegos. Sin embargo, por razones de simplicidad, utilizaremos el término «jugador» para referirnos a las jugadoras y los jugadores en este libro.

**Hoja Oculta:** arma utilizada por la Hermandad de los Asesinos. Cualquier arma con este símbolo  es una Hoja Oculta como, *por ejemplo, la «Hoja Envenenada».*

**Mapa:** conjunto de losetas, miniaturas y fichas con las cuales se desarrolla una Memoria.

**Memoria:** misión.

**Palabra con mayúscula:** elementos asociados a una regla del juego. *Ejemplos: «Cercana» o «Aprendiz».* Podréis encontrar estos términos en el índice al final de este librito.

**Personaje:** se refiere a cualquier miniatura en juego, incluyendo a los Asesinos, Aliados y Enemigos.

**XP:** puntos de experiencia.

# INTRODUCCIÓN



## HOJA OCULTA

Desde que Darío, un Proto-Asesino, eliminó al Rey Persa Jerjes, la hoja oculta se convirtió en un arma emblemática para los miembros de la Hermandad de los Asesinos.

Está escondida dentro de un guantelete y se puede desplegar al instante, revelando una formidable hoja afilada. Fue mejorada por Altaïr, y ya no es necesario cortarse un dedo para usarla mejor. Sin embargo, algunos Asesinos siguen mutilándose por tradición y por devoción a la Hermandad.



Miniaturas y cartas de Aprendiz con su base de color.

Cada jugador coge de la caja de juego la miniatura y la base de color que corresponde a su Aprendiz.

Cada jugador coge 1 tablero de Asesino y lo coloca frente a él, poniendo la carta de su Aprendiz en el centro. Luego coloca 3 (cubos de acción) en el contador de acción **A** y 3 (cubos de salud) en el contador de salud **B**.

## 1 COMENZANDO

### SOBRES

Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice contiene varios sobres que se deben abrir cuando se os indique.

Cada vez que haya que abrir un sobre, siempre se saca **primero la carta roja grande** colocada al principio del mazo. Las instrucciones de esta carta indicarán a los jugadores qué hacer con las otras cartas. Cuando aparezca el símbolo al principio de un texto, revelad y leed las cartas. **Si aparece este símbolo , no debéis revelarlas ni leerlas.**

Ahora, independientemente del número de jugadores, se pueden abrir los 4 sobres de Alessandra, Bastiano, Claudio y Dariâ, y sacar la carta roja grande de cada sobre para leer sus instrucciones.



Ejemplo de una carta roja grande.

### ELEGIR LOS APRENDICES

Siendo novatos en Assassin's Creed: Brotherhood of Venice, empezareis con Aprendices en la primera Memoria. Elegid a vuestro Aprendiz. *Nota: la única diferencia en este nivel de juego son el color de la carta de Aprendiz y su sexo. Será posible cambiar de personaje una vez completada la primera Memoria.*



Dejad las cartas de Aprendiz no seleccionadas en sus sobres correspondientes y devolved los 4 sobres a la caja de juego.

Los tres espacios con el símbolo blanco no están disponibles para los Aprendices, solo pueden utilizarlos los Asesinos.

Si queréis empezar a jugar de inmediato, dejad de leer las reglas aquí. Podéis abrir el libro de campaña y empezar la Memoria 0.1.

Si habéis elegido leer las reglas antes de empezar a jugar, podéis seguir leyendo.

# RONDA DE JUEGO

## 2 FASES DE LA RONDA

Cada ronda de juego incluye 4 fases en este orden:

**Fase de Evento:** robad una carta de Evento y aplicad su efecto.

**Fase de Asesinos:** jugad los cubos de acción (🎲) de cada Asesino.

**Fase de Enemigos:** Incorporad los refuerzos, moved a los Enemigos y éstos atacan si procede.

**Fase de Final de Ronda:** comprobad si hay que empezar una nueva ronda de juego.

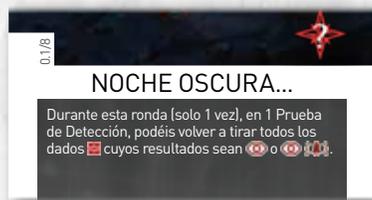
## 3 FASE DE EVENTO

Al principio de cada ronda, colocad 3 🎲 en los espacios correspondientes en cada tablero de Asesino.



Robad 1 carta de Evento (independientemente del número de Asesinos en juego). Leedla en voz alta y colocadla al lado del Mapa hasta el final de la ronda.

El efecto de una carta de Evento se aplica inmediatamente, a no ser que la carta indique lo contrario. Puede afectar a 1+ Asesinos o al grupo entero.



*Ejemplo: la carta Noche Oscura que empieza por «Durante esta ronda...» indica que un Asesino (o varios, si la Prueba de Detección afecta a varios Asesinos) puede beneficiarse del efecto de la carta cuando quiera durante esta ronda.*

El efecto de una carta de Evento se aplica solo durante la ronda en la que se ha revelado. Sin embargo, cada cambio en el Mapa (rotación de losetas, incorporación de Guardias, etc.) dura hasta el final de la Memoria.

Si el mazo de Eventos está agotado, se baraja el descarte y se forma un nuevo mazo.

## 4 RESUMEN DE LA FASE DE ASESINOS

Cada 🎲 simboliza 1 acción que un Asesino puede realizar. Los jugadores **deciden en qué orden** se utilizarán estos 🎲 (incluso alternando los jugadores). ¡Esta decisión es importante!

*Ejemplo: Alessandra gasta 1 🎲, luego Bastiano gasta 2 🎲, Alessandra gasta sus 2 últimos 🎲, Claudio gasta sus 3 🎲 y Bastiano gasta su último 🎲.*

Cada 🎲 gastado se retira del tablero de Asesino. Un Asesino puede realizar varias veces la misma acción, por ejemplo, puede atacar 2 veces gastando 2 🎲.

Al final de la fase de Asesinos, cada 🎲 no utilizado que se haya quedado en los 3 espacios de 🎲 del tablero se pierde (se retira del tablero).

Las acciones de los Asesinos están detalladas más adelante.

## RESUMEN DE LA FASE DE ENEMIGOS

*Nota: Esta fase no se juega en la Memoria 0.1 y se juega parcialmente durante la Memoria 0.2.*

Durante esta fase, los jugadores controlan a los Enemigos durante cada una de las 3 etapas siguientes en este orden:

**1. Refuerzo de Enemigos.**

**2. Movimiento de Enemigos.**

**3. Combate de Enemigos.**

Esta fase está explicada más adelante.





## 5 FASE DE FINAL DE RONDA

Comprobad el éxito o el fracaso de la Memoria:

### CONTINUAR LA MEMORIA

Si quedan 1+ Asesinos en el Mapa y/o 1+ Objetivos que cumplir, empezad una nueva ronda de juego:

- ◆ Descartad la carta de Evento que ha sido revelada al principio de la ronda.
- ◆ Retirad del juego cada base roja (●) separada de una miniatura. *Nota: una base roja indica la última posición conocida de un Asesino/Aliado buscado por los Enemigos.*

### ÉXITO DE LA MEMORIA

Una Memoria es un éxito cuando:

- ◆ Todos los Objetivos de la Memoria han sido cumplidos.

Y

- ◆ Al menos 1 Asesino se ha ido del Mapa gracias a una Estación de Viaje Rápido.

Y

- ◆ No quedan más Asesinos en el Mapa.

Cuando se cumplen estas condiciones, la ronda de juego se acaba inmediatamente (no se juega la fase de Enemigos). Se desmonta el Mapa: las losetas, las miniaturas de Enemigos y las fichas se devuelven a la caja de juego.

Luego dad la vuelta a la página de la Memoria que acabáis de jugar en el libro de Campaña para descubrir la conclusión de esta Memoria y recibir vuestras recompensas.

## 6 FRACASO DE LA MEMORIA

La Memoria termina en fracaso cuando una de las siguientes condiciones se cumple:

- ◆ Todos los Asesinos han sido Eliminados.

### O BIEN

- ◆ La Memoria contenía una condición de fracaso que se ha cumplido. *Por ejemplo: el personaje que los Asesinos tenían que proteger fue Eliminado.*

### O BIEN

- ◆ No quedan miniaturas suficientes para colocar **todos** los Guardias cuando tenéis que hacerlo. *Nota: eso se aplica aunque 1+ de vuestros Personajes lleven un atuendo de Guardia y su miniatura haya sido reemplazada por una miniatura de Guardia.*

Si habéis fracasado en una Memoria, tenéis otra oportunidad:

- ◆ Las cartas de Equipo presentes en los tableros de Asesino se conservan, pero no se recuperan las cartas de Equipo descartadas durante el primer intento.
- ◆ Retirad cada ● de los espacios «+» de los tableros de Asesino.
- ◆ Se devuelven todas las cartas de Cofre obtenidas durante el primer intento al mazo de Cofres en el orden inicial.

Cuando juguéis de nuevo la Memoria:

- ◆ El Mapa se prepara de nuevo como si fuera la primera ronda de esta Memoria. No olvidéis volver a colocar las losetas, miniaturas de Enemigos y fichas en sus estados iniciales.
- ◆ Los Asesinos empiezan esta Memoria con los ● que les quedaban al final del primer intento. Cada Asesino Eliminado se reemplaza por un Aprendiz (ver el punto 27).
- ◆ Antes de reiniciar la Memoria, se puede intercambiar el Equipo entre los Asesinos, equiparse, depositar y/o descartar Equipos almacenados en la Villa o en la Guarida (sin gastar ningún ●).

Si falláis por segunda vez, otros miembros de la Hermandad vendrán a cumplir la misión por vosotros. Leed en el dorso de la página de la Memoria correspondiente «Memoria Sincronizada» como si hubierais cumplido la misión pero:

- ◆ No podéis conservar ninguna carta de Cofre de esta Memoria (colocadlas de nuevo en el mazo de Cofres).
- ◆ No podéis pegar la pegatina de Sincronización 100%.
- ◆ Recibís solo los XP de los Objetivos obligatorios.

Seguid con la campaña.



# MAPA

## 7 PREPARACIÓN DEL MAPA

Cada Memoria del libro de Campaña empieza con la configuración del Mapa a partir de un croquis.

### ¡ATENCIÓN!

A partir de la Memoria 0.2, colocad la Brújula cerca del Mapa. Se orienta **siempre** con el Norte hacia la dirección indicada en el croquis.

Colocad las losetas que componen el Mapa, luego las fichas y las miniaturas indicadas en el croquis. Este croquis indica también el tamaño y el tipo de losetas a colocar: Interiores, Calles, Tejados... [cada tipo de loseta tiene diferentes variantes]. Algunas losetas tienen 1+ paredes representadas por una línea negra gruesa.



Losetas pequeñas, de izquierda a derecha: Interior con 3 paredes, Calle con 1 pared y 3 variantes de Tejados sin paredes.

Se puede colocar cualquier loseta de cada tipo, a condición de que el tipo, el tamaño, sus paredes y el lado en el que esté colocada correspondan al croquis.



