

# EDEN

JUEGO DE ESCARAMUZAS POST-APOCALÍPTICO PARA MINIATURAS DE 28 MM

## REGLAS DE JUEGO



# EDEN

SOBREVIVIR AL APOCALIPSIS

Un juego de Pierre "Jugger" Joanne  
Ayudado por de Mohamed Ait Mehdi "Mohand",  
Emmanuel "Sered" KrebsyFrédéric "Berf" Maendly

**Conceptos de las miniaturas e ilustraciones:**

Loïc "Greencat" Muzy et Mohand

**Esculpido de las miniaturas :**

Mohand, Alan Carasco, Nicolas

Nguyen y Benoit "Taban" Lopez

**Pintura de las miniaturas:** Sébastien

"Jakovazor" Picque y Mohand

**Diseño Gráfico:**

*Maquetación del libreto de reglas y diseño del  
logotipo de EDEN:* El Théo

*Diseño de las cartas y los símbolos de facción:*

Taban y El Théo

*Diseño de las cajas de inicio:* Taban

*Diseño de la página web:* Morgan Cousin,

Mugen, Viktor Bauer y El Théo

*Administrador del foro:* Guillaume "Desru"

Desruelles

*Diseño de los símbolos y estigmas:*

Mugen

*Textos y trasfondo:*

Jérôme Drouot, Jean-

Christophe Guillou y Jugger.

**Traducción:** Borja Salcines.

**Probadores:** Sered, Berf,

Emmanuel Krebs, Frédéric Maendly,

Julien Jaspard, Romain Mathieu,

Jérôme Pinsard y Julien Veret

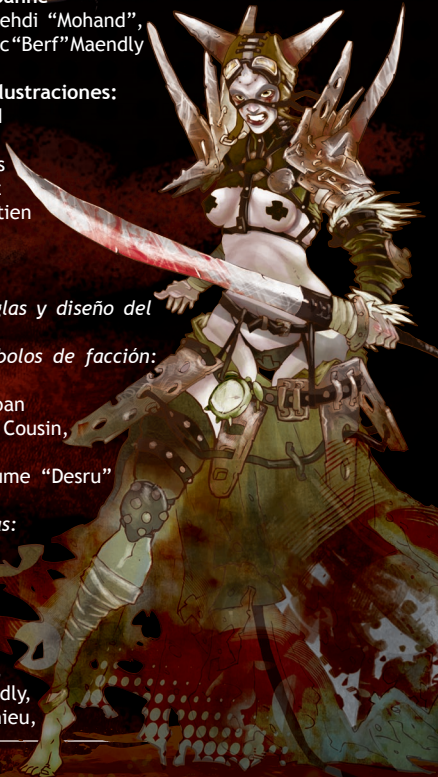
**Agradecimientos:**

Sylvain Brideron,

Mathieu Freslon

y toda la comunidad de

jugadores de la "primera ornada".



*¡Bienvenido a la Tierra, visitante! Bienvenido a este planeta desolado, barrido por los vientos glaciales de un invierno infinito y cubierto con cenizas y sangre de los hombres. Bienvenido entre sus hijos que se esconden temblando delante de las hordas bárbaras de los supervivientes.*

*¡Bienvenido al nuevo paraíso, un nuevo Edén!*

*Después del Apocalipsis, numerosos grupos combaten simplemente para respirar el aire contaminado algunas horas más. EDEN os propone tomar el control de uno de estos grupos en un juego de escaramuzas donde dos jugadores se enfrentan en la lucha por la supervivencia. Las reglas de este juego se dividen en dos partes, las reglas básicas y las reglas opcionales. Una buena forma de comenzar a familiarizarse con el juego es jugar algunas partidas con las reglas básicas. Después, una vez bien asimilados los conceptos esenciales, podréis incluir una o varias reglas opcionales para enriquecer la experiencia de juego.*

## **LAS REGLAS BÁSICAS**

### **1. Descripción del material**

Algunos elementos son imprescindibles para poder jugar una partida de EDEN. Además de los elementos que encontraréis en las cajas de inicio de EDEN (miniaturas, cartas y marcadores), os harán falta un puñado de dados de 6 caras (D6), fundas transparentes para proteger vuestras cartas, un rotulador borrable, un metro para medir (graduado en cm) y contadores diversos (bolas, monedas, etc).

### **A - LAS MINIATURAS**

Para jugar a EDEN necesitaréis miniaturas que representen a vuestros combatientes en el terreno de juego. Deberéis montarlas y pintarlas previamente.

Podéis encontrar disponibles algunos ejemplos y consejos de pintura en la página web del juego: [www.eden-the-game.com](http://www.eden-the-game.com)

### **B - EL TERRENO DE JUEGO**

El Terreno de juego representa el espacio donde veréis actuar, pelear y a menudo morir a vuestros combatientes. Puede tratarse simplemente de la superficie de una mesa, de un tapete de juego o incluso de una mesa que hayáis fabricado especialmente para jugar a EDEN. El terreno es una superficie cuadrada de al menos 60 cm de lado.

### **C - LA ESCENOGRAFÍA**

Es muy aconsejable colocar escenografía en el Terreno de juego. Árboles, muretes, colinas, ruinas, chasis de coches o zonas pantanosas son algunos ejemplos capaces de enriquecer la calidad visual de vuestro terreno pero también el interés táctico de vuestras partidas. Una regla opcional

(Gestión del Territorio) describe de una manera más profunda la gestión y los efectos de un cierto número de elementos de escenografía.

## D - LAS CARTAS

Existen 3 tipos de cartas en EDEN, las cartas de Perfil, las cartas de Misión y las cartas de Táctica. Las cartas de Perfil contienen las diferentes características de los combatientes. Las cartas de Misión representan los objetivos que vuestras bandas de combatientes deberán cumplir para ganar la partida. Finalmente las cartas de Táctica os permitirán adquirir ciertas ventajas durante la partida. Al contrario que los otros dos tipos de cartas, las cartas de Perfiles contienen información tanto en el anverso como en el reverso de la carta. La distinta información de los tres tipos de cartas se indica a continuación:

### Las cartas de Perfil

**1. Nombre:** Cada combatiente es único y posee un nombre propio.

*Ejemplo: El nombre del combatiente del ejemplo es Yûri.*

**2. Símbolo de facción:** Este símbolo señala la facción a la cual pertenece el combatiente.

*Ejemplo: El símbolo de facción de Yûri es el de la Banda de los Jokers:*



Las cajas de inicio proponen escoger entre 4 facciones: la Banda de los Jokers, el Clan Bamaka, el I.S.C. y el Matriarcado. Otras facciones estarán disponibles más tarde.

**3. El tipo:** Cada combatiente dispone de uno o varios tipos. El tipo de un combatiente se utiliza en la resolución de ciertos efectos de juego.

*Ejemplo: Yûri es de tipo Humano.*





**4. Los miembros:** Cada combatiente está formado por 4 miembros, la Cabeza, los Brazos, el Torso y las Piernas.



Cada miembro posee sus propios Puntos de Constitución (ver 5), una Característica (ver 6) unida a este miembro y un Índice de localización (ver 7).

**5. Puntos de Constitución:** Los Puntos de Constitución (PC) de un miembro representan el número de heridas que un miembro puede sufrir antes de que el combatiente esté incapacitado. Se representan con un cierto número de casillas blancas y/o rojas.

*Ejemplo: Yûri posee, en la cabeza, 2 PC blancos y 2 PC rojos.*

Quando un combatiente sufre heridas en un miembro, se marcan tantas casillas como heridas, comenzando por la casilla rodeada de verde. Un miembro que posee al menos un PC blanco sin marcar está normal. Cuando todos los PC blancos de un miembro están marcados, el miembro está Herido.

*Ejemplo: Yûri pierde 1 PC en la cabeza. Se marca la casilla blanca rodeada de verde. Como todavía posee un PC blanco en la cabeza, su miembro todavía está normal. Cuando pierda su último PC blanco, su cabeza estará herida.*

Puede ocurrir que un miembro no posea PC rojos, en ese caso el miembro jamás puede estar Herido. Cuando un combatiente pierde el último PC en un miembro está fuera de combate y es retirado del terreno.

**6. Característica:** Un combatiente posee 4 Características, cada una unida a un miembro: Psi (PSI) a la cabeza, Combate (CBT) a los brazos, Vigor (VIG) al torso y Rapidez (RAP) a las piernas. Cuanto más elevada es una característica más eficaz es el combatiente en los aspectos que dependen de ella.

*Ejemplo: Yûri posee las siguientes Características: 4 en PSI, 4 en CBT, 4 en VIG y 5 en RAP.*

Cada característica posee dos valores que se utilizan según el nivel de daño del miembro correspondiente a esa característica. Cuando el miembro está normal, se usa el valor de la característica indicado en blanco. En cambio, si el miembro está Herido se usa el valor en rojo.

*Ejemplo: Cuando está Herido en la cabeza, el PSI de Yûri baja a 3.*

En la inmensa mayoría de los casos, cuando un miembro se encuentra Herido, su característica asociada disminuye, el valor en blanco generalmente es superior al rojo. Cuantas más heridas sufre un combatiente, más disminuyen sus características y su eficacia.

**7. Índice de Localización:** Durante un combate, con un tiro o otro efecto de juego que implique una herida, se determina cual es el miembro afectado gracias al Índice de Localización. Los índices de localización se representan con las diferentes caras de un D6.

*Ejemplo: Para Yûri, el índice de localización 1 corresponde a la cabeza.*




El jugador efectúa una tirada de localización que consiste en lanzar un D6. El resultado del dado determina, al compararlo con el índice de localización, que miembro es el afectado.

