



LICHE



GNOLL



OGRO



CIENO



TROLL



ESQUELETO



OSCO



INCORPÓREO



TRASGO



TUMULARIO



CARROÑERO
REPTANTE



LA AVENTURA FANTÁSTICA EL JUEGO DE MESA



GUÍA DEL AMO DE LA MAZMORRA

© 2003 Hasbro. Todos los derechos reservados.

Distribuido en España por Hasbro Iberia, S.L., Polígono Industrial Ribarroja del Turia, Sector 13, Calle 17, 46190 Ribarroja del Turia, Valencia. N.I.F. B-96897251.

www.hasbro.es

www.danddgame.com

060347869105



ÍNDICE

SECCIÓN	PÁGINA
Jugando como Amo de la Mazmorra	2
1. Inicio del Juego	3
2. Preparación de una Habitación	3
Abrir Puertas	3
Puertas Cerradas con Llave	3
Cofres, Pilares y Árboles	3
Trampas	4
Desactivar Trampas	4
Ejemplo del Juego en curso	5
3. Uso de los Monstruos	7
Colocación de Monstruos	7
Monstruos Muertos Vivientes	7
4. Continuación del Juego	8
Movimiento y Ataque	8
5. Desarrollo del Juego	8
Aventuras	9
Tipos de Monstruo	31

Lee primero la sección 1 de la Guía del Jugador.

LA CONQUISTA

El miedo está creciendo a lo largo y ancho de la región de Rallion, ya que fuerzas oscuras están causando destrucción allá por donde pasan. Abundan los rumores de que un Lord liche, derrotado en su día, ha regresado para dirigir y sembrar el terror.

Cuatro Héroes – Regdar, Jozan, Lidda y Mialee – se han unido para encontrar el origen del mal y acabar con él para la eternidad. Los Héroes se ponen en camino, cada uno de ellos preparado para enfrentarse a cualquier peligro que se avecine...



JUGANDO COMO AMO DE LA MAZMORRA

Has elegido ser el Amo de la Mazmorra (AM). Representas a la mano oculta que dirige a las criaturas del mal en cada Aventura. Controlas a todos los Monstruos, trampas y puertas de la Mazmorra. **Tu misión es evitar que los Héroes completen el Objetivo de cada Aventura.**

Cada plan de Aventura detalla el diseño de la Mazmorra para esa Aventura concreta y muestra los Monstruos que necesitarás llevar contigo a la Mazmorra. **Sólo el AM puede ver el diseño de la Aventura y los Monstruos implicados.**

Sigue los pasos 1 a 5 de esta guía.



1.

INICIO DEL JUEGO

- Coloca los tableros de la Mazmorra sobre la mesa tal y como se muestra en el diseño de Aventura de la página 9 de esta guía. **No pongas nada encima todavía.** Cada tablero está numerado para ayudarte a identificarlos fácilmente.
- Coloca una ficha de puerta cerrada en la habitación de salida y donde se indique. Dile a los Héroes que esta es la habitación de salida y deja que coloquen allí sus figuras.
- Separa las cartas en tres montones: cartas de Objeto,  cartas de Objeto Especial y cartas de Monstruo.
Guarda junto a ti las cartas de Monstruo y las de Objeto Especial. Las necesitarás para introducir

- Monstruos y estos Objetos en el juego a medida que se desarrolle la Aventura. No mezcles los Objetos Especiales con las otras cartas.
- Anuncia el nivel de la Aventura (1, 2 ó 3), como se muestra en la parte superior izquierda de la página de diseño de cada Aventura. Coge todas las cartas de Objeto de cualquier nivel superior al que se juegue y quítalas del montón, dejándolas fuera de juego. Baraja y coloca el resto de cartas junto al tablero, al alcance de todos los jugadores, para formar el montón de cartas de Objeto.
- Lee en voz alta la Aventura y el Objetivo.
- Comprueba que los Héroes han cogido sus cartas de Objeto Básico para esa Aventura.

2. PREPARACIÓN DE UNA HABITACIÓN

Los Héroes abrirán la primera puerta y repartirán las cartas de Iniciativa, boca abajo. **No mires tu carta todavía.**

Debes preparar **sólo** la nueva habitación. No prepares toda la Mazmorra. El juego se desarrolla habitación por habitación. Mira tu diseño y, luego:

- Coloca las fichas de puerta cerrada (si hay alguna) en el sitio indicado de la nueva habitación.
- Coloca cualquier cofre, árboles y pilares en las casillas correspondientes.
- Coloca los Monstruos en la habitación (*mira 'Colocación de Monstruos' en la sección 3*).
- Extiende las cartas correspondientes a los Monstruos frente a ti, con el número correcto de marcadores de Puntos de Golpe bajo cada una.
- En secreto, mira dónde están colocadas las trampas en la habitación, pero no se lo digas a los Héroes.

ABRIR PUERTAS

Los Héroes abren la puerta para entrar en la nueva habitación moviéndose junto a ella y diciendo en voz alta "Abrir".



Ficha de Puerta (cerrada)



Ficha de Puerta (abierta)



Árbol



Pilar



Cofre

PUERTAS CERRADAS CON LLAVE

Algunas puertas están cerradas con llave. Díselo a los Héroes sólo cuando intenten abrirla y comunícales que necesitan una llave maestra para conseguirlo. Una vez tengan la llave, deben regresar a la puerta y abrirla de forma normal. Usar la llave abre la puerta inmediatamente.

COFRES, PILARES Y ÁRBOLES

Coloca estos artículos sobre las casillas mostradas en el diseño de la Aventura.

Los Héroes pueden abrir cofres, dentro de los cuales pueden encontrar objetos útiles o trampas explosivas. El Héroe debe coger una carta del montón de cartas de Objeto para ver qué hay en el cofre. Los Monstruos no pueden abrir cofres.



Este símbolo en el diseño de la Aventura significa un cofre especial. Utiliza la misma ficha que el resto de los cofres para mantenerlo oculto de los Héroes. Cuando un Héroe lo abra, dale el Objeto Especial descrito.

TRAMPAS



Este es un símbolo de trampa. Hay diferentes tipos de trampas en cada Aventura. Cuando un Héroe esté sobre una trampa, grita "¡Trampa!". El Héroe debe pararse en esa casilla. Léele en voz alta al Héroe la descripción de la trampa. La misma puede causar daño o hacer que ocurra algo diferente. El turno del Héroe acaba.

Los Héroes pueden buscar trampas, lanzando el dado de 'Búsqueda de trampas'. Los resultados sólo se aplican a la habitación en la que se encuentra ese Héroe.



Descubre la trampa más cercana



Descubre las 2 trampas más cercanas

Coloca ese número de fichas de Trampa en la/s casilla/s más cercana/s al Héroe.

