



RED RAINS

CHIMERA RULEBOOK

¡ATENCIÓN!

Este libro de reglas está destinado a jugadores que ya están familiarizados con Ashes Reborn. Si eres nuevo en Ashes Reborn, consulta el Libro de reglas de Red Rains (Red Rains Rulebook).

Aunque han pasado muchos años y no hay seres humanos que sean testigos, no hay un niño sobre esta roca que no conozca la historia de las horribles Lluvias Rojas. Entonces entiendes cuando te digo que cuando cayeron esas primeras gotas nuevas, hubo una onda expansiva psíquica de pánico que recorrió Argaia, como nunca antes se había presenciado.

— Darius, Terminal Amurai

OBJETIVO DEL JUEGO

Ashes: Red Rains es un nuevo modo de juego de **jugadores contra enemigo** para Ashes Reborn. Elige a tu **Nacido del Fénix** y enfréntate a la amenaza resucitada de la **Quimera**, ya sea en una batalla en solitario o como una experiencia cooperativa con un amigo. Los jugadores usan mazos estándar de Ashes, tal como lo harían si lucharan contra un oponente **Nacido del Fénix**. La **Quimera** sigue un sistema automatizado que, sin embargo, obliga a los jugadores a jugar creativamente para burlar a su demoníaco oponente. Si la **Quimera** recibe **fichas de herida** iguales o mayores que su **valor de vida**, ¡los jugadores ganan el juego! Si algún **Nacido del Fénix** recibe **fichas de herida** iguales o mayores que su **valor de vida**, los jugadores pierden el juego.

Contenido

- 4 **Nacidos del Fénix** regresan
- 12 nuevas cartas únicas de **Nacido del Fénix**
- 27 cartas de jugador
- 10 cartas de **conjuración**
- 6 cartas de jugador extra (**Channel Magic**)
- 1 **tablero de Quimera**
- 1 **dado de comportamiento** de doce caras
- 5 **dados de ira** de seis caras
- 6 **cartas de Quimera** de doble cara
- 3 **cartas de comportamiento**
- 3 **cartas Definitivas**
- 36 **cartas de aspecto**
- 1 **carta de fatiga** de doble cara
- 28 **fichas de herida** estándar
- 6 **fichas de herida** grandes
- 18 **fichas de agotamiento**
- 12 **fichas de estado**
- 8 **fichas de Lluvia Roja**



Tablero de Quimera

(Chimera Board)



1. Espacio para **carta de Quimera**
2. Reserva de **heridas de Quimera**
3. Espacio para **carta Definitiva**
4. Espacio para **carta de comportamiento**
5. Espacio para pila de **descarte**
6. Espacio para pila de **robo**
7. Reserva de dados activos de la **Quimera**
 - a) Espacio para dados, **cara Poder**
 - b) Espacio para dados, **cara Básica**

Cartas de Quimera

(Chimera Cards)

La **Quimera** es un oponente compartido por los jugadores y puede tener **dificultad estándar** o **heroica**. Cada dificultad va del nivel 1 al 3, los cuales se juegan de forma consecutiva en una campaña. La **Quimera** de **dificultad estándar** es un buen lugar para comenzar, especialmente si eres nuevo en Ashes. ¡La **Quimera** en **dificultad heroica** pondrá a prueba las habilidades incluso de los jugadores más veteranos!

1. Nombre
2. Tipo
3. Dificultad de la **Quimera**
(Estándar / Heroica)

nivel (1,2 y 3)

4. Número de Jugadores

5. **Valor de Amenaza**

Cantidad de **cartas de aspecto** que despliega la **Quimera** en cada ronda.

6. **Valor de Vida**

Cantidad de **fichas de herida** necesarias para derrotar a la **Quimera**

7. **Valor de Definitiva**

La cantidad de **fichas de Lluvia Roja** necesarias para que la **Quimera** resuelva los efectos de su **carta definitiva** y avance a la siguiente fase.

8. Configuración Inicial

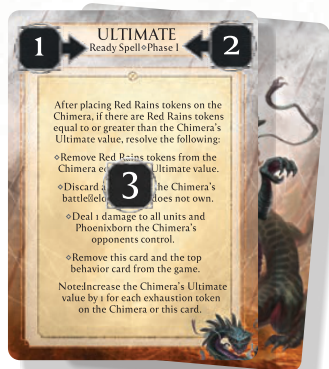
La disposición de las **cartas de aspecto** que desplegará la **Quimera** durante la primera ronda del juego.



