

AGE 12+

DUNGEONS & DRAGONS[®]



WRATH OF ASHARDALON[™]

JUEGO DE TABLERO

LIBRO DE REGLAS

ÍNDICE DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	3
VISIÓN GENERAL DEL JUEGO	3
GANANDO EL JUEGO	3
Preparación del Juego	3
Comenzando a Jugar	4
Los Turnos	5
El Montón de Baldosas de Dungeon	5
PREPARACIÓN DEL JUGADOR	6
LA CARTA DE HÉROE	6
TURNO DEL JUGADOR	6
Fase de Héroe	6
Fase de Exploración	7
Fase de Villano	7
MOVIMIENTO	7
CONDICIONES	8
ATAQUES	8
Poderes Diarios	8
Poderes A voluntad	8
Poderes de Utilidad	8
COMBATE	9
Eligiendo Objetivo	9
Clase de Armadura	9
Bonificador de Ataque	9
Realizando un Ataque	9
Daño	9
Monstruos Derrotados	10
Héroes Derrotados	10
Esfuerzos Curativos	10
Otras Acciones	10
EL MAZO DE MONSTRUOS	11
EL MAZO DE ENCUENTROS	12
EL MAZO DE TESOROS	13
PUNTOS DE EXPERIENCIA	14
Cartas que Cancelan Encuentros	14
Subiendo de Nivel	14
REGLAS PARA AVENTURAS POSTERIORES	14
Escogiendo Cartas de Poder	14
Creando Aventuras Más o Menos Desafiantes	14
REGLAS OPCIONALES	14
Cartas de Don	14
Cámaras	14
Puertas	15
Fichas de Monstruo y de Tesoro	15
PREGUNTAS USUALMENTE FRECUENTES	16

COMPONENTES DEL JUEGO

1 Baldosa de Dungeon de "Inicio"	40 Baldosas de Dungeon
5 Figuras de Héroe (azules)	7 Figuras de Villano
30 Figuras de Monstruo	5 Cartas de Héroe
40 Cartas de Villano	1 dado
200 Cartas	
* 5 Cartas de Secuencia de juego	* 33 Cartas de Tesoro
* 50 Cartas de Poder	* 5 Cartas de Aventura
* 53 Cartas de Encuentro	* 14 Cartas de Cámara
* 4 Cartas de Encuentro de Aventura	* 6 Cartas de Don
* 30 Cartas de Monstruo	
10 Fichas de Condición	7 Fichas de Monstruo
33 Fichas de Tesoro	1 Ficha de Ojo de Mago
3 Fichas de Imágen Espejo	3 Fichas de Esfera Flamígera
1 Ficha de Escudo del Clérigo	5 Fichas de Barrera de Cuchillas
3 Fichas de Abrojos	5 Fichas de Aldeano
1 Ficha de Equipo	5 Fichas de Esfuerzo Curativo
5 Ficha de Tiempo	9 Marcadores de Encuentro
8 Fichas de Puerta Cerrada	10 Marcadores de Escudo
1 Marcador de Aventura	1 Marcador de Objeto
1 Ficha de Portal Grande	1 Libro de Reglas
1 Libro de Aventuras	

CREDITS

Diseño	Peter Lee
Desarrollo, Diseño Adicional	Bill Slavicsek
Edición	Jennifer Clarke Wilkes
Diseño Sistema de Aventuras	Bill Slavicsek, Mike Mearls
Directos de Arte Creativo Senior D&D	Jon Schindehette
Director de Arte	Mari Kolkowsky
Ilustración de Portada	Jesper Ejsing
Diseñador Gráfico	Keven Smith
Diseño Gráfico Adicional	EmL Tanjl
Baldosas de Dungeon	Jason A. Engle
Jefe de Preimpresión	Jefferson Dunlap
Técnico de Imágen	Sven Bolen
Jefe de Producción	Raini Applin Rosta
Traducción	Bowelsey (aka Humuusa)
Traducción adicional	Norrin Radd, Gervader
Maquetación	Gervader
Colaboradores	nightshaderpg, kalamidad21

Esta traducción se llevó a término gracias a la colaboración desinteresada y altruista de varios miembros asiduos del foro de Labsk.net .

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, WIZARDS OF THE COAST, Wrath of Ashardalon, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. All Wizards characters, and the distinctive likenesses thereof are property of Wizards of the Coast LLC. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast LLC. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events included herein is purely coincidental. **PRINTED IN CHINA** ©2011 Wizards of the Coast LLC.

INTRODUCCIÓN

En otro mundo donde la magia es real, las fuerzas del mal se congregan para destruir a los pocos asentamientos restantes de humanos, enanos y elfos. Para expulsar a los incursores, Héroes valientes se pertrechan de espadas y conjuros y atacan al mal que se oculta en los rincones oscuros del mundo. En las tierras alrededor del Pico Fuegotormentoso, los Héroes combaten a pesar de despertar la ira del dragón rojo Ashardalon.

La Ira de Ashardalon

Las tierras alrededor del Pico Fuegotormentoso se han vuelto peligrosas. Los pocos pueblos cerca del volcán han sido acosados por bandas merodeadoras de orcos y kóbold, y horrores más peligrosos acechan en las sombras. Lo peor de todo, un nuevo villano tiene su hogar en la montaña - el terrible dragón rojo Ashardalon ha convertido el volcán en su guarida.

La esperanza aparece en forma de un grupo de Aventureros que llegan al pueblo de Puentelargo, oculto en las estribaciones del Pico Fuegotormentoso. Son bienvenidos, pero los ancianos del pueblo tienen poca esperanza en que su situación llegue a cambiar. Regularmente Héroes valientes intentan destruir al mal en el interior del Pico Fuegotormentoso, pero ninguno jamás ha regresado del dungeon bajo el volcán. Quizás estos nuevos Héroes serán lo que detengan al dragón rojo Ashardalon y salven al pueblo de Puentelargo...

VISIÓN GENERAL DEL JUEGO

El Juego de Tablero DUNGEONS & DRAGONS: La Ira de Ashardalon es un juego de Aventuras cooperativo. Tú y tus compañeros Héroes debéis trabajar como un equipo para tener éxito en las Aventuras que se desarrollan dentro del dungeon bajo el volcán. O bien ganáis juntos o bien perdéis juntos.

Cada jugador selecciona un Héroe, que ha llegado al Pico Fuegotormentoso buscando fama y fortuna o para combatir al mal que se oculta bajo la montaña. Escoge entre el Mago Dracónido, el Clérigo Humano, el Paladín Elfo o el Pícaro Semiorco y el Guerrero Enano en esta caja, o un Héroe de otro juego de tablero del Sistema de Aventuras D&D. Los Héroes exploran los dungeons bajo la montaña, encuentran tesoros y descubren cámaras misteriosas.

Con un poco de ayuda por tu parte, el juego escoge los monstruos a los que combates, los encuentros a los que te enfrentas y los salones que exploras.

Número de Jugadores

El juego puede ser jugado con cualquier cantidad de jugadores, desde 1 a 5. Cada jugador controla a un Héroe -¡y el juego hace el resto!.

Sistema de Aventuras D&D

Puedes combinar este juego con otros juegos de tablero del Sistema de Aventuras D&D para crear experiencias nuevas y únicas. Visita www.DungeonsandDragons.com para más información.

GANANDO EL JUEGO

Ganas cuando completas el Objetivo en la Aventura que estás jugando. Por ejemplo, podrías destruir a un dragón maligno en una Aventura, mientras que en otra debes liberar a los prisioneros y huir del dungeon.

A no ser que se diga otra cosa en una Aventura, pierdes si cualquier Héroe está a 0 Puntos de Golpe al comienzo del turno de ese Héroe y no quedan fichas de Esfuerzo Curativo en juego. También pierdes si eres derrotado por la Aventura que estás jugando. Cada Aventura resume sus requisitos específicos de victoria y derrota.

Preparación del Juego

Hay un montón de cosas en esta caja. No utilizas todo a la vez. Los siguientes componentes normalmente son utilizados en cada Aventura.