Ahora lee en voz alta el tipo de trampa.

Si no hay trampas en la habitación, debes decirselo.



Búsqueda sin éxito

La búsqueda ha fracasado: no le muestra a los Héroes las trampas que pudiera haber en la habitación. Si no hay trampas, no se lo digas.



Suspende la búsqueda

El Héroe no puede buscar en esa habitación nunca más.

DESACTIVAR TRAMPAS

Una trampa que ha sido encontrada por un Héroe todavía no es segura. Para hacerla inofensiva, debe lanzar el dado de 'Desactivar Trampa'.



La trampa es desactivada. Dale la vuelta a la ficha de Trampa para indicar que está desactivada.



El Héroe ha activado la trampa. Lee las consecuencias.



Dale la vuelta a la ficha de Trampa para mostrar que ha sido desactivada o activada. Esta casilla se convierte en una casilla normal.

Tus Monstruos pueden pasar por las casillas de Trampa sin activarlas. Sin embargo, pueden verse afectados por las consecuencias de la activación, ej: bola de fuego.

Este es el aspecto de una partida en curso.



Montón de Objetos

Puerta Abierta

Tarjeta de Héroe

Cartas de Objeto 'en uso'

Dado de Muerto Viviente

Árboles

Cofres

Carta de Iniciativa

Objetos en la Mochila

Dados de Trampa

Pilares

Puerta Cerrada

Ficha de Héroe Muerto

Tableros

Dados de Combate

Dado Especial

Descripción de la Aventura y del Objetivo

Trampas

Habitación no utilizada

Puerta

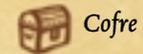
Nº de Monstruos en la habitación

Carta de Objeto Especial

Monstruos disponibles

Marcadores de Puntos de Golpe

Clave de Símbolos de Artículos



Cofre



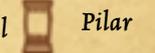
Trampa



Cofre Especial



Árbol



Pilar

3. USO DE LOS MONSTRUOS

Hay muchos Monstruos crueles y malignos. Cada uno tiene su propio tipo y número, ej: Trasgo 1.

Cada Monstruo tiene una figura o ficha, para mostrar su posición en el tablero, y su correspondiente carta de Monstruo. El número de cada Monstruo aparece en la parte trasera de la figura y en su carta. No importa el orden en que utilices tus Monstruos, todos los Monstruos de un mismo tipo son iguales. Mira los tipos de Monstruos en la contraportada de esta guía.

Cada Monstruo también posee una Clase de Armadura y un valor de Puntos de Golpe y de Movimiento. Algunos Monstruos tienen además habilidades especiales. ¡Úsalas bien!

Símbolo, nombre y número del Monstruo

Valor de Muerto Viviente

Clase de Armadura

Puntos de Golpe

Movimiento



Habilidad Especial

COLOCACIÓN DE MONSTRUOS

El diseño de la Aventura indica cuántos Monstruos y de qué tipo deben colocarse en cada habitación. Puedes colocar la mayoría de los Monstruos en cualquier lugar de la habitación, excepto en la casilla que hay frente a la puerta. Algunas veces, un Monstruo tiene que estar en una casilla determinada del tablero. Esto se indicará en el diseño de la Aventura.

Coloca un Monstruo sobre el tablero y coloca su carta correspondiente frente a ti. Pon el número correcto de marcadores de Puntos de Golpe bajo la misma.



El número del 'movimiento' que hay en la carta de Monstruo indica cuántas casillas puede moverse ese Monstruo.

Pueden moverse a través de otros Monstruos, pero no de los Héroes, pilares, árboles, cofres, muros o puertas cerradas. Un Monstruo no puede terminar su turno en la misma casilla que otro Monstruo o Héroe.

Coloca todos los Monstruos que vayan en esta habitación sobre el tablero, con sus correspondientes cartas frente a ti.

MONSTRUOS MUERTOS VIVIENTES

Algunos Monstruos son 'Muertos Vivientes', criaturas viles que han regresado de la tumba, y que se muestran con una calavera en el lado izquierdo de su carta.



El número que hay junto a la calavera indica su 'valor de muerto viviente'. Un Monstruo de este tipo puede quedar aturdido por un Héroe que posea poderes para 'expulsar' muertos vivientes. Si uno de tus Monstruos muertos vivientes es 'expulsado', debe perder su próximo turno.

AHORA PUEDES MIRAR TU CARTA DE INICIATIVA.

4. CONTINUACIÓN DEL JUEGO

El juego se lleva a cabo siguiendo el orden de las cartas de Iniciativa (empieza el 1).

MOVIMIENTO Y ATAQUE

Cuando sea tu turno, puedes hacer hasta dos cosas con **cada uno** de tus Monstruos sobre el tablero, en cualquier orden:

- **Movimiento** – un Monstruo puede moverse cualquier número de casillas hasta el máximo permitido (mostrado en su carta). Puede moverse en horizontal y/o vertical, pero no en diagonal.
- **Ataque** – elige si quieres enviar a tu Monstruo al combate. Mira 'El Combate' en la página 9 de la Guía del Jugador. Debes completar el Movimiento y Ataque de un Monstruo antes de empezar con otro. Puedes elegir no mover o atacar con un Monstruo, o no atacar y realizar doble movimiento en su lugar. Si no tienes Monstruos para mover, el turno pasa al siguiente Héroe.

'TUMBAR' LAS CARTAS DE MONSTRUOS

En tu turno, después de usar un Monstruo, gira su carta y colócala en horizontal para indicarlo. A esto se le llama 'tumbar'. Al final de tu turno, vuelve a gira cualquier carta de Monstruo usada en posición vertical. Si el Monstruo ha sido derrotado, quita su figura y su carta del juego durante el resto de la Aventura. Si un Monstruo es obligado a perder su próximo turno, 'tumba' su carta para reflejarlo.



5. DESARROLLO DEL JUEGO

Recomendamos jugar las Aventuras en orden.

Asegúrate de que lees el Objetivo al inicio de cada Aventura. Sigue supervisando las trampas y recuerda que, como Amo de la Mazmorra, se trata de tu Mazmorra y debes controlarla.

Permanece atento al Objetivo de cada Aventura. Tan pronto como el Objetivo no pueda completarse (ej: todos los Héroes mueren o pierden un Objeto que necesitan, etc.), ¡tú ganas! Si al menos uno de los Héroes tiene éxito, ellos ganan la Aventura. Lee la conclusión al final de la Aventura, que te lleva a la siguiente.

SIGUE JUGANDO

Hay un diseño en blanco en el centro de esta guía para que lo puedas fotocopiar cuando hayas completado todas las Aventuras. Utilízalo para crear más Mazmorras diabólicas y peligrosas, siguiendo estos consejos:

- Asegúrate de que no pones más características (ej: árboles) en una Aventura de las que hay en el juego.
- Intenta que los Héroes sigan adivinando... no crees Aventuras demasiado obvias.
- Proporciona a los Héroes un buen desafío con una oportunidad de ganar, para mantener así el interés del juego.
- Consulta la página www.danddgame.com para más consejos.

