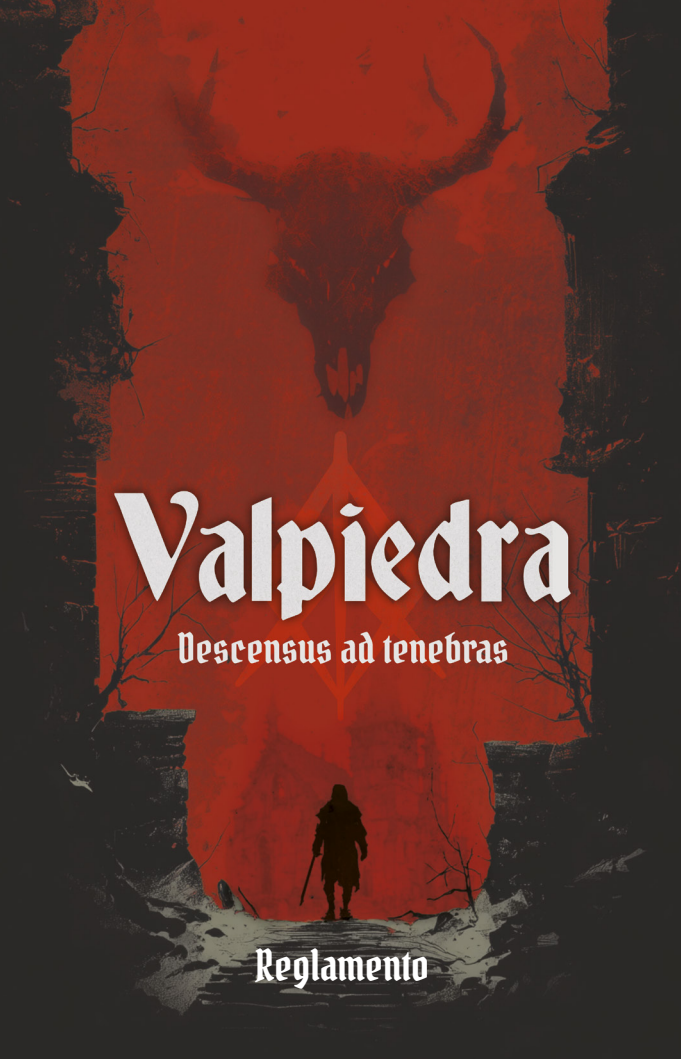

Valpiedra
Descensus ad tenebras
Reglamento

Índice

Introducción 3

Componentes 4

Resumen del juego 5

Desarrollo de la partida 5

Preparación 6

Desarrollo del juego 8

Fases del juego 8

Aclaraciones de reglas 19

Aumentar la dificultad 20

Iconografía 21

Victoria 22

Agradecimientos 23

Créditos 23

Resumen de las Fases de juego 24

Introducción

La noche cae sobre Valpiedra con una pesadez extraña, ahogando las últimas luces del día bajo una niebla densa que serpentea por las calles vacías. En la plaza, una iglesia grande y oscura se alza desentonando con el resto del pueblo, como si perteneciera a otro lugar o a otro tiempo. Sus antiguos muros de piedra han protegido durante generaciones una reliquia tan extraña como misteriosa. Nadie conoce su origen, pero su presencia ha sembrado inquietud desde siempre. Los pocos que se han atrevido a acercarse demasiado, atraídos por las historias de terror que circulan de boca en boca, han sido testigos de sucesos que nadie ha logrado explicar.

Pero esta noche es distinta a todas las demás. De repente, un temblor sacude los cimientos de Valpiedra y, desde las entrañas mismas de la iglesia, retumba un estruendo aterrador. El suelo bajo la antigua reliquia se resquebraja y una luz infernal brota de la grieta bañando la nave en un resplandor antinatural. De esta herida en la piedra brotan demonios y criaturas infernales sin descanso, irrumpiendo en el pueblo como una pesadilla viviente y desatando el pánico y la locura a su paso. La reliquia, arrancada de su pedestal por estos seres, es arrastrada hasta las profundidades de las catacumbas, a un reino subterráneo donde ni la luz ni la esperanza se atreven a descender.

