



LA AVENTURA FANTÁSTICA  
EL JUEGO DE MESA



GUÍA DEL JUGADOR  
¡LÉELA PRIMERO!

© 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](http://www.hasbro.es)

[www.danddgame.com](http://www.danddgame.com)

060347869105





# ÍNDICE

SECCIÓN	PÁGINA
<b>La Conquista</b>	2
Uso de las Guías	2
<b>1. Elige tu Papel</b>	3
Tarjetas de Héroe	5
<b>2. El comienzo de la Cruzada</b>	6
<b>3. Abrir la Puerta</b>	6
<b>4. Cartas de Iniciativa</b>	6
<b>5. Acciones</b>	6
Movimiento	6
Abrir una puerta	7
Abrir un Cofre	7
Cambiar un Objeto	7
<b>Acciones Especiales</b>	7
Lanzar un Conjuro	7
Buscar Trampas	7
Desactivar Trampas	7
‘Expulsar’ Muertos Vivientes	8
Sanar	8
‘Sigilo’	8
<b>6. Objetos</b>	8
Objetos Básicos	8
Cartas de Objeto	8
Objetos Especiales	8
<b>7. El Combate</b>	9
Ataque	10
Cálculo del Daño de un Ataque	10
Héroes Muertos	10
<b>8. Continuación del Juego</b>	10

## La Conquista

Cuatro Héroes se han unido para derrotar a las malvadas fuerzas que habitan en la Mazmorra. Las criaturas que allí residen son viles y peligrosas, avicinándose muchas aventuras arriesgadas. Pero los cuatro Héroes se encuentran entre los pocos seres con la habilidad y el coraje suficientes para conseguir el éxito. El Amo de la Mazmorra aguarda, preparando los tableros de la Mazmorra con tesoros, Monstruos y trampas. Los Héroes lucharán para conseguir su Objetivo en once Aventuras cada vez más difíciles. Durante el camino pueden encontrar cofres con Objetos que les ayuden en su misión. Para ganar, los cuatro Héroes deben trabajar juntos para derrotar al Amo de la Mazmorra, que intentará destruirles. El Amo de la Mazmorra gana el juego si consigue detener a los Héroes. ¿Conseguirán ganar los Héroes o será una victoria del Amo de la Mazmorra?

## CONTENIDO

5 tableros de doble cara, 4 figuras de Héroe, 36 figuras de Monstruo, 95 cartas de Objeto, 39 cartas de Monstruo, 5 cartas de Iniciativa, 5 cartas Recordatorio, 10 dados, 4 tarjetas de Héroe, 104 marcadores, 2 hojas de cartón con fichas y peones, Guía del Jugador y Guía del Amo de la Mazmorra.

## USO DE LAS GUÍAS

Los manuales de guía detallan todo lo que necesitas saber para jugar al juego de mesa de Dragones y Mazmorras. **Todos los jugadores, incluido el Amo de la Mazmorra, deben leer atentamente la sección 1 de esta guía.**



# 1.

## ELIGE TU PAPEL

El juego requiere de dos a cinco jugadores. Uno de vosotros debe ser el Amo de la Mazmorra (AM), que será quien controle los tableros de Aventura y a los Monstruos de la Mazmorra. Cada uno de los demás jugadores representa a un Héroe.

Si no hay suficientes jugadores para cada uno de los Héroes, una persona debe jugar con más de un Héroe. Siempre debe haber en juego un Amo de la Mazmorra y cuatro Héroes.

Mira la carta Recordatorio de tu Héroe durante el juego para saber lo que puede hacer.

### REGDAR

Regdar es un gran Guerrero Humano, fuerte y poderoso en combate.

#### OBJETOS BÁSICOS

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3
• Espada Corta	• Espada Bastarda	• Espadón

#### ACCIONES ESPECIALES:

- Suma 1 a la puntuación de ataque sacada en los ataques Cuerpo a Cuerpo.