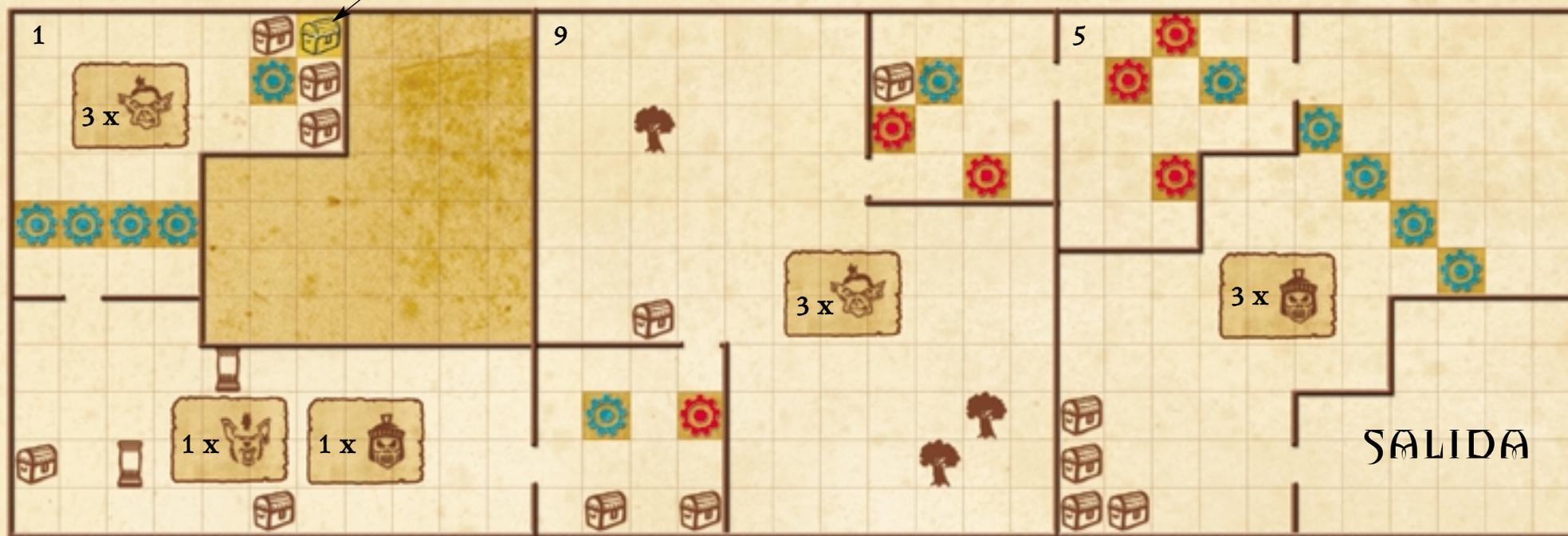
Ser el Amo de la Mazmorra es una parte vital del juego. Permanece atento en todo momento a lo que está sucediendo en tu Mazmorra, ¡pero sobre todo diviértete!

NIVEL 1 Aventura 3: La Aldea Embrujada

Los Héroes encuentran a un anciano que les cuenta la historia de 'La Esfera de la Visión Verdadera', que confiere a quien la posea la aptitud de ver muchas millas a la redonda. ¡Así que sabían que los Héroes estaban llegando! Pero una vez usada, la Esfera se desvanece, apareciendo generalmente en algún lugar cercano. Los rumores cuentan que se encuentra en la aldea de la Cruz de Yeland, que ha sido invadida por los secuaces de Angor.

Objetivo: encontrar la Esfera para evitar que caiga en las manos equivocadas...

OBJETO ESPECIAL – ESFERA DE LA VISIÓN VERDADERA



 **TRAMPA DE FOSO**
El Héroe pierde 1 Punto de Golpe.

 **TRAMPA DE LA RESURRECCIÓN MALIGNA**
El último Monstruo vencido reaparece en cualquier lugar de su habitación de salida.

...¡Los Héroes llegaron justo a tiempo! ¡Bien hecho! Junto a la Esfera encuentran una nota de rescate medio garabateada que nunca fue enviada. ¡Parece que el Sherif está cerca!

NIVEL 1 Aventura 4: La Llave de Kallictakus

La nota descubierta por los Héroes sugiere que el Sherif de Holbrook sigue vivo y cautivo en una atalaya próxima abandonada. Encuentran fácilmente la torre, pero ha sido cerrada mágicamente con llave.

Objetivo: liberar al Sherif encontrando la llave maestra de Kallictakus y abrir la atalaya...

OBJETO ESPECIAL – LLAVE MAESTRA DE KALLICTAKUS. CUANDO SE ABRA ESTE COFRE, APARECEN MONSTRUOS EN LA HABITACIÓN DE SALIDA.

LOS MONSTRUOS DE ESTA HABITACIÓN DEBEN COLOCARSE EN ESTAS CASILLAS.

...El Sherif está agradecido por su liberación. Los Héroes lo han hecho muy bien, pero el Sherif tiene una oscura historia que contarles acerca de una reunión de un ejército de Monstruos.

¡Felicidades, vuestros Héroes han ganado experiencia y han subido al nivel 2!

PUERTA CERRADA CON LLAVE

ATALAYA

SALIDA

2 x

1 x

2 x

ESTOS MONSTRUOS APARECEN EN LA HABITACIÓN DE SALIDA CUANDO SE ENCUENTRA LA LLAVE MAESTRA.

TRAMPA DE FOSO
El Héroe pierde 1 Punto de Golpe.

TRAMPA DE BOLA DE FUEGO
Todos los seres vivos de la habitación pierden 1 Punto de Golpe. No afecta a los muertos vivientes.