El tañir de las campanas suplicando ayuda apenas logra abrirse paso entre los alaridos y el caos que arrasan el pueblo. Sin embargo, incluso en medio de la desesperación, sobrevive una chispa de esperanza. Un puñado de almas, elegidas quizá por el destino o tal vez por la pura necesidad, reúnen el coraje suficiente para descender a la oscuridad. Saben que sólo recuperando la reliquia y cerrando el portal al infierno podrán salvar a Valpiedra antes de que la noche la devore para siempre.

Componentes

4 cartas de Héroe

1 carta contador de vida-maldad

1 carta de Valpiedra

18 cartas de Criaturas rango 1

14 cartas de Criaturas rango 2

12 cartas de Criaturas rango 3

8 cartas de nivel

2 cartas de Reliquia

3 cartas de referencia

6 dados

14 fichas de daño

10 fichas de aumento de vida

1 ficha de los Héroes

3 marcadores

Resumen del juego

Valpiedra es un juego cooperativo de aventuras y combate táctico ambientado en un pueblo maldito, asediado por criaturas demoníacas que emergen de una grieta infernal.

¿Os atrevéis a bajar... y volver?

Desarrollo de la partida

Objetivo

Descender hasta el nivel IV de las catacumbas, recuperar la Reliquia y regresar a la superficie derrotando a las criaturas, cerrando para siempre la grieta infernal.

Victoria

Los Héroes ganan la partida si, tras haber recuperado la Reliquia en el nivel IV, logran ascender hasta la superficie y completar la Fase de Descanso en Valpiedra.

Derrota

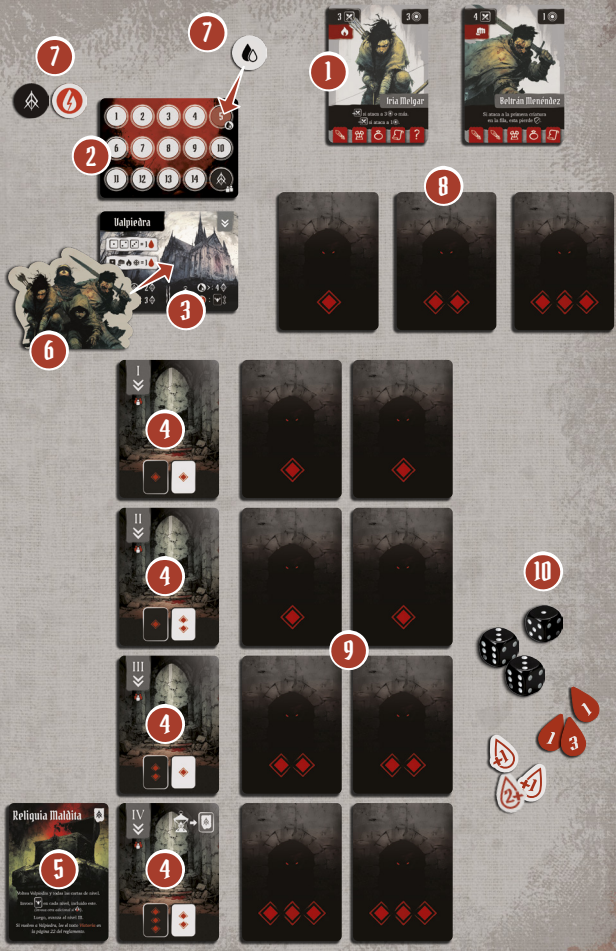
Los Héroes pierden la partida si ocurre cualquiera de las siguientes condiciones:

- El marcador de daño alcanza al marcador de vida de los Héroes.
- El marcador de maldad llega a la casilla 15.