### LIDDA

Lidda es una Pícara Mediana, escasa de fuerza física pero muy poderosa usando ataques furtivos y capaz de desactivar trampas. ¡Una aliada muy útil! Mira 'Acciones Especiales' abajo para descubrir por qué.

#### OBJETOS BÁSICOS

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3
• Amuleto de Yondalla	• Amuleto de Yondalla	• Amuleto de Yondalla
• Daga Arrojadiza Simétrica	• Cerbatana Envenenada	• Boleadoras Implacables

#### ACCIONES ESPECIALES:

- Sigilo
  - Buscar y desactivar trampas
- Cuando Lidda desactiva una trampa coge una ficha de Trampa sin usar. Si reúne 3 fichas, Lidda consigue 2 Puntos de Golpe extra.



### JOZAN

Utilizando sus dotes de Clérigo, Jozan posee el poder de 'expulsar' a los Muertos Vivientes, que se muestran con un símbolo de calavera en el lado izquierdo de la carta de Monstruo. Mira 'Acciones Especiales' abajo. También usa la magia y está especializado en sanar.

#### OBJETOS BÁSICOS

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3
• Conjuro de Restablecimiento Mayor	• Conjuro de Restablecimiento Mayor	• Conjuro de Restablecimiento Mayor
• Ballesta de Fe	• Maza de Fe	• Ballesta Sagrada de Pelor

Jozan debe llevar el Conjuro de Restablecimiento Mayor al inicio de cada Aventura.

#### ACCIONES ESPECIALES:

- Expulsar Muertos Vivientes
- Sanar (Sana a cualquier Héroe junto al que estés situado. Cada Punto de Golpe le cuesta 1 Punto de Conjuro.)



### MIALEE

Miale es una Maga Élfica que sabe cómo usar la magia sacándole provecho. Entre todos los Héroes, ella es capaz de realizar los ataques más poderosos. Sin embargo, también necesita la magia para protegerse, así que usa sus conjuros sabiamente.

#### OBJETOS BÁSICOS

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3
• Proyectil Mágico	• Conjuro de Manos Ardientes	• Conjuro de Bola de Fuego
• Arco Corto de los Antiguos	• Arco Bendecido de los Elfos	• Arco Largo de los Señores Élficos

#### ACCIONES ESPECIALES:

- Ninguna

EL AMO DE LA MAZMORRA DEBE EMPEZAR A LEER AHORA LA GUÍA DEL AMO DE LA MAZMORRA. Los demás jugadores deben leer los puntos 2 a 8 de esta guía.



## TARJETAS DE HÉROE

NIVEL

Cada Aventura tiene un nivel (1, 2 ó 3). Coloca tus marcadores de Puntos de Golpe y de Conjuro en el nivel apropiado al comienzo de cada Aventura.

### NOMBRE Y SÍMBOLO DEL PERSONAJE

Busca los mismos símbolos en las cartas de  
Conjuero.

## VALOR DE LA CLASE DE ARMADURA

Tanto los Héroes como los Monstruos tienen un valor de la Clase de Armadura (CA), que les ayuda a protegerse del daño.

## CONTADOR DE PUNTOS DE GOLPE

Tu Héroe tiene una cantidad determinada de energía, mostrada por los Puntos de Golpe. Pueden perderse en combate y pueden recuperarse a través de Objetos o Conjuros. Ajusta tus puntos durante el juego colocando una ficha Marcador en el contador de Puntos de Golpe. *Nunca puedes superar el número original de Puntos de Golpe de tu Héroe para cada nivel.*



## CONTADOR DE PUNTOS DE CONJURO

Algunos Héroes son magos y tienen un contador de Puntos de Conjuro. En cada nivel se indica el número máximo de Puntos de Conjuro. Ajusta tus puntos durante el juego colocando una ficha Marcador en el contador de Puntos de Conjuro. *Nunca puedes superar tu número original de Puntos de Conjuro para cada nivel.*