Una vez elegidas y colocadas las losetas, las miniaturas y las fichas según el croquis de la izquierda, el Mapa tendría este aspecto, por ejemplo:



Una loseta pequeña corresponde a 1 casilla, una loseta mediana a 4 casillas y una loseta grande a 6 casillas.

## 8 ESCONDITE

1 Asesino/Aliado (solo uno) en una casilla con un Escondite (un pajar o un carro en la loseta, un jardín de tejado...) puede esconderse sin gastar ningún . Colocad su miniatura en el Escondite.

### ¡ATENCIÓN!

Un Asesino/Aliado en una casilla con un Escondite vacío puede esconderse si está de incógnito. Si está siendo buscado por los Enemigos, puede esconderse a condición de que no haya ningún Enemigo vivo en su casilla (se vuelve de incógnito, deja su base roja en su casilla).

Un Asesino/Aliado dentro de un Escondite no realiza ninguna Prueba de Detección (ver puntos siguientes) cuando 1+ Enemigos entran en su casilla. Un Asesino en un Escondite puede realizar las acciones siguientes (sin salir del Escondite para las tres primeras):

- ♦ Atacar con su Hoja Oculta (). *Nota: no se puede realizar un ataque con o desde un Escondite.*
- ♦ Esconder los Cuerpos de los Enemigos Eliminados en su casilla.
- ♦ Utilizar Equipo.
- ♦ Salir del Escondite sin gastar : colocad su miniatura en la misma casilla. Si en la casilla hay 1+ Enemigos, casilla, el Asesino realiza 1 Prueba de Detección.

## 9. TORRE (EDIFICIO)

Un Asesino que esté en una de las 4 casillas adyacentes a una Torre puede gastar 1 para subir y colocar su miniatura en lo alto de la Torre si no hay ningún Asesino ya encima.

### ¡ATENCIÓN!

Un Asesino que esté en una casilla adyacente a una Torre puede subir si está de incógnito. Si está siendo buscado, puede subir a condición de que no haya ningún Enemigo en su casilla (se vuelve de incógnito de nuevo, dejad su en la casilla).

Un Asesino que esté en lo alto de una Torre puede gastar 1 solo 1 vez por Mapa para Sincronizar y revelar nuevos elementos en el Mapa: luego dad la vuelta a la carta grande con la ilustración de la Torre.



Quando 1 Asesino sincronizza in lo alto de la Torre (1 ) revela esta carta. Si ningún Asesino ha sincronizado antes de salir del Mapa, guardad esta carta en su sobre.

Un Asesino que esté en lo alto de una Torre siempre está de incógnito y no puede realizar ataques. Para bajar, realizad un Salto de Fe sin gastar ningún y colocad el Asesino en el Escondite (carro o pajar) situado al pie de la Torre. Si hay Enemigos presentes en la casilla donde está el Escondite, el Asesino realiza una Prueba de Detección antes de entrar.

*Nota: la cima de una Torre no se considera una casilla ni un Tejado.*

Carta de Torre.



Una Memoria lista para jugar tendrá este aspecto. Los elementos sin contorno azul aparecen a partir de la Memoria 0.1; los que llevan un **contorno azul** aparecerán durante las Memorias siguientes.

## 1 TABLERO DE ASESINO

Colocad en vuestro tablero los 3 del Asesino + los que añada la armadura **2**, la armadura **18**, hasta 5 cartas de Equipo (o de otros tipos) **3**, 3 **4** y la carta de Asesino **22**. Añadid: sus armas cuerpo a cuerpo ( **19**) y de ataque a distancia ( **20**), su Hoja Oculta ( **23**) y 1 adicional colocado aparte **21**. Cada carta de Habilidad **24** adquirida después de una subida de nivel se coloca en uno de los 4 espacios a los lados del tablero.

## RESERVA DE ENEMIGOS

La Reserva contiene miniaturas de Ballesteros **5** y Guardias de Élite **25** listos para ser incorporados al Mapa.

## MAPA

Cada Mapa está compuesto por un conjunto de losetas de diferentes tipos y tamaños: losetas pequeñas de Interior **6**, de Tejados **10**, de Calles **11** o de Canal **29**.

También puede contener una loseta mediana de Torre **26** que incluye 4 casillas y 1 Escondite. En el Mapa aparecerán miniaturas de Guardias **7**, miniaturas de Asesinos con sus bases de color, **13** 1+ Estaciones de Viaje Rápido **12** que permiten entrar y salir del Mapa, escaleras **28** y fichas: fichas de Objetivo **8** (generalmente colocadas en una base de Objetivo transparente), fichas de Aviso como recordatorio **9** y fichas de Entrada de Enemigos **27** por donde llegarán los refuerzos.

## CARTAS, DADOS Y BASES ROJAS

Al lado de los jugadores se encuentran: las bases rojas **15**, los mazos de cartas de Evento **16** y de Equipo **31**. También están los dados de Detección **14**, de Enemigos (negros) **36** y de Asesinos (blancos) **37**.

## 30 TABLERO DE ENEMIGOS

Éste contiene la ficha de Estado de Alerta **17**, las cartas de Ballesteros ( **32**) y Guardias de Élite ( **33**) en juego y también el mazo de cartas de Refuerzos **34**. La Brújula **35** está colocada al lado de este tablero y se usará durante los movimientos de los Enemigos.



## 10 LOS COFRES



Carta, miniatura y ficha de Cofre.

Un Asesino que esté en una casilla con un Cofre puede gastar 1 para abrirlo: robad la primera carta del mazo de Cofres, retirad del Mapa la miniatura de Cofre y coged 1 ficha de Cofre (reveladla y reservadla hasta el final de la Memoria). *Nota: podéis colocar 1 ficha de Cofre debajo de cada miniatura de Cofre como recordatorio.*

### ¡ATENCIÓN!

Un Asesino puede abrir un Cofre en su casilla si está de **incógnito**. Si está siendo **buscado**, puede abrirlo a condición de que no haya ningún **Enemigo** en su casilla.

*Nota: en algunos sobres encontraréis una serie de cartas de Cofre. Tendréis un número de Memorias limitado para recuperar todos los Cofres de cada serie. ¡Después se descartarán definitivamente!*

## 11 LOS CANALES



Una casilla de Canal está dividida en 2 zonas: dentro del agua y fuera del agua.

- ♦ Un Asesino/Aliado en una casilla de Canal **siempre** debe colocarse dentro del agua y no puede utilizar armas con el símbolo ni algunas armas pesadas (vendrá indicado en la propia carta del arma).
- ♦ Los Enemigos en una casilla de Canal **siempre** se colocan fuera del agua (en un muelle o una góndola, por ejemplo). Un Enemigo en una casilla de Canal puede atacar sin restricciones.



# ASESINOS

## 12 ELEGIR UN ASESINO

Cuando hayáis completado vuestra primera Memoria, dad la vuelta a las cartas de los Aprendices para descubrir vuestros Asesinos. Si habéis jugado con menos de 4 Aprendices, sacad las otras cartas de Asesino disponibles de los sobres de Alessandra, Bastiano, Claudio y Dariã. Cada jugador elige 1+ cartas de Asesino, coge la miniatura correspondiente y le coloca su base de color.

Cada Asesino tiene una habilidad especial mencionada bajo su ilustración.



La carta de Asesino se coloca con el lado Niv.0 visible en el tablero de Asesino.

*Nota: podéis reemplazar todos o una parte de los Asesinos de este juego por los de la expansión Roma. Para saber cómo hacerlo, tendréis que consultar el recuadro R2 del libro de Roma.*



## 13 ACCIONES DE LOS ASESINOS

### MOVER (1)

Mover hacia una casilla Cercana (consultad el cuadro inferior). Las casillas de inicio y de destino pueden ser de cualquier tipo, por ejemplo, un tejado o una calle.

#### CASILLA CERCANA

Las casillas Cercanas a un Personaje son la casilla en la que se encuentra y todas las casillas adyacentes (nunca en diagonal) que no estén separadas por una pared (línea gruesa negra).

*En este ejemplo, Bastiano puede moverse hacia arriba, hacia abajo, y a la izquierda. La casilla de la derecha está bloqueada por una pared.*



### INTERCAMBIAR (1)

Cuando un Asesino realiza esta acción, todos los Asesinos que estén en la misma casilla pueden coger, dar o intercambiar cartas de Equipo tantas veces como lo deseen.

## 14 CUMPLIR UN OBJETIVO (1-3)

Una ficha de Objetivo simboliza un Objetivo que cumplir, *por ejemplo, abrir la puerta de una celda*. Todos los Asesinos que se encuentren en una casilla con una ficha de Objetivo pueden cumplirlo gastando tantos como el número indicado en dicha ficha. Se pueden reunir los de varios Asesinos para cumplir un Objetivo. Todos estos deben ser gastados durante la misma ronda de juego.



*Ejemplo de ficha de Objetivo: gastad 2 para cumplir este Objetivo.*

#### ¡ATENCIÓN!

Un Asesino puede cumplir un Objetivo en su casilla si está de **incógnito**. Si está siendo **buscado**, puede cumplirlo a condición de que no haya ningún **Enemigo** en su casilla.

Después de haber cumplido un Objetivo, el jugador da la vuelta a la ficha y la guarda a su lado hasta el final de la Memoria.



## 15 UTILIZAR UNA ESTACIÓN DE VIAJE RÁPIDO (1 🎲)

Los Asesinos utilizan Estaciones de Viaje Rápido para entrar o salir de un Mapa. Cualquier Asesino que esté en una casilla que contenga una Estación de Viaje Rápido puede gastar 1 🎲 para salir del Mapa. Después tiene 2 opciones:



- ♦ Pasar a la Memoria siguiente: colocad vuestro Asesino en la mesa (fuera del Mapa) a la espera de preparar el siguiente Mapa. Un Asesino que haya salido del Mapa no puede realizar acciones ni ser afectado por ataques, pruebas, etc.
- ♦ Volver al juego sin gastar 🎲: colocad vuestro Asesino en una casilla con una Estación de Viaje Rápido en el Mapa del que ha salido o en otro Mapa (ver puntos siguientes).

El Asesino conserva todo lo que poseía al entrar en la Estación de Viaje Rápido (Equipo, 🎲, 🎲, etc.).

### ¡ATENCIÓN!

Un Asesino/Aliado que esté de incógnito puede utilizar una Estación de Viaje Rápido. Un Asesino/Aliado buscado puede utilizar una Estación a condición de que no haya ningún Enemigo en su casilla. Cuando un Asesino buscado salga del Mapa, dejad su 🎲 en la casilla.

Cuando haya varias Estaciones de Viaje Rápido en el Mapa, elegiréis por cuál de ellas entrará y saldrá cada Asesino.