**8. Equipo:** Algunos combatientes tienen equipo específico que posee reglas especiales (protecciones, armas de tiro, etc). Las diferentes reglas que rigen cada objeto se encuentran más adelante en estas reglas (8. El equipo).

*Ejemplo: Yûri posee el siguiente equipo: Molotov y Cuchillos arrojadizos.*

**9. Valor:** El Valor de un combatiente refleja su eficacia y su potencia en el juego. Gracias a él, es fácil jugar contra un adversario que dispone de una banda que tiene una potencia equivalente a la propia.

*Ejemplo: El valor de Yûri es 25.*



**10. Símbolo de Estigma:** Además de su facción, cada combatiente posee un estigma que determina el modo en el que percibe el mundo y el papel que ha asumido después del Apocalipsis. Existen 5 estigmas: Destrucción , Orden , Protección , Cambio



y Caos



*Ejemplo: Yûri posee el estigma del Caos.*

**11. Capacidades especiales (en el reverso de la carta):** Existen dos tipos de capacidades especiales: las permanentes  y las de acción . Estos dos tipos de capacidades se describen más adelante en estas reglas.

## Las cartas de Misión

**1. Símbolo de Misión:** Este símbolo indica que es una carta de Misión.

**2. Nombre:** Nombre de la misión. Cada misión tiene un nombre único.

*Ejemplo: El nombre de la carta de ejemplo es Repliegue hacia las zonas contaminadas.*

**3. Tipo de Misión:** Existen dos tipos de misión: las Misiones



Secretas y las Misiones Reveladas. Cuando un jugador juega una carta de Misión Secreta, no le revela a su adversario ni el nombre ni el contenido de esa Misión y puede dejar la carta boca abajo después de haberla jugado. En cambio cuando un jugador juega una carta de Misión Revelada, su adversario puede ver en todo momento la información inscrita en la carta.

*Ejemplo: Repliegue hacia las zonas contaminadas es una Misión Revelada.*

**4. Tipo de despliegue:** Existen dos tipos de despliegue: Enfrentamiento y Emboscada. Este parámetro influye en la manera de desplegar a los combatientes en el Terreno de juego durante la Fase de Preparación. Ambos tipos de despliegue se describen en el capítulo sobre esa fase.

*Ejemplo: Repliegue hacia las zonas contaminadas es una misión con un despliegue de tipo Enfrentamiento.*

**5. Efecto de la Misión:** Indica los objetivos a lograr y el número de Puntos de Victoria (PV) que se pueden ganar.

**6. Símbolo de Facción / Estigma:** Indica que sólo una banda totalmente compuesta por combatientes que comparten el mismo símbolo puede cumplir los objetivos de esta Misión. No podéis jugar una carta de Misión que posee un símbolo de Facción / Estigma diferente del que habéis escogido durante la composición de bandas.

*Ejemplo: Repliegue hacia las zonas contaminadas es una misión reservada a las bandas compuestas exclusivamente por combatientes del Clan Bamaka.*

## Las cartas de Táctica


**1. Símbolo de Táctica:** Indica que es una carta de Táctica

**2. Nombre de la carta de Táctica:** Cada carta de Táctica posee un nombre. Durante la misma partida, no podéis jugar dos cartas de Táctica con un nombre idéntico.

*Ejemplo: El nombre de la carta de ejemplo es Zona contaminada.*

**3. Reglas especiales:** Indica

**ZONA CONTAMINADA**

1 

2


3 **Táctica – Primer turno**

Coloca esta carta en el campo de batalla a más de 5 cm de cualquier combatiente adversario u objetivo. Permanece en juego hasta el final de la partida. Un combatiente que no sea de tipo Mutante sufre una herida en cada miembro:

4

- Cada vez que se desplaza a, por o a través de esta carta (incluso parcialmente).
- Al comenzar su activación si al menos una parte de su peana se encuentra en el interior.

Estas heridas ignoran los efectos de las protecciones.

BAM-To1  © Edén 2009

las restricciones que hay que aplicar para poder jugar esta carta de Táctica. Las diferentes reglas especiales y sus restricciones son:

- Táctica: Esta carta sólo puede jugarse durante la Fase Táctica.
- Primer turno: Esta carta sólo puede jugarse durante el primer turno.
- Anulación (X): El adversario del jugador que juega esta carta puede pagar el coste de X Puntos de Estrategia para anular los efectos de esta carta antes de que sean resueltos (los Puntos de Estrategia se explican más adelante, ver "Fase de Preparación").

*Ejemplo: La carta Zona contaminada se beneficia de las reglas Táctica y Primer turno.*

**4. Efecto de la Táctica:** Indica los efectos que proporciona la carta de Táctica. Si no se precisa nada, los efectos duran hasta el final del turno en el que se ha jugado la carta.

## **2. Nociones elementales**

Antes de comenzar a jugar, es necesario conocer ciertas nociones elementales. Se describen en los siguientes párrafos.

### **A - TIRADAS**

Existen 3 tipos de tiradas: las tiradas de característica, las tiradas opuestas y las tiradas de localización.

#### **Tiradas de característica**

Para efectuar una tirada de característica, el jugador lanza tantos D6 como el valor de la característica utilizada. El umbral de dificultad de la tirada se indica en su descripción. Todos los dados que indican un resultado superior o igual a ese umbral son éxitos. Los demás dados son fallos y se desechan.

*Ejemplo: Yûri de la Banda de los Jokers debe efectuar una tirada de PSI que tiene un umbral de dificultad de 5. Yûri posee un PSI de 4. Entonces el jugador lanza 4D6 (4 dados de 6 caras). Obtiene los siguientes resultados: 1, 4, 5 y 6. Como el umbral de dificultad es 5 conserva los resultados 5 y 6. Yûri ha obtenido 2 éxitos en su tirada de PSI.*

Si el umbral de dificultad de una tirada es superior a 6, se disminuye hasta 6. A cambio, la característica utilizada para esta tirada disminuye en la misma cantidad.

*Ejemplo: Abama Gran-Ventre debe efectuar una tirada de CBT (característica de 4) con un umbral de dificultad de 7. El umbral se disminuye a 6 (1 punto) y, entonces, su característica de CBT también disminuye 1 punto lo que la deja en 3. Para esta tirada, el jugador lanza 3D6 y obtiene un 6, un 4 y un 3. A pesar de la penalización, Abama obtuvo un éxito en su tirada de CBT!*

Si una característica es inferior o igual a 0 (de manera natural o por una penalización), no hay éxito posible y la tirada es un fallo automático.



## TIRADA OPUESTA

Una tirada opuesta implica a dos combatientes y una característica. Cada combatiente efectúa una tirada con un único D6 al cual añade el valor de su característica. El combatiente que obtiene el resultado más elevado es el vencedor de la tirada opuesta. Si obtenéis resultados idénticos, el combatiente que tiene la característica más alta es el vencedor de la tirada. Si ambos combatientes tienen el mismo valor de característica, volvéis a tirar el dado.

*Ejemplo: Vladd de la Banda de los Jokers y Ngobo Brazo-Rápido deben efectuar una tirada opuesta de CBT. Vladd tiene CBT 6 mientras que Ngobo, que está Herido en los brazos, tiene CBT 4. Los jugadores lanzan cada un D6. Vladd obtiene un 1, lo que añadido a su CBT de 6 le da un resultado de 7. En cambio Ngobo obtiene un 4, lo que le permite ser el vencedor de la tirada opuesta gracias a un resultado de 8.*

## Tirada de localización

Cuando un combatiente efectúa una tirada de localización, lanza un D6. El resultado del dado determina que miembro es impactado, según los índices de localización.

Cuando se indica que una tirada de localización se puede modificar, esto significa que el resultado del dado puede ser aumentado o disminuido. Sin embargo, después de la modificación de una tirada de localización, el resultado del dado no puede ser inferior a 1 ni superior a 6.

*Ejemplo: Durante un ataque contra Elenia, el jugador efectúa una tirada de localización y obtiene un 5. Esta tirada indica que es impactado el torso de Elenia. Sin embargo Elenia (gracias a un efecto de juego) tiene la posibilidad de modificar esta tirada en 1 punto. El jugador decide aumentar 1 punto el valor del dado. El resultado de la tirada de localización se convierte en 6 y el ataque impacta en las piernas.*

## B - LA LÍNEA DE VISIÓN

La regla principal para establecer la validez de la línea de visión es la siguiente:

Un combatiente que desea disponer de una línea de visión válida sobre un punto del terreno, otro combatiente o un elemento cualquiera presente en el terreno debe poder trazar un pasillo que una los bordes de su peana con los bordes del elemento sin que este pasillo se vea totalmente cortado por otro elemento (combatiente o escenografía) presente en el terreno. Cada elemento parcialmente presente en el pasillo cuenta como un Obstáculo.

Un consejo, no dudéis en inclinaros a la altura de vuestras miniaturas para “ver desde su posición”. Así es más fácil determinar lo que efectivamente ve un combatiente.

Ciertas miniaturas poseen una peana grande (40 mm) mientras que otras poseen una peana pequeña (30 mm). Según la regla de línea de visión, una miniatura en una peana pequeña puede estar totalmente oculta por otra miniatura que tenga una peana del mismo tamaño o mayor.

## C - LA ESCENOGRAFÍA

Durante la partida, algunos efectos de juego necesitan una línea de visión. Un elemento de juego (escenografía o miniatura) posee bordes que definen el espacio que ocupa sobre el terreno. Para un combatiente, se utilizan los bordes de su peana. Para un elemento de escenografía se utilizan los bordes del elemento (los que están en contacto con la superficie del Terreno de juego).

