

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

Cómo jugar a <i>El capítulo prohibido</i>	3
Fichas de Inari	3
Fichas de Desestabilización	3
Lista completa de componentes.....	4

COMPONENTES



10 losetas de Distrito



7 cartas de Funda



48 cartas de Enemigo



13 cartas de Mejora de Clase



7 figuras de Lugarteniente y Funda



7 miniaturas de Lugarteniente y Funda (solo en la versión con miniaturas)



4 cartas de Protocolo de aprendizaje



64 cartas de Escenario



1 tablero de Lugarteniente



4 hojas de Escenario



1 Registro de Progreso a doble cara



24 cartas de Mejora de Facción



10 fichas de Desestabilización



10 fichas de Inari

CÓMO JUGAR A EL CAPÍTULO PROHIBIDO

La expansión *El capítulo prohibido* tiene una historia más lineal que la campaña del juego básico. Empezarás por el Escenario «La llamada», para después seguir con los Escenarios «Shūkakuai» o «Blasfemia y asesinato», y, tras jugar a los tres, desbloquearás el Escenario final «Solsticio».

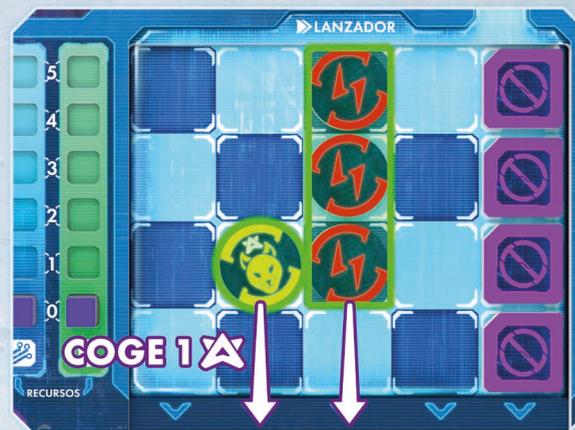
A lo largo de cada Escenario, el juego te pedirá que marques ciertos estados en el reverso del Registro de Progreso al final de cada Escenario, en función de tus decisiones. Afectarán al resultado final de la campaña a través de la puntuación de Honor.

Puntuación de Honor

Las decisiones que tomes mientras juegues a la expansión *El capítulo prohibido* se registrarán a través de la puntuación de Honor. Puedes ver los puntos de Honor de cada estado en el reverso del Registro de Progreso. El Honor positivo o negativo indica con qué Facción te alineas. Tu puntuación de Honor se comprueba en el Escenario final y modifica el epílogo de la campaña.

Después de haber jugado toda la campaña por primera vez, puedes prescindir de la puntuación de Honor para desbloquear todos los finales y los componentes. Considera que tu puntuación de Honor es la que necesites para seguir adelante. También puedes empezar de cero descargando la versión PnP del Registro de Progreso en <http://awakenrealms.com/>.

FICHAS DE INARI



Son fichas de Datos especiales que se añaden en esta expansión. La forma principal de **cogerlas** es utilizar el efecto de la loseta de Distrito Jardines

Una ficha de Inari se considera como un espacio vacío a la hora de crear Patrones, pero puede ser **lanzada** cuando esté adyacente a un Patrón. Cuando **lances** una ficha de Inari, **coge 1** . Para **lanzar** una ficha de Inari, esta debe estar adyacente a un Patrón. Cuando **lances** ese Patrón, también puedes **lanzar** la ficha de Inari para resolver su efecto.

Las fichas de Inari pueden **volcarse** o descartarse de la misma forma que el resto de fichas de Datos.

FICHAS DE DESESTABILIZACIÓN



Estas fichas se utilizan en una mecánica nueva llamada Desestabilización, que representa el **daño sufrido** durante un periodo de tiempo.

Las fichas de Desestabilización pueden colocarse en las cartas de Enemigo Superior o en los Tableros de Jugador de varias formas, y el efecto de Desestabilización se aplicará a Enemigos o jugadores.

Al comienzo de la fase de Planificación, los jugadores con fichas de Desestabilización en su Tablero de Jugador **sufren 1** por cada ficha de Desestabilización.

Cada Enemigo con fichas de Desestabilización en su carta **sufre 1** por cada una. Las fichas de Desestabilización se descartan de los Tableros de Jugador durante el **reinicio**, y de las cartas de Enemigo cuando el último Enemigo **vinculado** es derrotado o **descartado**. Esto permite a los jugadores seguir acumulando fichas de Desestabilización en los Enemigos mientras tengan Enemigos **vinculados**.