## OBJETOS EN USO

## 2. EL COMIENZO DE LA CRUZADA

**El Amo de la Mazmorra (AM) colocará ahora los tableros de Mazmorra sobre la mesa y pondrá la primera puerta en la habitación de salida. A continuación, el AM leerá la Aventura, nivel y Objetivo de los Héroes.** Coge la tarjeta del Héroe que hayas elegido. Si esta es tu primera Aventura, coge los Objetos Básicos de Nivel 1 para tu Héroe de las cartas de Objeto, como se muestra en las páginas 3-4. Coloca tus marcadores de Puntos de Golpe y de Puntos de Conjuro en el nivel correcto. Coloca todas las figuras de Héroe en la habitación de salida. Elige a un Héroe para que abra la puerta y colócalo frente a la misma. Los demás Héroes deben estar en una casilla de la habitación.

### 3. ABRIR LA PUERTA

Di en voz alta que quieres abrir la puerta. Dale la vuelta a la ficha de la puerta y reparte boca abajo las cartas de Iniciativa. **No la mires todavía.** Ahora el AM distribuirá la nueva habitación.


## 4. CARTAS DE INICIATIVA

Las cartas de Iniciativa deciden el orden de juego. Muestran un número del 1 al 5, siendo el jugador que tenga el número 1 el primero en jugar y el 5 el último. **Cada vez** que un Héroe abre una puerta nueva, el orden cambia. Los Héroes deben barajar y repartir una carta de Iniciativa, **boca abajo**, a cada personaje, incluido el AM. Dadles la vuelta sólo cuando el AM haya terminado de organizar la habitación. El juego continúa en el orden marcado por las cartas de Iniciativa hasta que se abra una puerta nueva.

## 5. ACCIONES

**Cada Héroe puede realizar 2 Acciones en cada turno.** Si quieres, puedes elegir realizar 1 sólo Acción o ninguna.

## MOVIMIENTO

 Cada Héroe y Monstruo puede moverse un determinado número de casillas, mostrado en su carta de Héroe o de Monstruo. Ej: Regdar = 4. Puedes moverles hasta ese número de casillas durante tu turno, tanto en horizontal como en vertical, pero no en diagonal.

Los personajes no pueden atravesar muros, pilares, árboles, cofres o puertas cerradas. Un personaje no puede acabar su turno sobre la misma casilla que otro Héroe o Monstruo.

Los Héroes pueden desplazarse a través de otros Héroes pero, normalmente, no de los Monstruos.

Los Monstruos pueden atravesar a otros Monstruos, pero no a los Héroe.

Todas las Acciones siguientes son posibles dentro del juego y **cada una supone 1 Acción**:

- Movimiento
  - Abrir una Puerta
  - Combatir con Arma o Conjuro (*ver El Combate en la página 9*)
  - Abrir un Cofre
  - Cambiar un Objeto
- ACCIONES ESPECIALES**

## ACCIONES ESPECIALES

Sólo algunos Héroes pueden hacer algunas de éstas (ver Tarjetas de Héroe).

- Lanzar un Conjuro
- Buscar Trampas
- Desactivar Trampas
- 'Expulsar' Muertos Vivientes
- Sanar
- Sigilo



## ABRIR UNA PUERTA

Los Héroes pueden abrir puertas que lleven a otra habitación moviéndose junto a la puerta, diciendo en voz alta "Abrir" y dándole la vuelta a la ficha. La Iniciativa cambia inmediatamente. Es posible que al jugador que acaba de tener el turno le toque la primera carta de Iniciativa y que tenga que jugar de nuevo, así que esté preparado para continuar!



Ficha de Puerta (cerrada)      Ficha de Puerta (abierta)



Algunas puertas están cerradas con llave. En este caso, los Héroes necesitan una llave maestra que abre puertas cerradas con llave. Usar la llave abre la puerta inmediatamente. Nota: las llaves no cuentan como un Objeto y se llevan por el grupo, no por un sólo personaje. Cuando una puerta está abierta, el AM prepara la habitación.