Un elemento de escenografía también puede colocarse sobre una peana. En este caso se usan los bordes de esa peana en las reglas siguientes.

Cuando un elemento de escenografía posee protuberancias que sobrepasan de su peana o sus bordes (como las ramas de un árbol por ejemplo), se ignoran.

En las reglas básicas, se considera que un elemento de escenografía (o una miniatura) es totalmente opaco cualquiera que sea su altura, su anchura y su longitud. Además, también se considera que la escenografía (o un combatiente) no puede ser atravesado por un combatiente (un combatiente tampoco puede acabar su movimiento sobre la escenografía u otro combatiente).

Ciertos aspectos particulares pueden alterar esta regla y las propiedades de la escenografía.

**Altura y opacidad de la escenografía:** Algunos elementos de pequeño tamaño, o relativamente transparentes, normalmente permiten a los combatientes poseer una línea de visión válida aunque el pasillo pase totalmente por ellos. En las reglas básicas, debéis ponerlos de acuerdo para determinar qué elementos pueden poseer esta propiedad (un murete, matorrales, etc). Cada elemento de este tipo que corta totalmente la línea de visión cuenta como un obstáculo en lugar de bloquearla totalmente. Ciertos elementos planos puede que no molesten las líneas de visión (como un lago, una zona pantanosa, etc). En este caso, tales elementos no se consideran como obstáculos cuando están presentes en la línea de visión de un combatiente.

**Escenografía superable:** Algunos elementos pueden ser atravesados por los combatientes. Debéis ponerlos de acuerdo en cuales son, de entre aquellos que uséis, los que pueden poseer esta regla (murete, colina, zona pantanosa, etc).

También podéis aplicar una penalización al desplazamiento cuando un combatiente se mueve a través de ese elemento. En caso de aplicar la penalización, cada centímetro recorrido en ese elemento se considera doble (hay que gastar 2 cm para desplazarse 1 cm).

Un elemento puede, evidentemente, poseer alguna de las reglas especiales anteriores o incluso las dos. Debéis decidir que reglas aplicar para administrar los elementos que uséis. Para ir más allá en la gestión de la escenografía, también podéis utilizar las reglas especiales del capítulo Gestión del Territorio.

En el caso en el que un elemento posea las dos reglas especiales anteriores, podéis aplicar de distinta manera la regla Altura y opacidad de la escenografía para los combatientes que se encuentran dentro o fuera del elemento. Por ejemplo, un combatiente sobre una colina no sufrirá los mismos efectos de línea de visión que un combatiente que se encuentra detrás de esa colina.

## D - EL DESPLAZAMIENTO

Las miniaturas de EDEN se encuentran sobre peanas de tamaño variable que corresponden al espacio que ocupan los combatientes en el terreno. Durante un desplazamiento, la peana del combatiente se utiliza para determinar los lugares por los que el combatiente puede pasar. Para desplazarse entre dos elementos (como peanas de otros combatientes, escenografía infranqueable, etc) la peana debe tener espacio suficiente para poder pasar.

Un combatiente viene con su peana apropiada. Si se cambia la peana de un combatiente se debe utilizar otra de idéntico tamaño.

## E - NOCIÓN DE CONTACTO

Un combatiente está libre cuando ningún combatiente adversario esté en contacto con él.

Un combatiente está en contacto cuando su peana y la de un combatiente adversario se tocan.

## F - FUERA DE COMBATE

Cuando se marcan todos los PC de un miembro, el combatiente queda fuera de combate. Esto significa que se retira inmediatamente del terreno y que no podrá volver de nuevo.

## G - MEDIR Y REDONDEAR

En EDEN, es posible medir cualquier distancia del terreno en cualquier momento.

Debido a ciertos efectos de juego, un valor (como una característica, los PV, etc.) puede no ser un número entero. En ese caso, el valor debe redondearse al entero superior.

*Ejemplo: El valor de PSI de Vladd es 3. Debido a un efecto de juego se divide entere dos, dando un PSI de 1,5. El valor se redondea automáticamente a 2 y entonces Vladd tiene un PSI de 2.*

## H - CONTRADICCIÓN CARTA / REGLA

Cuando el texto de una carta (efecto, capacidades especiales, etc.) contradice las reglas, se aplica el texto de la carta. Estos efectos tienen prioridad sobre las reglas.

## I - EFECTOS SIMULTÁNEOS

El orden en el que deben resolverse los efectos de juego que ocurren al

mismo tiempo, lo determina el Primer jugador, salvo que se indique lo contrario en la descripción de estos efectos.

## **F - MARCADORES**

Algunos efectos del juego, principalmente las Misiones requieren la presencia de marcadores en el terreno (marcadores de Droga, Ídolos impíos, etc.). Los combatientes no pueden terminar un movimiento sobre un marcador (ni siquiera parcialmente). Sin embargo, los marcadores no interfieren las líneas de visión. Al colocar los marcadores durante la Fase de Preparación (ver más adelante), no se pueden desplegar a menos de 5 cm de otro marcador, de los bordes del terreno o de cualquier elemento de escenografía.

## **3. Formar la banda**

Uno de los pasos más importantes de EDEN es reclutar a los combatientes con los que vais a jugar. Antes de comenzar, cada jugador escoge el tipo de su banda. Perfectamente podéis jugar con tipos iguales o diferentes de bandas.

Hay dos maneras de formar una banda: por Facción o por Estigma. Una banda de tipo Facción se forma con combatientes que tienen en común el mismo símbolo de Facción. Una banda de tipo Estigma se forma con combatientes que tienen en común el mismo símbolo de Estigma.

Después, escogéis a los combatientes que incluiréis en vuestras bandas respetando las limitaciones de tipo de la banda (Facción o Estigma). La suma total de los valores de los combatientes seleccionados no puede sobrepasar los 100 puntos (ni en 1 punto). No podéis incluir en la banda más de una vez a un combatiente con un nombre propio.

Podéis decidir jugar con más puntos de los que se indican en estas reglas. En este caso debéis poneros de acuerdo sobre el presupuesto de puntos. Es aconsejable no sobrepasar los 200 puntos.

## **4. Etapas y turnos de juego**

Antes de comenzar la partida, reunid las miniaturas de vuestras bandas, sus cartas, la escenografía y el resto del material necesario alrededor del Terreno de juego. Una vez efectuada esta formalidad, podéis comenzar la primera fase del juego: la Fase de Preparación.

### **A - LA FASE DE PREPARACIÓN**

La Fase de Preparación sólo se realiza una vez por partida, antes del primer turno de juego. Se divide en diferentes etapas que tenéis que seguir en orden.

Etapas 1: Cada jugador revela a su adversario los combatientes que forman su banda. Cada jugador puede verificar de esta manera que



su adversario ha respetado las restricciones del tipo de banda y del presupuesto máximo.

**Etapa 2:** Cada jugador calcula su reserva de Puntos de Estrategia (PS) para la partida. Esta reserva se representa con contadores (o un dado). La reserva de PS de un jugador es igual a la suma del PSI de los combatientes que componen su banda. El total se divide entre dos si se trata de una banda de tipo Estigma.

Se considera que los combatientes que componen una banda de tipo Estigma no tienen la costumbre de combatir juntos a menudo. Por lo tanto, están menos coordinados y realizan estrategias menos complejas que una banda de tipo Facción.

**Etapa 3:** Cada jugador apuesta en secreto un cierto número de PS (a su conveniencia) en función de su reserva de PS, luego reveláis simultáneamente el número de PS apostados. El jugador que apostó más PS escoge quién se convierte en el Primer jugador. Si ambos apostasteis los mismos PS, entonces lanzáis 1D6 cada uno. El jugador que obtenga el resultado más elevado es el Primer jugador (si la tirada es un empate, relanzáis los dados hasta desempatar). Los PS apostados por ambos se pierden y se retiran de vuestras respectivas reservas.

**Etapa 4:** El Primer jugador designa a uno de sus combatientes como Jefe de su banda y luego su adversario hace lo mismo.

**Etapa 5:** El Primer jugador escoge una carta de Misión entre aquellas que posee y la juega. Si se trata de una Misión Secreta la deja boca abajo al lado del terreno, en caso contrario la revela a su adversario y aplica los efectos de la carta inmediatamente. Después, su adversario juega una carta de Misión que debe ser diferente de la del Primer jugador si es Revelada.

**Etapa 6:** Colocáis cada uno, por turno, un elemento de escenografía en el terreno comenzando por el Primer jugador. Cada jugador debe poder colocar tantos elementos como su adversario. Cada elemento de escenografía debe estar colocado a más de 5 cm de otro elemento, de los bordes del terreno y de los posibles objetivos de misión. Existe una regla opcional que reemplaza esta etapa (ver Gestión del Territorio).

**Etapa 6 bis (regla opcional):** Determinación de la Infestación y colocación de los Combatientes no Jugadores (CNJ). Los detalles de esta etapa se describen en el capítulo "Infestación" de las reglas opcionales.

**Etapa 7:** El Primer jugador despliega todos sus combatientes en el Terreno de juego. En primer lugar, se divide el terreno en dos partes iguales a lo ancho (si el terreno es un cuadrado, la elección de la anchura es del Primer jugador). El Primer jugador escoge una mitad del terreno y despliega todos sus combatientes siguiendo el tipo de despliegue impuesto por su Misión.

**Despliegue de Enfrentamiento:** El jugador despliega sus combatientes a más de 20 cm de la línea central, en su mitad del terreno.