** Por razones de mejor legibilidad, se renuncia al uso concurrente de las formas lingüísticas masculino, femenino y diverso. Cualquier referencia a personas se aplica igualmente a todos los géneros.*

Preparación

1. Cada participante elige una carta de Héroe (1). En una partida **en solitario**, se elegirán dos Héroes.
2. Selecciona las cartas según el número de Héroes:
   - Contador vida-maldad: 2 Héroes, 3-4 Héroes.
   - Nivel: 2-3 Héroes, 4 Héroes.
3. A continuación, coloca las cartas siguiendo el ejemplo de la página siguiente: contador vida-maldad (2), Valpiedra (3), nivel I a IV (4) con la cara de descenso boca arriba; y por último, la Reliquia Maldita (5).
4. Sitúa la ficha de los Héroes sobre Valpiedra (6), ajusta el marcador de vida de los Héroes, colocándolo en la casilla marcada en rojo *(5 o 6, según el número de Héroes)* y coloca los marcadores y junto a la carta contador (7).
5. Agrupa y baraja las cartas de Criaturas por separado, según su rango (1 , 2 y 3) (8).
6. Coloca Criaturas boca abajo en cada nivel de la siguiente manera (9):
   - 2 o 4 Héroes: **2 Criaturas** del rango especificado en color negro en cada carta de nivel.
   - 3 Héroes: **2 Criaturas** del rango de color negro y **1 Criatura** del rango color blanco en cada carta de nivel.
7. Deja a un lado, al alcance de todos los jugadores, los dados y las fichas de daño y aumento de vida (10).



Ejemplo de preparación para una partida con 2 Héroes.

Desarrollo del juego

El juego se desarrolla durante dos actos: el **Descenso** y el **Ascenso**.

Cada acto se compone de tres fases que se juegan repetidamente hasta completarlo.

1. **Fase de Avance.**
2. **Fase de Combate.**
3. **Fase de Descanso.**

Fases del juego

1. Fase de Avance

Durante la partida, los héroes se irán moviendo como grupo por los distintos niveles, comenzando desde Valpiedra.

Carta de Valpiedra

1. Nombre.
2. Dirección del Avance.
3. Daños por ataques.
4. Daños extra por Debilidades.
5. Efectos rápidos.
6. Acampar.

Carta de nivel

1. **Nivel:** profundidad a la que se encuentran los Héroes.
2. **Descenso** / **Ascenso** : indica si los Héroes están bajando o subiendo en las catacumbas.
3. **Número de Héroes.**
4. **Rango negro de Criaturas,** *también indicado con el símbolo* : rango de las criaturas que hay que invocar en determinados puntos de la partida *(preparación, Ascenso o efectos del juego)*.
5. **Rango blanco de Criaturas,** *también indicado con el símbolo* : rango de las criaturas que hay que invocar cuando los Héroes entran en ese nivel.
6. **Maldad:** al **inicio de la segunda ronda**, *(ver página 12)* aumenta la maldad en 1 si los Héroes se encuentran en un nivel con este icono.

   Este efecto solo se activa si en la **ronda anterior** los Héroes **no han derrotado** a todas las Criaturas de este nivel.
7. **Aumento de vida:** las Criaturas en este nivel aumentan su vida la cantidad indicada. Coloca fichas de aumento sobre las Criaturas para recordarlo.
8. **Persecución:** al **inicio de la segunda ronda**, *(ver página 12)*, las Criaturas en niveles más profundos ascienden un nivel *(por ejemplo, las Criaturas en el nivel IV ascienden al III)*.

   Este efecto solo se activa si en la **ronda anterior** los Héroes **no han derrotado** a todas las Criaturas de este nivel.

La **Fase de Avance** se divide en tres pasos que se desarrollan en orden: **Descenso/Ascenso - Invocar** - **Revelar Criaturas.**

Descenso

Los Héroes descienden, como grupo, a la siguiente carta de nivel:

1. Si no han alcanzado aún el nivel IV, **avanza** a la siguiente carta de nivel, colocando allí la ficha de los Héroes.
2. **Invoca 1 Criatura** del rango indicado en blanco, por cada icono presente en la nueva carta de nivel, colocándolas boca abajo a la derecha de las Criaturas que ya estuvieran en ese nivel, formando una fila.
3. **Revela las Criaturas**, una por una, de izquierda a derecha.