Cartas Definitivas

(Ultimate Cards)

Las cartas **Definitivas** presentan efectos poderosos que se activan cuando una **Quimera** recolecta **fichas de Lluvia Roja** iguales a su **valor de Definitiva**.



1. Tipo: **Hechizo Preparado**
2. Fase (I, II, III)
3. Efectos de **Definitiva**

Cartas de Aspecto

(Aspect Cards)



1. Tipo: **Aspecto**
2. **Valor de Sangre**
3. **Habilidad de Estado**
4. **Icono de Objetivo**

Cartas de Comportamiento

(Behavior Cards)

Las cartas de **comportamiento**, junto con el **dado de comportamiento**, dictan las acciones de la **Quimera**.



1. Fase (I, II, III)
2. Resultado de **dado de Comportamiento**



Carta de Fatiga

(Fatigued Card)

Esta carta se coloca debajo de la pila de **robo** de la **Quimera** durante la preparación. Cuando la **Quimera** vacía su pila de **robo** (o cuando la vacía dos veces en una partida de 2 jugadores), se **fatiga**. Sigue las instrucciones de la carta.



1. Efectos de **Fatiga**
2. Contador de Jugadores

Dado de Comportamiento

(Behavior Die)

El **dado de comportamiento**, junto con las **cartas de comportamiento**, dictan las acciones de la **Quimera**.



Dados de Ira

(Rage Dice)

¡La **Quimera** tiene 5 **dados de ira** que se potencian con el tiempo para generar **fichas de Lluvia Roja** que eventualmente desencadenarán su efecto **definitivo**! Cada **dado de ira** tiene 3 caras **poder** y 3 caras **básicas**.



Símbolo
Poder



Símbolo
Básico

Fichas de Lluvia Roja

(Red Rains Token)



CONFIGURACIÓN INICIAL

Primero, elige si quieres jugar una campaña de 3 partidas o una partida independiente (consulta Campaña *Lluvia Roja* en la página 17). La campaña es la experiencia recomendada, pero los jugadores también pueden usar cualquier mazo contra la *Quimera* de su elección en un juego independiente.

A continuación, configura la *Quimera*:

1. Coloca la **carta de Quimera** que corresponda a la dificultad seleccionada y al número de jugadores en el **tablero de Quimera**.

2. Crea pilas de **cartas de comportamiento** y **definitivas**, con las cartas de la fase I arriba, seguidas de las cartas de la fase II y la fase III debajo de ellas.

3. Coloca los 5 **dados de ira** en su cara **básica** y colócalos en el tablero. Coloca el **dado de comportamiento** cerca.

4. Reúne 18 **cartas de aspecto**. Hay múltiples opciones para esto. Mantenga los **aspectos Sangre 1** y **Sangre 2** separados por ahora.

Reverso Cartas de Aspecto



- **Recomendado:** elige todos los aspectos del mismo subtipo (*Furia* o *Sombra* están incluidos en este conjunto).
- **Quimera personalizada:** elige 9 aspectos **Sangre 1** y 9 **Sangre 2** que desees.
- **Quimera aleatoria:** mezcla una pila de aspectos **Sangre 1** y una pila de aspectos **Sangre 2**, luego extrae 9 de cada pila.

5. Crea el **campo de batalla** inicial de la *Quimera* colocando una fila de **cartas de aspecto** aleatorias boca abajo frente a cada jugador en una disposición que coincida con la configuración inicial de la carta de *Quimera*. El **campo de batalla** frente a ti es el **campo de batalla** oponente y los aspectos en ese **campo de batalla** se consideran tó jugador oponente.

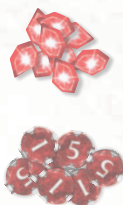


Configuración Inicial

6. Mezcla las **cartas de aspecto** restantes para crear una pila de **robo** boca abajo. Coloque la **carta de fatiga** en la parte inferior de la pila de **robo** con el lado de 1 jugador 🧑 o 2 jugadores 🧑🧑 boca arriba, correspondiente al número de jugadores.

Finalmente, los jugadores deben prepararse normalmente, siguiendo las reglas estándar del libro de reglas de *Ashes Reborn*. Entrega la **ficha de primer jugador** a cualquier jugador.