*Nota: los Enemigos no pueden utilizar las Estaciones de Viaje Rápido.*

## 16 UTILIZAR UN ARMA (1 🎲)

Gastad 1 🎲 **1** para utilizar un arma 🗡️ (cuerpo a cuerpo) o 🏹 (a distancia) **2**. Luego seguid los siguientes pasos en este orden:

**2** 🗡️ ESPADA COMÚN 🎯 **5**



0.1/11

**1** 1 🎲 **3**

Ver punto **16**

**4** 🏹: 1 Guardia que esté en la casilla afectada retrocede hacia una casilla Cercana de tu elección. ✂️

### 1. Apuntar

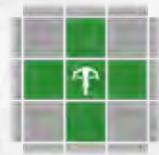
Elegid una casilla dentro del alcance. El alcance depende del símbolo en la carta del arma utilizada:

🗡️: La casilla donde está el atacante.

🏹: Una casilla Cercana.



Alcance de un arma 🗡️.



Alcance de un arma 🏹.

### 2. Atacar

Tirad tantos dados de Asesino (🎲) como indica la carta del arma **3**. *Nota: un ataque representa un encadenamiento de golpes y puede afectar a varios Enemigos.*

★ = 1 golpe.

🏹 = 1 ★ Y se activa la Capacidad Especial del arma (ver más abajo) **4**.

✂️ = Fallo Y Contraataque del Enemigo (ver más abajo).

### 3. Capacidad Especial del arma

La Capacidad Especial del arma **4** se activa **solo 1 vez** por ataque. Cada 🏹 en otro dado se considera como un ★. El efecto de la Capacidad Especial se suma al ataque en curso (no se trata de otro ataque).

### 4. Asignar los ★

Asignad los ★ a los Enemigos que están en la casilla de destino del ataque (elegiréis los Enemigos que recibirán estos golpes). Cada Enemigo que haya recibido tantos ★ como 🎲 indicados en su carta será Eliminado. Las miniaturas de los Enemigos Eliminados se tumban: ahora son «Cuerpos». Si el total de ★ es menor que el total de 🎲 del Enemigo, su armadura resiste al ataque. Si hay más ★ que daños necesarios, estos ★ se pierden (no se pueden utilizar para atacar a Enemigos situados en otras casillas). *Nota: un Asesino no puede recibir un ataque de otro Asesino.*

### 5. Estado de Alerta y cambio de estado

El efecto de los símbolos rojos 🎯 y/o 🚨 se realiza inmediatamente **5** si aparecen en la carta del arma utilizada:

🎯: El Asesino/Aliado atacante pasa al estado buscado. Poned una 🎲 debajo del Asesino.

🚨: El Estado de Alerta se activa. Dad la vuelta a la ficha de Estado de Alerta hacia el lado rojo 🚨.

### 6. Contraataque

Después de tirar los dados 🎲 y asignar los ★ posibles, si habéis obtenido 1+ ✂️ Y queda al menos 1 Enemigo vivo en la casilla afectada, el Asesino pasa al estado buscado (el Estado de Alerta se activa) y recibe inmediatamente 1 Contraataque: **cada Enemigo presente** en la casilla afectada realiza 1 Contraataque contra el Asesino que acaba de realizar el



ataque (ver el punto 31 para descubrir cómo atacan los Enemigos). *Nota: solo los Asesinos que participaron en el ataque se verán afectados por el Contraataque de los Enemigos. Los Enemigos con armas pueden Contraatacar a distancia.*

*Ejemplo: Dariâ utiliza un Cuchillo Arrojadizo hacia una casilla adyacente a la suya. En esta casilla adyacente, hay 1 Ballestero y 1 Guardia Ágil. Dariâ tira 1 dado y obtiene 1 X: falla. Pasa al estado buscado, el Estado de Alerta se activa y el Ballestero Contraataca inmediatamente con su arma (que le permite atacar a distancia). El Guardia Ágil no puede Contraatacar ya que su arma no tiene alcance suficiente.*

### ATAQUE COORDINADO

Los Asesinos pueden combinar sus ataques y/o para realizar un poderoso Ataque Coordinado. Cada Asesino que participa en el ataque gasta 1. Se elige una casilla dentro del alcance de los Asesinos y cada jugador participante tira sus dados de forma individual. Luego se asignan los posibles a los Enemigos en la casilla elegida. En caso de Contraataque, los dados se reparten entre todos los Asesinos que participaron en el Ataque Coordinado.

### 17 REGISTRAR Y ESCONDER CUERPOS (1)

Un Asesino que esté en una casilla que contenga 1+ Cuerpos de Enemigo (miniaturas tumbadas) puede esconder **todos** los Cuerpos gastando 1.

Luego:

1. Si queréis registrar los Cuerpos: robad y revelad, **una por una**, tantas cartas de Equipo como el número de Cuerpos escondidos. Podéis dejar de robar cartas cuando queráis. **Atención:** cuando aparezca una carta de «Investigación», dejad de robar cartas y realizad el efecto de esta carta.
2. Se retiran todos los Cuerpos de la casilla y se colocan de nuevo en la reserva de Enemigos.
3. Podéis elegir entre descartar las cartas de Equipo o conservarlas colocándolas en vuestro tablero de Asesino (ver más abajo).

Si el mazo de Equipo está agotado, se baraja el descarte y se forma un nuevo mazo.

### ¡ATENCIÓN!

Un Asesino de incógnito puede esconder 1+ Cuerpos en su casilla. Si está siendo buscado, lo puede hacer a condición de que no haya ningún Enemigo en su casilla.

### 18 EQUIPARSE (0-1)

Cuando queráis conservar 1+ cartas recién obtenidas, colocadlas en los espacios correspondientes (o en los 5 espacios en vuestro tablero de Asesino. Si el espacio está disponible, no gastaréis ningún. Si está ocupado, tenéis varias opciones:

- ♦ 1 mover una carta de un espacio a otro espacio libre de vuestro inventario.
- ♦ 1 realizar la acción Intercambiar con 1+ Asesinos que estén en vuestra casilla (es el Asesino que realiza la acción de Intercambiar el que debe gastar 1. Los otros Asesinos no gastan ningún).
- ♦ 0 descartar la carta que ocupa el espacio. *Recordad: una carta con el símbolo se descarta definitivamente (se retira del juego).*

### 19 GUARDAR 1 (1)

Durante la preparación de los Mapas a partir de la Memoria 0.3, colocad un cubo adicional al lado de cada tablero de Asesino.

Cuando queráis guardar 1 de vuestros 3 para más tarde, colocadlo en el espacio con el símbolo de vuestro tablero. Cada Asesino puede guardar 1 como máximo. Este se queda en este espacio hasta que decidáis utilizarlo y se retirará del juego al final de la Memoria en curso. Un guardado anteriormente se puede gastar en cualquiera de estas situaciones:

- ♦ Durante la fase de Asesinos.
- ♦ Durante la fase de Enemigos, solo **antes o después** de una las tres etapas de los Enemigos (las descubriréis más adelante).

Al principio de la ronda siguiente, recuperaréis 3 como siempre, teniendo un total de 4.

*Ejemplo: unos Guardias entran en una casilla que contiene 4 Asesinos y 2 de ellos pasan al estado buscado tras una Prueba de Detección. Si no hacen nada, recibirán un ataque de los Guardias. Después del Movimiento de Enemigos, Bastiano utiliza su guardado anteriormente para lanzar una Bomba de Humo: todos los Asesinos pasan de nuevo al estado de incógnito y quedan así a salvo durante esta ronda.*

*Nota: la habilidad especial de Dariâ permite que un Asesino recupere un, incluso si éste ha utilizado un guardado anteriormente. Este Asesino podría llegar a usar hasta 5 durante esta ronda.*





## → SIGILO

### 20 INCÓGNITO

Un Asesino/Aliado de incógnito no tiene  en su base. Los Enemigos no lo ven: no puede recibir ataques.

*Nota: solo los Asesinos y algunos Aliados pueden estar de incógnito.*

### 21 BUSCADO

Los Enemigos Cercanos a un Asesino/Aliado buscado se moverán hacia él y le atacarán tan pronto como puedan.

Un Asesino/Aliado pasa directamente al estado buscado en los casos siguientes:

- ◆ 1+ Enemigos tienen éxito en una Prueba de Detección contra él (ver el punto 22).
- ◆ Cada vez que utilice un arma o Equipo con un símbolo .
- ◆ Cuando sea objetivo de un Contraataque (X).

Colocad una  debajo del Asesino/Aliado buscado (en lugar de la base de color si se trata de un Asesino). Si ya hay una  en la casilla del Asesino, colocadla en la base de dicho Asesino. Para pasar de nuevo al estado de incógnito, un Asesino/Aliado buscado debe **moverse** a una casilla **sin Enemigos**. También puede utilizar una carta que permita pasar al estado de incógnito. Cuando lo haga, retirad la  de la miniatura, dejadla en su casilla y recuperad vuestra base de color. *Nota: una  sola en el Mapa representa la última ubicación conocida de un Asesino/Aliado buscado. Recuerda: al final de cada ronda, se retiran todas las  que no estén debajo de una miniatura.*

Si el Asesino no se mueve ni utiliza una carta, permanece buscado, incluso si no hay ningún Enemigo en su casilla o en el Mapa.



### 22 PRUEBA DE DETECCIÓN

Cuando un Asesino/Aliado de incógnito **entra** en una casilla con 1+ Enemigos, **inmediata** y simultáneamente, estos realizan 1 Prueba de Detección. Del mismo modo, 1+ Enemigos que se muevan a una casilla con 1+ Asesinos/Aliados de incógnito realizan **inmediatamente** 1 Prueba de Detección (ver el recuadro del punto 28). Cada jugador tira tantos dados  como Enemigos presentes en la casilla de su Asesino/Aliado:

- ◆ Si no sale ningún símbolo: el Asesino sigue de incógnito. 
- ◆ 1+ : el Asesino pasa al estado buscado y el Estado de Alerta se activa inmediatamente ().
- ◆ 1+  : el Asesino pasa al estado buscado solo si el Estado de Alerta ya estaba activado (). Si el Estado de Alerta está desactivado () , el Asesino sigue de incógnito.

*Ejemplo: Claudio entra en una casilla con 2 Enemigos. Debe realizar 1 Prueba de Detección tirando 2 dados  (1 por cada Enemigo). Claudio tiene éxito y sigue de incógnito. Empieza la ronda siguiente en la misma casilla y los 2 Enemigos siguen presentes: no se realiza una nueva Prueba de Detección para estos 2 Enemigos **solo** se realizan cuando un Asesino/Aliado **entra** en la casilla de 1+ Enemigos o viceversa).*

### 23 ESTADO DE ALERTA

Es muy probable que el Estado de Alerta se active durante cada Memoria. Aun así, intentad que ocurra lo más tarde posible. Cuando el Estado de Alerta se activa:

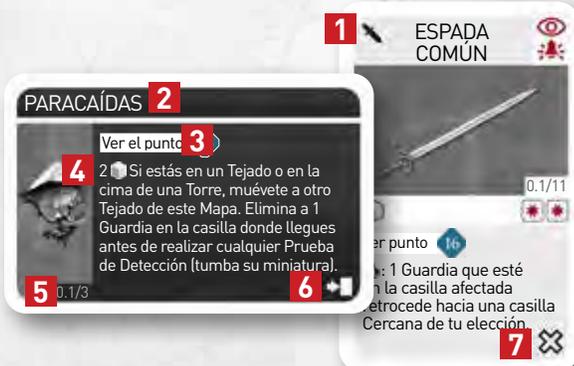
- ◆ Dad la vuelta a la ficha de Estado de Alerta hacia el lado rojo ().
- ◆ Los Refuerzos de Enemigos son más numerosos.
- ◆ Durante cada Prueba de Detección, el Asesino pasa al estado buscado si obtiene 1+  y/o 1+   al tirar los dados .