Ejemplo

Si los Héroes avanzan a esta carta de nivel, invocarán 1 Criatura de rango 1 y 1 Criatura de rango 2.

Ascenso

Cuando los Héroes derrotan a todas las Criaturas del nivel IV y completan la Fase de Descanso *(ver página 15)* en ese nivel, obtienen la carta de Reliquia.

En ese momento, sigue las instrucciones indicadas en la carta de Reliquia.

A partir de aquí, los Héroes deben ascender nivel a nivel hasta llegar de nuevo a la carta de Valpiedra, enfrentándose a nuevos peligros mientras portan la Reliquia.

Repite los pasos 2 y 3 de la misma forma explicada en el Descenso.

Carta de Criatura

1. **Nombre**.
2. **Rango:** poder de la Criatura.
3. **Vida:** cantidad de daño ( ) necesaria para derrotarla.
4. **Defensa:** la criatura no recibe de los dados de ataque coincidentes con el valor indicado.
5. **Debilidades:** si el Héroe posee algún icono coincidente con este *(Virtud)*, el Héroe inflige 1 extra a esta Criatura por cada icono coincidente.
6. **Habilidad:** produce efectos que afectan al nivel en el que se encuentra y permanece activa mientras la Criatura esté en juego, salvo que la propia Habilidad indique lo contrario.
7. **Experiencia :** los Héroes pueden usarla para mejorar sus atributos o curarse *(ver página 16)*.
8. **Botín:** Tipo de Equipo que los Héroes pueden conseguir al derrotar la Criatura.
9. **Habilidad** del botín al ser equipado por los Héroes.

Algunas criaturas pueden activar habilidades en momentos específicos del turno:

- **Al revelarse:** Se activa inmediatamente al descubrir la criatura, sin posibilidad de respuesta.
- **Final de ronda:** Se activa una vez que todos los héroes han atacado, **antes de comprobar si la maldad aumenta.** Estas habilidades se activan de izquierda a derecha.

2. Fase de Combate

Esta Fase se desarrolla en rondas sucesivas hasta que **todas las Criaturas del nivel** hayan sido derrotadas, momento en el que se pasa a la Fase de Descanso.

Cada ronda se divide en tres pasos que se desarrollan en orden: **Inicio de Ronda - Ataques de los Héroes - Fin de Ronda.**

Inicio de ronda

Resuelve cada uno de los siguientes iconos que aparezcan en la carta de nivel donde se encuentren los Héroes y las habilidades **"Inicio de ronda"**:

Aumenta la **maldad** en 1.

Persecución: las Criaturas en niveles más profundos ascienden un nivel *(por ejemplo, las Criaturas en el nivel III ascienden al II)*.

Cuando una o más Criaturas ascienden al mismo nivel donde están los héroes, deben revelarse, de izquierda a derecha, como si acabaran de ser invocadas.

Estos efectos no se activan en la primera ronda tras la que los héroes accedieron al nuevo nivel.

Carta de Héroe

1. **Nombre**.
2. **Alcance**: distancia máxima a la que puede atacar.
3. **Ataque**: cantidad de dados que lanza al atacar.
4. **Virtud**: fuerza contra debilidades.
5. **Habilidad especial**.
6. Tipo y cantidad de Equipo que pueden portar.

Ejemplo de alcance

Si el valor de alcance del Héroe es 2 ◎, puede atacar a la primera o a la segunda Criatura en la fila.

Héroes *Alcance 1* *Alcance 2* *Alcance 3* ····· *Alcance X*

Ataques de los Héroes

Durante este paso, los Héroes **eligen libremente el orden** en el que atacarán, convirtiéndose en el Héroe activo y resolviendo por completo el ataque antes de pasar a otro Héroe, hasta que todos hayan actuado.

