



Resumen de reglas

Acciones del Turno (pág. 6)

Adentrarte en El Bosque: Desvela y resuelve la carta superior del mazo.

Descansar: Recuperas 1 punto de cada atributo. No puedes Adentrarte en El Bosque y Descansar en el mismo turno. Tampoco puedes Descansar dos turnos consecutivos.

Fabricar: Creas un elixir con una de las fórmulas del Recetario.

Activar efectos: Puedes Explorar o Aligerar una vez, sólo uno de las dos.

Tiradas (pág. 9)

Tirada: Lanza 2d6 y súmalos. Si el resultado es igual o mayor al número indicado, la entrada se resolverá con éxito. Cada vez que falles perderás 1 punto de cada Atributo indicado y deberás elegir entre seguir tirando o desistir. Si tienes éxito consigues ingrediente, si desistes no lo consigues.

Efectos (pág. 8)

Explorar: 2 puntos de Orientación, ordena o descarta las 3 primeras cartas del mazo, sin resolverlas.

Aligerar: 2 puntos de Ánimo, acción extra de Adentrarte en El Bosque.

Reflexionar: 1 punto de Concentración para repetir un dado o sumar +2 al resultado.

Ingredientes y Elixires (pág. 12)

Fabricar: Consulta el Recetario y gasta los ingredientes necesarios para fabricar el elixir que quieras. Solo puedes transportar 4 elixires y 3 ingredientes.

El Camino, El Secreto y los Ingredientes Legendarios no ocupan espacio y no pueden usarse como ingrediente.



Recuperas 2 puntos de Concentración.



Al usar el efecto de Explorar, puedes mirar 5 cartas.



Recuperas 2 puntos de Ánimo.



Al usar el efecto de Reflexionar, puedes sumar un dado extra a la tirada en lugar del efecto habitual.



Recuperas 2 puntos de Orientación.



Recuperas todos los puntos de Atributo que hayas perdido este turno. Debe tomarse al final del turno.



Permanente. Puedes transportar hasta cuatro ingredientes, normalmente solo puedes llevar tres.



Sumas +2 a una tirada de Tréboles o Picas.



Puedes Descansar y Adentrarte en El Bosque en el mismo turno.

También puedes usar el efecto Aligerar.



Sumas +2 a una tirada de Diamantes o Corazones.