El Estado de Alerta sigue  aunque los Asesinos/Aliados pasen al estado de incógnito o no queden más Asesinos en el Mapa. Solo el uso de cartas específicas puede desactivar el Estado de Alerta.

*Nota: solo los Asesinos/Aliados que han activado el Estado de Alerta  pasan al estado buscado. Los Asesinos/Aliados pueden pasar de nuevo al estado de incógnito aunque el Estado de Alerta esté activado .*



## 24 EQUIPO



- 1 : colocad esta carta en el espacio de vuestro tablero que lleva el mismo símbolo. Si no hay ningún símbolo o si el espacio está ocupado por otra carta , colocadla en uno de los espacios disponibles.
- 2 Nombre del Equipo.
- 3 Número de referencia en el libro de Reglas para aprender a utilizar este Equipo.
- 4 Coste en para utilizar el Equipo y descripción de su efecto.
- 5 Nombre del sobre que contenía esta carta.
- 6 : las cartas con fondo negro tienen que ir al descarte de Equipo después de su utilización.
- 7 : las cartas con fondo gris claro se pueden utilizar a voluntad. Si el jugador quiere deshacerse de ella, se descartará de forma **permanente**: devolvedla al sobre del que salió y se devolverá a la caja de juego.

Cada espacio en el tablero de Asesino puede acoger 1 carta [como máximo] con el símbolo correspondiente. Las cartas de arma deben colocarse en uno de estos espacios antes de que el Asesino pueda usarlas.

Cada uno de los 5 espacios en la parte inferior a la derecha del tablero de Asesino puede acoger 1 carta de cualquier tipo.



La Espada Común se coloca en el espacio ,  
el Paracaídas se coloca en un espacio .

## 25 ARMADURA

Colocad 1 carta (máximo) debajo del espacio en el tablero de Asesino para equiparla. Añadid tantos como indique la carta en el contador de salud.



Bastiano lleva una armadura: su salud total pasa de 3 a 4 .

Un Asesino **únicamente** puede desprenderse de la armadura que lleva si la reemplaza por otra más potente. En este caso, añadid los que faltan a vuestro contador de salud. *Nota: no olvidéis gastar 1 si es necesario para equiparos.*





## 26 SALUD DE LOS ASESINOS

### SALUD PLENA

Un Asesino/Aliado que tiene todos sus tiene la Salud Plena.

### HERIDO

Un Asesino/Aliado está Herido cuando pierde 1+ y le queda al menos 1 .

### ESTADO CRÍTICO

Un Asesino/Aliado está en Estado Crítico cuando no le quedan más en su contador de salud. Tumbad su miniatura y retirad su del Mapa. Un Asesino/Aliado en Estado Crítico no puede hacer absolutamente nada.

Un Asesino en Estado Crítico debe ser curado (con Medicina por ejemplo) pasando entonces al estado Herido o Salud Plena si recupera todos sus . Luego puede utilizar sus si le quedaban, si no, tendrá que esperar hasta el principio de la fase de Evento en la próxima ronda para recuperar sus 3 . *Nota: un Asesino en Estado Crítico recupera 3 al principio de la fase de Evento como siempre (aunque no puede utilizarlos en este estado).*

Un Asesino que se encuentre en la casilla de un Asesino en Estado Crítico puede realizar la acción de Intercambiar con este último si acceden a ello. *Por ejemplo, puede tomar una carta de Medicina del Asesino en Estado Crítico para poder curarle.*

### ELIMINADO

Si nadie viene a curar a un Asesino/Aliado en Estado Crítico **antes del final de la ronda siguiente**, este Asesino será Eliminado. Meted en una bolsita de plástico su carta y sus cartas de Habilidad de Nivel III y IV si las tiene. Retirad su miniatura del Mapa y reservadla aparte.

El Asesino Eliminado no podrá participar en la Memoria siguiente: tendrá que jugar con un Aprendiz (ver el punto 27).

*Nota: un Asesino que no consiga salir de un Mapa será Eliminado. Por ejemplo, utilizó un Paracaídas para pasar por encima de una pared y no le quedan Paracaídas para volver.*

## 27 JUGAR CON UN APRENDIZ

Un Asesino Eliminado se reemplaza por un Aprendiz al principio de la Memoria siguiente. Éste puede realizar las mismas acciones que un Asesino.

Coged una miniatura de Aprendiz. Si tenéis Guarida, coged esta miniatura durante la fase de Asignación después de haber colocado al Asesino Eliminado en el Hospital. *Nota: tendréis 1 Aprendiz menos para la Guarida.* Colocad en vuestro tablero:

- ◆ La carta del Aprendiz correspondiente.
- ◆ 3 + los de su armadura.
- ◆ 3 + 1 colocado aparte (desde la Memoria 0.3 en adelante).
- ◆ En los espacios , , y , las cartas que habéis elegido: las del Asesino Eliminado o las de la Villa/Guarida. **Atención: un Aprendiz no puede utilizar la .**
- ◆ Las cartas de Habilidad de Nivel I y II del Asesino Eliminado. **Atención: un Aprendiz nunca puede utilizar cartas de Habilidad de Nivel III y IV.**

Si no tenéis Guarida todavía, vuestro Asesino recuperará igualmente todos sus cuando hayáis completado la Memoria con el Aprendiz. Podréis jugar de nuevo con este Asesino con todos sus .



# ENEMIGOS

## 28 FASE DE ENEMIGOS

Las 3 etapas de la fase de Enemigos son:

1. Refuerzo de Enemigos
2. Movimiento de Enemigos.
3. Combate de Enemigos.

**Recordad importante:** podéis utilizar un  adicional guardado anteriormente **antes** o **después** de una de las etapas de la fase de Enemigos.

### PRUEBA DE DETECCIÓN DE ENEMIGOS

Cada vez que 1+ Enemigos **entren o aparezcan** en una casilla con 1+ Asesinos/Aliados de **incógnito** y/o 1+ Cuerpos, se realiza **primero** 1 Prueba de Detección (ver el punto 22). Si durante la misma etapa (Refuerzo o Movimiento de Enemigos), concurren varias Pruebas de Detección, se realizan de manera simultánea: si el Estado de Alerta debe activarse después de una de estas Pruebas, se activará al final de la etapa en curso. *Ejemplo: durante el Movimiento de Enemigos, 3 Guardias entran en una casilla en la que se encuentra Dariã (que está de incógnito) con 1 Cuerpo. Se realiza una Prueba de Detección inmediatamente: Dariã debe tirar 3 dados  por los 3 Guardias y 3  por el Cuerpo. Dariã obtiene 3 dados sin símbolos: sigue de incógnito. Para el Cuerpo, obtiene 1 . El Estado de Alerta se activará al final de esta etapa.*

Se realiza 1 Prueba de Detección por casilla, independientemente del número de Enemigos, Asesinos, Aliados y/o Cuerpos implicados. *Ejemplo: una carta de Evento os indica que ignoréis la primera Prueba de Detección. 3 Enemigos entran en una casilla que contiene 2 Asesinos y 1 Cuerpo. Tendrías que realizar 1 Prueba de Detección, pero la ignoráis.*

## 29 REFUERZO DE ENEMIGOS

En cada ronda, nuevos Guardias entran en el Mapa. Existen 2 tipos de Guardias: los Ballesteros () y los Guardias de Élite ().



*Parte superior de las cartas de Ballesteros y Guardias de Élite (aquí Guardias Ágiles).*

Jugad siempre con las 8 cartas de Refuerzos cuyo símbolo corresponda al número de Asesinos en juego (,  o ).



*Ejemplo: utilizad cartas de Refuerzos con este símbolo cuando haya 4 Asesinos en juego.*

Robad 1 carta de Refuerzos y consultad la columna correspondiente al Estado de Alerta actual ( o ). Colocad el número de Guardias del tipo indicado ( = Ballesteros o  = Guardias de Élite) en cada casilla adyacente a una ficha de Entrada de Enemigos correspondiente a la letra indicada.



*Ejemplo: si el Estado de Alerta está desactivado  (columna derecha), colocad:*  
- 1 Guardia de Élite en cada casilla adyacente a una Entrada A.  
- 1 Ballestero en cada casilla adyacente a una Entrada B.  
- 1 Ballestero en cada casilla adyacente a una Entrada C.  
- No coloquéis ningún Enemigo en las casillas adyacentes a una Entrada D.

Si 1+ tipos de Entrada de Enemigos (A, B, C o D) no aparecen en el Mapa, los refuerzos que deberían haber llegado por esta(s) Entrada(s) no llegan. *Nota: si una ficha de Entrada de Enemigos está detrás de una pared, los Guardias pueden entrar igualmente.*

*Recordad: si no hay suficientes miniaturas para colocar TODOS los refuerzos, la Memoria termina en fracaso.*

### 4 ENEMIGOS MÁXIMO POR CASILLA

Nunca puede haber más de 4 Enemigos y/o Cuerpos en una casilla. Si 1+ Enemigos tienen que entrar en una casilla con 1+ Cuerpos y no hay espacio suficiente: retirad tantos Cuerpos como sea necesario (colocadlos en la Reserva de Enemigos) y realizad 1 Prueba de Detección por los Cuerpos retirados.

*Ejemplo: 4 Guardias Ágiles tienen que entrar en una casilla con 1 Ballestero y 3 Cuerpos. Retirad los 3 Cuerpos para que entren 3 Ágiles (el cuarto Ágil no puede entrar porque no hay espacio suficiente). Realizad 1 Prueba de Detección: tirad 9 dados  [cada Ágil tira 3 dados por cada uno de los 3 Cuerpos].*

*Nota: el límite de 4 miniaturas por casilla afecta solo a los Enemigos.*

## 30 MOVIMIENTO DE ENEMIGOS

**Primero**, los Enemigos que estén en una casilla Cercana a otra casilla con 1+  se mueven hacia ella. *Recordad: si no hay espacio suficiente en esta casilla, decidid cuáles de los Enemigos no se moverán. Si 1+ Enemigos están Cercanos a varias casillas que contengan 1+ , elegid la casilla a la que se moverán.*

Después, todos los Enemigos que no hayan movido se mueven 1 casilla (a no ser que la carta del Enemigo indique lo contrario) en la dirección indicada en la carta de Evento robada al principio de la ronda (N, S, E u W) siguiendo la orientación de la Brújula. Si la dirección indicada es **?**: revelad cartas situadas hacia la mitad del mazo de cartas de Evento hasta que aparezca una dirección y moved los Enemigos 1 casilla en esta dirección.

Moved primero a los Enemigos que estén en la fila de casillas más Cercana a la dirección indicada por la carta de Evento, luego los que están en la fila de casillas adyacente y seguid así hasta que todos se hayan movido (ver ejemplo a continuación).