**Despliegue de Emboscada:** El jugador despliega sus combatientes a más de 20 cm del centro, en su mitad del terreno.

Una vez desplegados todos sus combatientes, su adversario hace lo mismo en la otra mitad del terreno siguiendo las restricciones de despliegue de su Misión.

De esta manera, cada jugador dispone de una mitad del terreno.

**Etapas 8:** El Primer jugador selecciona un número de cartas de Táctica igual a la característica de PSI del Jefe de su banda. Estas cartas forman la mano Táctica de ese jugador. Su adversario hace después lo mismo. Cada jugador dispone de una mano Táctica para el resto de la partida. Sois libres de revelar el contenido de toda o parte de vuestra mano Táctica en cualquier momento. Un jugador sólo puede poseer en su mano Táctica una carta con el mismo nombre.

**Etapas 9:** Cada combatiente presente en el terreno recibe 3 Puntos de Acción (PA) que le permiten realizar acciones (desplazarse, combatir, etc) durante la Fase de Activación de los combatientes.

Una vez completadas estas etapas, podéis comenzar el primer turno de juego.

Una partida de EDEN consta de 5 turnos de juego. Al final de los 5 turnos, la partida finaliza y hacéis el recuento de vuestros Puntos de Victoria (PV) según se indica en vuestras cartas de Misión.

La partida también se detiene al final de cualquier turno si en el Terreno de juego sólo quedan combatientes de un jugador.

Al fin de la partida, el jugador que posee más PV gana. Si ambos jugadores tienen los mismos PV, la partida es un empate.

## **B - TURNO DE JUEGO**

Un turno de juego se divide en diferentes etapas que debéis seguir en orden:

**Etapas 1:** Determinación del Primer jugador.

**Etapas 2:** Fase Táctica.

**Etapas 3:** Fase de Activación de los combatientes.

**Etapas 4:** Fase de Intendencia.

Estas etapas se describen en los párrafos siguientes. Una vez completadas todas las etapas de un turno, comienza un nuevo turno.

### **Determinación del Primer jugador**

Cada jugador apuesta en secreto un cierto número de PS, en función de su reserva, luego reveláis simultáneamente el número de PS apostados. El jugador que apostó más PS escoge quién se convierte en el Primer jugador. Si ambos apostasteis los mismos PS, entonces lanzáis 1D6 cada uno. El jugador que obtenga el resultado más elevado es el Primer jugador (si la tirada es un empate, relanzáis los dados hasta desempatar). Los

PS apostados por ambos se pierden y se retiran de vuestras respectivas reservas.

Si el Jefe de la banda de un jugador ha quedado fuera de combate durante el turno anterior, esta etapa se elimina y es su adversario quien escoge libremente al Primer jugador. En cambio, si ambos Jefes han sido eliminados en el turno anterior, esta etapa se realiza normalmente.

## FASE TÁCTICA

El Primer jugador puede jugar una única carta de Táctica proveniente de su mano Táctica. Si escoge hacerlo, paga 2 PS de su reserva de PS. No puede jugar cartas de Táctica si su reserva contiene menos de 2 PS o si el Jefe de su banda no está presente en el terreno. Después, su adversario puede hacer lo mismo si lo desea.

Salvo mención contraria, el efecto de una carta de Táctica dura hasta el final del turno en curso. Después se descarta y no puede volverse a jugar durante la partida.

## FASE DE ACTIVACIÓN DE LOS COMBATIENTES

El Primer jugador designa a uno de sus combatientes que todavía no ha sido activado durante ese turno. Le anuncia a su adversario el nombre y el valor de RAP del combatiente designado. Entonces su adversario puede interrumpir a este combatiente designando a uno de sus propios combatientes que posea una RAP estrictamente superior. El Primer jugador puede interrumpir de nuevo a su adversario siguiendo el mismo método. De esta manera, podéis interrumpiros mientras poseáis un combatiente que no ha sido activado y que posea una RAP superior a la del último combatiente adversario designado.

Cuando la activación de un combatiente no se ve interrumpida por el adversario, el jugador puede activarlo y efectuar las acciones de ese combatiente (ver Las Acciones).

Una vez que el combatiente designado ha efectuado todas sus acciones, y si todavía quedan combatientes que no han sido activados ese turno, el adversario se convierte en el Primer jugador y vuelve a empezar la Fase de Activación de los combatientes. En caso contrario, los jugadores pasan a la etapa siguiente (Fase de Intendencia) y el último jugador que ha activado a un combatiente continúa como Primer jugador hasta el comienzo del turno siguiente.

En lugar de designar a uno de sus combatientes, el Primer jugador puede decidir pasar la mano a su adversario. En este caso, su adversario se convierte inmediatamente en el Primer jugador. Sin embargo, si ambos pasáis la mano uno después de otro, la Fase de Activación de los combatientes finaliza inmediatamente y comienza la etapa siguiente (Fase de Intendencia).

El jugador que comienza la Fase de Activación de los combatientes no puede pasarle la mano a su adversario en la primera activación del turno.

Si el Primer jugador no puede activar combatientes, entonces su adversario se convierte automáticamente en el Primer jugador.

Un combatiente no puede activarse dos veces en el mismo turno, incluso si le quedan Puntos de Acción (PA).

Un combatiente que no ha sido activado pero que no posee más PA debido a diferentes efectos de juego se considera que ya ha sido activado ese turno y, por lo tanto, no puede designarse hasta el próximo turno.

## FASE DE INTENDENCIA

La Fase de Intendencia también se divide en diferentes etapas que los jugadores deben seguir en orden:

Etapa 1: El Primer jugador resuelve los efectos de juego (capacidades especiales, cartas de Táctica o Misión, etc.) que se aplican a sus combatientes durante la Fase de Intendencia. Luego su adversario hace lo mismo.

Etapa 2: Activación de los CNJ (Combatientes No Jugadores). Esta etapa es opcional si no hay ningún CNJ en el terreno. Esta etapa se describe en el capítulo "Infestación".

Etapa 3: Cada combatiente que tenga al menos un marcador de Incendio corre peligro de sufrir heridas. Cada jugador, comenzando por el Primer jugador, escoge a un combatiente que posea al menos un marcador de Incendio y lanza 3D6 + 1D6 de localización. Cada resultado de dado estrictamente superior al VIG del combatiente que posea ese marcador le inflige una herida al miembro indicado por el dado de localización (las protecciones cuentan para el total de heridas infligidas de esta manera). Después, se retira un marcador de Incendio de ese combatiente. Un jugador no puede escoger más de una vez a un mismo combatiente durante esta etapa. En cuanto todos los combatientes que poseían al menos un marcador de Incendio han sido designados, pasáis a la siguiente etapa.

Etapa 4: Cada jugador, comenzando por el Primer jugador, designa a uno de sus combatientes que posea al menos un marcador de Miedo. El combatiente efectúa una tirada de PSI con una dificultad de 5. Por cada éxito, se retira un marcador de Miedo del combatiente designado. Un combatiente sólo puede efectuar esta tirada una vez durante esta etapa. En cuanto todos los combatientes que poseían al menos un marcador de Miedo han sido designados, pasáis a la siguiente etapa.

Etapa 5: Cada combatiente que posea al menos un marcador de Veneno pierde uno de ellos.

Etapa 6: El Primer jugador puede retirar un marcador de Rabia de cada combatiente de su banda que posea al menos uno. Luego su adversario puede hacer lo mismo.

Etapa 7: Los PA sin utilizar de cada combatiente se pierden.



**Etapa 8:** Cada jugador otorga a sus combatientes 3 PA.

**Etapa 9:** Los combatientes que posean al menos un marcador de Ralentizamiento pierden 1 PA y un marcador de este tipo.

**Etapa 10:** Contabilizáis los Puntos de Victoria (PV) que obtuvisteis durante el turno, siguiendo las indicaciones de vuestras respectivas Misiones. Estos puntos se añaden a los obtenidos en turnos anteriores. Los PV de un jugador jamás pueden ser inferiores a 0. Si, en algún momento, llegan a ser inferiores a 0, se reducen automática e inmediatamente a 0. Comenzáis la partida con 0 PV.

Algunas Misiones indican que los Puntos de Victoria se contabilizan al final de la partida, no hace falta contar los puntos cada turno, basta con seguir las indicaciones de la carta de Misión.

**Etapa 11:** Fin del turno. Los efectos de juego que duran hasta el final del turno terminan aquí. Por ejemplo, las cartas de Táctica utilizadas en el turno se retiran de la partida.

**Etapa 12:** Cuando ambos estéis de acuerdo, comienza un nuevo turno.

## 5. Las Acciones

Cuando un combatiente no es interrumpido por un adversario, se activa: el jugador escoge y efectúa sus distintas acciones.

Una acción está definida por su nombre, su coste, su tipo y su efecto.

El efecto de una acción sólo se aplica si el combatiente paga el coste de la acción.

El tipo de una acción puede ser X / Turno o X / Partida. Una acción sin tipo puede realizarse sin limitación mientras el combatiente pueda pagar su coste.

Una acción de tipo X / Turno sólo puede realizarse X veces por turno mientras que una acción del tipo X / Partida sólo puede utilizarse X veces por partida. Cada uso de la acción necesita el pago del coste de la acción.

*Ejemplo: Un combatiente que posee una acción del tipo 2 / Turno sólo puede realizarla 2 veces por turno como máximo. Si la acción es del tipo 1 / Partida, entonces el combatiente que la posee sólo podrá efectuar esta acción una única vez por partida.*

Atención, una acción que tiene el tipo X / Partida también puede poseer el tipo X / Turno. Por ejemplo una acción de tipo 3 / Partida y 1 / Turno es una acción que podrá utilizarse hasta 3 veces durante la misma partida por el combatiente que la posee con un límite de 1 vez por turno.