Cartas de Héroe

Cartas de Poder de Héroe

22 Baldosas de Dungeon estándar

1 Baldosa de Dungeon de Inicio

Cartas de Encuentro

Cartas de Monstruo

Cartas de Tesoro

Marcadores de Condición (Atontado, Envenenado)

Fichas de Esfuerzo Curativo

Fichas de Puntos de Golpe

Marcadores de Encuentro

Marcador de Objeto (Alfombra Voladora)

Marcadores de Barrera de Cuchillas, Abrojos y

Imagen Espejo

Dado



Pon a un lado las siguientes piezas de juego. Utilizas estas piezas sólo si la Aventura que estas jugando lo requiere (consulta el Libro de Aventuras para los detalles). Te recomendamos que almacenes estas piezas en una bolsa de plástico para mantenerlas separadas hasta que las necesites:

18 baldosas específicas a la Aventura:

- ♦ Baldosa de Entrada a la Cámara Terrible y 5 Baldosas de Dungeon de Cámara Terrible (4 estándar y 1 baldosa de Cámara Terrible Grande).
- ♦ Baldosa de Entrada a la Cámara Horrible y 5 Baldosas de Dungeon de Cámara Horrible (4 estándar y 1 baldosa de Cámara Horrible Grande).
- ♦ Baldosa de Inicio de Campo de Batalla Antiguo, Baldosa de Inicio de Cámara Horrible, Baldosa de Inicio de Cámara Terrible, baldosa de Salida de Túnel, baldosa de Salida Segura y baldosa de Bóveda.

4 Cartas de **Aventura** del Mazo de Encuentro

- ♦ ¡Ashardalon Llega!
- ♦ ¡Ashardalon Utiliza el Aliento!
- ♦ ¡La Ceremonia Avanza!
- ♦ ¡El Portal Grande Se Activa!

14 cartas de **Cámara**
 6 cartas de **Don**
 5 cartas de **Aventura**
 33 fichas de **Tesoro**
 5 fichas de **Tiempo**
 8 fichas de **Puerta Cerrada**
 7 fichas de **Monstruo**
 5 fichas de **Aldeano**
 1 ficha de **Equipo**
 10 marcadores de **Escudo**
 1 marcador de **Portal Inmenso**
 1 marcador de **Aventura** (Altar)

Figuras de Villano y cartas de Villano:

- ♦ Ashardalon, Dragón Rojo
- ♦ Bellax, Gauth
- ♦ Krassh, Orco Chamán del Trueno
- ♦ Margrath, Duergar Capitán
- ♦ Meerak, Kóbold Señor del Dragón
- ♦ Otyugh
- ♦ Draco de rabia

Comenzando a jugar:

- ♦ Baraja las Cartas de Monstruo en su propio mazo. Haz lo mismo para las Cartas de Encuentro y las Cartas de Tesoro. Coloca estos tres mazos al alcance de la mano para todos los jugadores.
- ♦ Entrega a cada jugador una carta de Secuencia de Juego como recordatorio de como se desarrolla la partida.
- ♦ Coloca el dado y las diversas figuras al alcance de la mano.
- ♦ Escoge un Aventurero del Libro de Aventuras. Si estas jugando tu primera partida en solitario, escoge la primera Aventura, "Un Día en la Vida de un Héroe". Si estas jugando tu primera partida con amigos, escoge la segunda Aventura, "Caza de Monstruos".
- ♦ Comprueba la sección de "Preparación de la Aventura" del Libro de Aventuras para ver si tu Aventura escogida te pide alguna de las piezas de juego que has dejado a un lado.
- ♦ A no ser que la Aventura diga otra cosa, coloca la Baldosa de Inicio en el centro de la mesa y coloca dos fichas de Esfuerzo Curativo a su lado. Estos son los esfuerzos del grupo para esta Aventura.
- ♦ Cada jugador escoge uno de los cinco Héroes de nivel 1°. Cuando escojas un Héroe, coge la Carta de Héroe de ese Héroe, las Cartas de Poder y la figura azul que se corresponde al Héroe. Las Aventuras y cartas hacen referencia a los jugadores como "Héroes".

Marcador de Portal Inmenso



Marcador de Escudo



Ficha de Equipo



Ficha de Aldeano



Ficha de Monstruo



Ficha de Puerta Cerrada



Marcador de Aventura



Ficha de Tiempo



Ficha de Tesoro

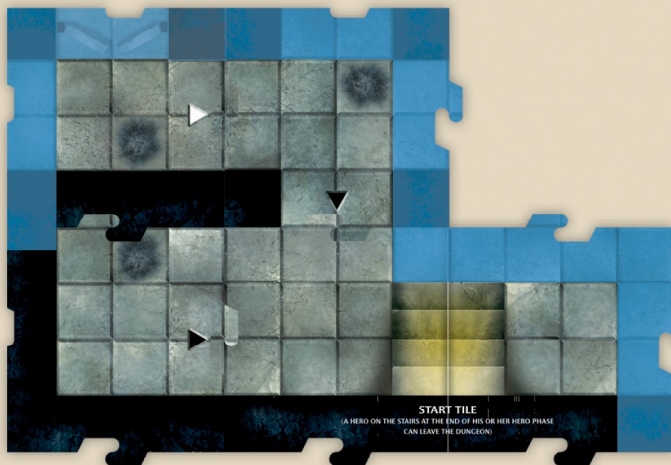


- ◆ A no ser que la Aventura diga otra cosa, coloca a cada figura de Héroe en la Baldosa de Inicio, en una casilla adyacente a las escaleras. El nombre de cada Héroe esta impreso en la base de la figura.
- ◆ Cada Carta de Héroe te dice cuantas y cuales Cartas de Poder puedes escoger para ese Héroe. En las primeras partidas, utiliza las Cartas de Poder sugeridas en la parte delantera del Libro de Aventuras. Pon a un lado cualquier Carta de Poder que no sea utilizada en esta Aventura.
- ◆ Cada Héroe también roba una Carta de Tesoro. Roba y descarta hasta que obtengas una Carta de Tesoro que sea un objeto.
- ◆ Configura el montón de Baldosas de Dungeon (el mazo de baldosas) utilizando las instrucciones de preparación en la Aventura que has seleccionado. Ahora estas listo para comenzar a jugar. La Aventura te dice cualquier otra regla que necesitas en la sección de "Reglas Especiales de Aventura", o cualquier regla que cambie las reglas generales del juego presentadas en este libro.

Los Turnos

El juego avanza alrededor de la mesa, comenzando con un jugador a elección de grupo y luego yendo en el sentido de las agujas del reloj. También cada uno podeis tirar el dado y dejar que comience el jugador que consiga el mayor resultado.

Tu turno consta de tres fases, una para tu Héroe, una para la Exploración y una Fase de Villano para los Monstruos y Trampas bajo tu control.



Un **borde sin explorar** es un borde de una baldosa sin una pared que no esta adyacente a otra baldosa. Hay 6 bordes sin explorar en este diagrama, resaltados en azul.

El Montón de Baldosas de Dungeon

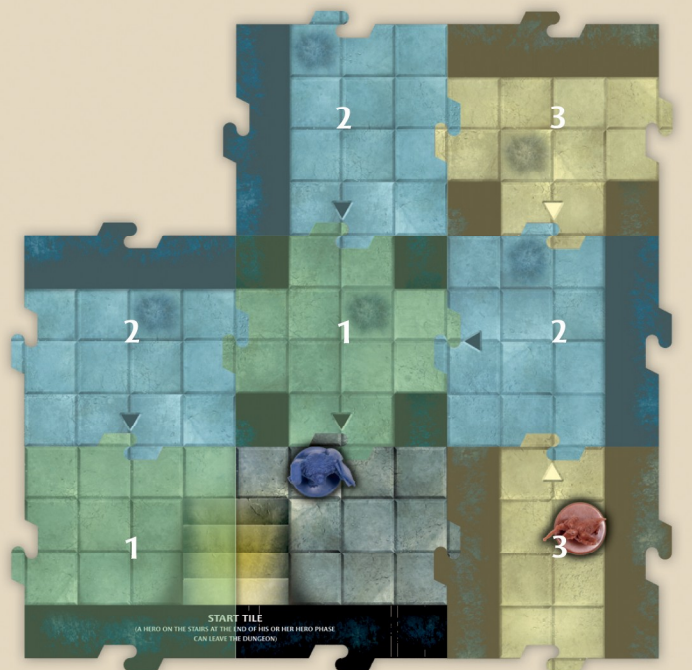
Robas Baldosas de Dungeon del montón de Baldosas de Dungeon para construir el dungeon bajo el Pico Fuegotormentoso. Cada vez que juegas, el dungeon posee un diseño diferente.