1+ Guardias que se encuentran en una casilla con una base de Objetivo que tiene 1+ espacios libres deben colocarse directamente encima.

Después de haber realizado **todos** los movimientos de Enemigos, aplicad los efectos que puedan haberse activado (Pruebas de Detección, explosiones de bombas, etc.).

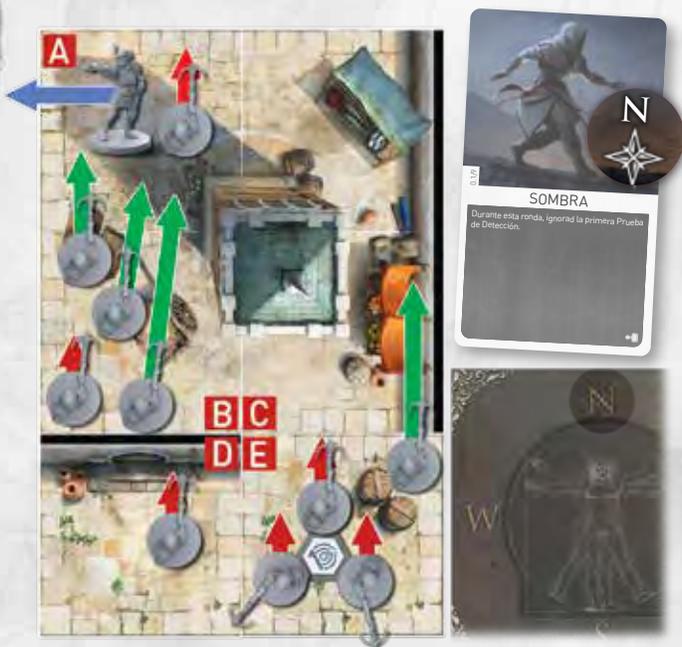
*Recordad: si la casilla de destino de 1+ Enemigos contiene 1+ Asesinos/Aliados/Cuerpos, realizad 1 Prueba de Detección.*

#### Un Enemigo no se puede mover si:

- ◆ Una pared bloquea su movimiento.
- ◆ Hay 4 Enemigos en la casilla de destino.
- ◆ No hay escalera entre una Calle y un Tejado. *Nota: algunos Guardias de Élite como los Ágiles no necesitan escaleras.*
- ◆ Está encima de una base de Objetivo.
- ◆ Está en una casilla con 1+  (incluso si no está colocada en una miniatura).

**Importante: si una carta indica que hay que mover 1+ Guardias, se debe hacer según las reglas enunciadas anteriormente, a no ser que la carta indique lo contrario.**

*Recordad: los Enemigos no pueden utilizar las Estaciones de Viaje Rápido.*



*Ejemplo: los Enemigos deben moverse según lo que indica la carta de Evento «Sombra» robada al principio de la ronda. Se mueven en este orden:*

1 - Casilla **A**: el Guardia situado en esta casilla no se puede mover porque no hay más casillas hacia el norte. El Cuerpo (miniatura tumbada) se retirará del Mapa cuando los 3 Guardias en la casilla B entren en la casilla A (ver a continuación).

2 - Casilla **B**: solo 3 Guardias pueden moverse hacia el norte (casilla A) donde hay 1 Guardia. Cuando entran, realizan 1 Prueba de Detección por la presencia del Cuerpo (luego este Cuerpo se retira del Mapa y se coloca en la Reserva de Enemigos).

3 - Casilla **D**: el Guardia no puede moverse, está bloqueado por una pared.

4 - Casilla **E**: solo 1 Guardia puede moverse a la casilla C porque los otros 3 están encima de una base de Objetivo.

## 31 COMBATE DE ENEMIGOS

Cuando 1+ Asesinos/Aliados están siendo buscados, todos los Enemigos Cercanos realizan 1 ataque simultáneamente hacia la casilla en la que se encuentren los Asesinos/Aliados. Cada Enemigo puede realizar como máximo 1 ataque durante la etapa de Combate de Enemigos. Cada ataque se realiza en este orden:

### 1) DETERMINAR LA CASILLA DE DESTINO DEL ATAQUE

Cada grupo de Enemigos ataca en este orden de prioridad:

- I. En su propia casilla.
- II. Hacia 1 casilla Cercana a condición de que estén equipados con un arma . Si el grupo (o parte del grupo) de Enemigos tiene a su alcance varias casillas con Asesinos/Aliados buscados, los jugadores eligen la casilla que recibirá el ataque (cada grupo de Enemigos solo puede atacar a 1 casilla).

### 2) ATAQUE

Por cada casilla, coged tantos dados negros  como se indica en la carta de cada Enemigo atacante. Si hay varios Asesinos/Aliados buscados en la casilla afectada, se repartirán los dados  de manera equitativa entre ellos. Si una división equitativa no es posible, los jugadores decidirán a quién asignar los dados  restantes. Luego, tirad los dados  para cada Asesino/Aliado afectado.

 = 1 golpe.

 = Fallo.

Cada  quita 1  al Asesino/Aliado afectado. Un Asesino/Aliado que pierda todos sus  se encontrará en Estado Crítico. Si un Asesino/Aliado está en Estado Crítico, los  restantes que debería haber recibido se pierden.

*Ejemplo: Alessandra y Claudio están siendo buscados y se encuentran en la misma casilla. 1 Guardia Ágil (/2 ) está en la misma casilla y 3 Ballesteros (/1 ) están en casillas Cercanas. Habrá que tirar 5 dados  en total (3 dados  por los 3 Ballesteros y 2 dados  por el Ágil). Cada Asesino recibe 2 dados , los jugadores deciden asignar el dado  restante a Alessandra. Cada jugador tira los dados  que le han sido asignados: Alessandra obtiene 2  y 1 , por lo cual pierde 2 , mientras que Claudio obtiene 2 : no pierde ningún .*



## 32 PERSECUCIÓN

Cada vez que un Asesino buscado salga de una casilla con 1+ Enemigos, la mitad (redondeando hacia arriba si son impares) de los Enemigos le perseguirán inmediatamente. Los jugadores eligen qué Enemigos iniciarán la persecución.

Mientras un Asesino esté siendo perseguido, no puede pasar de nuevo al estado de incógnito. Los Enemigos dejarán de perseguirle cuando ya no puedan moverse (ver el punto 30).

*Recordad: un Guardia que esté encima de una base de Objetivo o en una casilla con 1+ no se mueve.*

*Recordad: un Asesino buscado no puede utilizar una Estación de Viaje Rápido ni escalar una Torre si hay 1+ Enemigos en su casilla.*

*Consejo: los Enemigos no pueden perseguir a un Asesino que esté usando un Equipo que le permita volar, como un Paracaídas.*

*Ejemplo:*

**1** Dariâ está siendo buscada y se encuentra en una casilla con 1 Guardia de Élite y 2 Ballesteros.

**2** Sale de la casilla: los jugadores deciden que la perseguirán los 2 Ballesteros. La persiguen inmediatamente. Entran en una casilla donde está Bastiano, que estaba de incógnito. Los Guardias realizan una Prueba de Detección: obtienen 1 y Bastiano pasa al estado buscado.

**3** Dariâ, que estaba siendo perseguida, sale de la casilla. Los Guardias no la persiguen porque la de Bastiano está en dicha casilla. Dariâ pasa al estado de incógnito al llegar a la siguiente casilla (y deja su aquí). Esta casilla tiene una Estación de Viaje Rápido que Dariâ puede utilizar para salir del Mapa.



## 33 JEFES

Un Jefe es un Enemigo poderoso y difícil de eliminar. Cuando tengáis que enfrentaros a un Jefe, colocad en su carta el número de correspondiente al número de Asesinos en el Mapa. *Recordad: los Aprendices se consideran como Asesinos.*



*Ejemplo: hay 3 Asesinos en juego. Este Jefe ataca con 4 dados y tiene 4 : colocad 4 en la carta del Jefe.*

- ♦ Un Jefe se mueve, realiza Pruebas de Detección y lucha según las mismas reglas que los Guardias, a no ser que la carta del jefe indique lo contrario.
- ♦ Pierde 1 si recibe un número de igual o superior al total de restantes en su carta. *Ejemplo: Alessandra está en la casilla de un Jefe que tiene 4 . Ella ataca y obtiene 5 . El Jefe pierde 1 (4 eran necesarios ya que el Jefe tiene 4 ). El quinto no puede infligir daño al Jefe pero se puede asignar a otro Enemigo que esté en la casilla afectada. Si el total de es inferior al total de en la carta del Jefe, no sufre daños. Recordad: un Enemigo realiza un Contraataque si al tirar los dados obtenéis 1+ . El ataque de un Asesino solo o un Ataque Coordinado puede quitarle varios a un Jefe. En el mismo ejemplo: Bastiano entra en la casilla del Jefe (que tiene ahora 3 ) para reunirse con Alessandra. Cada uno gasta 1 para realizar un Ataque Coordinado. Tiran los dados y obtienen 5 . El Jefe pierde 2 : 3 le quitan 1 , por lo cual le quedan 2 . Los 2 restantes le quitan 1 más. Ahora le queda solo 1 .*
- ♦ Un Jefe será Eliminado en cuanto pierda su último . Su Cuerpo se puede registrar y esconder, a no ser que la carta del Jefe indique lo contrario.
- ♦ Ocupa 1 espacio en una casilla de la misma forma en la que lo haría un Guardia.

El hexágono al lado del nombre del Jefe indica el número de puntos de experiencia (XP) que ganaréis al derrotar a este Jefe (se añaden al final de la Memoria).



*Consejo: algunas potentes pueden quitarle directamente 1+ a un Jefe.*

*Recordad: cuando un Jefe aparece en una casilla con 1+ Asesinos, se realiza una Prueba de Detección. Cuando un texto se refiere a 1+ «Guardias» no se refiere a los «Jefes».*

# CAMPAÑA

*Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice* se juega como una campaña. Al completar las Memorias del juego, los Asesinos suben de nivel y adquieren Equipos cada vez más poderosos.

Ayudaréis a crecer a la Hermandad de Venecia desde vuestra Guarida y descubriréis la trama que se desarrolla a vuestro alrededor. El Diario de Memorias guardará vuestra progresión y todas las Sincronizaciones 100% (los Objetivos opcionales) que hayáis desbloqueado.

## 34 SINCRONIZACIÓN 100%

Las Sincronizaciones 100% sirven para determinar el valor de vuestra colaboración. Cada vez que juguéis una Memoria, podéis elegir cumplir su Objetivo opcional llamado «Sincronización 100%». Si lo conseguís, además de haber terminado la Memoria con éxito, coged la pegatina correspondiente y pegadla en el sitio destinado al efecto en el Diario de Memorias situado al final del libro de campaña.

Y como no hay nada mejor que la práctica, ¡acabáis de desbloquear vuestra primera Sincronización 100%! Pegad esta pegatina en el sitio correspondiente del recuadro Memoria 0.1 situado al final del libro de campaña.