Las diferentes acciones que puede efectuar un combatiente durante su activación son:

**Desplazamiento** (1 PA, 3 / Turno): El combatiente se desplaza

inmediatamente una distancia máxima de 10 cm. No puede entrar en contacto con un combatiente adversario debido a este movimiento.

Si un combatiente que efectúa esta acción no está libre antes de moverse, debe intentar destrabarse antes de desplazarse. Para lograrlo hace una tirada de RAP cuya dificultad es el valor más alto de RAP de entre los combatientes adversarios en contacto con él. Si no obtiene al menos un éxito en la tirada cada combatiente adversario en contacto con él puede gastar 1 PA y efectuar inmediatamente un Ataque (que cuenta para el número máximo de Ataques) contra él. Durante este ataque el combatiente efectúa automáticamente una reacción Pasiva. Luego puede desplazarse. Los combatientes que han efectuado el ataque no se consideran activados si no lo habían sido antes.

**Trabarse** (2 PA, 1 / Turno): Para efectuar esta acción, el combatiente debe estar libre. Se desplaza inmediatamente una distancia máxima de 10 cm. Debe encontrarse en contacto con al menos un combatiente adversario al final del movimiento y designar a uno de ellos como el blanco de Trabarse.

Se resuelve inmediatamente un Ataque cuerpo a cuerpo (ver más abajo) entre los dos combatientes. Esta acción es gratuita pero cuenta para el número máximo de Ataques que un combatiente puede efectuar cada turno.

Si al final de los 10 cm de movimiento otorgados por la acción Trabarse el combatiente no se encuentra en contacto con un combatiente adversario, esta acción falla y se transforma en un Desplazamiento (ver más arriba), el combatiente paga el coste de Desplazamiento en lugar del coste de Trabarse.

**Ataque** (1 PA, 2 / Turno): El combatiente efectúa o un ataque cuerpo a cuerpo contra un adversario a su elección en contacto con él, o un ataque a distancia si está libre y si dispone de un equipo de Tiro, Lanzable o de Chorro.

Utilizar una capacidad especial de acción (Especial): El efecto se indica en la descripción de la capacidad especial.

Una vez que el combatiente ha efectuado todas las acciones deseadas, su activación termina y continuáis la Fase de Activación como se ha descrito anteriormente.

No es obligatorio gastar todos los PA de un combatiente durante su activación. Sin embargo los PA restantes no se conservan de un turno a otro.

## 6. Ataque

Un combatiente puede efectuar un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia durante la acción de Ataque. Los detalles de estos ataques se describen a continuación.

## A - ATAQUE CUERPO A CUERPO

Una acción de ataque cuerpo a cuerpo se inicia durante una acción de Ataque o incluso de Trabarse. El combatiente que origina el ataque es el iniciador. El otro combatiente implicado es el blanco.

El ataque se divide en diferentes etapas que debéis seguir en orden.

Etapas 1: El iniciador designa a un combatiente adversario en contacto con él: el blanco.

Etapas 2: El blanco anuncia su tipo de reacción: Pasiva, Esquiva o Respuesta.

Las etapas siguientes varían según el tipo de reacción del blanco.

### Reacción Pasiva

Si el blanco efectúa una reacción Pasiva, las etapas siguientes son:

Etapas 3: El iniciador efectúa una tirada de CBT cuya dificultad es el valor de VIG del blanco.

Etapas 4: El iniciador efectúa una tirada de localización.

Etapas 5: El iniciador puede gastar éxitos de la tirada de CBT para modificar el resultado de la tirada de localización. Por cada éxito gastado, se aumenta o disminuye en 1 punto el resultado de la tirada de localización (máximo 6, mínimo 1). No es posible gastar todos los éxitos de la tirada de CBT de esta manera (hay que guardar al menos uno).

Etapas 6: Cada éxito restante inflige al blanco una herida en el miembro designado por la localización. Si el blanco pierde al menos 1 PC, entonces el Ataque es un éxito. Si no es un fallo.

### Reacción de Respuesta

Una Respuesta se considera como una acción de Ataque, cuenta para el número máximo de Ataques que puede efectuar un combatiente por turno y, para realizarla, el combatiente debe pagar el coste de una acción de Ataque (1 PA).

Si el blanco efectúa una reacción de Respuesta las etapas siguientes son:

Etapas 3: El iniciador y el blanco efectúan una tirada opuesta de CBT. El vencedor efectúa un Ataque contra su adversario como si fuera el iniciador, el combatiente perdedor se considera que es un blanco efectuando una reacción Pasiva (ver anteriormente). Si el combatiente perdedor de la tirada opuesta no es eliminado, el perdedor de la tirada opuesta puede efectuar su Ataque después siguiendo el mismo procedimiento.

### Reacción de Esquiva

Para efectuar una reacción de Esquiva, el blanco debe gastar 1 PA. Un

combatiente puede efectuar tantas reacciones de Esquiva como desee mientras puede pagar el coste. Si el blanco efectúa una reacción de Esquiva, las etapas siguientes son:

**Etapas 3:** El iniciador efectúa una tirada de CBT cuya dificultad es el VIG del blanco.

**Etapas 4:** El iniciador efectúa una tirada de localización.

**Etapas 5:** El iniciador puede gastar éxitos de la tirada de CBT para modificar el resultado de la tirada de localización. Por cada éxito gastado, se aumenta o disminuye en 1 punto el resultado de la tirada de localización. No es posible gastar todos los éxitos de la tirada de CBT de esta manera (hay que guardar al menos uno).

**Etapas 6:** El blanco efectúa una tirada de RAP cuya dificultad es el CBT del iniciador. Cada éxito anula un éxito de la tirada de CBT de su adversario.

**Etapas 7:** Cada éxito restante de la tirada de CBT del iniciador inflige al blanco una herida en el miembro designado por la localización. Si el blanco pierde al menos 1 PC entonces el Ataque es un éxito. Si no es un fallo.

## **B - ATAQUE A DISTANCIA**

Para efectuar un ataque a distancia, el combatiente debe estar libre y poseer un equipo de Tiro, Lanzable o de Chorro. Los detalles para efectuar un ataque a distancia difieren según el equipo utilizado.

### **Ataque con un equipo de Tiro**

El combatiente que efectúa el Ataque es el iniciador y el combatiente adversario que sufre ese ataque es el blanco.

Para resolver una acción de Ataque de Tiro debéis seguir las etapas siguientes en orden:

**Etapas 1:** Designación del blanco. El blanco obligatoriamente debe estar dentro del alcance del equipo de Tiro. Además el iniciador debe tener una línea de visión sobre el blanco. Finalmente, el blanco es, obligatoriamente, el combatiente adversario más próximo que cumple las condiciones anteriores. El jugador puede ignorar a los combatientes que no están libres al escoger el blanco. Si no puede designarse ningún combatiente, el tiro es un fallo.

**Etapas 2:** El iniciador efectúa una tirada de CBT, teniendo en cuenta las bonificaciones y/o penalizaciones otorgadas por el equipo de Tiro utilizado, con un umbral de dificultad igual a la RAP del blanco. Además, por cada Obstáculo en su línea de visión, el iniciador sufre de una penalización de -1 al CBT para esta tirada. Si el combatiente no obtiene ningún éxito el Ataque es un fallo y la acción finaliza inmediatamente.



La penalización puede ser diferente si utilizáis las reglas avanzadas de gestión de escenografía (ver Gestión del Territorio).

Si el Blanco no está libre y el jugador obtiene un número de éxitos impar, entonces el tiro impacta en el combatiente en contacto con el blanco que esté más próximo al tirador. Este se convierte en el blanco del tiro.

Etapa 3: El iniciador efectúa una tirada de localización.

Etapa 4: El iniciador puede gastar éxitos de la tirada de CBT para modificar el resultado de la tirada de localización. Por cada éxito gastado, se aumenta o disminuye en 1 punto el resultado de la tirada de localización.

Etapa 5: Cada éxito restante de la tirada de CBT aumenta la Potencia (abreviada Pot) del equipo de Tiro.

Etapa 6: El iniciador entonces efectúa una tirada de Potencia cuya dificultad es el VIG del blanco.

Etapa 7: Cada éxito de la tirada de Potencia inflige al blanco una herida en el miembro designado por la localización. Si el blanco pierde al menos 1 PC entonces el Ataque es un éxito. Si no es un fallo.

La Potencia (abreviada Pot) de un arma de tiro se indica en la descripción de esta como Pot (X) donde X es el valor de su potencia.

### Ataque con un equipo Lanzable

Para resolver un Ataque a distancia con un equipo Lanzable, el jugador designa un punto sobre el terreno. La distancia que separa este punto y el combatiente que efectúa el Ataque debe ser inferior o igual al alcance del equipo Lanzable. El combatiente que efectúa el Ataque debe tener una línea de visión válida sobre ese punto (o, si es el caso, sobre los combatientes situados sobre ese punto).

Ese punto y los combatientes situados sobre él sufren los efectos de la arma lanzable (como una explosión, por ejemplo). No es necesaria ninguna tirada para efectuar esta acción de Ataque a distancia, es un éxito automáticamente.



Si en el punto designado se encuentra un combatiente, éste no tiene por qué ser obligatoriamente el combatiente adversario más próximo como en el caso de un equipo de Tiro.