Cada Baldosa de Dungeon consta de una marca de quemado (la casilla donde los Monstruos son colocados) y un triángulo blanco o negro (utilizados para indicar baldosas menos o más peligrosas). Muchas de las baldosas poseen muros, unas pocas baldosas poseen rasgos especiales y algunas tienes nombres para distinguirlas y utilizarlas en ciertas Aventuras



Una **baldosa** es un componente del tablero de juego, resaltada en amarillo. Una **casilla** es una parte de una baldosa, resaltado en rojo. La baldosa de inicio es una baldosa especial: se trata como dos baldosas.

La Baldosa de Inicio: La Baldosa de Inicio es normalmente por donde los Héroe entran en el dungeon y comienzan su Aventura. Es dos veces el tamaño de las demás baldosas. Realmente la Baldosa de Inicio consta de dos baldosas separadas ya conectadas; trata a cada una como una baldosa independiente para el propósito de movimiento y de contar baldosas.



Cuando cuantras baldosas, no cuentas en diagonal y cuentas alrededor de las baldosas. Por ejemplo, el Esqueleto esta a 3 baldosas de distancia del mago.

Borde Sin Explorar: Una Baldosa de Dungeon con un borde sin explorar es una baldosa donde puedes colocar una baldosa nueva. Esto significa que un borde de la baldosa esta abierto y no posee otra baldosa adyacente a él.

Baldosas y Casillas

Las Cartas del juego hacen referencia tanto a baldosas como a casillas.

Una baldosa es el bloque de diseño básico del dungeon, robada del montón de Baldosas de Dungeon.

Una casilla es uno de los espacios en un Baldosa de Dungeon.

Movimiento en Diagonal: Puedes mover en diagonal cuando estas moviendo por casillas, a no ser que tu camino este bloqueado. No puedes mover en diagonal cuando mueves por baldosas. Recuerda: si esas contando casillas, puedes mover en diagonal, incluso entre baldosas. Si estas contando baldosas, nunca cuentas en diagonal; tienes que mover en línea recta, nunca en línea diagonal, cuando cuentas baldosas.

Triángulos: Cada baldosa muestra un triángulo. Cuando colocas una baldosa nueva, el triángulo apunta hacia el borde sin explorar de la baldosa al que esta ligada. Si la baldosa posee un triángulo negro, robas una Carta de Encuentro durante la Fase de Villano de tu turno.

Baldosa de Pasillo Largo

Siempre que robes una baldosa de Pasillo Largo del montón de Baldosas de Dungeon, roba una baldosa adicional y colocala en el borde sin explorar del Pasillo Largo (si es posible). Si la baldosa adicional muestra un triángulo negro, roba una Carta de Encuentro durante tu Fase de Villano.

KEYLETH
ELFA PALADÍN

Tu misión para proteger la tierra te ha conducido al Pico Fuegotormento, la fuente de una corrupción antinatural que infecta a la zona circundante.

CA	PG	VEL	ESF. CURA.
17	8	6	4 HP

MANOS SANADORAS: Cuando tú o cualquier Héroe en tu baldosa gaste un esfuerzo curativo, ese Héroe recupera 1 Punto de Golpe adicional.

PODERES: Puedes utilizar las siguientes Cartas de Poder:

Imposición de Manos
 Selecciona 1 poder de Utilidad de paladín
 Selecciona 2 poderes A Voluntad de paladín
 Selecciona 1 poder Diario de paladín

1ST LEVEL

© 2010 Wizards of the Coast LLC

PREPARACIÓN DEL JUGADOR

Coloca tu Carta de Héroe (nivel 1º) y tus Cartas de Poder elegidas boca arriba enfrente de tí.

A medida que adquieras Cartas de Tesoro, también van boca arriba enfrente de tí.

A medida que adquieras Cartas de Monstruo y Cartas de Trampa, colócalas a un lado de tu Carta de Héroe, en el orden en el cual las recibas.

LA CARTA DE HÉROE

A continuación tienes como es una Carta de Héroe. Las partes de una Carta de Héroe son descritas brevemente aquí y explicadas en detalle en el libro en la página indicada.

● **Nombre, Raza, Clase y Nivel del Héroe:** Las líneas superiores muestra la raza y clase de personaje de tu Héroe. El nivel del Héroe es mostrado en la esquina izquierda inferior.

● **CA (Clase de Armadura):** La puntuación de defensa del Héroe. Un ataque impacta al Héroe si igual o excede a este número (ver página 9).

● **HP (Puntos de Golpe):** La salud del Héroe. El daño recude los Puntos de Golpe de un Héroe (ver página 9). Nunca puedes recuperar más Puntos de Golpe que tu total de Puntos de Golpe.

● **Velocidad:** La cantidad de casillas que el Héroe puede mover utilizando una única acción de movimiento (ver página 7).

● **Valor de Esfuerzo:** Cuando un Héroe esta a 0 Puntos de Golpe, debe utilizar una ficha de Esfuerzo Curativo al comienzo de su siguiente Fase de Héroe. Después de utilizar la ficha de Esfuerzo Curativo, el Héroe recupera su cantidad de Puntos de Golpe (ver página 10).

● **Habilidad Especial:** Cada Héroe posee una Habilidad Especial, como se describe aquí.

● **Poderes:** Esto te indica cuantas y que tipo de Cartas de Poder puedes elegir para utilizar en una Aventura, así como cuantas Cartas de Poder obtiene automáticamente el Héroe para utilizar (ver página 8).

TURNO DEL JUGADOR

El turno de cada jugador consiste en tres fases. En tu turno, completa estas fases en este orden:

- ◆ Fase del Héroe
- ◆ Fase de Exploración
- ◆ Fase de Villano

Fase del Héroe

Esta es la fase en la que tu Héroe se mueve por el dungeon y realiza ataques contra los Monstruos que se encuentra a lo largo de su camino.

1. Si tu Héroe esta a 0 Puntos de Golpe, utiliza una ficha de Esfuerzo Curativo si hay alguna disponible (ver página 10).

2. Realiza una de las acciones siguientes:

- ◆ Mueve y a continuación realiza un Ataque.
- ◆ Ataca y a continuación Mueve.
- ◆ Realiza dos Movimientos.

Cuando hayas finalizado todos los pasos en tu Fase de Héroe, comienza tu Fase de Exploración.

Fase de Exploración

Esta es la fase en la cual añades una Baldosa de Dungeon nueva, robas Cartas de Monstruo y colocas Monstruos.

1. Si tu Héroe ocupa una casilla junto a un borde sin explorar (ver página 5), ve al paso 2.

Si tu Héroe no ocupa una casilla junto a un borde sin explorar, no robas y colocas una Baldosa de Dungeon nueva. En este caso, dirígete a la Fase de Villano.

2. Roba una Baldosa de Dungeon y colócala con su triángulo mirando hacia el borde sin explorar de la baldosa que tu Héroe esta explorando.

3. Coloca un Monstruo en la baldosa nueva. Para colocar un Monstruo, roba una Carta de Monstruo y coloca la correspondiente figura de Monstruo en la marca de quemado en la recién colocada Baldosa de Dungeon. (El nombre de cada Monstruo esta impreso en la base de cada figura). Si robas una Carta de Monstruo que coincide con una Carta de Monstruo ya en juego enfrente de tí, descarta esta Carta de Monstruo y roba de nuevo. Sin embargo, si otro jugador posee otra Carta de Monstruo que coincide, no hay problema.

Cuando hayas finalizado todos los pasos en tu Fase de Exploración, comienza tu Fase de Villano.

Fase de Villano

Esta es la fase en la cual robas y juegas Cartas de Encuentro, así como cuando activas al Villano (si hay un Villano en juego) y cualquier Carta de Monstruo y Trampa que puedas tener enfrente de tí.