## ABRIR UN COFRE



Para abrir un cofre debes moverte sobre la ficha de Cofre y tener todavía una Acción para poder abrirlo. (Si no puedes abrir un cofre en tu turno, no puedes colocarte encima). Las cartas de Objeto estarán en un montón junto al tablero. Coge la carta de arriba para descubrir el contenido del cofre, a menos que el AM te diga que contiene un Objeto Especial. Quita la ficha de Cofre de la Mazmorra.

Siempre puedes coger un Objeto, pero puede que tengas que deshacerte de otro para quedarte con aquél. Si activas una Trampa Explosiva, sigue las instrucciones de la carta. Tu turno termina inmediatamente.

## CAMBIAR UN OBJETO

Puedes cambiar un Objeto que esté 'en uso' por otro que tengas en tu Mochila **durante tu turno**. También puedes cambiar un Objeto con otro Héroe, pero debes estar situado junto a él. Mira el punto 6: 'Objetos'.

## ACCIONES ESPECIALES

### LANZAR UN CONJURO

Los Héroes que pueden usar la magia también pueden lanzar conjuros. El número de Puntos de Conjuro necesitados para lanzar un conjuro se muestra en la carta de Objeto. Tu Héroe debe estar usando el conjuro y debe tener suficientes Puntos de Conjuro disponibles. Esto puede variar para cada mago. Ajusta el contador de Puntos de Conjuro después de lanzarlo. Puedes guardarte los conjuros hasta que decidas deshacerte de ellos.

### BUSCAR TRAMPAS

Algunos Héroes, si poseen la habilidad, pueden buscar Trampas en la habitación lanzando el dado de 'Búsqueda'. Los resultados sólo afectan a la habitación en la que te encuentres.



Descubre la trampa más cercana



Descubre las 2 trampas más cercanas

Si el dado muestra uno o dos ojos, descubres una o dos trampas que se encuentren más cerca. El AM las muestra sobre el tablero con una ficha de Trampa y lee en voz alta el tipo de trampa.



Búsqueda sin éxito



Suspende la búsqueda

Esto significa que tu búsqueda no descubre nada... pero aún puede haber trampas en la habitación.

Puedes intentar descubrir trampas tantas veces como quieras en cada habitación, a menos que saques este símbolo, que significa que ya no puedes seguir buscando en esa habitación.

### DESACTIVAR TRAMPAS

Descubrir una trampa no la desactiva. Para desactivar una trampa de forma que cualquiera pueda moverse a su casilla, un Héroe con la habilidad necesaria debe estar sobre la trampa y lanzar el dado de 'Desactivar Trampa'.



Si sacas el símbolo de desactivar trampa, la misma queda desactivada.



Si sacas este símbolo, significa que acabas de activar la trampa y sufres las consecuencias, que el AM leerá en voz alta.

## 'EXPULSAR' MUERTOS VIVIENTES



Los Muertos Vivientes son Monstruos, vivos en su día, que han sido reanimados mediante fuerzas sobrenaturales.

Algunos Héroes, si poseen la habilidad, pueden intentar 'expulsar' Muertos Vivientes a cualquier lugar de la misma habitación lanzando el dado de 'Expulsar Muerto Viviente'.

Los Monstruos Muertos Vivientes se muestran con un símbolo de calavera en el lado izquierdo de su carta de Monstruo. Cuando un Héroe saca un número igual o superior al que hay junto a la calavera de la carta de Monstruo, ese Monstruo es 'expulsado' y pierde su próximo turno!

## SANAR

Algunos Héroes poseen la habilidad natural de sanar a otros Héroes. Este don se muestra en su carta de Héroe.

## SIGILO

Durante su movimiento, un Héroe dotado de Sigilo puede moverse a través de un Monstruo. Esto no cuenta como otra acción. Si después atacan al mismo Monstruo durante el mismo turno, suman 1 al ataque.

## 6.

## OBJETOS

Hay cuatro tipos diferentes de Objeto disponibles para los Héroes: Armas, Conjuros, Artefactos y Pociones.