Para atacar, el Héroe selecciona una Criatura dentro de su **Alcance** ◎ y lanza tantos dados como indique su **valor de Ataque** ⚔, pudiendo ser **modificado** por las habilidades de las Criaturas o del Equipo.

- Cada resultado de **1, 2 o 3** inflige 1 🩸.
- Si la Criatura tiene algún icono de **Debilidad** ✝ 👊 🔥 ❄, recibe 1 🩸 adicional por cada icono de ese tipo presente en la carta del Héroe o su Equipo activo.

Tras el ataque *(incluso si la Criatura no recibió 🩸)*:

- Si el 🩸 total infligido **no igual o supera** la vida de la Criatura, coloca sobre ella tantas fichas como el 🩸 infligido. A continuación, la Criatura contraataca, infligiendo 1 🩸 a los Héroes (⚡).
- Si el 🩸 total infligido **iguala o supera** la vida de la Criatura, es derrotada. Colócala en una pila de Criaturas derrotadas boca arriba, a la izquierda de la carta de nivel.

Por último, las Criaturas restantes se reagrupan, desplazándose hacia la izquierda.

Los Héroes podrán usar las cartas de Criaturas derrotadas de dos formas distintas: como **Experiencia** *(ver página 16)* o como **Equipo** *(ver página 17)*.

Durante el ataque, los Héroes pueden activar las habilidades de sus cartas de botín equipadas.

Cada uno podrá usar su Equipo mientras sea el Héroe activo, salvo con los de tipo , que podrán usarse en cualquier momento.

Las habilidades que aumentan la cantidad de dados de ataque **deben activarse antes de lanzar los dados**, el resto pueden activarse tras ver los resultados.

Final de ronda

Cuando todos los Héroes han atacado, comienza el Final de Ronda:

- Resuelve todas las habilidades con efecto "**Final de ronda**", si las hubiera.
- **Aumenta 1 la maldad** por cada Criatura sin del nivel donde se encuentran los Héroes.
- Si quedan Criaturas en el nivel donde están los Héroes, comienza una nueva ronda por el paso Inicio de Ronda. Si no quedan, comienza inmediatamente la **Fase de Descanso**.

Si los Héroes derrotan a todas las Criaturas de un nivel durante el ascenso, pasan a la Fase de Descanso y luego ascienden al siguiente nivel, aunque queden Criaturas en niveles inferiores.

3. Fase de Descanso

Durante esta Fase, los Héroes pueden hacer diferentes acciones, pudiendo realizar cualquier número de ellas y en cualquier orden. Se utilizarán las cartas de Criatura derrotadas durante la **Fase de Combate**, usándolas como Experiencia o como Equipo:

Con la acción de **Acampar**, los Héroes pueden resolver cualquiera de los dos siguientes efectos:

Aumenta la vida de los Héroes 1 punto, gastando la cantidad de Experiencia *(ver página 16)* indicada en la carta de Valpiedra.

Elimina todo el daño recibido de los Héroes, retirando el marcador de daño de la carta contador. Para ello, invoca una nueva Criatura boca abajo del rango negro indicado en cada uno de los **OTROS** niveles donde no estén los Héroes.

Por ejemplo, si los Héroes eliminan todo el daño en el nivel II, invoca una Criatura en los niveles I, III y IV, del rango negro indicado en cada nivel.

Gastar Experiencia

Antes de gastar Experiencia los Héroes pueden "acumular" varias cartas de Criaturas derrotadas para reunir el número de necesarias para pagar el efecto que deseen activar.

> Cualquier cantidad de Criaturas derrotadas que no se hayan usado como Experiencia o Equipo al final de la Fase de Descanso, son descartadas en su respectivo mazo de descartes junto a las Criaturas de ese mismo rango.

En cualquier momento del juego *(incluso durante el ataque)* los Héroes pueden consultar las Criaturas derrotadas durante la Fase de Combate y gastar la Experiencia acumulada hasta ese momento para realizar cualquier cantidad de los efectos rápidos de la carta de Valpiedra:

- : **Reduce la maldad** 1 punto, gastando la cantidad de Experiencia indicada en la carta de Valpiedra.
- : **Reduce el daño** de los Héroes 1 punto, gastando la cantidad de Experiencia indicada en la carta de Valpiedra.