### Ataque con un equipo de Chorro

Para resolver un Ataque a distancia con un equipo de Chorro, se coloca el extremo más pequeño de la plantilla de chorro en contacto con la peana del combatiente que efectúa este Ataque. El otro extremo de la plantilla debe colocarse hacia el combatiente adversario más próximo. Esta plantilla puede desplazarse siempre que la peana del adversario más

próximo continúe, al menos, parcialmente cubierta y que el extremo más pequeño de la plantilla permanezca en contacto con la plantilla del combatiente que efectúa el Ataque. Cada combatiente cuya peana esté parcialmente cubierta por la plantilla sufre una herida en cada uno de sus miembros que ignora el efecto de las protecciones. No se necesita ninguna tirada ni línea de visión para efectuar esta acción. Además de las heridas, los combatientes tocados por la plantilla sufren los posibles efectos provocados por el equipo (Incendio, etc.).

## **7. Las capacidades especiales**

Existen dos tipos de capacidades especiales, cada una identificable gracias al símbolo situado después de su nombre: las capacidades permanentes  y las de acción . Después del símbolo se indica el coste de utilización de la capacidad especial. Algunas capacidades no tienen coste, esto indica que su uso es gratuito.

Las capacidades permanentes tienen un efecto permanente. Algunas de estas capacidades también pueden tener efectos condicionales y se activan después de un efecto de juego particular. El jugador no puede hacer nada para impedir o provocar los efectos de este tipo de capacidades, excepto si su utilización tiene un coste. En ese caso, el jugador puede decidir no pagar el coste, lo que impide la resolución de los efectos de la capacidad.

Una capacidad de acción sólo puede activarse y resolver sus efectos durante la activación del combatiente que la posee. Para ello el jugador debe anunciar su utilización y pagar el coste (si hay alguno). Entonces se resuelve el efecto de la capacidad.

## **8. El equipo**

El equipo de un combatiente está indicado en su carta de perfil. Un equipo siempre se lista del siguiente modo:

Nombre (Categoría): Bonificación / Penalización - Efectos.

Algunos equipos pertenecen a 2 categorías. En ese caso, aparecen así:

Nombre (Categoría 1 / Categoría 2): Bonificación / Penalización de la categoría 1 - Efectos de la categoría 1 / Bonificación / Penalización de la categoría 2 - Efectos de la categoría 2.

En ciertos casos, las Bonificaciones / Penalizaciones o los Efectos de un equipo no tienen efectos. En ese caso, no aparecen en la descripción del equipo.

## **A - CATEGORÍAS DE EQUIPO**

**Tiro:** Indica que es un equipo de Tiro que se utiliza con la acción Ataque a distancia.

**Lanz:** Indica que es un equipo Lanzable que se utiliza con la acción Ataque a distancia.

**Chorro:** Indica que es un equipo de Aliento Chorro que se utiliza con la acción Ataque a distancia.

**Pr:** Indica que el equipo es una protección. El valor de protección aparece a continuación como una bonificación precedida por la mención de los miembros protegidos. Este equipo se utiliza cada vez que un miembro protegido sufre heridas. Al número total de heridas causadas se resta el valor de protección. Si, en vez del miembro protegido, se encuentra la mención Completa entonces el equipo protege todos los miembros del combatiente.

*Ejemplo: Casco (Pr): Cabeza +1 es un equipo de protección que permite disminuir 1 punto de todas las heridas localizadas en la cabeza del combatiente que lo posee.*

**Tecno:** Indica que se trata de un equipo que utiliza la tecnología. Este atributo no otorga Bonificaciones / Penalizaciones o Efectos como otros. Se utiliza con algunas capacidades especiales o cartas de Táctica y Misión.

## B - BONIFICACIONES / PENALIZACIONES DEL EQUIPO

En la descripción de las Bonificaciones / Penalizaciones, el valor X corresponde al valor de la bonificación (si es un valor positivo) o de la penalización (si es un valor negativo).

Ejemplo: CBT +X indica una bonificación de X puntos al CBT del combatiente cuando utiliza el equipo.

## C - EFECTOS DEL EQUIPO

**Incendio (X):** Indica que el equipo provoca el estado de Incendio cuando se usa contra un combatiente. Pone X marcadores de Incendio a ese combatiente.

**Miedo (X):** Indica que el equipo provoca el estado de Miedo cuando se usa contra un combatiente. Pone X marcadores de Miedo a ese combatiente.

**Explosivo (X):** Indica que el equipo produce explosiones cuando se utiliza. En una explosión el jugador utiliza la plantilla de explosión centrada en el punto donde esta se produce. El jugador efectúa una tirada por cada combatiente con la peana cubierta, incluso parcialmente, por la plantilla. Para esta tirada, lanza XD6 con una dificultad igual al VIG del combatiente afectado. Si obtiene al menos un éxito, el combatiente sufre una herida en cada uno de sus miembros. Estas heridas ignoran **EL** efecto de las protecciones. Todos los combatientes bajo la plantilla, heridos o no por la explosión, sufren los demás efectos del equipo que

afecten a los blancos (Incendio o Miedo, por ejemplo).

**Alcance (X):** En ciertos casos, el equipo (especialmente si es de Ataque a distancia) posee un alcance en cm. Indica la distancia máxima a la que puede encontrarse el blanco para que el equipo sea eficaz. El alcance es igual a X cm.

**Pot (X):** Indica que el equipo tiene una Potencia de X cuando se utiliza.

**X / Partida:** El equipo sólo puede utilizarse X veces por partida.

**X / Turno:** El equipo sólo puede utilizarse X veces por turno.

## **9. Los estados**

Durante el juego, un combatiente puede sufrir el efecto de uno o varios estados. Mientras un combatiente posea al menos un marcador asociado con uno de ellos, sufre sus efectos. Aquí están los diferentes estados que puede sufrir un combatiente y sus efectos:

**Incendio:** Durante la Fase de Intendencia, cada combatiente que tiene un marcador de Incendio corre peligro de sufrir heridas (ver Fase de Intendencia). Durante su activación, un combatiente puede retirar uno de sus marcadores de Incendio gastando 1 PA.

**Miedo:** Mientras el combatiente disponga al menos de un marcador de Miedo, no puede efectuar ninguna acción salvo Desplazamiento. Tampoco puede utilizar sus capacidades de acción. Cuando es el blanco de un Ataque cuerpo a cuerpo, no puede efectuar una Respuesta. Durante la Fase de Intendencia, el combatiente efectúa una tirada de PSI para intentar quitarse sus marcadores de Miedo (ver Fase de Intendencia).

**Rabia:** El combatiente se beneficia de una bonificación a sus características de CBT y RAP y de una penalización a sus características de VIG y PSI mientras posea al menos un marcador de Rabia. El valor de la bonificación y de la penalización es igual al total de marcadores de Rabia que tiene el combatiente. Durante la Fase de Intendencia, podéis decidir retirar el único marcador de Rabia de cada uno de los combatientes que posea al menos uno.

**Ralentizamiento:** Un combatiente que posea al menos un marcador de Ralentizamiento pierde 1 PA. Durante la Fase de Intendencia se retira un marcador de Ralentizamiento de cada combatiente que posea al menos uno.

**Veneno:** El combatiente sufre una penalización de 1 punto en todas sus características mientras posea al menos un marcador de Veneno. Durante la Fase de Intendencia se retira un marcador de Veneno de cada combatiente que posea al menos uno.



# REGLAS OPCIONALES

## 1. Gestión del Territorio

La gestión del territorio es una regla opcional que reemplaza la etapa de colocación de la escenografía de la Fase de Preparación. Esta regla también se ocupa de la interacción de los combatientes con la escenografía.

Cada elemento de escenografía se caracteriza por tres parámetros, su nombre, su coste en Puntos de Escenografía y sus reglas especiales. Al comienzo de la partida, cada jugador dispone de 8 Puntos de Escenografía que va a poder gastar para comprar y colocar escenografía en el terreno. Un jugador está obligado a gastar todos sus puntos y a colocar la escenografía que haya comprado en el terreno.

Contrariamente a las reglas básicas, si utilizáis esta regla opcional la escenografía no molesta (ni bloquea) las líneas de visión y no puede ser atravesada por los combatientes. Además los combatientes no pueden detenerse sobre la escenografía después de un desplazamiento.

### A - LAS REGLAS ESPECIALES DE ESCENOGRAFÍA

Las reglas especiales de un elemento de escenografía indican sus efectos en el Terreno de juego. Las reglas están estandarizadas e indicadas por una simple palabra clave en la descripción del elemento. Aquí hay una lista de las reglas y sus efectos.

Algunas reglas especiales tienen un valor entre paréntesis después de su nombre. Por defecto este valor es 1.

**Destrucción (X):** Un elemento que posee esta regla especial puede ser el blanco de una acción de Ataque. No se lanzan los dados, el ataque es un éxito automáticamente. El elemento se destruye si sufre X Ataques en la partida. Podéis marcar el número de Ataques sufridos mediante contadores. Cuando el elemento se destruye, hay que retirarlo del terreno y reemplazarlo por un elemento de Zona devastada (ver más adelante) de tamaño equivalente.

**Disimulación:** Algunos elementos permiten a los combatientes esconderse en su interior. Para ello, el combatiente debe encontrarse en contacto con el elemento, a más de 15 cm de todo combatiente adversario y debe efectuar una acción de Desplazamiento. Ningún combatiente adversario a más de 5 cm del combatiente puede seleccionarlo como blanco de una acción.