Configuración 2 Jugadores



Campo de Batalla del Jugador 2



ORDEN DE RONDAS

Ashes: Red Rains tiene una estructura similar a la experiencia jugador contra jugador, pasando por las fases estándar con ligeras modificaciones.

1. FASE DE PREPARACIÓN

Siga los pasos de la fase de preparación como de costumbre.

2. FASE DE TURNO DE JUGADORES

Gestión del Campo de Batalla

Cuando colocas unidades en cualquier **campo de batalla**, deben colocarse a la derecha de todas las demás **unidades** en ese **campo de batalla** y la **posición de las unidades no se puede cambiar entre sí**. A medida que las **unidades** abandonan el **campo de batalla**, desliza las **unidades** restantes hacia la izquierda para llenar los espacios. La **Quimera** atacará y resolverá efectos según las posiciones de las **unidades**, por lo que el posicionamiento y la secuenciación serán una habilidad crucial para derrotarla.

-  Los jugadores toman un turno compartido, con una **acción principal** y una **secundaria** cada uno, en cualquier orden. Cada jugador puede jugar una **reacción** en cada turno de jugador compartido y en cada turno de **Quimera**.
-  Los efectos de las cartas pueden **hacer objetivo a CUALQUIER campo de batalla**, **hechizo**, etc.

Pasar: ¡Las **Lluvias Rojas** no se detienen por nadie! Si realizas una acción principal de **Pasar** mientras hay 1 o más **cartas de aspecto** boca abajo en el campo de batalla contrario, la **Quimera** aumenta un nivel 1 dado de **ira básica**.

Atacando a la Quimera

Hacer objetivo a la Quimera (análogo a **hacer objetivo a un Nacido del Fénix**)

1. **Declarar atacantes:** elige cualquier número de **unidades no agotadas** que controles para que sean **atacantes**.
2. **Declarar bloqueadores:** las **unidades no agotadas** con la habilidad **Defensor** en el **campo de batalla** contrario **bloquean**, asignándose de izquierda a derecha contra la línea de **unidades** atacantes de un jugador. Cada **atacante** es bloqueado por hasta un **defensor**. Los **defensores** sobrantes y los **defensores** en otro **campo de batalla** no **bloquean**.
3. **Resolver batallas:** resuelve cada batalla en el orden que elijas. Los **atacantes** No bloqueados luchan contra la **Quimera**.

Hacer objetivo a una unidad

 Puedes **hacer objetivo a una unidad** en cualquiera de los **campos de batalla** de la Quimera.

1. Declarar **atacantes**: elige una **unidad no agotada** que controles para que sea el **atacante**.
2. Declarar **Guardia**: La Quimera y sus **aspectos Defensores** sólo protegen **aspectos**.
 - Si hay una o más **unidades no agotadas** con la habilidad **Defensor** en el mismo **campo de batalla** que el **aspecto** objetivo, que esté más a la izquierda y que pueda proteger el ataque se declara como **guardia**.
 - Si ningún **Defensor** es declarado **guardia**, lanza el **dado de comportamiento**. Si el resultado es 9+, la Quimera protege, si puede. A diferencia del **Nacido del Fénix**, la Quimera puede defender cualquier número de veces por ronda.

Nota: La habilidad **Defensor** establece que la Quimera no protegerá a las **unidades Defensoras** que sean atacadas. Dado que las **unidades agotadas** no tienen texto de habilidad, la Quimera puede proteger un **aspecto agotado** con la habilidad **Defensor**, ya que actualmente no se considera un **Defensor**.

3. Resolver la batalla: como de costumbre.

Contra-ataque

Los **aspectos** siempre **contra-atacan** si no están **agotadas**, y no se **agotan** como resultado de **contra-atacar**.

Valor de sangre

Cuando un **aspecto** es destruido o descartado del **campo de batalla**, coloca una cantidad de **fichas de herida** en la Quimera igual a su **valor de sangre**.



Turno de la Quimera

Para resolver un turno de **Quimera**, primero resuelve cualquier habilidad de estado (cuadro verde) de los **aspectos** en su **campo de batalla**, de izquierda a derecha. Luego, la **Quimera** realiza una de las siguientes acciones, según el estado del juego:

- **Lanza:** Si hay una o más cartas de **aspecto boca abajo**, la **Quimera**: (1) lanzará un dado de **ira básica** y luego (2) lanzará el **dado de comportamiento** y realizará la(s) acción(es) indicadas en la **carta de comportamiento** de la **Quimera**.