### ¡ATENCIÓN!

Por cada Sincronización 100% obtenida durante una Memoria jugada **por completo o en parte** en modo Fácil, pegad la pegatina **gris** de la Sincronización 100% en el Diario de Memorias. *Nota: se puede cambiar el nivel de dificultad a partir de la Memoria 0.2.*

*Nota: Cada Sincronización 100% obtenida en una campaña es válida para todas las campañas jugadas antes. Puedes poner la pegatina correspondiente en sus Diarios de Memorias también.*

## 35 DIARIO DE MEMORIAS Y XP



*Un Objetivo 1 otorga 2 XP.*

El Diario de Memorias se encuentra al final del libro de campaña. Este Diario sirve para guardar vuestra progresión durante toda la campaña. Contiene 27 recuadros (1 por cada Memoria y 1 para la Guarida) y un registro de Experiencia anotar los puntos de Experiencia (XP) acumulados. Después de cada Memoria completada, sumad los XP obtenidos (en el dorso de las fichas de Objetivo, las cartas de los Jefes, etc.) e incrementad el resultado en el registro de Experiencia.

*Nota: hay 3 copias del Diario de Memorias, lo que os permite jugar varias veces la campaña.*

## 36 VILLA

Al final de cada Memoria de 0.1 a la 0.3, conservad las cartas y los 3 restantes en vuestro tablero de Asesino. Recuperad vuestros perdidos (los 3 iniciales y los añadidos por la armadura si tenéis una).

Antes de empezar la Memoria siguiente, podéis intercambiar Equipos entre vosotros y equiparos. Podéis almacenar Equipos sin utilizar o recuperar Equipo usando el sobre de la Villa.

Si queréis hacer una pausa durante la campaña y guardar vuestra progresión, consultad el punto 42.

## 37 CAMBIAR EL NÚMERO DE JUGADORES

Se puede modificar el número de Asesinos participantes durante la campaña. Este cambio solo puede realizarse entre dos Memorias.

### Quando un Asesino se una a la campaña:

- ◆ Si vuestros Asesinos están en el Nivel 0, coged la carta del nuevo Asesino de su sobre, 4 (o 3 si estáis en la Memoria 0.1 o 0.2) y 3 .
- ◆ Si vuestros Asesinos están en el Nivel I o superior, coged de la bolsita de plástico del Asesino:
  - La carta del Asesino correspondiente al Nivel de los otros Asesinos que ya están en juego.
  - Sus cartas de Habilidad.
  - Sus y 4 .
- ◆ Equipadlo con las cartas elegidas del sobre de la Villa o de vuestra Guarida si tenéis una.

### Quando un Asesino abandone la campaña:

- ◆ Guardad en una bolsita de plástico su carta de Asesino, sus , sus restantes y sus cartas de Habilidad.
- ◆ Guardad las cartas de Equipo y Recompensa de su tablero en el sobre de la Villa o en la Sala Principal de la Guarida si tenéis Guarida.

*Nota: también se puede cambiar un Asesino por otro durante la campaña siguiendo las reglas anteriores.*





## 38 CARTAS DE PLANO



Las cartas de Plano permiten construir Equipos Especiales en el Taller de la Guarida. Se puede consultar una carta de Plano antes de fabricarla.

El objeto representado en la carta de Plano se fabrica en el Taller de la Guarida. Habrá que gastar la cantidad de cartas negras (■) y blancas (□) indicada en la carta de Plano para poder fabricarlo.

Hasta que se fabrique un Equipo de una carta de Plano, ésta se queda boca arriba en la Sala Principal de la Guarida.

## 39 SUBIR DE NIVEL Y HABILIDADES

Cada vez que lleguéis o paséis por una casilla de Nivel I, II, III o IV en el registro de Experiencia en el Diario de Memorias, **todos** los Asesinos (incluso los que no están en juego), suben de Nivel: la Habilidad especial en la carta de Asesino mejora y obtienen una nueva Habilidad.

### SUBIR DE NIVEL

Para revelar el Nivel alcanzado, dad la vuelta a cada carta de Asesino o coged de su sobre la carta de Asesino correspondiente al Nivel alcanzado para colocarla en su tablero. Si el Asesino no está en juego o si está en el Hospital de la Guarida, reservad la carta en su sobre de plástico.

### HABILIDADES

Sacad de cada sobre de Asesino las 3 cartas de Habilidad correspondientes al Nivel alcanzado. Elegid 1 para colocarla en uno de los 3 espacios correspondientes en vuestro tablero de Asesino (y dejad las otras 2 en su sobre). Si el Asesino no está en juego, colocad la carta en su sobre de plástico. *Recordad: un Aprendiz no puede utilizar cartas de Habilidad de Nivel III o IV (se colocan en su sobre de plástico).*

Las cartas de Habilidad se pueden usar en el momento preciso indicado en la carta o en cualquier momento si no hay restricciones. Podéis usar varias habilidades al mismo tiempo.

Cuando una carta de Habilidad mencione «Requiere una Guarida de Niv. I, II, III o IV», podréis cogerla, pero solo podréis usarla si corresponde al Nivel de vuestra Guarida.

## 40 GUARIDA - FASE DE ASIGNACIÓN

El tablero de la Guarida se colocará en la mesa cuando la Guarida esté desbloqueada. Contiene varios Edificios:

- ◆ **El Hospital** para curar a los Asesinos.
- ◆ **La Tienda** para acceder a cartas de Equipo.
- ◆ **La Sala Principal** para almacenar cartas de Equipo o de Plano.
- ◆ **El Taller** para fabricar Equipos Especiales con cartas de Plano.
- ◆ **El Cuartel General** para mejorar la Guarida cumpliendo Contratos, lo que os permitirá:
  - Mejorar la curación de los Asesinos.
  - Tener acceso a más cartas de Habilidad.
  - Obtener algunas ventajas en el Mapa.



Cada Edificio dispone de varios espacios disponibles para acoger las miniaturas que asegurarán su funcionamiento.

### FASES DE LA GUARIDA

La gestión de la Guarida se realiza en 2 fases:

- ◆ **Fase de Asignación** (antes de cada Memoria).
- ◆ **Fase de Resolución** (después de cada Memoria).

### POSIBLES ACCIONES EN LA GUARIDA

Durante las fases de Asignación y de Resolución, se puede en cualquier momento:

- ◆ Intercambiar cartas pequeñas entre vosotros (excepto las cartas de Habilidad);
- ◆ Coger o almacenar cartas pequeñas en la Sala Principal de la Guarida;
- ◆ Reorganizar las cartas en vuestro tablero de Asesino;
- ◆ Utilizar una carta de Medicina para curar a un Asesino (luego, la carta de Medicina se descarta).



## PRIMERA ASIGNACIÓN

Si es la primera vez que pasáis por la Guarida, seguid estos pasos (si no, leed directamente el párrafo «Fase de Asignación a partir de la Memoria 1.2»):

1. Cada miniatura de Asesino Eliminado se coloca en el Hospital , en un espacio **rojo** disponible.
2. Colocad la carta de Plano de la Máquina Voladora (recuperada al final de la Memoria 0.4) en el Taller .
3. Revelad la carta de Contrato  y leedla. No hagáis nada más de momento (se jugará durante la fase de Resolución). **Atención: no barajéis las cartas de Contrato.**
4. Sacad todas las cartas del sobre de la Villa y colocadlas en la Sala Principal . Guardad el sobre de la Villa en la caja de juego (ya no se usará más en esta campaña).
5. Se forman 2 grupos de miniaturas:

a) El Grupo «Memoria» participará en la Memoria siguiente. En este grupo estarán:

- Vuestros Asesinos. Cada Asesino en un espacio rojo del Hospital, se reemplaza por un Aprendiz en el Mapa. **Atención: un Asesino en el Hospital nunca se puede reemplazar por otro Asesino.**
- Ezio Auditore.
- 1 Mercenario/Cortesana (según el tipo de Guarida que hayáis elegido).

b) El Grupo «Guarida» cuyos miembros serán asignados a los Edificios de la Guarida:

-  **En el Hospital:** colocad 1 miniatura de Aprendiz o de Mercenario/Cortesana en un espacio blanco.
-  **En el Taller:** colocad 1 miniatura de Aprendiz o de Mercenario/Cortesana.
-  **En el Cuartel General:** colocad 1 miniatura de Aprendiz o de Mercenario/Cortesana.
-  **En la Tienda:** colocad 1 miniatura de Aprendiz o de Mercenario/Cortesana si os quedan.
- Asignad todas las miniaturas restantes de Aprendiz o de Mercenario/Cortesana al Cuartel General .



## RECURRIR A UN ALIADO DE LA GUARIDA DURANTE UNA MEMORIA

Algunos Aliados pueden aparecer en la Guarida o en el Mapa durante una Memoria. Se indicará en la carta marrón del Aliado. Para recurrir a un Aliado en el Mapa, colocad su miniatura en la mesa. Podéis incorporarlo al Mapa:



- ◆ Utilizando una carta de Equipo (Mercenario/Cortesana);
- ◆ Utilizando una carta de Habilidad (Ezio);
- ◆ Según las condiciones mencionadas en la carta marrón del Aliado.

## FASE DE ASIGNACIÓN A PARTIR DE LA MEMORIA 1.2

Asignad vuestras miniaturas y cartas en el siguiente orden durante cada fase de Asignación:

1. Colocad cada miniatura de Asesino Eliminado en un espacio rojo disponible del Hospital. Si queréis, podéis poner también 1+ Asesinos Heridos. Mientras un Asesino esté en el Hospital, reservad la carta del Asesino, su carta , sus cartas de Habilidad III y IV y los  que le quedaban en una bolsita de plástico (los recuperaréis cuando salga del Hospital). *Recordad: cada Asesino que esté en un espacio rojo del Hospital se reemplaza por un Aprendiz durante la Memoria siguiente.*
2. Elegid **1** carta de Plano y colocadla en el Taller.
3. Si en el Cuartel General la carta superior del mazo de Contratos  está boca abajo, revelad dicha carta. Si muestra un recuadro gris, su texto se aplica ahora. (consultad la parte «Carta de Contrato» más adelante). Si este es vuestro 2º intento de cumplir el contrato (fallasteis la 1ª vez), **debéis** asignar un número suficiente de miniaturas del Cuartel General para tener éxito, sabiendo que cada dado  que debiera ser lanzado, automáticamente cuenta como  (sin necesidad de lanzarlos).
4. Separad vuestras miniaturas en 2 grupos: las que participarán en la Memoria siguiente y las que serán asignadas a los Edificios de la Guarida.
5. Asignad los Aliados y los Aprendices del grupo «Guarida» a los Edificios de vuestra elección. Tendréis un límite de miniaturas por Edificio:
  - En el Hospital, 4 miniaturas de Asesinos Heridos o Eliminados y 4 miniaturas asignadas a este Edificio para curarlos.
  - 4 miniaturas en el Taller y en la Tienda.
  - 6 miniaturas en el Cuartel General.



