
Hechizos de agua


Hechizos de agua


Hechizos de agua


Hechizos de agua


Hechizos de agua


Hechizos de agua


Hechizos de agua


Hechizos de agua


Hechizos de agua

Dormir



Este hechizo puede hacer dormir a un monstruo al que puedas ver. El monstruo debe tirar un dado de combate por cada punto de Mente que posea: si obtiene un escudo negro, no es afectado por el hechizo. Si no, se dormirá, y no podrá mover, atacar, lanzar hechizos o defenderse. Si un monstruo dormido sufre daño, se despierta inmediatamente. Al inicio del turno del Malvado brujo, éste tira 1D6: si obtiene un 6, el monstruo despierta y puede actuar ese turno. Este hechizo no afecta a monstruos No muertos.

El agua que cura



Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. El hechizo restaura inmediatamente al héroe hasta 4 puntos de Cuerpo perdidos.

Niebla



Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. Ese héroe podrá mover a través de casillas ocupadas por monstruos la siguiente vez que mueva.

Dormir



Este hechizo puede hacer dormir a un monstruo al que puedas ver. El monstruo debe tirar un dado de combate por cada punto de Mente que posea: si obtiene un escudo negro, no es afectado por el hechizo. Si no, se dormirá, y no podrá mover, atacar, lanzar hechizos o defenderse. Si un monstruo dormido sufre daño, se despierta inmediatamente. Al inicio del turno del Malvado brujo, éste tira 1D6: si obtiene un 6, el monstruo despierta y puede actuar ese turno. Este hechizo no afecta a monstruos No muertos.

El agua que cura



Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. El hechizo restaura inmediatamente al héroe hasta 4 puntos de Cuerpo perdidos.

Niebla



Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. Ese héroe podrá mover a través de casillas ocupadas por monstruos la siguiente vez que mueva.

Dormir



Este hechizo puede hacer dormir a un monstruo al que puedas ver. El monstruo debe tirar un dado de combate por cada punto de Mente que posea: si obtiene un escudo negro, no es afectado por el hechizo. Si no, se dormirá, y no podrá mover, atacar, lanzar hechizos o defenderse. Si un monstruo dormido sufre daño, se despierta inmediatamente. Al inicio del turno del Malvado brujo, éste tira 1D6: si obtiene un 6, el monstruo despierta y puede actuar ese turno. Este hechizo no afecta a monstruos No muertos.

El agua que cura



Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. El hechizo restaura inmediatamente al héroe hasta 4 puntos de Cuerpo perdidos.

Niebla



Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. Ese héroe podrá mover a través de casillas ocupadas por monstruos la siguiente vez que mueva.


Hechizos de aire

Hechizos de aire

Hechizos de aire

Hechizos de aire

Hechizos de aire

Hechizos de aire

Hechizos de aire

Hechizos de aire

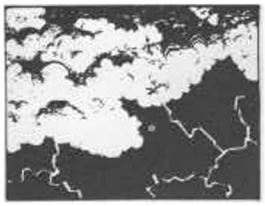
Hechizos de aire

Genio



Este hechizo conjura a un genio que hará una de las dos siguientes cosas por ti: abrir cualquier puerta cerrada sobre el tablero (el Malvado brujo debe revelar el contenido de la habitación); o atacar a cualquier monstruo sobre el tablero (no es necesaria la línea de visión) con 5 dados de ataque.

Tempestad



Se crea una pequeña tempestad que envuelve a un monstruo al que puedas ver. Ese monstruo pierde su siguiente turno.

Ráfaga



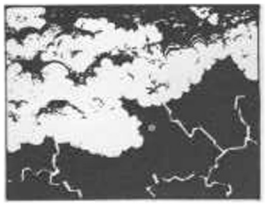
Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. Ese héroe podrá tirar el doble de dados (4D6) para mover la próxima vez que mueva.

Genio



Este hechizo conjura a un genio que hará una de las dos siguientes cosas por ti: abrir cualquier puerta cerrada sobre el tablero (el Malvado brujo debe revelar el contenido de la habitación); o atacar a cualquier monstruo sobre el tablero (no es necesaria la línea de visión) con 5 dados de ataque.

Tempestad



Se crea una pequeña tempestad que envuelve a un monstruo al que puedas ver. Ese monstruo pierde su siguiente turno.

Ráfaga



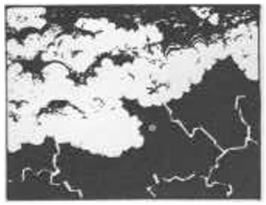
Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. Ese héroe podrá tirar el doble de dados (4D6) para mover la próxima vez que mueva.

Genio



Este hechizo conjura a un genio que hará una de las dos siguientes cosas por ti: abrir cualquier puerta cerrada sobre el tablero (el Malvado brujo debe revelar el contenido de la habitación); o atacar a cualquier monstruo sobre el tablero (no es necesaria la línea de visión) con 5 dados de ataque.