Nota: Las **acciones secundarias** de la **carta de comportamiento** son efectos de poder de los dados.

- **Ataque.** Si no hay cartas de **aspecto boca abajo**, la **Quimera** ataca con la **unidad** más a la izquierda que pueda atacar.
- **Pasar.** Si no hay cartas de **aspecto boca abajo** ni **unidades** que puedan atacar, la **Quimera** pasa. La fase de turnos del jugador termina cuando los jugadores y **Quimera** eligen **pasar** en turnos consecutivos.

La Quimera Ataca

Cuando la **Quimera Revela**, voltea el **aspecto boca abajo** más a la izquierda. Si el **aspecto revelado** tiene una habilidad de estado, entra en juego con **fichas de estado** sobre él iguales a los puntos en la parte superior del cuadro verde. Después de **revelarse**, resuelve cualquier habilidad de esa carta que se active cuando entra en juego (si corresponde), **haciendo objetivo** al jugador oponente.



La Quimera Ataca

Cuando la **Quimera** ataca, declara a un **atacante**: ya sea la **unidad** especificada o la **unidad** más a la izquierda que puede atacar. Los **Aspectos harán objetivo a la unidad** más a la izquierda o a la derecha del jugador oponente (como lo indica el icono de **Garra** a la izquierda o derecha de la carta), o a su **Nacido del Fénix** (como lo indica el icono de **Fauces** en el centro).



Garra
Izquierda



Fauces



Garra
Derecha

Si un **aspecto** no puede **hacer objetivo a la unidad** especificada, **hará objetivo a la siguiente unidad** más a la izquierda/derecha. Si no puede **hacer objetivo a ninguna** unidad, **hará objetivo al Nacido del Fénix** en su lugar.

Las **unidades** que no sean **aspecto harán objetivo a los nacidos del Fénix**.

Después de atacar, las **unidades** quedarán **agotadas** como es normal.

Aspectos

Los **aspectos** son un tipo de **unidad** y se consideran como todos los demás tipos de **unidad** (por ejemplo, **aliado** o **conjuración**).

Cada **aspecto** tiene un **valor de sangre** (en lugar de un **valor de recuperación**) y puede tener una habilidad de estado.

Valor de sangre: Cuando un **aspecto** es destruido o descartado del **campo de batalla**, coloca una cantidad de **fichas de herida** en la **Quimera** igual a su **valor de sangre**.

Habilidad de estado: este es un tipo especial de habilidad **inagotable**. Los **aspectos** con una habilidad de estado entran en juego con **fichas de estado** iguales a la cantidad de puntos en la parte superior del cuadro verde. Durante la fase de recuperación, reponga estas **unidades** con **fichas de estado** hasta la cantidad de puntos.

Dados de Ira

Siempre que todos los **dados de ira** estén en su **cara poder**, coloca 1 **ficha de Lluvia Roja** en la **Quimera**, coloca todos los **dados de ira** en su **cara básica** y, si estuvieras mejorando varios **dados de ira** a su **cara de poder** continúa haciéndolo.

Los **dados de ira** están permanentemente en la reserva activa de la **Quimera**. La **Quimera** no tiene una reserva de **dados agotada**, por lo que los **dados de furia** nunca pueden agotarse.



Fichas de Lluvia Roja y la carta definitiva

Las **fichas de Lluvia Roja** representan el crecimiento del poder de la **Quimera** mientras se prepara para avanzar a su siguiente fase. Se colocan cuando todavía hay **aspectos** durante la fase de recuperación, al mejorar los **dados de ira** y cuando se indique lo contrario.

Después de colocar **fichas de Lluvia Roja**, si hay **fichas de Lluvia Roja** iguales o mayores que el **valor definitivo** en la carta de **Quimera**, resuelve los pasos en el orden en que aparecen en la **carta definitiva** actual de **Quimera**:



- Remueve **fichas de Lluvia Roja** equivalentes a su **valor de definitiva** de la **Quimera**.
- Descarta todas las cartas en el **campo de batalla** de la **Quimera** que no le pertenecen.
- Resuelve el efecto específico de la fase impreso en la **carta definitiva**.
- Remueve la **carta definitiva** superior y la **carta de comportamiento** de la partida para revelar la siguiente fase de la **Quimera** (a menos que ya esté en la fase III). ¡La **Quimera** ahora es más fuerte!