1. Si no colocastes una Baldosa de Dungeon en tu Fase de Exploración, o si colocastes una Baldosa de Dungeon con un triángulo negro, roba y juega una Carta de Encuentro.
2. Si el Villano esta en juego, activa al Villano. (Puede haber más de un Villano en juego, dependiendo de la Aventura. En este caso, activa a cada Villano, uno a la vez).
3. Activa a cada Carta de Monstruo y de Trampa, sucesivamente, en el orden en que los robastes. Sigues las tácticas en la Carta de Monstruo para determinar que hace cada Monstruo en su turno. Si hay más de un Monstruo con el mismo nombre en juego, activa a cada uno de estos Monstruos en tu turno. Así, si tienes una Carta de Monstruo Grell y otro jugador tiene una Carta de Monstruo Grell, activas a ambos Grell durante tu Fase de Villano. Si ambos Monstruos sobreviven hasta la Fase de Villano de otro jugador, ese jugador activará a ambos Grell otra vez!.

Cuando hayas terminado con tu Fase de Villano, el jugador a tu derecha comienza su turno.

MOVIMIENTO

Durante tu turno, tu Héroe se mueve a través del dungeon para atacar a Monstruos, explorar y lograr el Objetivo de la Aventura. Utiliza las siguientes reglas para el movimiento.

¿Cuándo Te Mueves?

Normalmente tu Héroe se mueve durante la Fase de Héroe de tu turno.

El efecto de una Carta de Poder, Carta de Tesoro o Carta de Encuentro también puede hacer que tu Héroe se mueva en otras ocasiones.

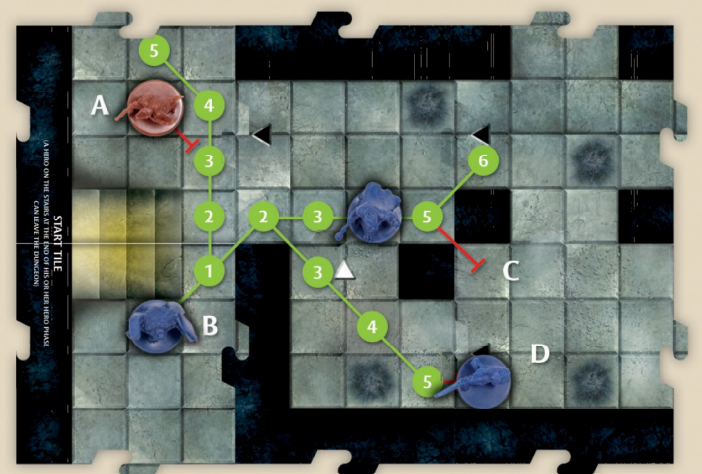
¿Cómo Te Mueves?

Tu Héroe se mueve de acuerdo a su Velocidad, que es la cantidad de casillas que puede mover tu Héroe durante tu turno.

Piensa en la Velocidad de tu Héroe como tu presupuesto de movimiento. Cada vez que tu Héroe mueve una casilla, gastas 1 punto de ese presupuesto. Cuando no te quede más Velocidad, el Héroe no puede seguir moviendo.

Durante cada turno, puedes gastar tu presupuesto de Velocidad para mover tu Héroe. Tu Héroe puede atacar o bien antes o después de mover, o mover dos veces en lugar de realizar un ataque.

- ◆ Tu Héroe puede mover en cualquier dirección, incluyendo diagonalmente, mientras poseas la Velocidad necesaria a gastar.
- ◆ No puedes mover a tu Héroe a una casilla ocupada por un muro.
- ◆ No puedes mover a tu Héroe a una casilla ocupada por un Monstruo.
- ◆ Puedes mover a tu Héroe a través de una casilla ocupada por otro Héroe, pero no puedes terminar tu movimiento allí.



Puedes mover a tu Héroe a cualquier casilla, incluso en diagonal, con unas pocas excepciones. No puedes entrar en una casilla con un monstruo (A). Puedes moverte alrededor de muros pero no puedes entrar en una casilla de muro (B). No puedes moverte entre dos muros adyacentes (C). No puedes terminar tu movimiento en la casilla de otro Héroe (D).

Condición: Envenenado

El mordisco de una serpiente inyecta un veneno infecto en una herida. Un gas tóxico se filtra desde el lago de magma debajo del suelo del dungeon. Estos ataques y otros parecidos hacen que tu Héroe quede Envenenado.

- ◆ Si tu Héroe queda Envenenado, pon un marcador de Envenenado sobre tu Carta de Héroe. Sólo puedes tener un marcador de Envenenado sobre tu Carta de Héroe a la vez.
- ◆ Si tu Héroe está Envenenado, sufre 1 de daño al comienzo de tu Fase de Héroe. Sufrir este daño antes de utilizar cualquier Carta de Tesoro y antes de comprobar si debes gastar un Esfuerzo Curativo.
- ◆ Al final de tu Fase de Héroe, tira el dado. Si el resultado es 10 o mayor, descarta el marcador de Envenenado.

ATAQUES

Un Héroe realiza ataques utilizando o bien sus poderes de la Carta de Héroe o los poderes de las Cartas de Tesoro. La mayoría de poderes de la Carta de Héroe están relacionados con la clase del Héroe, pero algunos Héroes poseen un poder racial (como el Aliento de Dragón del dracónido).

Al comienzo de cada Aventura, elige las Cartas de Poder de las que tengas disponibles para esa Aventura. Pon el resto de Cartas de Poder a un lado. Para tus primeras Aventuras, utiliza las Cartas de Poder indicadas al comienzo del Libro de Aventuras. Una vez que te has familiarizado con el juego, puedes seleccionar que Cartas de Poder deseas utilizar.

Siempre que ataques, escoges un poder que tengas enfrente tuyo (ya sea de una Carta de Poder o de una Carta de Tesoro) y utilízalo como se describe en Combate (ver página 9).

Poderes Diarios

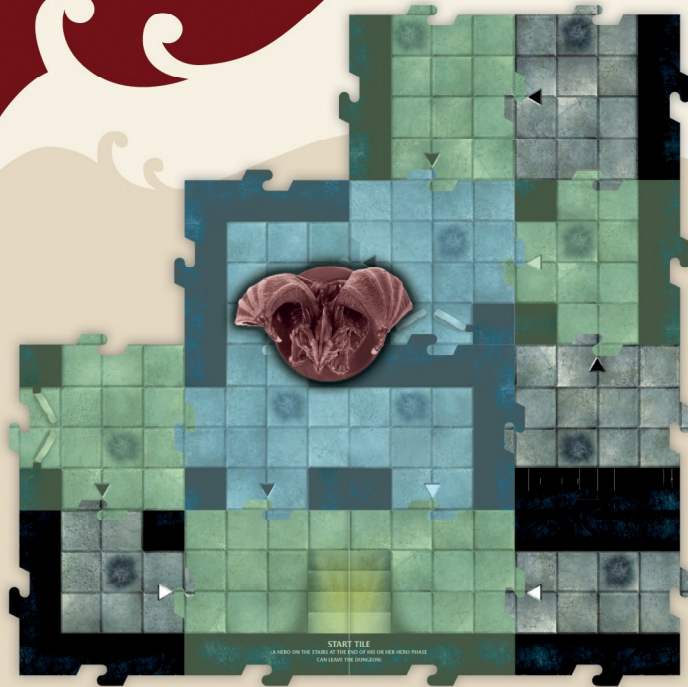
Los poderes Diarios representan un ataque importante o un efecto espectacular. Cuando utilices un poder diario, le das la vuelta y no lo puedes volver a utilizar a no ser que otro efecto (normalmente una Carta de Tesoro) te permite darle la vuelta. Los poderes diarios son los ataques más fuertes a los que tienes acceso en el juego.

Poderes A Voluntad

Los poderes A Voluntad son ataques, conjuros o plegarias relativamente sencillos. Utilizar un poder a voluntad no requiere un esfuerzo especial. Es más débil que un poder diario, así que cuando lo utilizas no le das la vuelta. Puedes utilizarlo de nuevo en tu siguiente turno.

Poderes de Utilidad

Los poderes de Utilidad son maniobras especiales que no atacan activamente a los Monstruos sino que ofrecen otras ventajas. Estas ventajas incluyen un movimiento especializado o la aptitud para contrarrestar el ataque de un Monstruo. Muchos de estos poderes no necesitan una acción de Ataque para utilizarse, especificando en su lugar cuando utilizar la aptitud. Cuando utilizas un poder de Utilidad, le das la vuelta y no lo puedes volver a utilizar hasta que algún otro efecto (normalmente una Carta de Tesoro) te permite darle la vuelta.