Tempestad



Se crea una pequeña tempestad que envuelve a un monstruo al que puedas ver. Ese monstruo pierde su siguiente turno.

Ráfaga



Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. Ese héroe podrá tirar el doble de dados (4D6) para mover la próxima vez que mueva.


Hechizos de Tierra


Hechizos de Tierra


Hechizos de Tierra


Hechizos de Tierra


Hechizos de Tierra


Hechizos de Tierra


Hechizos de Tierra


Hechizos de Tierra


Hechizos de Tierra

Piel de piedra



Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. Ese héroe podrá tirar dos dados de defensa adicionales cada vez que tire para defender, hasta que el hechizo se rompa. El hechizo se rompe cuando el héroe sufre uno o más puntos de daño de Cuerpo.

Cura corporal



Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. El hechizo restaura inmediatamente al héroe hasta 4 puntos de Cuerpo perdidos.

Pasar a través de la roca



Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. Ese héroe podrá moverse a través de muros la próxima vez que mueva. Puede mover a través de zonas de roca, pero si termina su movimiento en una casilla bloqueada, muere inmediatamente.

Piel de piedra



Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. Ese héroe podrá tirar dos dados de defensa adicionales cada vez que tire para defender, hasta que el hechizo se rompa. El hechizo se rompe cuando el héroe sufre uno o más puntos de daño de Cuerpo.

Cura corporal



Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. El hechizo restaura inmediatamente al héroe hasta 4 puntos de Cuerpo perdidos.

Pasar a través de la roca



Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. Ese héroe podrá moverse a través de muros la próxima vez que mueva. Puede mover a través de zonas de roca, pero si termina su movimiento en una casilla bloqueada, muere inmediatamente.

Piel de piedra



Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. Ese héroe podrá tirar dos dados de defensa adicionales cada vez que tire para defender, hasta que el hechizo se rompa. El hechizo se rompe cuando el héroe sufre uno o más puntos de daño de Cuerpo.

Cura corporal



Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. El hechizo restaura inmediatamente al héroe hasta 4 puntos de Cuerpo perdidos.

Pasar a través de la roca



Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. Ese héroe podrá moverse a través de muros la próxima vez que mueva. Puede mover a través de zonas de roca, pero si termina su movimiento en una casilla bloqueada, muere inmediatamente.


Hechizos de fuego


Hechizos de fuego


Hechizos de fuego


Hechizos de fuego


Hechizos de fuego


Hechizos de fuego


Hechizos de fuego


Hechizos de fuego


Hechizos de fuego

Valentía



Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. Ese héroe podrá tirar dos dados de ataque adicionales cada vez que tire para atacar, hasta que el hechizo se rompa. El hechizo se rompe cuando no quedan monstruos en la línea de visión del héroe.

Fuego de la ira



Este hechizo puede lanzarse contra cualquier monstruo sobre el tablero; no es necesaria la línea de visión. El monstruo debe tirar un dado de combate: si obtiene un Escudo negro, no es afectado por el hechizo. Si obtiene otro resultado, causa al monstruo un punto de daño de Cuerpo automático (no puede tirar para defender).

Bola de fuego



Este hechizo puede lanzarse contra cualquier monstruo al que el lanzador pueda ver. El monstruo sufre dos puntos de daño de Cuerpo; en lugar de tirar a defender de la forma habitual el monstruo sólo defenderá con 2 dados contra una bola de fuego.

Valentía



Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. Ese héroe podrá tirar dos dados de ataque adicionales cada vez que tire para atacar, hasta que el hechizo se rompa. El hechizo se rompe cuando no quedan monstruos en la línea de visión del héroe.

Fuego de la ira



Este hechizo puede lanzarse contra cualquier monstruo sobre el tablero; no es necesaria la línea de visión. El monstruo debe tirar un dado de combate: si obtiene un Escudo negro, no es afectado por el hechizo. Si obtiene otro resultado, causa al monstruo un punto de daño de Cuerpo automático (no puede tirar para defender).

Bola de fuego



Este hechizo puede lanzarse contra cualquier monstruo al que el lanzador pueda ver. El monstruo sufre dos puntos de daño de Cuerpo; en lugar de tirar a defender de la forma habitual el monstruo sólo defenderá con 2 dados contra una bola de fuego.

Valentía



Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. Ese héroe podrá tirar dos dados de ataque adicionales cada vez que tire para atacar, hasta que el hechizo se rompa. El hechizo se rompe cuando no quedan monstruos en la línea de visión del héroe.

Fuego de la ira



Este hechizo puede lanzarse contra cualquier monstruo sobre el tablero; no es necesaria la línea de visión. El monstruo debe tirar un dado de combate: si obtiene un Escudo negro, no es afectado por el hechizo. Si obtiene otro resultado, causa al monstruo un punto de daño de Cuerpo automático (no puede tirar para defender).