**Elevación:** El elemento posee un lugar elevado en relación al terreno. Un combatiente que se encuentra en ese lugar se beneficia de una bonificación de +2 al CBT en los ataques cuerpo a cuerpo contra un adversario que está por debajo de esa posición. Además, el alcance de los equipos de Tiro y Lanzables aumenta en 5 cm para los combatientes allí situados.

**Escalada (X):** Un elemento que posee la regla Elevación también puede

poseer esta regla especial. Para acceder a un punto elevado en el elemento, un combatiente debe encontrarse en contacto con el camino de acceso y efectuar un Desplazamiento que cuesta 2 PA. Además, el combatiente efectúa una tirada de RAP con una dificultad de X. Si el combatiente no obtiene ningún éxito, el movimiento es un fallo (se queda en el mismo lugar) y el combatiente debe efectuar una tirada de VIG con un dificultad de X. Si no tiene éxito, sufre una herida en cada miembro que no tiene en cuenta el efecto de las protecciones. Si la primera tirada es un éxito, el combatiente se coloca en una posición elevada de ese elemento.

**Franqueable:** los combatientes pueden atravesar el elemento sin terminar su movimiento en su interior.

**Impenetrable:** Un elemento que posee esta regla especial corta toda línea de visión que pasa totalmente a través suyo. También protege de las plantillas de chorro que lo atraviesen.

**Inflamable:** El elemento puede recibir marcadores de Incendio como un combatiente normal. Un combatiente que comienza su activación o termina un desplazamiento en contacto con un elemento Inflamable que posea al menos un marcador de Incendio recibe inmediatamente un marcador de Incendio. Durante la Fase de Intendencia, añade un marcador de Incendio al elemento si posee al menos uno. Cada marcador de Incendio presente en el elemento cuenta como un Ataque para la regla especial Destrucción (X). Cuando el elemento posee al menos un marcador, pierde sus reglas especiales Franqueable, Ocupación y Obstrucción, y gana la regla Obstáculo (1) (si ya la posee, se añade 1 a su valor).

**Nado (X):** Un elemento que posee esta regla especial puede cruzarse a nado. Para ello, el combatiente debe estar en contacto con un borde del elemento y efectuar una acción de Desplazamiento que cuesta 2 PA. Además, el combatiente debe efectuar una tirada de VIG con una dificultad de X. Si falla, sufre una herida en la cabeza sin contar su protección. De seguido, repite esta tirada hasta que obtenga por lo menos un éxito. Para esta tirada, el combatiente sufre una penalización equivalente al total de equipos que porta. Una protección completa cuenta como dos equipos. Cuando la tirada indica al menos un éxito, se coloca al combatiente en contacto con el elemento, donde el jugador desee, en un límite de 20 cm en relación a su posición de origen.

**Obstáculo (X):** El elemento cuenta como si fuera X Obstáculos. Esto afecta a la penalización de un Ataque a distancia.

**Obstrucción (X):** Para recorrer 1 cm en un elemento de este tipo un combatiente debe gastar X.

**Ejemplo:** Un combatiente desea atravesar una zona pantanosa que posee la regla especial Obstrucción (2). Cada cm recorrido en este elemento le cuesta 2 cm. Con una acción de Desplazamiento el combatiente podrá recorrer como máximo 5 cm por el elemento.

**Ocupación:** Los combatientes pueden atravesar y pararse en el elemento.

**Presencia Hostil (X):** Los combatientes que comienzan su activación o terminan un desplazamiento en contacto o dentro de un elemento que posee esta regla especial sufren inmediatamente X heridas que ignoran las protecciones. El jugador hace una tirada de localización para cada herida causada por este efecto.

**Salto (X):** Algunos elementos sólo pueden atravesarse saltando. Cuando un combatiente quiere efectuar un salto por encima de un elemento que posee esta regla debe encontrarse en el contacto con él y efectuar una acción de Desplazamiento. Se realiza una tirada de RAP con una dificultad de X. Si no obtiene ningún éxito en la tirada el combatiente queda automáticamente fuera de combate.

## B - LISTA DE ESCENOGRAFÍA

Aquí hay una lista no exhaustiva de escenografía que es posible colocar en el terreno. El coste de cada elemento se indica entre paréntesis después de su nombre y se resta de la reserva de Puntos de Escenografía del jugador cuando decide comprarlo y colocarlo.

**Árbol (1 Punto):** Destrucción (3), Inflamable, Obstáculo (1).

**Matorrales (1 Punto):** Destrucción (3), Franqueable, Inflamable, Obstrucción (2).

**Murete (1 Punto):** Destrucción (4), Franqueable, Obstáculo (1).

**Pared en ruinas (1 Punto):** Destrucción (4), Obstáculo (1).

**Restos de coche (1 Punto):** Destrucción (8), Obstáculo (1).

**Bosque sombrío (2 Puntos):** Destrucción (6), Inflamable, Obstáculo (3), Obstrucción (2), Ocupación, Presencia Hostil (1).

**Estanque (2 Puntos):** Obstrucción (2), Ocupación, Presencia Hostil (1).

**Zona devastada (2 Puntos):** Obstrucción (2), Ocupación.

**Baliza energética (3 Puntos):** Destrucción (3), Obstáculo (1). Cada combatiente situado a 5 cm o menos de una baliza energética gana el equipo "Campo giromagnético (Pr): Completa +2" cuando sufre una acción de Ataque a distancia. Este equipo se añade a las protecciones que posee el combatiente. Después de la resolución del ataque a distancia pierde este equipo especial.

**Ídolo Cuatrística (3 Puntos):** Destrucción (2), Inflamable, Obstáculo (1). Un combatiente del Matriarcado de Sybille no puede atacar a este elemento. Los combatientes de tipo Hermana ganan +1 a PSI cuando se encuentran a 10 cm o menos del elemento.

**Montón de residuos (3 Puntos):** Destrucción (4), Inflamable, Obstáculo (1), Obstrucción (2), Ocupación.

Lago (4 Puntos): Nado (4), Presencia Hostil (1).

Río profundo (5 Puntos): Nado (5).

Descubrid una lista completa de escenografía que utiliza las reglas anteriores en la página web [www.eden-the-game.com](http://www.eden-the-game.com).

## 2. Infestación

Las reglas siguientes presentan la gestión de los combatientes que no están directamente controlados por un jugador: los Combatientes No Jugadores (CNJ). Un CNJ es un combatiente que tiene sus propias motivaciones y no podéis reclutarlo en vuestras bandas. Los CNJ tienen su propia carta de Perfil que es muy similar a la de los combatientes normales. La única diferencia es que figura el Nivel del CNJ en vez del Valor del combatiente. Un CNJ también posee un símbolo de Facción propio de los CNJ. Finalmente, un CNJ puede poseer un símbolo de Estigma aunque no es una regla general.

### **A - COLOCACIÓN DE LOS CNJ**

El Nivel de Infestación determina el número de CNJ que se van a colocar en el terreno. Por ejemplo, cuando el Nivel de Infestación es 3, cada jugador dispone de 3 puntos para colocar CNJ. El Primer jugador comienza a colocar un CNJ a su elección en el terreno. La etapa de colocación de los CNJ en el terreno se divide en varios pasos:

- Os ponéis de acuerdo sobre un Nivel de Infestación (Generalmente de 1 a 10). Para más sencillez podéis determinarlo al azar.
- Cada jugador recibe un número de Puntos de Infestación equivalente al Nivel de Infestación.
- El Primer jugador gasta X Puntos de Infestación de su reserva y coloca un CNJ cuyo Nivel es X en el terreno. Luego su adversario hace lo mismo. Entonces alternáis esta etapa hasta que no os queden suficientes Puntos de Infestación para comprar CNJ. Un CNJ no puede colocarse a menos de 15 cm de otro CNJ.

Una vez efectuadas estos pasos, el desarrollo de la Fase de Preparación continúa normalmente.

### **B - ACTIVACIÓN DE LOS CNJ**

Los CNJ se activan durante la Fase de Intendencia en la Etapa 2: Activación de los CNJ.

Aquí se ve como se divide esta etapa:

El Primer jugador escoge un CNJ en el terreno y lo activa. Un CNJ sólo puede efectuar una única acción durante su turno de entre las tres siguientes:



**Vagabundear:** El CNJ se desplaza 5 cm en la dirección que elija el jugador.

**Cargar:** Esta acción es obligatoria si el CNJ está libre y si algún combatiente se encuentra a menos de 10 cm y en su línea de visión. El CNJ efectúa inmediatamente un desplazamiento que lo coloque en contacto del combatiente más próximo y en su línea de visión. Después efectúa un ataque cuerpo a cuerpo contra ese combatiente siguiendo las reglas normales de Ataque cuerpo a cuerpo.

**Atacar:** Esta acción es obligatoria si al menos un combatiente está en contacto con el CNJ. El CNJ efectúa un ataque cuerpo a cuerpo contra un combatiente en contacto con él (a elección del jugador) siguiendo las reglas normales de Ataque cuerpo a cuerpo.

Después los jugadores alternan la activación de los CNJ hasta que todos hayan sido activados.

### **C - ATACAR A UN CNJ**

Cuando un combatiente ataca a un CNJ en cuerpo a cuerpo, éste efectúa automáticamente una reacción de Respuesta como indican las reglas de la acción de Ataque. El adversario del combatiente es quien efectúa las tiradas del CNJ.

Cuando un combatiente elimina a un CNJ, el jugador que controla a este combatiente gana inmediatamente un número de Puntos de Victoria equivalentes al Nivel del CNJ.

Alguno CNJ tienen capacidades especiales que, obligatoriamente, hay que tener en cuenta durante la partida.