Si una criatura con una base mayor que una casilla está en más de una casilla, cuenta como que está en todas las baldosas sobre las que está la base. Por ejemplo, Ashardalon cuenta como estar en todas las baldosas verdes. Todas las baldosas verdes están a una baldosa de Ashardalon.

Condición: Aturdido

El barbotar de un bocón barbotante hace imposible concentrarse. Las esporas de un hongo de la infraoscuridad nublan la mente. Estos ataques y otros parecidos hacen que un Héroe quede aturdido.

- ◆ Si un ataque u otro efecto hace que tu Héroe quede aturdido, pon el marcador de Aturdido sobre tu Carta de Héroe. Sólo puedes tener un marcador de Aturdido sobre tu Carta de Héroe a la vez.
- ◆ Si tu Héroe está aturdido, en lugar de tu Fase de Héroe normal, sólo puedes realizar una de las siguientes acciones: Mover o Atacar.
- ◆ Al final de tu Fase de Héroe, descarta el marcador de Aturdido.
- ◆ Si un poder u otro efecto te permite eliminar la condición durante tu Fase de Héroe, inmediatamente recuperas tu asignación total de acciones y las puedes realizar en ese turno.

ATURDIDO

Sólo puedes Mover o Atacar, pero no ambas.
Descarta esto al final de tu Fase de Héroe.

ENVENENADO

Sufre 1 de daño al comienzo de tu Fase de Héroe.
Descarta esto al final de tu Fase de Héroe si sacas 10+ o más.

Reverso de la Carta de Héroe

Anverso de la Carta de Héroe

COMBATE

Mientras exploras el dungeon bajo el Pico Fuegotormentoso, grell, orcos y otros Monstruos aparecen para atacarte a tí y a tus aliados. Necesitas derrotar a los Monstruos para completar cada Aventura.

Eligiendo Objetivo

Cuando decides atacar, primero determinas a qué Monstruos puedes elegir como objetivos. Un poder especifica qué Monstruos puede atacar, yendo desde sólo Monstruos en una casilla adyacente a un Monstruo alejado hasta 3 baldosas.

Recuerda la diferencia entre casillas y baldosas cuando realices ataques (ver página 6).

Más importante, ten en cuenta que nunca puedes trazar una línea diagonal entre baldosas. Si un poder te permite atacar a un Monstruo a 1 baldosa de tí, eso no incluye Monstruos en una Baldosa de Dungeon que está en diagonal con la tuya. Tampoco puedes atacar a un Monstruo a 1 baldosa si un muro bloquea completamente la línea entre tu baldosa y la baldosa del Monstruo.

CA y PG

La CA (Clase de Armadura) de un Héroe o un Monstruo determina la dificultad para impactar. Representa una combinación de armadura física, agilidad y dureza natural. Los PG (Puntos de Golpe) muestran cuando daño puede sufrir un Héroe o un Monstruos antes de ser derrotado.

Bonificador de Ataque

La mayoría de poderes de ataque y los ataques de Monstruos poseen un Bonificador de Ataque. Un poder con un mayor Bonificador de Ataque es más probable que impacte que uno con un bonificador menor.

Realizando un Ataque

Por cada enemigo que sea objetivo del poder de un Héroe o del ataque de un Monstruo, tira un dado y añade el Bonificador de Ataque del poder.

Si el resultado del dado más el bonificador es igual o mayor que la Clase de Armadura del objetivo, el ataque impacta.

Daño

Si un ataque impacta, inflige el daño indicado al Monstruo o Héroe. El daño que reduce los Puntos de Golpe de un Monstruo a 0 derrota a ese Monstruo. El daño que no reduce a un Monstruo o a un Héroe a 0 Puntos de Golpe permanece en ese Monstruo o Héroe (utiliza las fichas de Puntos de Golpe para apuntar el daño). Algunos Monstruos poseen poderes que les permiten curar daño. Muchos poderes de Héroe te permiten curar diversas cantidades de daño que uno o más Héroes hayan sufrido.

Monstruos Derrotados

Si los Puntos de Golpe de un Monstruo son reducidos a 0, el Monstruo es derrotado. Retira la figura de la baldosa. El jugador que controla a ese Monstruo descarta la Carta de Monstruo en la Pila de Experiencia (ver página 14). Si más de un Héroe controla a ese tipo de Monstruo, el jugador que realizó el ataque descarta la carta si controla a uno de esos Monstruos. Si no es así, continúa alrededor de la mesa en la dirección de las agujas del reloj. Cuando llegues al primer jugador que controle a uno de estos Monstruos se descarta esa Carta de Monstruo.

Cuando tu Héroe derrota a un Monstruo, roba una Carta de Tesoro (ver página 13). Sólo puedes robar una Carta de Tesoro por turno, sin importar cuantos Monstruos hayas derrotado durante ese turno.

Ficha de Puntos de Golpe



Ficha de Esfuerzo Curativo

Héroes Derrotados

Cuando un Héroe queda reducido a 0 Puntos de Golpe, manten la figura del Héroe sobre la baldosa. Derriba a la figura sobre un costado para mostrar que ese Héroe está a 0 Puntos de Golpe. Los Monstruos ignoran al héroe caído, y el Héroe no puede sufrir ningún daño adicional o utilizar cualquier poder u objeto. Las Condiciones, como Atontado o Envenenado, aún se aplican al Héroe. Si el Héroe es curado antes del comienzo de su turno, la figura de pone de pie -el Héroe regresa al combate y puede utilizar poderes y objetos de forma normal.

Un Héroe que comience su turno con 0 Puntos de Golpe debe gastar una ficha de Esfuerzo Curativo. Si no queda fichas de Esfuerzo Curativo, los Héroes pierden la Aventura.

Esfuerzos Curativos

Un Esfuerzo Curativo representa la capacidad de un héroe para luchar contra las abrumadoras probabilidades. A pesar del dolor y las heridas, un Héroe puede tirar para adelante y continuar el combate. Los Héroes comienzan la partida con dos fichas de Esfuerzo Curativo. Estas fichas son un recurso que todo el grupo comparte. Utilizas fichas de Esfuerzo Curativo para revivir un Héroe que ha sido reducido a 0 Puntos de Golpe.

♦ Si tu Héroe está a 0 Puntos de Golpe al comienzo de tu turno, debes utilizar una ficha de Esfuerzo Curativo. Descarta una ficha de Esfuerzo Curativo y recupera Puntos de Golpe igual a tu Valor de Esfuerzo de Héroe. A continuación puedes realizar tu turno de forma normal.

♦ Si no quedan fichas de Esfuerzo Curativo disponibles cuando comiences tu turno con 0 Puntos de Golpe, los Héroes pierden la Aventura y la partida finaliza.

Otras Acciones

Aunque moverse y atacar son los tipos de acción más común que un Héroe realiza, existen otras cosas que puede hacer un Héroe.

Coger Objetos

Algunas Cartas de Encuentro y de Aventura pueden dar lugar a colocar un marcador de objeto sobre las baldosas. Para coger un objeto, tu Héroe necesita esta en cualquier casillas adyacente al objeto durante tu Fase de Héroe. No se necesita realizar ninguna acción para coger un objeto. Tu Héroe puede coger cualquier cantidad de objetos, o incluso coger objetos mientras pasa sobre ellos.

Destruir Objetos

Una Aventura podría especificar que es necesario destruir un objeto para ganar un escenario en particular. Si el objeto posee una Clase de Armadura y Puntos de Golpe, tu Héroe puede elegirlo como objetivo igual que hace con un Monstruo. Si tu Héroe posee un poder que ataca a todos los Monstruos en una baldosa determinada, también puede atacar al objeto en esa baldosa. Una vez que infliges daño igual a la cantidad de Puntos de Golpe, destruyes el objeto y retiras su marcador de la baldosa.

Inutilizar Trampas

Una Trampa de una Carta de Encuentro puede ser inutilizada. Mientras un Héroe este en una baldosa con una trampa, puede intentar inutilizar la Trampa en lugar de atacarla. Si sacas el número indicado en la carta de Trampa o mayor, descarta la Trampa y su marcador.