El efecto para aumentar la vida de los Héroes explicado en la acción Acampar, que también implica gastar Experiencia **solo** puede llevarse a cabo durante la **Fase de Descanso**.

Ejemplo de acumular Experiencia

Si los Héroes han derrotado una Criatura de 4 y otra de 2, pueden usarlas juntas para:
Reducir 1 punto de daño pagando 3 y reducir la maldad 1 punto pagando 2, haciendo un total de 5, sobrando 1 que se perdería.

Equipar botín

Cada Criatura derrotada durante la Fase de Combate aporta un botín diferente que puede ser equipado por cualquier Héroe durante la Fase de Descanso, convirtiéndose en Equipo del Héroe.

Existen 4 tipos de Equipo, cada uno con un funcionamiento diferente:

Arma: aumenta el ataque del Héroe que la lleva de forma **permanente**.

Armadura: otorga habilidades pasivas al Héroe que la lleva de forma **permanente**.

Anillo: proporciona una habilidad concreta, con las siguientes condiciones:

- Solo afecta al Héroe que lo tiene equipado.
- Solo puede activarse **una vez por nivel**. Gírala 90º para agotarla tras su uso. Al final de la Fase de Descanso, prepárala, volviendo a estar disponible en el siguiente nivel.

Texto sagrado: activa un poderoso efecto, con las siguientes condiciones:

- Puede usarse sobre cualquier Héroe, incluso si no es quien lo tiene equipado.
- Es de **un solo uso**. Se descarta tras activarse, descartando la Criatura a la pila de descarte correspondiente.

Cada Héroe tiene 5 espacios de botín en su carta.

Equipar:

Para equipar una carta de botín, colócala junto a la carta de Héroe, mostrando solo el Equipo.

Un Héroe solo puede llevar el Equipo indicado en su carta, sin superar las cantidades especificadas en ella.

Cada carta de Equipo ocupa un espacio y permanece en juego hasta que sea descartada o sustituida.

Los espacios con ? permiten equipar cualquier tipo de Equipo.

Descartar:

Los Héroes pueden, voluntariamente o por circunstancias de la partida, descartar Equipo.

La carta descartada irá a la pila de descartes del rango de la Criatura correspondiente.

Intercambiar:

Los Héroes pueden intercambiarse o sustituir Equipo libremente.

Si una carta de botín es descartada o sustituida, la Experiencia de la Criatura no puede volver a utilizarse.

Las cartas utilizadas para obtener Experiencia deben colocarse en la pila de descartes del rango de la Criatura correspondiente.

Si se combinan cartas para pagar un coste, cualquier exceso no utilizado se pierde.

Cada Criatura derrotada solo puede usarse una vez: para equiparse, o para gastarla como Experiencia. Nunca ambas.

El Equipo o la Experiencia que no uses en un nivel se pierden al finalizar la Fase de Descanso.

Aclaraciones de reglas

Efectos de Criaturas

Las habilidades de las Criaturas solo están activas mientras permanecen en juego.

Al ser derrotadas, sus efectos desaparecen inmediatamente.

Ejemplo

Si el Demonio Arcano otorga 1 a todas las Criaturas, al ser derrotado esa bonificación se pierde. Si alguna Criatura ya tenía igual o superior a su vida base, será derrotada inmediatamente.

Si una Criatura modifica de forma permanente el estado del juego, ese efecto persiste incluso si es derrotada.

Ejemplo

Si el Mártir del Silencio reduce la vida de los Héroes al final de la ronda, esa reducción se mantiene aunque el Mártir ya no esté en juego.

Casos especiales

Sor Agnes Ermilia: gracias a su habilidad, puede agotar los Textos sagrados en lugar de descartarlos tras usarlos. Para ella, no son de un solo uso.