Nota: aumenta el **valor de definitiva** de la **Quimera** en 1 por cada **ficha de agotamiento** en la carta **Quimera** o **Definitiva**.

3. FASE DE RECUPERACIÓN

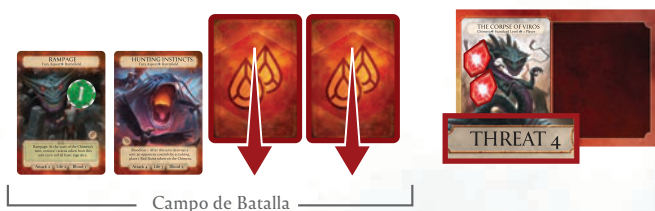
La fase de recuperación tiene algunos pasos adicionales.

1. Recuperarse: como de costumbre
2. Remover **agotamiento**: antes de eliminar las **fichas de agotamiento**, retira 1 **ficha de Lluvia Roja** de la **Quimera** por cada **ficha de agotamiento** en las **cartas Quimera** o **Definitiva**.
3. **Agota** dados: como de costumbre
4. Coloca **Lluvia Roja**: Coloca 1 **ficha de Lluvia Roja** en la **Quimera** por cada **aspecto** en juego, resolviendo la **carta Definitiva**, si corresponde.



5. Reponer aspectos: Agrega **cartas de aspecto** boca abajo al **campo de batalla** de la **Quimera** hasta que cada **campo de batalla** tenga una cantidad de **cartas de aspecto** igual a su **valor de amenaza** (boca arriba o boca abajo).

♣️ Alterna entre **campos de batalla**, una carta a la vez, comenzando con el **campo de batalla** opuesto al primer jugador o al jugador al que apunta la **ficha del primer jugador**.



6. Reponer **fichas de estado**: Para cualquier **aspecto** con habilidades de estado, si tiene menos **fichas de estado** que puntos en su habilidad de estado, repón sus **fichas de estado** hasta que sean iguales a la cantidad de puntos.



FIN DE LA RONDA



Al final de la ronda, la **ficha del primer jugador** pasa entre el jugador y la Quimera.

☘ Cuando la **ficha del primer jugador** pase a la Quimera, apúntala al jugador que no la acaba de tener. La Quimera pasará la **ficha del primer jugador** a ese jugador al final de la siguiente ronda.

GANANDO Y PERDIENDO

- Si la Quimera tiene una cantidad de **fichas de herida** igual o mayor que su **valor de vida**, ¡los jugadores ganan la partida!
- Si cualquier **Nacido del Fénix** recibe **fichas de herida** iguales o mayores que su **valor de vida**, el jugador pierde la partida.



REGLAS DE LA QUIMERA

Hay algunos efectos en Ashes Reborn que no se traducen directamente en el modo de juego *Lluvia Roja*. Las siguientes reglas son adaptaciones de estos efectos:

- **Opciones:** Si el efecto de un jugador requiere que la *Quimera* elija entre múltiples opciones, ese jugador elige qué opción selecciona la *Quimera*.
- **Robo de Cartas:** Después de que la *Quimera robe* cartas de un efecto, descarta esas cartas inmediatamente. Cuando la *Quimera* está *agotada* no puede *robar* cartas de efectos.
 - Ej: *Abundance* le permite a la *Quimera robar* 2 cartas, que se descartan inmediatamente. Una vez que la *Quimera* está agotada *Abundance* le inflige 2 daños ya que no puede *robar* cartas.
- **Mano:** Cuando un efecto afecte la mano de la *Quimera*, deja a un lado las 5 primeras cartas de la pila de *robo* de la *Quimera* (o tantas como puedas) para crear una mano. Después de resolver el efecto que afecta la mano de la *Quimera*, devuelve las cartas reservadas a la parte superior de la pila de *robo* de la *Quimera* en orden aleatorio.
- **Bloqueo:** Si el efecto de una carta obliga a la *Quimera* a bloquear una unidad atacante y no tiene unidades *Defensoras* elegibles, bloqueará con la primera *unidad* elegible que no sea *Defensora*, asignando de izquierda a derecha. Si una *unidad* puede elegir su bloqueador, puedes elegir cualquier
- **Guardia:** Si no se puede proteger contra la *unidad* atacante de un jugador (como por ejemplo las habilidades *Bypass* o *Stalk*) la *Quimera* no se protegerá. Si una *unidad Defensora* no puede proteger debido a efectos como *Terrifyng* o *Gigantic*, selecciona el *Defensor* más a la izquierda que pueda declararse como guardia, si lo hay.
- **Contra-atacando:** Los *aspectos* siempre contra-atacan si no están *agotados*, y no se *agotan* como resultado de contra-atacar.
- **Tipo:** Mientras están en juego, los *aspectos* se consideran *aliados*, *conjuraciones* y *unidades*, y la *Quimera* se considera un jugador, oponente y su *Nacido del Fénix*.
- **Unidades no aspecto en el campo de batalla** de la *Quimera*: *Unidades* como *Blood Puppet* que pueden ser colocadas en cualquier *campo de batalla* siempre pueden ser colocadas en el *campo de batalla* de la *Quimera*. Durante la fase de recuperación, las *unidades* que no son *aspectos* no cuentan al agregar *fichas de Lluvia Roja* a la *Quimera* o *aspectos* al *campo de batalla*.