Huir del Dungeon

Algunas Aventuras requieren que los Héroes huyan del dungeon. Para huir del dungeon, tu Héroe necesita estar en un lugar determinando (como en la casilla de la escala en la baldosa de Salida Segura, las escaleras en la baldosa de Salida del Túnel, o en las escalera de la Baldosa de Inicio) al final de tu Fase de Héroe. Una vez que has huido del dungeon, ya no realizas tu Fase de Héroe o Fase de Exploración, o robas Cartas de Encuentro, pero continuas realizando tu Fase de Villano y activando cualquier Carta de Monstruo o Carta de Trampas que controles.

Cada Carta de Monstruo muestra los ataques y defensas de un Monstruo.

- **Nombre y Tipo de Monstruo:** Esto muestra el nombre de la criatura y que tipo de criatura es.
- **CA:** Esto es la Clase de Armadura del Monstruo, su puntuación de defensa (ver página 9).
- **PG:** Estos son los Punto de Golpe del Monstruos, su puntuación de salud (ver "Daño" página 9).
- **Aptitud Especial:** Si el Monstruo posee un aptitud especial, se muestra aquí.
- **Experiencia:** Esto es cuantos Puntos de Experiencia vale el Monstruo cuando lo derrotas (ver página 14).
- **Tácticas:** Cada Carta de Monstruo ofrece las tácticas del Monstruo. Las tácticas son un guión que te indican que hace el Monstruo cuando lo activas durante tu Fase de Villano.

Anverso de Carta



Reverso de Carta



EL MAZO DE MONSTRUOS

El Mazo de Monstruos determina al azar los Monstruos que se cruzan en el camino de los Héroes mientras exploran el dungeon.

- ◆ Las tácticas del Monstruo son indicada como una lista. Cada táctica posible para el Monstruo comienza con una frase. Si esa frase es cierta, el Monstruo utiliza la táctica resultante.
- ◆ Si una frase no es cierta, sigue con la siguiente frase. La entrada final en la lista de tácticas es una acción por defecto que el Monstruo sigue si ninguna de las frases es cierta.
- ◆ Si la táctica necesita que el Monstruo se mueva a una baldosa nueva, coloca al Monstruo en la marca de quemado de la baldosa nueva si esta vacía. Siempre que sea posible, los Monstruos se mueven de baldosa en baldosa siguiendo las marcas de quemado. Si la casilla de marca de quemado esta ocupada, coloca al Monstruo en cualquier lado de la baldosa.
- ◆ Una vez que un Monstruo ha seleccionado y seguido un juego de tácticas, el turno del Monstruo finaliza. No sigas comprobando sus tácticas restantes en ese turno.
- ◆ A veces un Monstruo necesita que coloques un Monstruo nuevo. Añade esa Carta de Monstruo al final de cualquier grupo de Cartas de Monstruo que controles. El Monstruo nuevo actúa durante tu Fase de Villano.



Ficha de Puntos de Golpe de Monstruo



Anverso de Carta

EL MAZO DE ENCUENTROS

El Mazo de Encuentros representan Acontecimientos, Entornos mortales, Trampas y otras amenazas que plagan el dungeon bajo el Pico Fuegotormentoso. Existen varios tipos de Cartas de Encuentro, cada uno con sus propias reglas especiales. Siempre que robes una Carta de Encuentro, aplica sus efectos inmediatamente.

Puedes cancelar una Carta de Encuentro antes de aplicar sus efectos utilizando Puntos de Experiencia (ver página 14).

Héroe Activo: Algunas Cartas de Encuentro utilizan la frase "héroe activo". El Héroe controlado por el jugador que robo la carta siempre es el Héroe activo al que la carta hace referencia.

Maldiciones: Algunas Cartas de Encuentro representan una maldición que afecta a un único Héroe. Coloca la Carta de Maldición encima de tu Carta de Héroe para recordar su efecto. Las maldiciones duran poco tiempo, como hasta que derrotes a un Monstruo o hasta que saques un 16 o más al final de tu turno.

Entorno: Una Carta de Entorno representa un cambio mayor en el dungeon. Los murciélagos podrían pulular por los pasillos, o una nube de densa niebla podría arremolinarse de cámara en cámara.

Los efectos de una Carta de Entorno se aplican a todos los Héroes. Coloca la Carta de Entorno donde todo el mundo pueda verla. Si robas una Carta de Entorno y ya existe una en juego, descarta la vieja Carta de Entorno y reemplazala con la nueva.

Puedes cancelar una Carta de Entorno con Puntos de Experiencia igual que cualquier otra Carta de Encuentro (página 14). Si cancelas una nueva Carta de Entorno cuando ya existe una en juego, no descarta la carta que ya estaba en juego.

Acontecimientos: Una Carta de Acontecimiento es un suceso extraño, una visión o sonido terrible u otro incidente que cae sobre tu Héroe. Un Acontecimiento tiene lugar cuando robas la carta a no ser que la canceles con Puntos de Experiencia. Una vez que has resuelto el Acontecimiento, lo descartas.

Gran parte de los Acontecimientos son cartas amarillas. Unos pocos Acontecimientos incluyen una tirada de ataque contra uno o más Héroes. Estos acontecimientos aparecen en cartas rojas y son llamados Acontecimiento-Ataque para distinguirlas de los Acontecimientos que no incluyen una tirada de ataque.

Peligros: Un Peligro es un obstáculo que ralentiza tu camino a través del dungeon. Un roca caída que bloquea parte del pasillo, o una lava ardiente surgiendo de una fisura va llenando lentamente el dungeon. Cuando robas una Carta de Peligro, coloca el marcador de Peligro en la baldosa del Héroe activo. Si ya hay un marcador sobre la baldosa, descarta la Carta de Peligro y roba una nueva Carta de Encuentro.

Después de colocar un marcador de Peligro, pon la Carta de Peligro enfrente de ti como cualquier carta de Monstruo que controles. Cuando realices tu Fase de Villano, el Peligro se activa como un Monstruo. A diferencia de un Monstruo, un Peligro carece de tácticas. En su lugar, un Peligro realiza las acciones indicadas en su carta.

Un Peligro podría atacar a todos los Héroes en su baldosa, o podría atacar al Héroe más cercano. Un Peligro ataca igual que un Monstruo.

Trampas: Las Trampas son como los Peligros, excepto que los Héroes poseen la opción de inutilizar una Trampa. Ver página 10 para más información.

Anverso
de Carta

Reverso
de Carta

EL MAZO DE TESOROS

El Mazo de Tesoros representa los objetos mágicos y otros objetos de valor llevados por los Monstruos u ocultos en el dungeon. Cada Héroe comienza una Aventura con una Carta de Tesoro.

Cuando un Héroe derrota a un Monstruo, roba una Carta de Tesoro. Sólo puede obtener una Carta de Tesoro por turno, sin importar cuando Monstruos hayas derrotado durante ese turno.

Cada Carta de Tesoro representa un objeto. Los objetos proporcionan un beneficio duradero. Cuando robas un objeto, decides si deseas guardarlo para tu Héroe o si deseas dárselo a otro Héroe. Una vez que has decidido quien se queda con el objeto, no puedes dárselo más adelante a otro Héroe. Coloca el objeto cerca de la Carta de Héroe del Héroe que lo recibe.

Cuando utilizas una Carta de Tesoro, sigue las reglas indicadas en ella. La Carta de Tesoro también explica cuando puedes utilizarlo.

Puedes beneficiarte de múltiples Cartas de Tesoro en juego que se aplican a tu Héroe. La única excepción a este regla se aplica a Objetos que ofrecen bonificadores de ataque o de defensa. Un Héroe sólo puede ganar un bonificador de ataque y un bonificador de defensa de objetos a la vez.

Anverso
de Carta



Anverso
de Carta



Reverso
de Carta



Anverso
de Carta

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Los Héroes ganan Puntos de Experiencia derrotando Monstruos. Cuando derrotas a un Monstruo, el Héroe que controlas pone esa Carta de Monstruo en la Pila de Experiencia de los Héroes. Cada Carta de Monstruo indica los Puntos de Experiencia que proporciona. Cuanto más duro es el Monstruo, más Puntos de Experiencia proporciona.

Los Héroes pueden gastar Puntos de Experiencia de dos formas:

- ◆ Para cancelar una Carta de Encuentro.
- ◆ Para Subir de Nivel.

Cancelando Cartas de Encuentro

Cancelar una Carta de Encuentro respresenta utilizar la experiencia que ha obtenido tu Héroe luchando duro para evitar el peligro. Por ejemplo, tu Héroe percibe una Trampa y la inutiliza antes de que se active, o evita un Acontecimiento antes de que inflija alguna herida.