Portador de Espinas: su botín permite reducir el daño **o** la maldad 1 paso.

Custodio Blasfemo: si una Criatura adyacente es atacada y el daño se redirige al Custodio, no sufre contraataque si este muere, aunque la Criatura atacada siga viva.

Si el daño redirigido al Custodio proviene de un ataque a otra Criatura, la defensa del Custodio no se activa, a menos que la Criatura atacada los tenga y los active por su cuenta.

Invocador Ardiente: invoca una nueva criatura de rango negro al recibir daño, incluso si muere con ese mismo impacto.

Mazo vacío

¿Qué ocurre si no puedo colocar cartas de un tipo?

Baraja los descartes del mismo rango para reponer el mazo si se ha agotado completamente. Solo hazlo cuando no haya cartas disponibles de ese rango y tengas que robar una nueva.

Si en algún momento no puedes colocar una carta del tipo requerido sigue estas reglas:

- Durante la colocación de Criaturas en niveles, sustituye la carta faltante por **dos** Criaturas del siguiente rango inferior disponible.

- Si no queda ningún rango inferior, no coloques esa Criatura.

Aumentar la dificultad

¿Buscas un reto mayor? Prueba estas variantes:

Modo Difícil.

Disminuye 1 punto la vida de los Héroes durante la Preparación.

Modo Extremo.

Juega con la **Reliquia Impía** en lugar de la **Reliquia Maldita**.

Esto implica consecuencias adicionales durante el ascenso...

Solo apto para los Héroes que no temen descender... y mucho menos ascender.

Iconografía

Aumenta ❯ o reduce ❮ la vida de los Héroes una posición por cada icono de flecha en la carta contador.

Aumenta ❯ o reduce ❮ el daño de los Héroes una posición por cada icono de flecha en la carta contador.

Reduce a 0 el daño de los Héroes. Retira la ficha de la carta contador.

Cuando una Criatura recibe X , coloca una ficha de daño de valor 1 sobre ella por cada recibido. Las fichas tienen dos caras, con valores 1 y 3.

Coloca fichas de aumento de vida con el valor indicado delante del icono sobre la Criatura. Su vida aumenta el valor indicado de **manera temporal**. Las fichas tienen dos caras, con valores 1 y 2.

Aumenta ❯ o reduce ❮ la maldad una posición por cada icono de flecha en la carta contador.

Los Héroes ganan (+) o pierden (-) un dado de ataque por icono.

Alcance: distancia a la que los Héroes pueden atacar a una Criatura.

Relanza un dado de ataque.

Aplica el efecto tras el = a **todos** los resultados de los dados de ataque coincidentes con el indicado en el icono. Si delante del icono del dado hay un x, aplica el efecto a **un único dado** coincidente.

Defensa: la Criatura no recibe de los dados de ataque coincidentes con el valor indicado en el escudo.

Invoca una Criatura del rango indicado en el icono.

Invoca una Criatura del rango negro / blanco especificado en la carta del nivel donde se invoque la Criatura.

Invoca una Criatura boca abajo del rango negro especificado en cada uno de los **OTROS** niveles donde no estén los Héroes.

Debilidades / Virtud: Si el Héroe posee algún icono de debilidad coincidente con el reflejado en la Criatura a la que ataque, inflige 1 extra por cada icono coincidente.

No leer hasta haber superado la aventura.

Los héroes emergieron de las profundidades con sus cuerpos desgarrados, las armaduras rotas y los rostros cubiertos de hollín, sangre y ceniza. Pero a pesar de todo, uno de ellos aún sostenía la reliquia maldita contra su pecho como si su vida dependiera de no soltarla. Sin entender cómo, ni por qué, los héroes se arrodillaron frente al portal y una frase brotó de sus bocas como un eco milenario:

"Lo de abajo se iguala a lo de arriba, y lo de arriba a lo de abajo, para consumación de los milagros del Uno."