Tipo de Objeto Ej:  
Conjuro

Nivel

Símbolo del coste del  
Conjuro para Mago

Símbolo del coste del  
Conjuro para Clérigo

Símbolo de ataque  
Cuerpo a Cuerpo

Símbolo de ataque  
a Distancia



Los objetos que lleves deben estar colocados junto a tu tarjeta de Héroe. El número máximo de Objetos que puedes llevar se muestra en la misma. Los Objetos situados a la izquierda de tu carta de Héroe están 'en uso'. Puedes llevar Objetos extra en la parte derecha de tu carta de Héroe, dentro de tu 'Mochila'. Las Pociones cuentan como un Objeto, pero puedes beberlas directamente de tu mochila en cualquier momento. Nunca están 'en uso'. Beber una poción no cuenta como una acción.

## OBJETOS BÁSICOS

Cada Héroe tiene una selección de 'Objetos básicos' con los que empiezan a jugar y que son devueltos después de que un Héroe haya muerto. Estos Objetos básicos cambian con el nivel del Héroe. Los Objetos Básicos se muestran en las páginas 3-4.

## CARTAS DE OBJETO

Los Héroes pueden encontrar Objetos dentro de los cofres repartidos por toda la Mazmorra. Cualquier Objeto que lleve un Héroe puede situarse tanto a la derecha de su carta de Héroe, en su 'Mochila', como a la izquierda, 'en uso'. El tipo y número de Objetos que puedes usar se muestra en la misma. Si coges un Objeto, puedes llevarlo directamente para 'usarlo' si estás capacitado para hacerlo.

Cuando se encuentra un Objeto y el Héroe no puede llevar ninguno más, puede deshacerse de un Objeto antiguo o del nuevo. El Objeto no puede darse a otro Héroe durante este turno (ver 'Cambiar un Objeto').

Las Pociones sólo pueden usarse una vez, **debiendo descartarse a continuación**, mientras que las Armas, Conjuros y Artefactos generalmente tienen múltiples usos. Algunos Objetos sólo pueden ser usados por determinados personajes, tal y como se indica en la carta de Objeto.

## OBJETOS ESPECIALES



Este símbolo indica un Objeto Especial. El AM se lo otorga al Héroe que lo descubra. Si descubres un Objeto Especial, añádelo a los que estás llevando. Puede que necesites deshacerte de un Objeto actual para poder llevar el Especial.

En el caso de que un Objeto Especial sea descartado o se pierda, no volverá a aparecer en esa Aventura. Colócalo en el montón de descarte de las cartas de Objeto, donde puede que lo encuentres de nuevo en una Aventura posterior.

**NOTA: si un Héroe muere al final de una Aventura, todos los Objetos que había conseguido se pierden.**



## EL COMBATE

El Combate implica el ataque a un Monstruo con un arma o con un conjuro.




Cada arma y conjuro de ataque posee un poder mostrado en los dados de ataque de la carta. Estos son los dados que deberán lanzarse cuando se ataque con la misma. La fuerza del ataque se demuestra por el número total de espadas que lances.

Algunas armas también tienen un Ataque Poderoso, que puedes elegir utilizar **en lugar** del ataque normal. Este ataque es más poderoso, pero también más arriesgado.

Sólo puedes atacar a los Monstruos. No puedes realizar un ataque cuando no hay ningún Monstruo al alcance.



Algunas cartas muestran un dado especial. Lánzalo al mismo tiempo que los dados de ataque. Si aparece , se lleva a cabo su consecuencia.



### NUEVO LANZAMIENTO

Te permite lanzar otra vez uno de los dados.



### ATAQUE PODEROSO

Lanza los dados de ataque mostrados en la sección de Ataque Poderoso y el dado especial en lugar del ataque normal. Si aparece este símbolo, pierdes el arma. Deshazte de la carta.