Haciendo Objetivo: Cuando un ataque o efecto de la **Quimera** o una carta que controla tiene como objetivo una **unidad** más a la izquierda o más a la derecha que controla el jugador oponente pero no puede apuntar a la **unidad** especificada debido a otro efecto, apunta a la siguiente **unidad** más a la izquierda/derecha.

Área de efecto: 🐾 Al resolver un efecto que afecta a todos/cada uno/cada algo en juego (por ejemplo, causar daño a todas las **unidades**), solo afecta a tu propio **campo de batalla** y al **campo de batalla** de **Quimera** del oponente. Por ejemplo:

Nature's Wrath hará 1 daño a todas las **unidades** que controlas y a todas las **unidades** en el **campo de batalla** oponente.

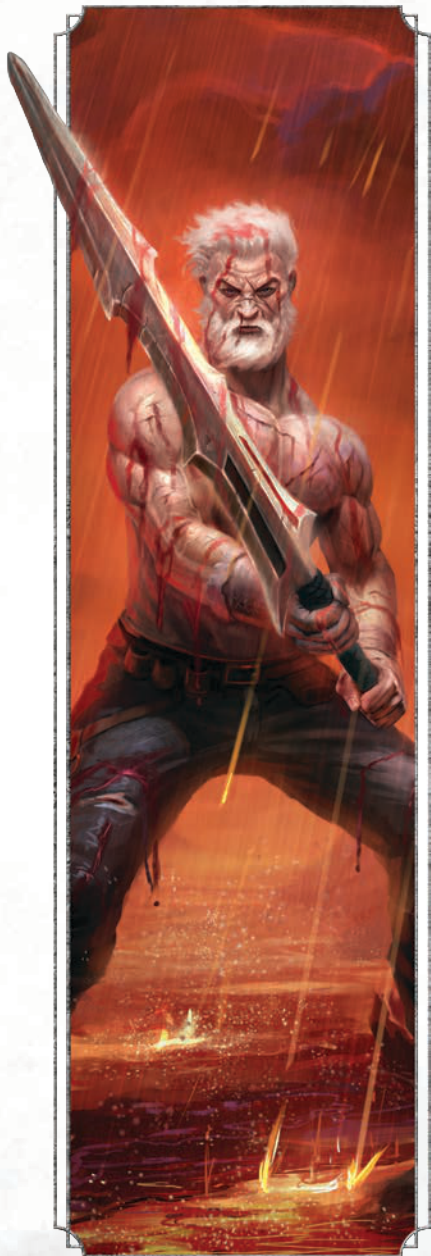
Kneel colocará 1 **ficha de agotamiento** en cada **unidad** no **agotada** que controles y en cada **unidad** no **agotada** en el **campo de batalla** oponente.

Cuando *Abundance* ordena a todos los jugadores que roben cartas, solo tú y la **Quimera** serán afectados.

Laws: Un hechizo preparado con "Law" en su título solo afecta a (a) el jugador controlador y cualquier carta que controle y (b) la **Quimera** y cualquier carta que controle cuando interactúa con ese jugador y las cartas que controla ese jugador.

Eliminados del juego: al agregar **aspectos** al **campo de batalla** de la **Quimera**, si has eliminado tantos **aspectos** del juego que no puedes agregar el número requerido, mezcla los **aspectos** que se eliminaron del juego y continúa agregándolos.