## **3. Condiciones climáticas**

Las condiciones climáticas pueden tener un impacto importante en los combatientes y las estrategias desarrolladas durante una partida de EDEN. Antes de comenzar la partida, determináis las condiciones climáticas lanzando 2D6. La suma de los dos dados indica las condiciones de la partida (ver a continuación).

- 2 - Tempestad iónica:** Al final de cada turno, cada combatiente efectúa una tirada de VIG con un dificultad de 6. Si un combatiente no obtiene por lo menos un éxito sufre inmediatamente una herida en el torso que ignora el efecto de las protecciones. Los CNJ son inmunes a esta regla.
- 3 - Viento contrario:** Durante una acción de Desplazamiento los combatientes se mueven 8 cm (en lugar de 10 cm).
- 4 / 5 - Niebla espesa:** Ningún combatiente puede realizar acciones que necesitan un blanco situado a más de 15 cm de su posición.

**6 / 7 - El tiempo normal:** Ningún efecto particular.

**8 / 9 - Bruma:** Desplegáis a vuestros combatientes uno por uno, alternativamente. Comienza el Primer jugador y después su adversario despliega a un combatiente y así hasta que todos los combatientes se hayan desplegado.

**10 / 11 - Lluvia ácida:** Al fin de cada turno, los combatientes libres efectúan una tirada de VIG con una dificultad de 5. Si un combatiente no obtiene al menos un éxito recibe un marcador de Veneno.

**12 - Tormenta de nieve:** El coste para jugar una carta de Táctica es de 3 PS en lugar de 2 PS.

Si lo deseáis, se pueden acumular varias condiciones climáticas (y por tanto efectuar dos o tres tiradas).

# GLOSARIO

**Activado:** Un combatiente activado es un combatiente que ya ha resuelto su activación durante el turno en curso o que ya no posee más PA. Para representar este estado los jugadores pueden girar la carta de Perfil del combatiente 90°.

**Banda:** Una banda representa al conjunto de combatientes de un jugador.

**Bonificación:** Un bonificación es un valor que se suma a una característica con el fin de aumentarla. Cuando se hace referencia a una bonificación obligatoriamente se trata de un valor positivo que se añade a la característica mencionada por ella.

**Carta de Perfil:** La carta de Perfil presenta la información esencial del combatiente (características, capacidades especiales, etc).

**Carta de Táctica:** Durante la partida, un jugador puede utilizar cartas de Táctica para poner en marcha un acontecimiento o un efecto particular. Estas cartas se describen en la sección correspondiente.

**Combatiente:** Un combatiente está representado en el terreno por una miniatura. También está representado por una carta de Perfil. Un jugador controla, por norma, a varios combatientes al principio de la partida que forman su banda. Debe, con sus combatientes, cumplir los objetivos de su Misión para triunfar frente a su adversario.

**Contacto:** Se considera que hay contacto entre dos miniaturas en el momento en el que sus peanas se tocan. Sin embargo, si ambas miniaturas forman parte de la misma banda, se considera que están libres.

**Coste:** El coste de una capacidad o cualquier efecto de juego representa el número de recursos (PS, PA, etc) que hay que gastar para activar la capacidad o el efecto de juego condicionado por el coste.

**Curar:** Significa que una herida se quita de un miembro. Si no posee ninguna herida, la cura no tiene efecto. Para resolver esta acción hay que borrar el número de heridas curadas del miembro afectado. El uso de una funda de protección para cartas y un rotulador borrable facilita esta operación.

**Fuera de combate:** Un combatiente fuera de combate ya no puede continuar en la partida debido a heridas demasiado importantes o a otro efecto de juego. La miniatura del combatiente se retira del terreno y su carta de Perfil se deja a un lado.

**Herida:** Cuando un efecto de juego le inflige una herida a un combatiente, el jugador marca una casilla de PC del miembro alcanzado por el efecto de juego. Si un miembro sufre más heridas que su número de PC, entonces el combatiente queda automáticamente fuera de combate.

**Herido:** Cuando un miembro sólo posee PC rojos, se considera que está Herido. Como valor de la característica ligada se usa el valor rojo.

**Índice de localización:** el índice de localización permite saber el miembro afectado por un ataque o un tiro. Cada miembro dispone de su propio Índice de localización, en forma de uno o varios símbolos que representan las caras de un D6.

**Libre:** Un combatiente se considera libre cuando ningún combatiente adversario está en contacto con él.

**Miembro:** Cada combatiente posee varios miembros (generalmente cabeza, brazos, torso y piernas).

**Obstáculo:** Elemento del Terreno de juego (escenografía o miniatura) que molesta las líneas de visión.

**Penalización:** Una penalización es un valor que disminuye una característica. Cuando se hace referencia a una penalización obligatoriamente se trata de un valor que se resta a la característica mencionada por ella. Es lo opuesto a bonificación.

**Puntos de Acción (PA):** Los Puntos de Acción permiten a un combatiente efectuar acciones durante un turno.

**Puntos de Constitución (PC):** Cada miembro de un combatiente dispone de Puntos de Constitución. Hay dos tipos de PC: blancos y rojos.

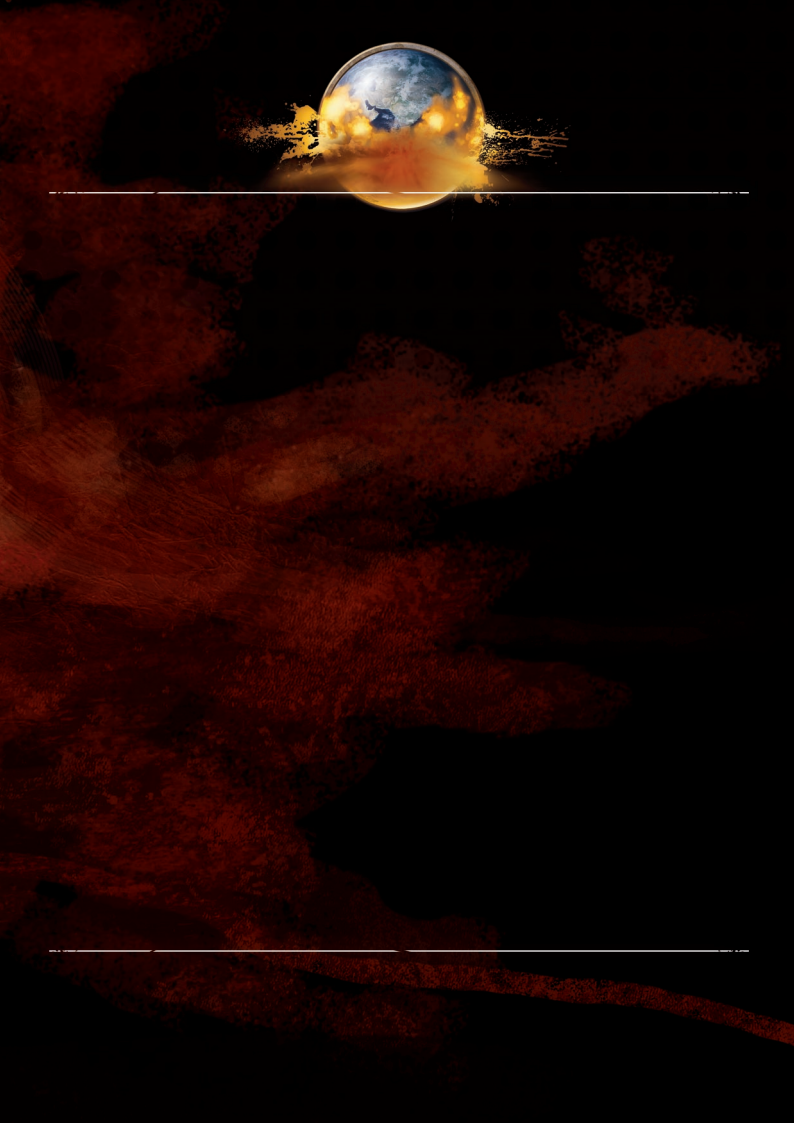
**Puntos de Estrategia (PS):** los Puntos de Estrategia forman una reserva que permite al jugador activar ciertos efectos de juego.

**Terreno:** El terreno es el espacio en el cual se encuentran las miniaturas. Su tamaño es libre y queda a discreción de los jugadores. Se aconseja jugar en un terreno cuadrado con un mínimo de 60 cm de lado y un máximo de 120 cm. También se aconseja añadir escenografía.

**X / Partida:** Un combatiente sólo puede usar un efecto de tipo X / Partida X veces por partida.

**X / Turno:** Un combatiente sólo puede usar un efecto de tipo X / Turno X veces por turno.





# EDEN

SOBREVIVIR AL APOCALIPSIS

Juego y miniaturas de EDEN producidos por Taban Miniatures



[www.taban-miniatures.com](http://www.taban-miniatures.com)

33 rue de Mulhouse, 94700 Maisons Alfort France

- SIRET 433.253.598.00026

- Tel : +33 1 4375 9099 -

Información: [sales@taban-miniatures.com](mailto:sales@taban-miniatures.com)

Están disponibles para la venta por correo en nuestra tienda online:  
[shop.taban-miniatures.com](http://shop.taban-miniatures.com)

o a través de los puntos de compra habituales (lista disponible en la  
página de Taban Miniatures)

Toda la actualidad del juego se encuentra en la página web exclusiva:  
[www.eden-the-game.com](http://www.eden-the-game.com)

Impreso en Francia por CCB création - [www.ccbcreation.fr](http://www.ccbcreation.fr)

**EDEN / TABAN MINIATURES 2009 - ALL RIGHTS RESERVED**