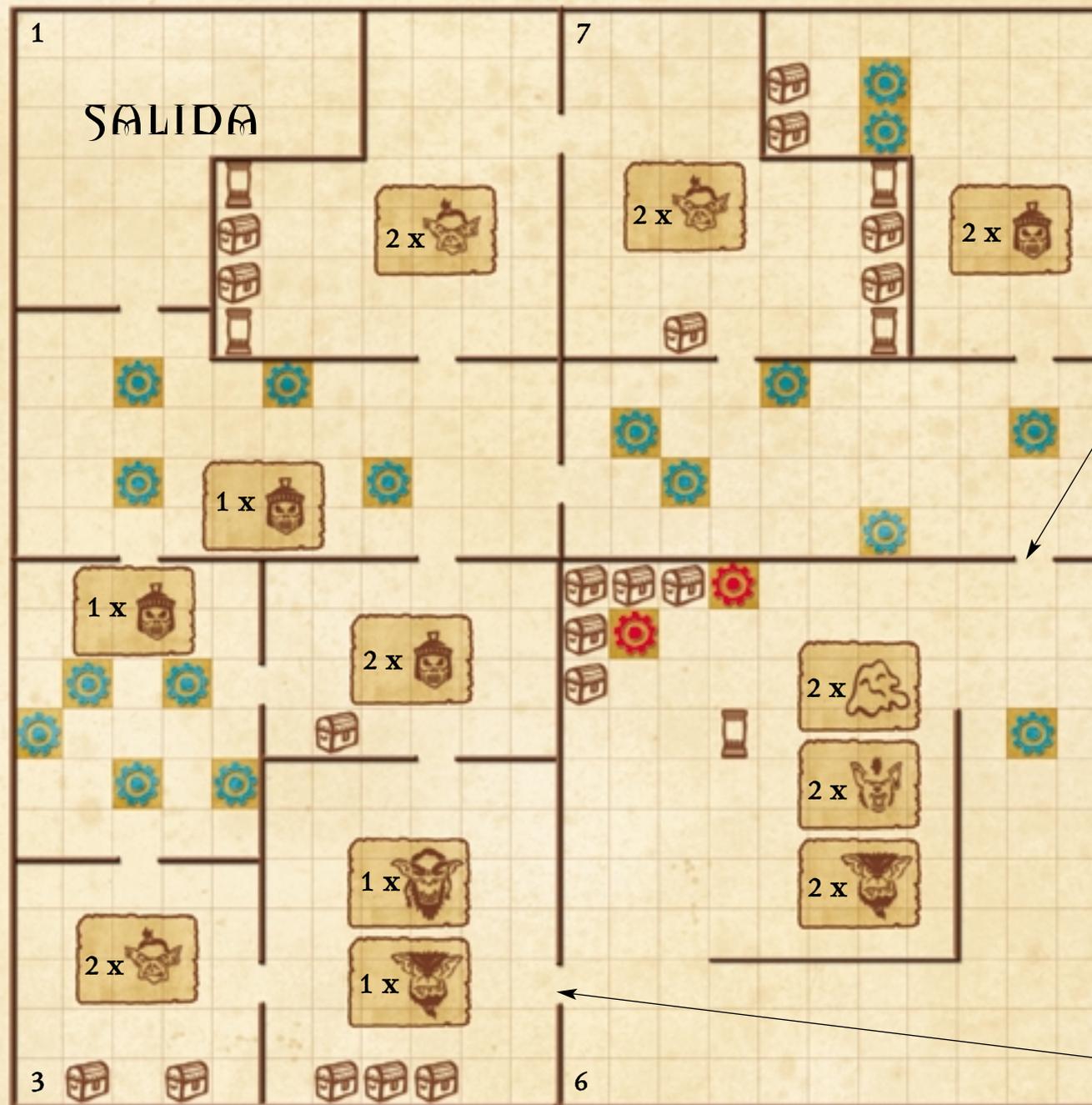
TRAMPA DE DARDOS ENVENENADOS
Si sacas el Héroe pierde esos mismos Puntos de Golpe.

NIVEL 2 Aventura 5: El Ejército de las Tinieblas

Mientras se encontraba recluido, el Sherif pudo oír por casualidad que los Monstruos de Angor formaban parte de un ejército reunido actualmente en una vieja fortaleza en la orilla norte del Bosque. El Sherif debe regresar para proteger Holbrook, pero si los Héroes utilizan el factor sorpresa pueden aniquilar este ejército de las tinieblas antes de que se haga demasiado fuerte.

Objetivo: atacar la fortaleza inmediatamente y derrotar a todos los Monstruos...

...¡Por fin la fortaleza ha sido despejada de Monstruos! Un resultado excelente. Pero fuera de la fortaleza algunos movimientos llaman la atención de los Héroes. ¿Quién puede haber escapado al bosque?



CUANDO SE ABRA ESTA PUERTA,
1 x
APARECE EN LA HABITACIÓN DE SALIDA.

CUANDO SE ABRA ESTA PUERTA,
1 x
APARECE EN LA HABITACIÓN DE SALIDA.

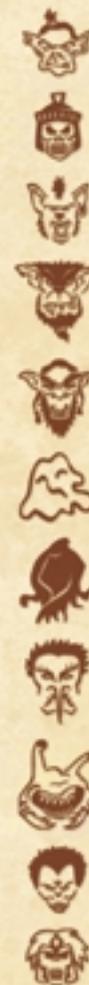
TRAMPA DE LA RESURRECCIÓN MALIGNA
El último Monstruo vencido reaparece en cualquier lugar de su habitación de salida.

TRAMPA DE DARDOS ENVENENADOS
Si sacas el Héroe pierde esos mismos Puntos de Golpe.

CREA TU PROPIA MAZMORRA

Fotocopia esta hoja, recorta los Monstruos y crea tus propias Aventuras trazando el diseño de la Mazmorra!





NIVEL 2 Aventura 6: La Persecución

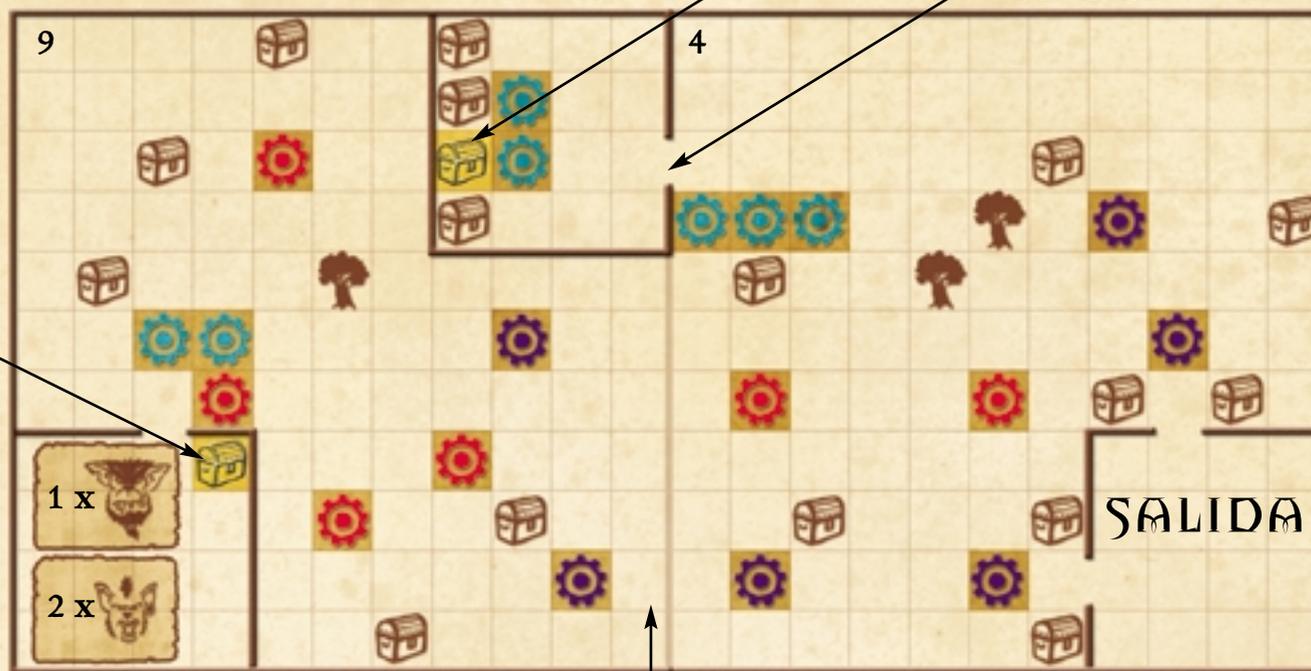
Decididos a dar caza a cualquier cosa que escapara de la fortaleza, los Héroes siguen una senda a través del bosque, llegando a las dos torres de Malbuck. Este sitio es el lugar de descanso final de Thangrin el Audaz, que venció a un ejército completo de demonios llevando la Capa de Boccob. ¡Quizás la capa aún esté allí! Si es así, debe preservarse de manos enemigas.