VARIANTE A 2 JUGADORES LA LLAMADA DEL FÉNIX

En una partida a dos jugadores, los jugadores pueden optar por agregar un elemento trágico adicional a su encuentro. Después de derrotar a la *Quimera* (en un juego independiente o en los tres juegos de una campaña), retira todos los componentes de la *Quimera* del área de juego y tira un *dado de furia*. Si el resultado es , los jugadores continuarán jugando, como si se enfrentaran en una partida normal de Ashes jugador contra jugador. ¡es la Llamada del Fénix y sólo uno puede quedar!

(Si la *Quimera* tenía la *ficha del primer jugador*, dásela al jugador al que apunta. Luego continúa desde el estado actual del juego. Si estás en la fase de turnos de jugador, finaliza el turno actual (no cuenta como paso) y el primer jugador toma el siguiente turno.)

NUEVAS CARTAS ÚNICAS PARA EL NACIDO DEL FÉNIX

Esta expansión introduce nuevas cartas exclusivas de *Nacidos del Fénix* para *Nacidos del Fénix* ya existentes. Al construir un mazo, los jugadores pueden mezclar y combinar las cartas únicas de su *Nacido del Fénix* pero no pueden exceder tres en total. Además, no se puede incluir más de una carta única de *Nacidos del Fénix* en las *Primeros Cinco* de un jugador.



CAMPAÑA LLUVIA ROJA

Cuenta la historia de *Argaia* eligiendo un **Nacido del Fénix** para jugar una campaña de tres encuentros contra una *Quimera* cada vez más difícil. Cada jugador comienza eligiendo un mazo pre-construido. Puedes personalizarlo (a) mezclando y combinando las cartas únicas de tu **Nacido del Fénix**, (b) sustituyendo hasta tres copias de *Channel Magic* en lugar de cartas que no deseas usar y (c) ajustando tu reserva de dados como desees. Al jugar una campaña heroica, también puedes (d) sustituir hasta tres copias de cualquier carta de tu colección. (Tu mazo nunca puede violar las reglas de construcción de mazos).

Ejemplo de un mazo de Inicio

Nacido del Fénix



Mazo Pre-construido



Mezclar 3 de las cartas únicas del Nacido del Fénix

Los jugadores pueden elegir ejecutar una campaña de dificultad estándar o heroica, utilizando las cartas de dificultad correspondientes al configurar la *Quimera*. Para el primer encuentro, utiliza la carta de nivel 1 de la dificultad correspondiente (estándar o heroico). Si sales victorioso, el próximo encuentro será de nivel 2. Si vuelves a salir victorioso, de nivel 3. ¡Derrotar a una *Quimera* de nivel 3 resultará en una victoria de campaña!

Después de cada encuentro, puedes personalizar aún más tu mazo eligiendo otro mazo pre-construido y seleccionando hasta tres copias de tres cartas diferentes de ese mazo para agregarlas. No puedes elegir un nuevo **Nacido en Fénix**. Puedes ajustar tu reserva de dados libremente entre encuentros.

Los jugadores pueden marcar cada **Nacido en Fénix** en la parte posterior del libro de reglas de *Quimera* para registrar sus victorias contra la *Quimera*.



Channel Magic

Al jugar una campaña *Lluvia Roja*, los jugadores pueden optar por sustituir algunas cartas de su mazo pre-construido con este hechizo. *Channel Magic* también se puede utilizar en el juego normal de *Ashes*. No se pueden utilizar más de tres copias en el mazo de un jugador.

THANK YOU FOR PURCHASING ASHES REBORN!



We've partnered with Team Covenant to bring Ashes expansions to you through Player Driven Production. To stay up to date with the latest Ashes releases, subscribe to Ashes Reborn at **TeamCovenant.com**, where you'll be among the first to receive each new Ashes product every quarter. More Phoenixborn, Chimera, spells, and allies await!

Catching up on Ashes products?

Check out the extensive catalog
of released expansions at
PlaidHatGames.com



Creditos

Game Designers:

Isaac Vega, Nick Conley

Producer:

Colby Dauch

Illustrators:

Fernanda Suarez,
Fajareka Setiawan, Jen Santos,
Kyxarie Peralta, Barbara Lucas

Writer:

Mr. Bistro

Graphic Designers:

David Richards, Kendall Elmen

Editor:

Jonathan Liu

Red Rains Playtesters:

Alexander Krohannon,
Alfred Lai Chun Yin, Ben Hodgson,
Devon Swank, Ian Beck,
Jayson Lindley, Jeremy DeLaPorte,
John Ryan, Lizzie Hart,
Nathan Huttner, Peter Lozinak,
Phil Ryskamp, Rafał Wrzosek,
Ray Clark



© 2022 Plaid Hat Games. Plaid Hat Games, Ashes
Reborn: Red Rains and the Plaid Hat Games logo are
trademarks of Plaid Hat Games. All rights reserved. 1172
St. Rt. 96, Ashland, OH 44805. Made in Heshan, China.