Estas palabras abrieron una brecha invisible en el tejido de la realidad. La caja que contenía la reliquia se quebró con un estruendo seco y repentino. De su interior, un fragmento de piedra esmeralda ascendió lentamente, suspendido por una fuerza inmaterial. Letras imposibles, ajenas a cualquier alfabeto humano, se iluminaron en su núcleo como brasas verdes. Entonces, el pueblo entero gimió.

Un aullido atroz rasgó los cielos y todos los demonios y almas en pena que aún arrasaban el pueblo comenzaron a elevarse, atraídos por la piedra. Giraban en espiral, fusionándose con ella, alimentándola. Cuando el último susurro demoníaco se extinguió, la oscuridad lo engulló todo y la esmeralda estalló en una luz incandescente que los cegó a todos.

Cuando volvieron a abrir los ojos, el mundo había cambiado.

Ante ellos yacían solo los restos humeantes de la ermita. El altar era ahora una ruina calcinada, y el portal al infierno, apenas una grieta negra en el suelo. Todo parecía en calma… salvo por el fragmento.

Allí estaba, reposando en la tierra, intacto pero palpitante. Los héroes se miraron, todavía aturdidos, con el miedo latiendo en sus sienes. Uno de ellos, sin poder evitarlo, se inclinó y recogió el fragmento. Al instante, un resplandor verde envolvió su cuerpo, y cuando alzó la piedra hacia el cielo gris, una sonrisa se dibujó lentamente en su rostro… una sonrisa que no era la suya.

Agradecimientos

A mis amigos del grupo de testeo Factoría de Protos, por vuestro apoyo constante, por los consejos que han ayudado a mejorar este juego y, sobre todo, por animarme en cada paso del camino.

A PIF Games, por creer en este proyecto desde el principio y por darme la libertad creativa para desarrollarlo junto a ellos.

Y por encima de todo, a ti, Tere. Gracias por tu amor incondicional, por tu apoyo y por tu infinita paciencia aguantando a este loco y sus constantes ideas descabelladas.

Créditos

Autor: Leandro Félix García.

Editor: Present is Future Games (PIF Games).

Ilustración y diseño gráfico: Ignacio García González.

Supervisión de reglas: Jaime Polo, David Vielba, Ramón Vázquez.

Este juego incorpora elementos y símbolos de inspiración religiosa como parte de su ambientación narrativa. Queremos dejar claro que todos ellos han sido utilizados con el máximo respeto, sin intención alguna de ofender las creencias de ninguna persona o comunidad.

La fe, en el universo de Valpiedra, se representa como una fuerza positiva y poderosa, capaz de combatir y erradicar la oscuridad. Esperamos que la experiencia sea enriquecedora para todos, independientemente de su cultura, espiritualidad o trasfondo personal.

Si en algún momento algún participante se siente incómodo con la temática tratada, le animamos a ponerse en contacto con nosotros. Estaremos encantados de escuchar, aprender y mejorar desde la empatía y el diálogo, valorando su perspectiva.

©2025 Anastasio Martínez León. Present is Future Games es una marca registrada de Anastasio Martínez León. Todos los derechos reservados. www.pifgames.com

Resumen de las Fases de juego

Descenso

1. Fase de Avance

- Los Héroes avanzan al siguiente nivel.
- Se invocan las Criaturas indicadas (rango blanco) .
- Revela las Criaturas de izquierda a derecha.
- Se activan habilidades "**Al revelarse**".

2. Fase de Combate

- Se activan y a partir de la segunda ronda.
- Los Héroes atacan en el orden que elijan.
- Se activan habilidades "**Final de ronda**".
- Aumenta la maldad (1 por Criatura sin) en el nivel.
- Repetir la Fase si quedan enemigos en el nivel.

3. Fase de Descanso

- Gastar Experiencia :

: y *(en cualquier momento)* // : y

- Equipar botín.
- Intercambiar o descartar Equipo.

Ascenso

Mismas Fases que en el Descenso y además:

- Seguir indicaciones de la carta de Reliquia.
- **Persecución:** algunas Criaturas ascienden desde niveles inferiores.