### TIPOS DE ATAQUE

Hay dos tipos de ataque disponibles:



Los ataques Cuerpo a Cuerpo son combates directos que **sólo** pueden usarse cuando estás situado junto a un oponente (no diagonalmente).



Los ataques a Distancia pueden usarse **sólo** para distancias más largas o en diagonal. A menos que se indique otra cosa, las armas a distancia lanzan disparos únicos en línea recta. Un arma de ataque a distancia puede ser disparada contra un blanco situado dentro de la línea de visión del tirador, es decir, cuando no hay obstáculos entre el tirador y el blanco.

### EJEMPLO DE LÍNEA DE VISIÓN

Los pilares, los árboles y los muros bloquean las armas de ataque a distancia. Un Héroe no obstaculiza el disparo de otro Héroe y un Monstruo tampoco obstaculiza el disparo de otro Monstruo.



MURO  
BLOQUEANDO

MONSTRUO  
BLOQUEANDO

EN LÍNEA  
DE VISIÓN

## ATAQUE

Para atacar:

1. Di en voz alta a quién atacas y con qué arma o conjuro.
2. Lanza los dados, como se muestra en la carta correspondiente.
3. Calcula el daño del ataque (mira abajo).
4. Ajusta los Puntos de Golpe y de Conjuro en las cartas de Héroe y de Monstruo.

### PARA CALCULAR EL DAÑO DE UN ATAQUE:

Para calcular el daño de un ataque:

- Suma el número de espadas sacado en los dados (más cualquier extra),
- Resta la Clase de Armadura para ese Héroe o Monstruo.

El total es el número de Puntos de Golpe que ese Monstruo o Héroe pierde. Una vez hayan desaparecido todos sus Puntos de Golpe, ese Héroe o Monstruo muere y no continúa en esa Aventura, a menos que se le devuelva la vida.

EJEMPLO DE COMBATE:

Lidda está luchando contra un Trago y ataca con su Daga Arrojadiza Simétrica. Saca 2 espadas. La Clase de Armadura del Trago es 1, por lo tanto recibe  $2 - 1 = 1$  Punto de Golpe de daño.

## HÉROES MUERTOS



Si un Héroe muere durante una Aventura, coloca su ficha de Héroe donde murió sobre el tablero y quita su figura del tablero. Si es devuelto a la vida por otro Héroe, aquél regresará a la misma casilla. Si no es así, no participa más en la Aventura.

Todos los Héroes se recuperan totalmente antes de la siguiente Aventura. Los Héroes muertos pierden todos los Objetos que han conseguido en las Aventuras anteriores (a menos que se les devuelva la vida). Regresan con sus Objetos Básicos del nivel correspondiente a la siguiente Aventura, cogiéndolos de otro jugador si fuera necesario. Los Objetos perdidos se quitan y colocan en el actual montón de descarte de Objetos. Para tener la mejor oportunidad de completar las Aventuras, intentad mantener vivos a tantos Héroes como podáis.

## CONTINUACIÓN DEL JUEGO

Seguid jugando hasta que la Aventura termine de una de dos formas:

1. Los Héroes ganan cuando al menos un Héroe complete el Objetivo tal y como se ha descrito por el Amo de la Mazmorra, o
2. El Amo de la Mazmorra gana cuando el Objetivo de la Aventura ya no puede ser cumplido.

Tan pronto como los Héroes completen el Objetivo, esa Aventura termina y no pueden abrirse más cofres. Cualquier Monstruo que quede

deja de desempeñar una función en esta Aventura. Los Objetos que aún queden en posesión de los Héroes pueden distribuirse entre ellos mismos antes de empezar la siguiente Aventura. Las llaves maestras deben descartarse.

Ahora jugad la siguiente Aventura (o repetid la última si ganó el AM). La serie de Aventuras es una campaña en la que tendréis que luchar para ganar.

Si completáis una Aventura pero no vais a continuar jugando hasta más tarde, anotad los Objetos que tiene cada Héroe para que los lleve de nuevo cuando juguéis la siguiente Aventura.