Objetivo: encontrar la Capa de Boccob...

OBJETO ESPECIAL – CAPA DE BOCCOB

PUERTA CERRADA CON LLAVE

OBJETO ESPECIAL – LLAVE MAESTRA



1 x

2 x

SALIDA

2 x

1 x

1 x

6 x

TRATA LA ZONA CON HIERBA COMO UNA HABITACIÓN.



TRAMPA DE RAÍCES ENREDADERAS

El Héroe pierde su próximo turno.



TRAMPA DE LA RESURRECCIÓN MALIGNA

El último Monstruo vencido reaparece en cualquier lugar de su habitación de salida.



TRAMPA DE TREPADORAS ESTRANGULADORAS

Si sacas   el Héroe pierde esos mismos Puntos de Golpe.

...Los Héroes han luchado valientemente para encontrar la Capa de Boccob en el altar de Thangrin. Sin embargo, ¡la espada mágica del guerrero ha sido robada! Quienquiera que la tenga posee mucho poder...

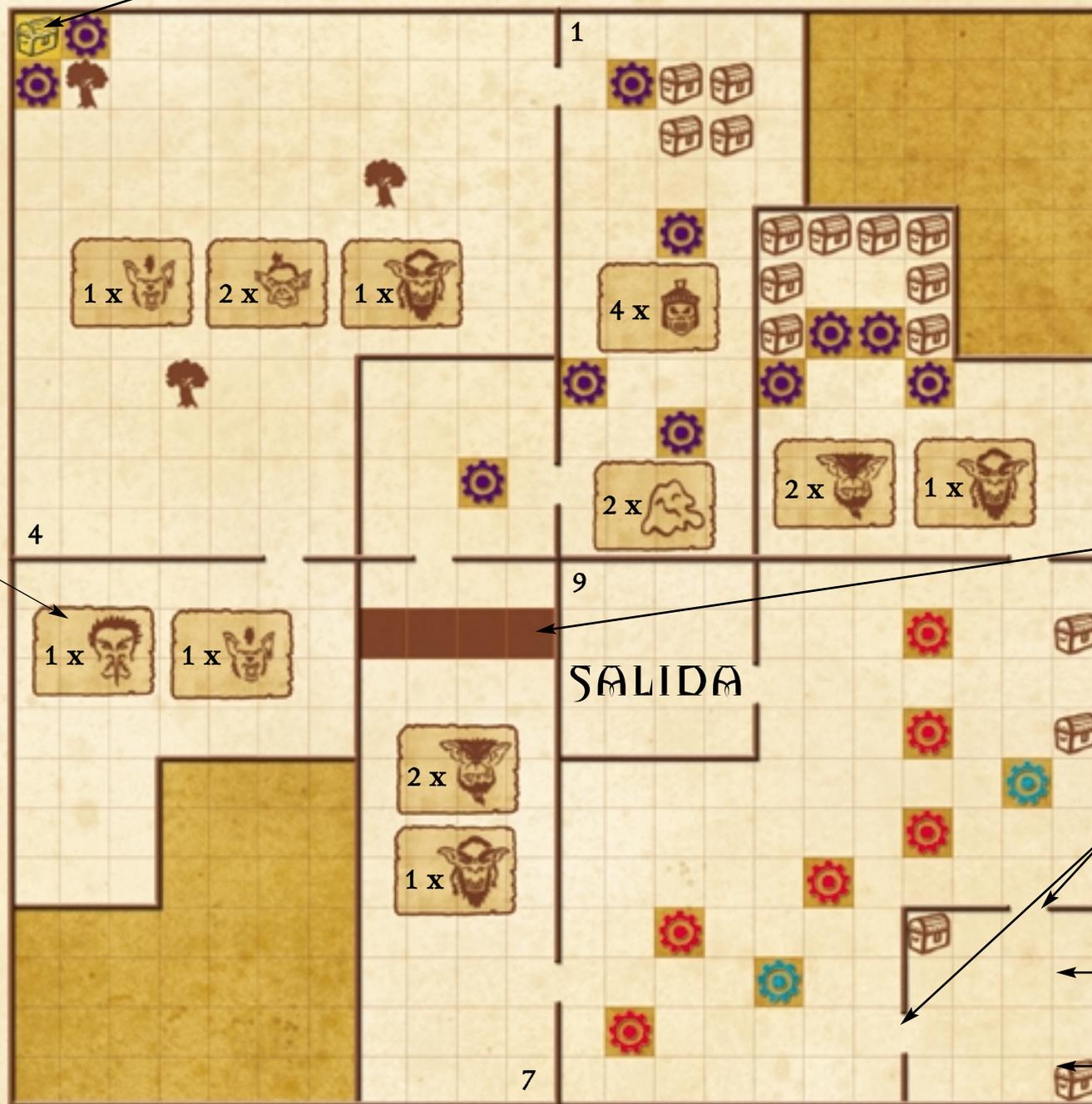
NIVEL 2 Aventura 7:

La Guarida del Troll

La armadura de Thangrin el Audaz y su espada, el Servidor Desobediente de Kord, mantienen una unión especial. El poder mágico de la espada atrae a la armadura hacia ella y los Héroes son conducidos al antiguo templo de Gallamet, en el borde del bosque. El templo ha sido tomado por Skurduk, un Troll Guerrero, el mismo que derrotó a Thangrin hace muchos años, y sólo la espada puede dañarle.