## CARTAS DE CONTRATO

Cada carta de Contrato contiene varios recuadros:

- ◆ **Gris:** se juega durante la fase de **Asignación** (antes de la Memoria).

y/o

- ◆ **Roja:** se juega durante la fase de **Resolución** (después de la Memoria).



Mientras un recuadro os lleve a otro recuadro o carta **del mismo color**, seguid jugando el Contrato. Cuando os lleve a un recuadro o una carta de otro color, esperad la fase siguiente (Asignación o Resolución) para seguir jugando el Contrato.

*Nota: se puede leer el texto completo de una carta de Contrato aunque no podáis jugarla todavía.*

*En el ejemplo siguiente, podéis leer el texto [del recuadro gris o rojo] de la carta pero tendréis que esperar a la fase de Resolución para jugar lo que se indica en el recuadro rojo.*

## II. TALLER

Cada carta de Plano tiene un coste de fabricación. Se paga con cartas pequeñas negras (■) y blancas (□). Después de haber colocado 1 carta de Plano en el Taller, podéis fabricar el Equipo Especial representado en la carta pagando su coste mediante el descarte de cartas de Equipo, de Recompensa, de Cofre y de otros Equipos Especiales fabricados anteriormente. *Nota: una carta de Plano sin fabricar no se puede considerar como una carta □.*

1. Determinad el número de cartas necesarias consultando la carta marrón de cada Aliado/Aprendiz asignado al Taller. Las cartas utilizadas con un símbolo ✕ se retiran definitivamente del juego, las con un símbolo ➡ van a la pila de descarte de Equipo.

2. Retirad todas las miniaturas del Taller.

Una vez fabricada, dad la vuelta a la carta de Plano: el Equipo Especial ya se puede utilizar.



*Ejemplo: hay que gastar 4 ■ y 3 □ para poder fabricar la Máquina Voladora. Los jugadores no han puesto ninguna miniatura en el Taller y deciden descartar definitivamente la Capa Borgia y 3 Espadas Comunes (son 4 cartas ■ que se descartan definitivamente), 2 Paracaídas y 1 Bomba de Humo (son 3 cartas ■ que pasan al descarte de Equipos). ¡Ahora tienen la Máquina Voladora!*

Si no queréis fabricar este objeto, colocad la carta de Plano en la Sala Principal de la Guarida.

## III. TIENDA

La Tienda permite adquirir nuevas cartas de Equipo. Robad y revelad 4 cartas del mazo de Equipo (si aparece una carta de Investigación, ignoradla y robad otra carta):

1. Determinad el número de cartas que podéis conservar consultando la carta marrón de cada Aliado/Aprendiz presente en la Tienda.
2. Retirad todas las miniaturas de la Tienda.

Colocad las cartas de Equipo adquiridas en los tableros de Asesinos y/o en la Sala Principal de la Guarida.

## 41 GUARIDA - FASE DE RESOLUCIÓN

Al volver a la Guarida después de una Memoria, resolved los efectos de cada Edificio en este orden:

### I. HOSPITAL

Cada Aliado/Aprendiz presente en el espacio blanco devuelve 1+ ● a 1+ Asesinos según el Nivel de la Guarida. El Nivel de la Guarida está indicado en el dorso de la carta superior del mazo de Contratos.

1. Determinad el número de ● recuperados por los Asesinos consultando las cartas marrones de cada Aliado/Aprendiz en el Hospital. Cada Asesino Eliminado que haya sido curado en el Hospital pasa al estado Herido (o Salud Plena si ha recuperado todos sus ●) y podrá participar en la Memoria siguiente.
2. Retirad todas las miniaturas del Hospital.

Los Aliados y los Aprendices no necesitan ser curados: si han sido Heridos o Eliminados, volverán a estar disponibles con todos sus ● para la Memoria siguiente o en el segundo intento de una Memoria.



## IV. ☉ CUARTEL GENERAL.

Cada carta de Contrato requiere un número de ★ para cumplirla. Estos Contratos permiten mejorar el Nivel de la Guarida. *Recordad: este Nivel está indicado en el dorso de la carta superior del mazo de Contratos. Determina la calidad de la curación de los Asesinos y les permite usar más cartas de Habilidad.*

1. Si intentáis cumplir este Contrato por primera vez, determinad el número de dados [🎲] que tiraréis consultando la carta marrón de cada Aliado/Aprendiz asignado al Cuartel General. Tirad los dados [🎲]. Si el total de ★ (*Recordad: 1 🎲 vale 1 ★*) es igual o superior al valor indicado en la carta de Contrato, es un éxito: retirad esta carta del juego (🗑️). El dorso de la siguiente carta indica el Nivel actualizado de la Guarida. Si el resultado de la tirada es inferior, es un fracaso: el Nivel de la Guarida no sube y este Contrato se queda encima del mazo boca arriba. **Para el segundo intento**, el Contrato se cumplirá automáticamente. *Recordad: tenéis que asignar el número suficiente de miniaturas al Cuartel General durante la fase de Asignación.*

2. Retirad todas las miniaturas del Cuartel General.

*Ejemplo: los jugadores necesitan obtener 3 ★ para cumplir un Contrato en un primer intento. Han asignado 4 Aliados al Cuartel General. Tiran 4 dados [🎲], obtienen 3 ★: cumplen el contrato, ¡por los pelos!*

*Si hubieran obtenido 2 ★ o menos, habrían fallado: en este caso, para cumplir el Contrato en un segundo intento en la siguiente fase de Asignación, hubiera sido necesario colocar en el Cuartel General suficientes miniaturas para alcanzar 3 ★, por ejemplo, 3 Aliados sin modificadores adicionales.*

## 42 GUARDAR LA PROGRESIÓN

Al final de cada Memoria, podéis hacer una pausa y guardar vuestra progresión. Si la Memoria ha sido un fracaso, seguid primero los pasos 1 y 3 del punto 6.

En todo caso, seguid los pasos siguientes:

### Asesinos

Colocad el contenido de cada tablero de Asesino en una bolsita de plástico:

- ◆ Todas las cartas.
- ◆ Los 4 🎲 y los 🎲 restantes. **Importante: guardad los 🎲 perdidos en la caja de juego** (tendréis que curaros para recuperarlos).
- ◆ Guardad la miniatura en la caja de juego.

### Guarida

Si tenéis Guarida:

- ◆ Guardad todas las cartas (Aliados, Aprendices, Asesinos, Contratos, Equipos, Cofres, Planos y Recompensas) en la caja de progresión de la Guarida.
- ◆ Guardad las miniaturas de vuestros Aliados en la caja de juego.

### Mapa

Guardad las cartas de Evento, Cofre y Equipo en una bolsita de plástico y el resto del Mapa en la caja de juego.



# REGLAS ADICIONALES

## 43 DERRUMBE

Al final de la ronda en la que ocurrió un derrumbe, retirad la loseta indicada de la Memoria correspondiente.

Al final de cada ronda siguiente, retirad todas las losetas adyacentes a las que fueron retiradas anteriormente, y las que ya no están en contacto con ninguna loseta. Las miniaturas presentes en cada loseta retirada son Eliminadas (los Enemigos se devuelven a la Reserva). *Nota: para identificar las losetas que desaparecerán al final de cada ronda, colocad una ficha 📌 en cada una de estas losetas al principio de cada ronda.*

*Ejemplo: la loseta 1 desaparecerá al final de la primera ronda en la que ocurrió el derrumbe, las losetas 2 desaparecerán al final de la segunda ronda, etc.*



## 44 ESCOLTA

En ciertas misiones, tendréis que escoltar a un Aliado. Cuando Escoltar a un Aliado forme parte de un Objetivo que cumplir, reemplazad la ficha de Objetivo por la miniatura correspondiente.

Un Aliado Escoltado no tiene . Puede:

- ◆ Seguir a un Asesino presente en su casilla cada vez que éste realice la acción «mover» o utilice una Estación de Viaje Rápido (en este caso, retirad el Aliado Escoltado del juego).
- ◆ Escondarse en un Escondite.
- ◆ Pasar al estado buscado o de incógnito, con las mismas condiciones que los Asesinos.
- ◆ Realizar un Ataque Coordinado con 1+ Asesinos en su casilla a condición de que aparezca en su carta 1+ dados . *Nota: el Aliado Escoltado pasará al estado buscado si aparece el símbolo  en su carta y puede recibir un  si es necesario.*
- ◆ Encontrarse en Estado Crítico si tiene 1+  en su carta y los pierde todos. Si nadie viene a curar a un Aliado Escoltado en Estado Crítico antes del final de la ronda siguiente, es Eliminado.

No puede:

- ◆ Subir o bajar de un tejado sin escalera;
- ◆ Escalar una Torre;
- ◆ Beneficiarse de la Habilidad Especial del Asesino que lo Escolta.

## 45 NIVEL DE DIFICULTAD DEL JUEGO

Se puede elegir el nivel de dificultad del juego: modo Normal o Fácil. Se puede decidir antes de empezar o *durante* una Memoria.

### MODO NORMAL

Se aplican las reglas habituales del juego. Por cada Sincronización 100% cumplida durante una Memoria jugada por completo en modo normal, pegad la pegatina **roja** de la Sincronización 100% en el Diario de Memorias.

### MODO FÁCIL

Al atacar a los Enemigos, ignorad la regla de Contraataque **solo para los Ballesteros**. A cambio, por cada Sincronización 100% cumplida durante una Memoria jugada por completo o en parte en modo Fácil, pegad la pegatina **gris** de Sincronización 100% en el Diario de Memorias.

## 46 MEMORIA OPCIONAL

Una Memoria Opcional os permite obtener 1+ cartas de Recompensa Especial, 1 Sincronización 100% y una segunda oportunidad de acceder a 1 Cofre que no hayáis podido obtener antes. También tendréis más información sobre el pasado de vuestros cuatro Asesinos.

Podéis elegir entre: jugar 1 Memoria Opcional en el momento en que aparezca, o ignorarla **definitivamente** (en este caso, seguid la Campaña y jugad la Memoria siguiente).

### CONFIGURACIÓN

Cuando juguéis una Memoria Opcional, seguid jugando con todas las cartas y miniaturas adquiridas o desbloqueadas durante la campaña (Equipo, Asesinos, Eventos, Enemigos...).

## 47 TIEMPO LIMITADO

Cuando haya que completar una Memoria en un número limitado de rondas, formad un mazo de cartas de Evento con un número de cartas igual al número de rondas indicado. Utilizaréis este mazo para contar las rondas en este Mapa. Reservad aparte las otras cartas de Evento sin utilizar. Si robáis una carta de Evento con el símbolo , utilizad el mazo de cartas colocado aparte para determinar la dirección en la que se moverán los Enemigos.

Si la Memoria no se acaba una vez agotado el tiempo limitado, seguid jugando las rondas siguientes robando cartas de Evento del mazo colocado aparte.