Siempre que robes una Carta de Encuentro, puedes gastar un total de 5 Puntos de Experiencia para cancelarla. Las Cartas de Monstruo que escoges de tu pila de Puntos de Experiencia deben sumar al menos 5 Puntos de Experiencia.

Descarta las cartas después de usarlas. No puedes utilizar el exceso de puntos para una cancelación en un turno posterior.

Cuando cancelas una Carta de Encuentro, descártala e ignora sus efectos. Sólo puedes cancelar una Carta de Encuentro cuando la robas. Una vez que la carta entra en juego, no puedes cancelarla en un turno posterior.

Ejemplo: Hay tres Monstruos que valen cada uno 3 de Experiencia y un Monstruo que vale 2 de Experiencia en la Pila de Experiencia de los Héroes. Si deseas cancelar una Carta de Encuentro, puedes gastar una Carta de Monstruo de 3 puntos y una Carta de Monstruo de 2 puntos. Esto te dejaría con dos Cartas de Monstruo de 3 puntos en la pila. Si luego desearas cancelar otra Carta de Encuentro, deberías gastar los dos Monstruos de 3 puntos. Incluso aunque tengas 6 Puntos de Experiencia y necesites gastar solo 5, no posees la mezcla adecuada de cartas para conseguir exactamente 5. El punto adicional se pierde y ambas cartas se descartan, aunque sigues cancelando la Carta de Encuentro.

Subiendo de Nivel

Un Héroe comienza a 1º nivel. Siempre que saque un 20 natural cuando realice una tirada de ataque o en una tirada de inutilizar trampa, este Héroe puede escoger gastar 5 Puntos de Experiencia para ¡subir a 2º nivel!.

Descartas las cartas de Monstruo después de usarlas. Dale la vuelta a tu Carta de Héroe de 1º nivel al lado del 2º nivel. Subir hasta el 2º nivel aumenta tus Puntos de Golpe, tu Clase de Armadura, y tu Esfuerzo Curativo. También te permite escoger un nuevo poder Diario, y obtienes la aptitud especial para realizar ataques críticos (mostrada en la Carta de Héroe).

Además del resultado de 20 natural, la Carta de Tesoro de Tomo de Experiencia también ofrece una oportunidad para subir de nivel a tu Héroe.

REGLAS PARA AVENTURAS POSTERIORES

Una vez que hayas jugado las dos primeras Aventuras y te sientas cómodo con las reglas, intenta las restantes Aventuras en el Libro de Aventuras. A continuación hay reglas para tus partidas posteriores.

Escogiendo Cartas de Poder

Una vez que poseas una mejor comprensión del juego, no tienes que ceñirte a las Cartas de Poder sugeridas para tu Héroe indicadas al principio del Libro de Aventuras. Cada Carta de Héroe de 1º nivel te indica cuanto poderes de cada tipo obtienes -puedes escoger que Cartas de Poder A Voluntad, de Utilidad y Diario que desees utilizar para una Aventura en particular.

Para una partida ligeramente más fácil, escoge las Cartas de Poder que desees. De esta manera puedes crear el equilibrio perfecto de poderes y sabrás que esperar exactamente de tu Héroe.

Para una partida ligeramente más desafiante, escoge tus Cartas de Poder en cada categoría de forma aleatoria. Tendrás la diversión de imaginar como obtener lo mejor de la sorprendente combinación de poderes utilizando este método de selección.

Creando Aventuras Más o Menos Desafiantes

Para hacer una Aventura más desafiante, reduce la cantidad de fichas de Esfuerzo Curativo disponibles a una.

Para hacer una Aventura más sencilla, aumenta la cantidad de fichas de Esfuerzo Curativo disponibles a tres.

REGLAS OPCIONALES

Algunas Aventuras hacen uso de reglas opcionales e incluyen algunas o todas las piezas que sugerimos poner aparte durante la preparación (consulta la página 4). A continuación tienes un breve resumen sobre algunas de estas reglas.

Cartas de Don

Algunas Aventuras utilizan las Cartas de Don. Una Carta de Don ofrece a los Héroes una ventaja después de superar un desafío.

Cámaras

Cuando una Aventura utiliza las reglas de Cámara, añade la correspondiente baldosa de Entrada a la Cámara al Montón de Baldosas de Dungeon y coloca cerca el correspondiente Montón de Baldosas de Cámara boca abajo. También necesitarás o bien una específica Carta de Cámara o todo el mazo de Cartas de Cámara, dependiendo de las reglas de la Aventura.

Una Cámara representa el lugar de una escena culminante de una Aventura y esta repleta de Monstruos peligrosos y Villanos terribles.

Cuando robes o bien la Entrada a la Cámara Terrible o la Entrada a la Cámara Horrible del Montón de Baldosas de Dungeon, coloca esa baldosa de acuerdo con la regla de colocación de baldosas. A continuación roba del montón asociado de Baldosas de Cámara, etiquetado como "Cámara Terrible" o como "Cámara Horrible" como corresponda. Roba y coloca una baldosa de Cámara adicional al lado de cada borde sin explorar de la baldosa de Entrada a la Cámara.

Si una de las Baldosas de Cámara robadas es la Cámara Grande, También colocas Baldosas de Cámara adicionales al lado de cada borde sin explorar de esa baldosa.

Después de que coloques las Baldosas de Cámara, robas la Carta de Cámara en lo alto o una Carta de Cámara específica, dependiendo de las necesidades de la Aventura. Cada Carta de Cámara establece un encuentro principal que desafía a los Héroes. Podrías descubrir a un Villano que combatir, aldeanos que rescatar o un altar a destruir.

Llenando la Cámara

La mayoría de Cartas de Cámara te indican llenar la Cámara de la siguiente manera:

- ◆ Coloca el Monstruo o Villano específico nombrado en la Carta de Cámara en cualquier baldosa de Cámara.
- ◆ Luego, comenzando con el Héroe activo, cada Héroe roba una Carta de Monstruo y coloca la figura correspondiente. Estos Monstruos deberían ser colocados primero en Baldosas de Cámara vacías. Una vez que todas las baldosas están llenas, puedes colocar los Monstruos restantes en cualquier Baldosa de Cámara.
- ◆ Para determinar que Cartas de Monstruo fueron colocadas por una Cámara, pon un marcador de Escudo sobre la Carta de Monstruo como recuerdo.

Objetivo de la Cámara

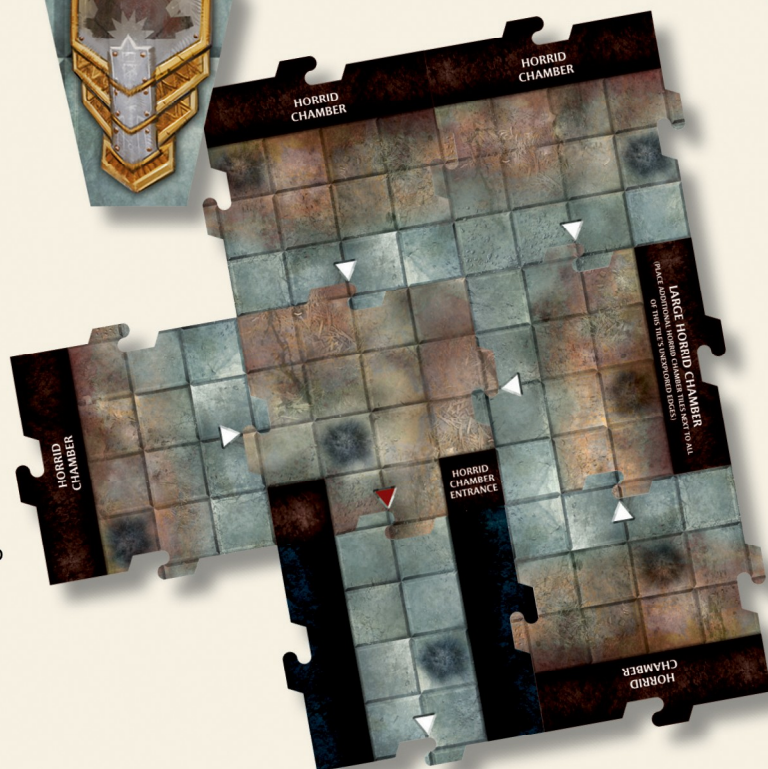
Cada Carta de Cámara posee un objetivo. El objetivo indica a los Héroes como derrotar a la Cámara. (La mayoría de objetivos de Aventura son también objetivos de Cámara). Los objetivos normalmente incluyen derrotar a un Villano específico o un grupo de Monstruos, pero a veces incluyen rescatar aldeanos, huir del dungeon o cumplir otras misiones.