Objetivo: encontrar la espada 'Servidor Desobediente de Kord' y usarla para vencer a Skurduk...

OBJETO ESPECIAL – SERVIDOR DESOBEDIENTE DE KORD (ESPAÑA DE THANGRIN)



SKURDUK

...¡Un esfuerzo magnífico! Los Héroes han recuperado el tesoro de Thangrin y se encuentran fuera del templo de Gallamet. ¡Pero desde las profundidades del templo el hedor de los muertos vivientes llena el aire!

TRAMPA DE TREPADORAS ESTRANGULADORAS
Si sacas el Héroe pierde esos mismos Puntos de Golpe.

TRAMPA DE RAÍCES ENREDADERAS
El Héroe pierde su próximo turno.

TRAMPA DE LA RESURRECCIÓN MALIGNA
El último Monstruo vencido reaparece en cualquier lugar de su habitación de salida.

LOS MONSTRUOS DE ESTA HABITACIÓN DEBEN COLOCARSE EN ESTAS CASILLAS.

LAS DOS PUERTAS SE ABREN A LA VEZ.

NIVEL 2 Aventura 8: El Templo del Terror

El hedor a podrido indica una fuerte presencia de muertos vivientes dentro del templo de Gallamet, en una ocasión sagrada. Cuando los Héroes entran de nuevo en el templo, descubren muchos Monstruos, muertos vivientes y de otros tipos, preparados para destruir todas las aldeas alrededor del bosque.

Objetivo: los Héroes deben vencer a todos los Monstruos en este lugar fétido...

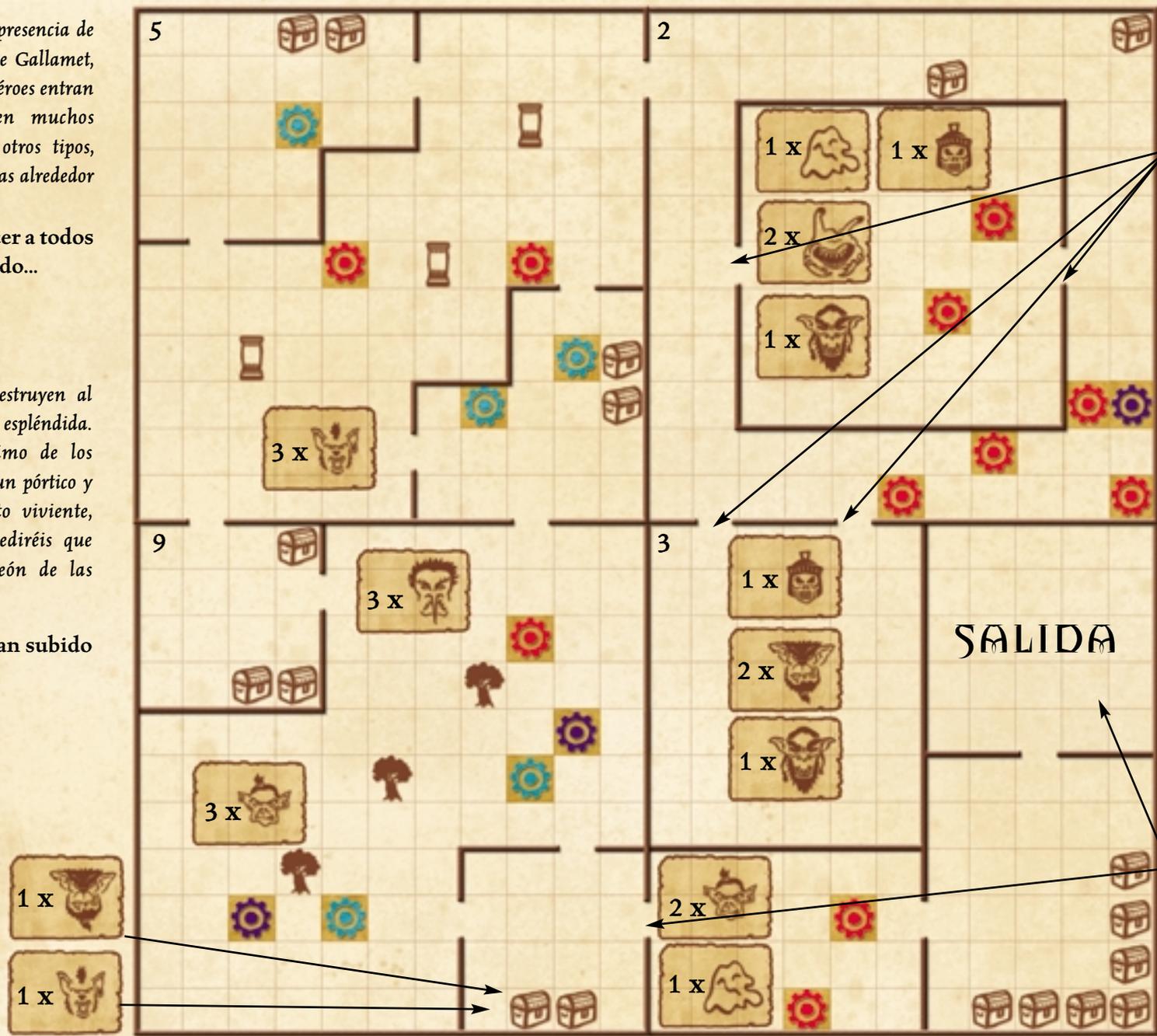
...Con gran habilidad, los Héroes destruyen al último de los Monstruos. Una victoria espléndida. Pero al tiempo que muere el último de los Monstruos, en la habitación aparece un pórtico y surge la terrible risa de un muerto viviente, "¡Vosotros, seres necios, nunca impediréis que vuelva a aparecer. Venid al Torreón de las Sombras y veréis! ¡Ja, ja, ja!".

¡Felicidades, vuestros Héroes han subido al nivel 3!

TRAMPA DE RED
El Héroe pierde su próximo turno.

TRAMPA DE DARDOS ENVENENADOS
Si sacas **1 1** el Héroe pierde esos mismos Puntos de Golpe.

TRAMPA DE LA RESURRECCIÓN MALIGNA
El último Monstruo vencido reaparece en cualquier lugar de su habitación de salida.



TODAS LAS PUERTAS SE ABREN A LA VEZ.

ESTOS MONSTRUOS APARECEN EN LA HABITACIÓN DE SALIDA CUANDO SE ABRE ESTA PUERTA.