## 48 MÁQUINAS DE LEONARDO DA VINCI

- Una Máquina puede acoger a 1 Personaje como máximo. Sin gastar ningún , 1 Asesino buscado o de incógnito que esté en la misma casilla que una Máquina libre puede subir a bordo. El Personaje debe gastar 1 para salir de la Máquina; colocad su miniatura en la casilla de la Máquina (realizad 1 Prueba de Detección si hay 1+ Enemigos presentes).
- Un Asesino dentro de una Máquina está de incógnito. **Solo** puede realizar las acciones específicas de esta Máquina gastando sus propios . No puede utilizar sus Habilidades o Habilidad Especial, ni beneficiarse de las de los otros Asesinos.
- En la carta de la Máquina, colocad tantos como el número de indicado en la carta. Igual que un Jefe, una Máquina pierde 1 si recibe un ataque con un número de igual o superior al número de restantes en su carta. Cuando la Máquina pierde su último , es Eliminada (retiradla del Mapa). Si un Asesino estaba dentro, dejad su miniatura de incógnito en la casilla en que fue Eliminada y realizad 1 Prueba de Detección si hay 1+ Enemigos presentes.
- Cuando una Máquina controlada por un Asesino recibe un ataque de Enemigos, todos los dados se dirigen a la Máquina. Si 1+ Asesinos buscados están en la casilla de una Máquina vacía, los dados de los Enemigos se reparten entre la Máquina y los Asesinos presentes de manera equitativa. *Nota: los Enemigos nunca atacarán a una Máquina controlada por un Guardia.*
- Cuando una Máquina ataca con dados y obtiene 1+ , los Enemigos que sobrevivieron en la casilla afectada realizan un Contraataque siguiendo las reglas habituales.

*Nota: una Máquina no ocupa espacio en una casilla (pueden entrar un máximo de 4 Enemigos como siempre). Pero si 1 Guardia está a bordo de una Máquina, ocupa 1 espacio en la casilla.*

## 49 ZONA RESTRINGIDA

Cada casilla con una ficha en el croquis de una Memoria en el libro de Campaña representa una Zona Restringida. Cada Asesino que entre en una Zona Restringida con 1+ Enemigos pasa automáticamente al estado buscado (sin Prueba de Detección) y el Estado de Alerta se activa como siempre. Si 1+ Enemigos entran en una casilla con una ficha de Zona Restringida que contiene 1+ Cuerpos/Asesinos/Aliados, estos pasarán al estado buscado (incluso si se encuentran en un Escondite) y el Estado de Alerta se activará .

## 50 PREPARACIÓN DE DOS MAPAS

Cuando juguéis con dos Mapas, dad la vuelta al tablero de Enemigos hacia el lado con las letras **A** y **B** y colocadlo entre los dos Mapas, con la letra **A** adyacente al Mapa **A** y la letra **B** adyacente al Mapa **B**. Luego, colocad la segunda ficha de Estado de Alerta mostrando el lado en su espacio respectivo.

*Recordad: la orientación de los Mapas es importante. Siempre tienen que estar orientados hacia el norte.*



*Ejemplo de preparación de dos Mapas con el tablero de Enemigos en el centro.*

## 51 JUGAR CON DOS MAPAS

### FASE DE EVENTO

Robad 1 carta de Evento por cada Mapa y realizad su efecto en el Mapa correspondiente.

### FASE DE ASESINOS

Los Asesinos juegan sus como siempre.

### FASE DE ENEMIGOS

Mientras los dos Mapas estén en juego, los Refuerzos entran **solo** en el Mapa señalado por la flecha blanca en el dorso de la carta superior del mazo de Refuerzos. *En el ejemplo de arriba, la flecha blanca señala al Mapa B.*

Las etapas de Movimiento y de Combate de Enemigos se juegan como siempre en los dos Mapas.

*Recordad: podéis utilizar una Estación de Viaje Rápido para moveros hacia otra, incluso si está en el otro Mapa. La fase de Enemigos siempre debe ser jugada si quedan 1+ Objetivos que cumplir, aunque no haya ningún Asesino presente en el Mapa.*

Cuando no hay más Objetivos que cumplir en uno de los dos Mapas, ni Asesinos, desmontad ese Mapa como siempre (devolved los Guardias a la Reserva). Ahora los Refuerzos solo entrarán en el Mapa restante hasta el final de la Memoria.

*Nota: El Estado de Alerta activado en un Mapa no activa automáticamente el Estado de Alerta en el otro Mapa.*



## ❖ CRÉDITOS ❖

**Autor:** Thibaud de la Touanne.

**Guión:** Fabrice Lamidey.

**Dirección artística:** Manuel Sánchez, Thibaud de la Touanne.

**Consultor y Creación de la Guarida:** Manuel Rozoy.

**Miniaturas:** Arnaud Boudoiron, Stéphane Camosseto, Michael Jenkins, Aragorn Marks, Stéphane Simon, Edgar Ramos, Edgar Skomorowski.

**Ilustraciones:** Anne & Seb, Gilles Beloeil, Dimitri Chappuis, Maxime Desmettre, Emile Denis, Martin Deschambault, Robert Andreas Drude, Vincent Gaigneux, Patrick Lambert, Olivier Martin, Namwoo Noh, Pascal Quidault, Paul Vérité, Tatiana Vetrova, Donglu Yu.

**Losetas:** Aurélie Bouquet.

**Diseño Gráfico:** Shannon Leclerc-Garand.

**Agradecimientos especiales:** Aymar Azaizia y Antoine Ceszynski (Ubisoft), Guillaume Briet, Laurence Laval, Christian Lemay, Frédéric Vindry y a todos los patrocinadores que nos apoyaron en esta gran aventura.

**Playtesters:** Patrick Abellan, Stéphane Audet, Christian Bergeron, Frédéric Bergeron, Jean-Paul Botelho, Bobbi Burquel, Guillaume Cassel, Guylaine Champagne, Maëlys de la Touanne, Pascal Hébert, Nicolas Garet, Stéphane Laurin, Laurence Laval, Christian Lemay, Sylvain Lemieux, Alexandre Mayor, Bun Mann, Milène Maurice, Mélanie Mecteau, Serge Meirinho, Laurent Montpetit, Jean-François Paradis, Marco Poutré, Thomas Robert, Benoît Rullier, Laurent Sauvé, Hélène Vigneault, Steve Yelle y todos los demás.

**Traducción:**

Inglés: Constance Triffault.

Alemán: Lutz Pietschker y Kristin Fischer.

Español: Marie Brégier

Italiano: Alessandro Ser.en Rosso y Barbara Parutto.

**Revisión y correcciones:**

Bertrand Furcas, Alice Gonzi, Sandra Grès, Luis López, Mario Quiles, Javier Romero Bullejos.



# ÍNDICE

Este índice indica los números de referencia de las reglas, no de las páginas.

<b>A</b>			
Acciones de los Asesinos	13		
Alcance (al)	16 (1)		
Aliado	0		
Aprendiz	1, 27		
Arma (utilizar)	16		
Armadura	25		
Asesino (elegir un)	12		
Asesinos (fase de)	4		
Atacar (Asesinos)	16 (2)		
Ataque Coordinado	16		
<b>B</b>			
Buscado	21		
<b>C</b>			
Cambiar el número de jugadores	37		
Canal	11		
Cartas de Equipo	24		
Cartas de Evento	3		
Cartas de Plano	38		
Casilla Cercana	13		
Cercano	13		
Cofre	10		
Combate de Enemigos	31		
Combatir (Asesinos)	16		
Contraataque	16 (6)		
Contrato (Cuartel General).	40, 41 (IV)		
Cuartel General	41 (IV)		
Cuerpos (esconder los)	17		
Cumplir un Objetivo	14		
<b>D</b>			
Derrumbe	43		
Detección (Asesinos/Aliados)	22		
Detección (Enemigos)	28		
Diario de Memorias	35		
Dificultad (nivel de)	45		
Disparar (Asesinos)	16		
Dos Mapas (jugar)	51		
Dos Mapas (preparar)	50		
<b>E</b>			
Elegir un Asesino	12		
Eliminado (Asesino)	26		
Eliminado (Enemigo)	16 (4)		
Empezar	1		
Enemigos (Movimiento de)	30		
Equipo	24		
Equiparse	18		
Esconder Cuerpos	17		
Escondite	8		
Escolta	44		
Estación de Viaje Rápido	15		
Estado Crítico	26		
Estado de Alerta	23		
Evento (fase)	3		
Experiencia (XP)	35		
<b>F</b>			
Fase de Asesinos	4		
Fase de Enemigos	28		
Fase de Evento	3		
Fase de final de ronda	5		
Final de ronda	5		
Fracaso de una Memoria	6		
<b>G</b>			
Guardar 1 	19		
Guardar la progresión	42		
Guarida - fase de Asignación	40		
Guarida - fase de Resolución	41		
<b>H</b>			
Habilidades	39		
Habilidad Especial	12		
Heridas	26		
Hospital	41 (I)		
<b>I</b>			
Incógnito	20, 21		
<b>J</b>			
Jefe	33		
Jugadores	37		
<b>M</b>			
Mapa	7		
Máquinas de Leonardo da Vinci	48		
Memoria	0		
Memoria (fracaso)	6		
Memoria Opcional	46		
Movimiento de Enemigos	30		
<b>N</b>			
Nivel de dificultad del juego.	45		
Nivel de la Guarida	41 (IV)		
Nivel de los Asesinos	39		
<b>O</b>			
Objetivo (cumplir un)	14		
<b>P</b>			
Persecución	32		
Planos	38		
Preparación de un Mapa	7		
Preparación de 2 Mapas	50		
Prueba de Detección (Asesinos)	22		
Prueba de Detección (Enemigos)	28		
<b>R</b>			
Reducir el número de jugadores	37		
Refuerzo de Enemigos	29		
Registrar Cuerpos	17		
Ronda de juego	2		
Ronda de juego con tiempo limitado	47		
<b>S</b>			
Salud de los Asesinos	26		
Sigilo	20		
Sincronización 100%	34		
Sincronizar	9		
Sobre	1		
Subir de Nivel	39		
<b>T</b>			
Taller	41 (III)		
Tiempo limitado	47		
Tienda	41 (III)		
Torre (edificio)	9		
<b>U</b>			
Utilizar un arma	16		
<b>V</b>			
Vida (  )	1, 26		
Villa	36		
<b>X</b>			
XP	35		
<b>Z</b>			
Zona Restringida	49		





## ➤ SÍMBOLOS

-  1 golpe
-  Arma cuerpo a cuerpo
-  Arma a distancia
-  Asesino/Aliado buscado
-  Taller de la Guarida
-  Base roja
-  Jefe
-  Capacidad Especial del arma
-  Cartas que se retiran del juego definitivamente
-  Cartas que van a su descarte respectivo
-  Carta o ficha especial
-  Tienda de la Guarida
-  Cubo de acción
-  Cubo de salud
-  Dado de ataque de los Asesinos
-  Dado de ataque de los Enemigos
-  Dado de detección
-  Ataque Fallido (Enemigos)/Armadura (Asesinos)
-  Estado de alerta desactivado
-  Estado de alerta activado
-  Hospital de la Guarida
-  Hoja Oculta
-  Número de Asesinos en juego
-  Sala Principal de la Guarida
-  Aliado escoltado
-  Contraataque
-  Cuartel General de la Guarida o Contrato (cartas de Contrato)