Puertas

Algunas Baldosas de Dungeon posee un símbolo de una puerta abierta. Cuando una Aventura utiliza las reglas de puertas y robas una baldosa con una puerta abierta, coloca la ficha superior de Puerta Cerrada sobre el símbolo. Un Héroe que este en una casilla adyacente a la ficha de Puerta Cerrada puede intentar abrir la puerta. Revela que tipo de puerta es dando la vuelta a la ficha. Existen 3 tipos de puertas:



Marcador de Escudo



- ◆ **Sin Cerrar:** Cuando desvelas una Puerta Sin Cerrar, descarta la ficha de Puerta Cerrada.
- ◆ **Con Trampa:** Cuando desvelas una Puerta con Trampa, cada Héroe adyacente a la ficha de Puerta Cerrada inmediatamente sufre 1 de daño. A continuación descarta la ficha de Puerta Cerrada.
- ◆ **Cerrada:** Cuando desvelas una Puerta Cerrada, coloca la ficha dada la vuelta de nuevo en la Baldosa de Dungeon. Mientras un Héroe este adyacente a la Puerta Cerrada, puede intentar abrir la puerta en vez de atacarla. Si sacas un 10 o más, abres la puerta. Descarta la ficha de Puerta Cerrada.

Fichas de Monstruo y de Tesoro

Algunas Aventuras utilizan fichas de Monstruo o Tesoro para añadir un elemento de sorpresa o de riesgo a un escenario en particular. La Aventura explica como utilizar estas fichas y cuando son necesarias.

Para más Aventuras y otras reglas opcionales, consulta www.DungeonsandDragons.com

PUF Sistema de Aventuras D&D

Hemos examinado los tableros de mensajes y nuestras carpetas de correos para juntar una lista de preguntas frecuentemente realizadas y las respuestas apropiadas. Muchas de estas ya han sido respondidas en la versión más nueva del Libro de Reglas, pero algunas preguntas muy específicas aún necesitan respuestas. Así que aquí están. Y asegurate revisar www.DungeonsandDragons.com para las reglas más actualizadas y PUF para los juegos de Sistema de Aventuras D&D.

¿Qué hace un Monstruo cuando un Héroe esta a 0 Puntos de Golpe?

Los Monstruos ignoran a los Héroes que están a 0 Puntos de Golpe. Sigue las tácticas en la carta del Monstruo como si cualquier Héroe con 0 Puntos de Golpe no estuviera allí. Si todos los Héroes están a 0 Puntos de Golpe durante la Fase de Villano de un jugador, el Monstruo no hace nada y la fase finaliza inmediatamente.

¿Qué es un Marcador?

Los Marcadores son cuadrados de 2 pulgadas utilizados para mostrar donde se encuentra algo en una Baldosa de Dungeon. Los Marcadores representan obstáculos, trampas, algunos objetos y algunos rasgos del terreno (como es el caso de Portal Inmenso).

¿Qué hacemos cuando robemos todas las cartas de un mazo?

Si habeis jugado todo un mazo de cartas, baraja la pila de descarte de ese mazo y continuad jugando.

¿Cada Héroe posee una pila de Experiencia?

La Experiencia es un recurso del juego. Sólo existe una pila de Experiencia que todos los Héroes comparten. Cualquier Héroe puede escoger gastar Experiencia para cancelar una Carta de Encuentro o para subir de nivel. Los jugadores deben decidir entre todos cuando gastar Experiencia, pero el jugador activo siempre puede escoger gastar o no Experiencia.

Acabo de derrotar a un Monstruo sacando un 20.

¿Puedo utilizar la Experiencia de ese Monstruo para subir de nivel? Si.

¿Cual es la diferencia entre un Monstruo y un Villano?

Un Villano es un tipo especial de Monstruo. Cualquier cosa que afecte a un Monstruo afecta a un Villano. Cuando derrotes a un Villano, añade la carta de Villano a la pila de Experiencia. Esa Experiencia puede ser gastada igual que otras cartas de Monstruo.

Actualmente mi Héroe no se encuentra en una baldosa debido a una Carta de Poder o Encuentro. ¿Qué pasa cuando se roba otra carta que afecta a cada Héroe?

Un Héroe podría estar atrapado en el Pozo o absorbido por el Portal del Rey Tomescu durante un turno. Un Héroe que no esta sobre una baldosa debido a los efectos de una carta no es afectado por otras cartas robadas mientras no este en una baldosa.

Cartas Específicas de *La Ira de Ashardalon*

Barrera de Cuchillas (5), Caja de Abrojos (139): Estas solo afectan a un Monstruo que finaliza su movimiento en una casilla que contenga una ficha de Barrera de Cuchillas o de Abrojos. Un Monstruo que ocupe más de 1 casilla sufre 1 de daño por cada casilla que contenga una ficha.

Refugio Astral (8): Cuando un Héroe que no esta en una baldosa roba una Carta de Encuentro que hace referencia a la baldosa del Héroe, esta parte de la carta no tiene efecto. Esto puede resultar en que la Carta de Encuentro no tenga efecto. Descarta la carta.

Avance Inspirador (18): Un Héroe puede utilizar este poder una vez por ataque. Si el ataque aún falla, no puedes volver a gastar otra vez este ataque en este turno.

Disparo Posicionador (34): Coloca al Monstruo en cualquier casilla a 1 baldosa de la actual posición del Héroe, no de la posición original del Monstruo.

Tributo del Dragón (59): Si no estas utilizando Fichas de Tesoro en esta aventura, roba 2 Cartas de Tesoro y selecciona la de menos valor en piezas de oro (po). Si los valores son los mismos, elige la que desees.

Muro de Magma (64): Un Héroe esta adyacente a un muro si la casilla en la que se encuentra comparte un borde con ese muro. Si la casilla comparte una única esquina con el muro, el Héroe no esta adyacente al muro.

Tesoro Oculto (70): Si no estas utilizando las Fichas de Tesoro en esta aventura y robas esta carta, roba y coloca una Carta de Tesoro en la baldosa. Un Héroe que finalice su Fase de Héroe en la baldosa puede reclamar la Carta de Tesoro.

Pozo (98): Si un Héroe cae en el Pozo, coloca la figura del Héroe en la carta de Pozo. Cuando un Héroe que no esta en una baldosa roba una Carta de Encuentro que hace referencia a la baldosa de ese Héroe, esta parte de la carta no tiene efecto. Esto puede resultar en una Carta de Encuentro que no tiene efecto. Descarta la carta. Cuando el Héroe escape del pozo, coloca la figura del Héroe en cualquier casilla adyacente al marcador de Pozo en la baldosa.

Flujo de Lava (100): Cuando el flujo de lava es desactivado, retira todos los marcadores de flujo de lava de todas las baldosas.

Diablo de la Legión (122-124): Si robas una carta de Diablo de la Legión y ya hay Diablos de la Legión activos, añade Diablos de la Legión hasta que haya 3 en el dungeon. Esto puede significar que no coloques nuevos Diablos de la Legión. Cuando todos los Diablos de la Legión activos son derrotados, añade todas las Cartas de Monstruo Diablo de la Legión en juego a la pila de Experiencia.

Alfombra Voladora (145): Puedes colocar a la Alfombra Voladora bajo tu Héroe, pero debe ser colocada sobre una única baldosa. Un Héroe puede moverse hacia y fuera de la Alfombra Voladora como si estuviera en cualquier otra casilla.

Tomo de Experiencia (163): No gastes Experiencia para subir de nivel utilizando el Tomo de Experiencia.

Varita de Polimorfismo (166): El poder de la varita no funciona sobre Villanos.

Aclaración de Villano

Draco de Rabia: Una vez que el Draco de Rabia sufre 6 de daño, dale la vuelta a la carta de Villano por el lado de Draco de Rabia Enfurecido. Se necesita un total de 10 de daño para derrotar al Draco de Rabia Enfurecido.