NIVEL 3 Aventura 9:

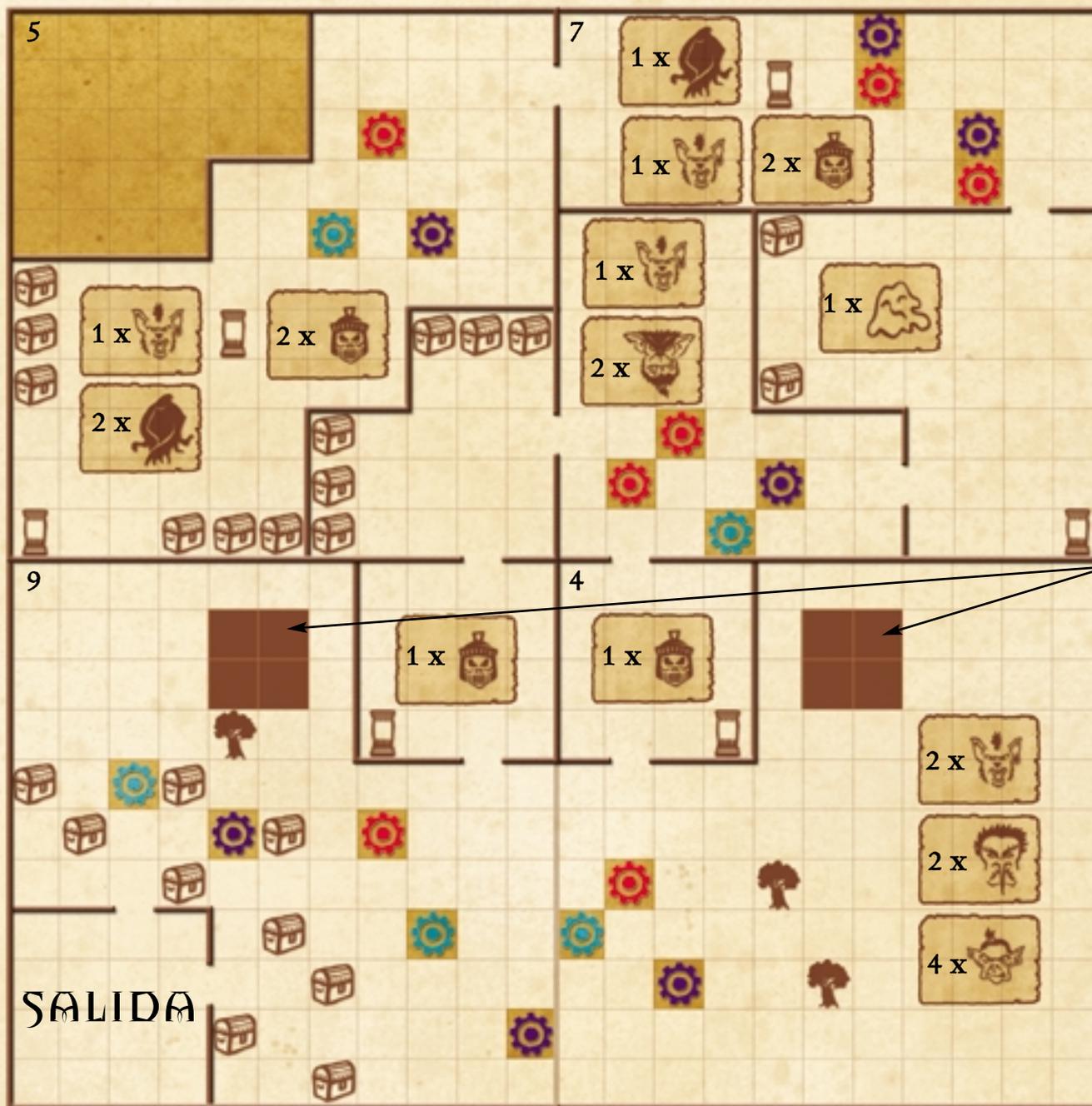
Asalto en el Castillo Borash

Los Héroes recuerdan que el Sherif de Holbrook les alertó de que el Torreón de las Sombras, en el Castillo Borash, es el hogar del malvado liche, Lord Necratim. Durante muchas lunas Necratim ha sido débil, pero ahora se alimenta de la destrucción que sus Monstruos están ocasionando en el bosque. Los Héroes deben encontrar a Necratim y destruirlo antes de que su poder aumente y se haga demasiado fuerte. Viajan al Castillo, pero tres guardianes Incorpóreos les hacen frente.

Objetivo: derrotar a los 3 Incorpóreos para abrir la puerta interior que lleva al castillo...

...Los Héroes salen victoriosos, mientras los Incorpóreos caen y la puerta al interior del castillo se abre. Al entrar, la puerta se cierra de golpe detrás de los Héroes. ¡Ahora la única salida se aproxima!

-  **MALDICIÓN DE LA CARGA PESADA**
El movimiento de cada Héroe se reduce a 1 casilla por acción hasta que cambie la Iniciativa o se active otra Trampa.
-  **MALDICIÓN DE VULNERABILIDAD**
La Clase de Armadura de cada Héroe se reduce 1 punto hasta que cambie la Iniciativa o se active otra Trampa.
-  **MALDICIÓN DE ACUMULACIÓN**
Todos los Monstruos añaden 1 a su ataque hasta que cambie la Iniciativa o se active otra Trampa.



LOS MONSTRUOS DE ESTA HABITACIÓN DEBEN COLOCARSE EN ESTAS CASILLAS.