CHECKLIST DE CAMPAÑA

	☐ Victoria Estandar		☐ Victoria Estandar
	☐ Victoria Heroica		☐ Victoria Heroica
	☐ Victoria Estandar		☐ Victoria Estandar
	☐ Victoria Heroica		☐ Victoria Heroica
	☐ Victoria Estandar		☐ Victoria Estandar
	☐ Victoria Heroica		☐ Victoria Heroica
	☐ Victoria Estandar		☐ Victoria Estandar
	☐ Victoria Heroica		☐ Victoria Heroica
	☐ Victoria Estandar		☐ Victoria Estandar
	☐ Victoria Heroica		☐ Victoria Heroica
	☐ Victoria Estandar		☐ Victoria Estandar
	☐ Victoria Heroica		☐ Victoria Heroica
	☐ Victoria Estandar		☐ Victoria Estandar
	☐ Victoria Heroica		☐ Victoria Heroica
	☐ Victoria Estandar		☐ Victoria Estandar
	☐ Victoria Heroica		☐ Victoria Heroica
	☐ Victoria Estandar		☐ Victoria Estandar
	☐ Victoria Heroica		☐ Victoria Heroica
	☐ Victoria Estandar		☐ Victoria Estandar
	☐ Victoria Heroica		☐ Victoria Heroica
	☐ Victoria Estandar		☐ Victoria Estandar
	☐ Victoria Heroica		☐ Victoria Heroica
	☐ Victoria Estandar		☐ Victoria Estandar
	☐ Victoria Heroica		☐ Victoria Heroica
	☐ Victoria Estandar		☐ Victoria Estandar
	☐ Victoria Heroica		☐ Victoria Heroica
	☐ Victoria Estandar		☐ Victoria Estandar
	☐ Victoria Heroica		☐ Victoria Heroica

NOTAS DE LA TRADUCCIÓN

Convenciones:

Formato usado en este documento:

Negrilla Itálica: Concepto y/o palabras clave del juego traducidas para mejorar la legibilidad.

Itálica: Nombre de cartas que no fueron traducidas, ya que se hace referencia directa al elemento.

Listado de Conceptos Traducidos:

Acción Principal: Action Main

Acción Secundaria: Action Side

Agotado: Exhausted

Agotado, No: Unexhausted

Agotamiento, Ficha de: Exhaustion Token

Aliado: Ally

Amenaza, Valor de: Value of Threat

Aspecto: Aspect

Aspecto, Carta de: Aspect Card

Atacantes: Attackers

Básica, Cara: Basic Side/Die

Bloqueadores: Blockers

Campo de Batalla: Battlefield

Comportamiento, Carta de: Behavior Card

Comportamiento, Dado de: Behavior Dice

Conjuración: Conjuraction

Contra-Ataque: Counter

Defensores: Defender

Definitiva, Carta: Ultimate Card

Definitiva, Valor de: Value of Ultimate

Descarte: Discard

Estado, Ficha de: Status Token

Fatiga: Fatigued

Fatiga, Carta de: Fatigued Card

Fauces: Jaws

Furia, Tipo: Fury Type

Garra, Derecha e Izquierda: Claw Left / Right

Guardia: Guard

Hacer Objetivo a: Target to

Hechizo: Spell

Herida, Ficha de: Wound Token

Inagotable: Unexhaustible

Ira, Dado de: Rage Dice

Lanzar: Roll

Lluvia Roja: Red Rain

Lluvia Roja, Ficha de: Red Rains Token

Nacido del Fénix: Phoenixborn

Primer Jugador, Ficha de: First Player Token

Primeras Cinco: First Five

Poder, Cara: Power Side/Die

Quimera: Chimera

Recuperación, Valor de: Value of Recovery

Revela: Reveals

Robo: Draw

Sangre 1 y 2: Blood 1 / 2

Sangre, Valor de: Value of Blood

Sombra, Tipo: Shadow Type

Unidades: Units

Vida, Valor de: Value of Life