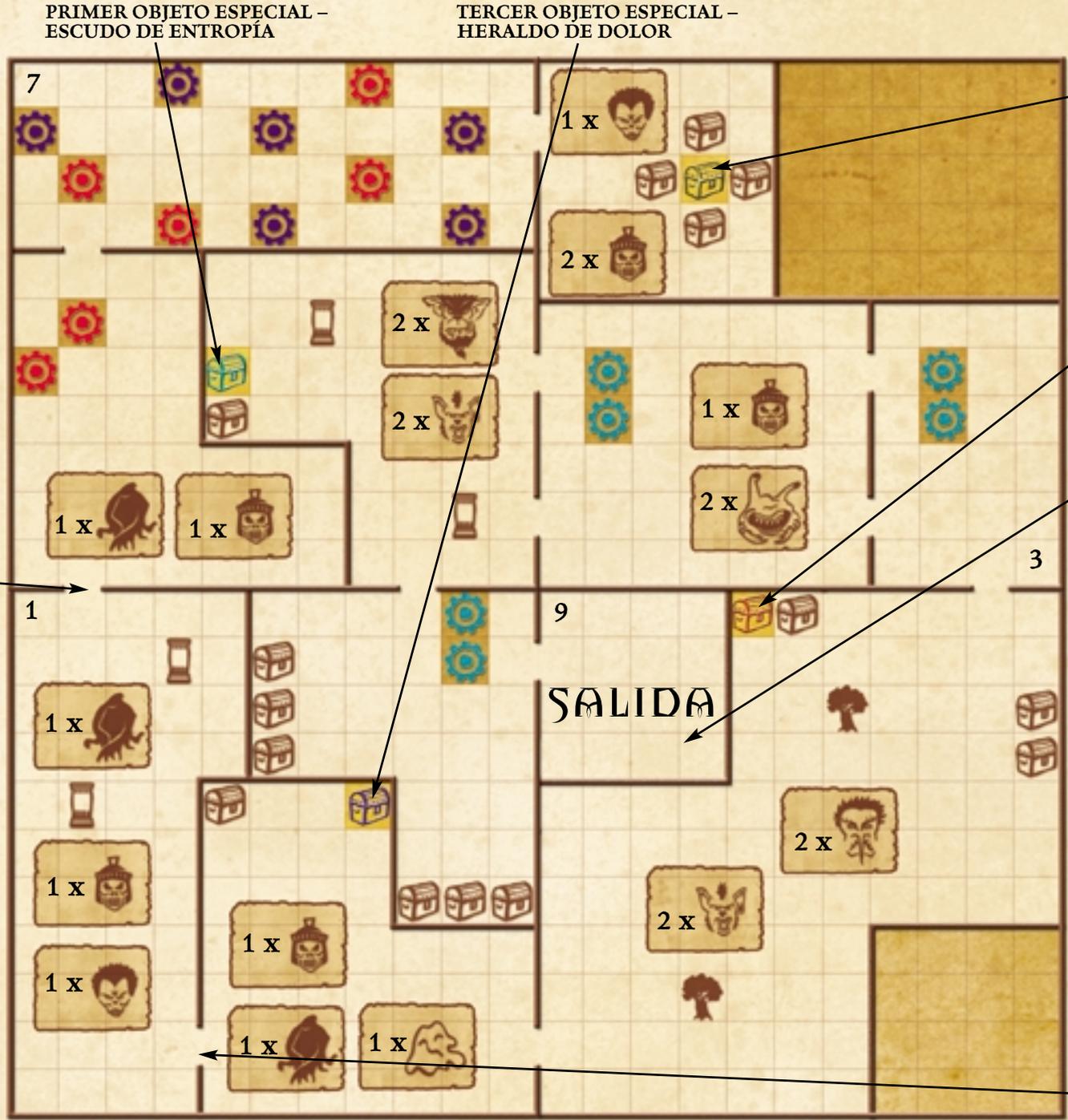
TRATA LA ZONA CON HIERBA COMO UNA HABITACIÓN.

NIVEL 3 Aventura 10: Espiral de Condena

Los Héroes se encuentran en una pequeña habitación en lo más profundo del corazón del castillo. Tropezan con un diario de viajes de un desventurado Héroe desaparecido hace tiempo en el Torreón. Menciona cuatro Objetos mágicos perdidos que unidos podrían derrotar a Necratim.

Objetivo: encontrar y guardar los cuatro Objetos mágicos... si los Héroes fracasan en su Objetivo pero siguen con vida, reiniciar el nivel con los Objetos que poseen actualmente...

...Los Héroes se han convertido en leyenda al ganar esta batalla. Al encontrar el cuarto objeto mágico, la puerta de entrada a la guarida interior de Necratim se abre frente a ellos. Una escalera de piedra conduce a las profundidades de las tinieblas...



PRIMER OBJETO ESPECIAL –
ESCUDO DE ENTROPÍA

TERCER OBJETO ESPECIAL –
HERALDO DE DOLOR

CUARTO OBJETO ESPECIAL –
CONJURO DE DESCARGA
FLAMÍGERA

SEGUNDO OBJETO ESPECIAL –
FURIA DEL DRAGÓN

ESTOS MONSTRUOS APARECEN EN LA HABITACIÓN DE SALIDA CUANDO SE ABRE LA PUERTA DE ACTIVACIÓN.

6 x

2 x

1 x

PUERTA DE ACTIVACIÓN.
CUANDO SE ABRE ESTA PUERTA, LOS MONSTRUOS APARECEN EN LA HABITACIÓN DE SALIDA.

AL ABRIRSE ESTA PUERTA, SE ABREN TODAS LAS OTRAS PUERTAS.

ESCUDO DE ENTROPÍA
El escudo absorbe la energía de los Monstruos.

FURIA DEL DRAGÓN
Un arco muy poderoso.

HERALDO DE DOLOR
Un arma muy poderosa.

DESCARGA FLAMÍGERA
Descargas de fuego en forma de lanzas.

FLECHAS DE ESQUELETO
Si sacas el Héroe pierde esos mismos Puntos de Golpe.

DESPLAZAMIENTO DE PLANO
El suelo se desplaza. El Héroe aparece en cualquier lugar de la zona con hierba.

MANO ESPECTRAL
Una mano aterradora obliga al Héroe a perder su próximo turno.

NIVEL 3 Aventura 11: El Ocaso de Necratim

Los Héroes han llegado a las cámaras donde el liche Lord Necratim habita. Es un lugar oscuro, húmedo y donde no hay nada de lo que poder fiarse. Los Héroes deben abrirse camino a través de la penumbra para llegar hasta Necratim y destruirlo para siempre. Si tienen éxito, la tierra de Rallion se salvará.

Objetivo:
derrotar al
Liche Lord,
Necratim...

...Al ser destruido, los otros Monstruos se descomponen. ¡Felicidades! Habéis vencido en lucha a Necratim y la gente de Rallion os lo agradece. Pero al caer, Necratim murmulla una última maldición. Antes de que los Héroes puedan reaccionar, una puerta se abre tras ellos ¡y Necratim es absorbido por la misma! La puerta se cierra de golpe, dejando un silencio sepulcral sobre el castillo...

6

3

SALIDA

10

LOS MONSTRUOS DE ESTA HABITACIÓN DEBEN COLOCARSE EN ESTAS CASILLAS.

MANO ESPECTRAL
Una mano aterradora obliga al Héroe a perder su próximo turno.

FLECHAS DE ESQUELETO
Si sacas el Héroe pierde esos mismos Puntos de Golpe.

TRAMPA DE LA RESURRECCIÓN MALIGNA
El último Monstruo vencido reaparece en cualquier lugar de su habitación de salida.

8

AL ABRIR UNA PUERTA SE ABREN TODAS LAS DEMÁS PUERTAS DE ESTA HABITACIÓN A LA VEZ.

2

NECRATIM

LAS TRES PUERTAS SE ABREN A LA VEZ.

CUANDO TODOS LOS HÉROES SUPERVIVIENTES HAN ATRAVESADO ESTA PUERTA, LA MISMA SE CIERRA CON LLAVE DETRÁS DE ELLOS.