Bola de fuego



Este hechizo puede lanzarse contra cualquier monstruo al que el lanzador pueda ver. El monstruo sufre dos puntos de daño de Cuerpo; en lugar de tirar a defender de la forma habitual el monstruo sólo defenderá con 2 dados contra una bola de fuego.


Hechizos de Detección


Hechizos de Detección


Hechizos de Detección


Hechizos de Detección


Hechizos de Detección


Hechizos de Detección


Hechizos de Oscuridad


Hechizos de Oscuridad

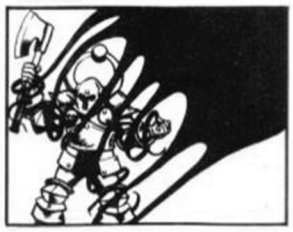

Hechizos de Oscuridad

Flechas de la Noche



Puedes lanzar este hechizo a cualquier monstruo al que puedas ver. El hechizo ataca al monstruo con dos dados de combate; el monstruo tira un dado de defensa por cada punto de Mente que tenga.

Cadenas de oscuridad



Puedes lanzar este hechizo a cualquier monstruo al que puedas ver. Ese monstruo no podrá mover ni atacar durante el siguiente turno del Malvado brujo (aunque podrá defender con normalidad y lanzar hechizos).

Nube de sombras



Coloca la plantilla especial de Nube de sombras (de 2x3 casillas) en una zona de la habitación en la que te encuentres (no puede lanzarse en un pasillo). La plantilla permanece toda la aventura. Ninguna miniatura dentro de la plantilla podrá atacar, lanzar hechizos o ser atacada.

Clarividencia



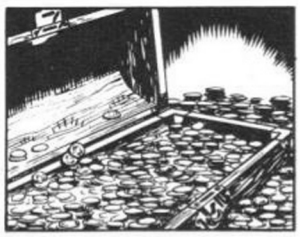
Este hechizo te permite elegir cualquier habitación del tablero: el Malvado brujo deberá revelar su contenido y abrir las puertas. Si la habitación estaba vacía, el hechizo se pierde.

Visión de futuro



Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. Durante su próximo turno, el héroe afectado podrá tirar el doble de dados para mover y el doble de dados para atacar.

Rastro del Oro



El lanzador sólo puede lanzar este hechizo sobre sí mismo. La próxima vez que vaya a robar una carta de Tesoro, en lugar de eso roba 3 cartas (y aplica las 3). Mientras no hayas robado cartas de tesoro no puedes lanzar un segundo rastro del oro.

Clarividencia



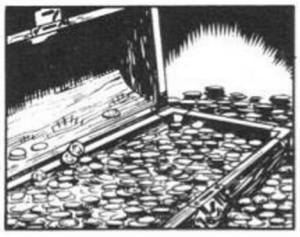
Este hechizo te permite elegir cualquier habitación del tablero: el Malvado brujo deberá revelar su contenido y abrir las puertas. Si la habitación estaba vacía, el hechizo se pierde.

Visión de futuro



Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. Durante su próximo turno, el héroe afectado podrá tirar el doble de dados para mover y el doble de dados para atacar.

Rastro del Oro



El lanzador sólo puede lanzar este hechizo sobre sí mismo. La próxima vez que vaya a robar una carta de Tesoro, en lugar de eso roba 3 cartas (y aplica las 3). Mientras no hayas robado cartas de tesoro no puedes lanzar un segundo rastro del oro.


Hechizos de Protección


Hechizos de Protección


Hechizos de Protección


Hechizos de Protección


Hechizos de Protección


Hechizos de Protección


Hechizos de Oscuridad


Hechizos de Oscuridad


Hechizos de Oscuridad

Dispersión



Un hechizo de dispersión puede usarse de dos maneras: para terminar el efecto de cualquier hechizo de Magia del Caos que afecten a un héroe (Miedo, Paralizar, etc) o para obligar a descartar uno de sus hechizos sin utilizar a un monstruo con hechizos.

Invisibilidad



Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. El héroe afectado se volverá invisible hasta el inicio del siguiente turno del lanzador: mientras sea invisible podrá mover a través de casillas ocupadas por monstruos, y no podrá ser atacado (aunque se verá afectado por las trampas con normalidad).

Muro de piedra



Este hechizo crea un muro de piedra en un lugar que pueda ver el lanzador. Utiliza la ficha del Muro de piedra para indicar la posición del muro: éste ocupa 2 casillas. El muro no podrá ser atravesado (excepto por monstruos que atraviesen paredes), pero podrá ser atacado: el muro de piedra defiende con 6 dados y tiene 2 puntos de Cuerpo. Si queda reducido a 0 puntos de Cuerpo se desmorona: retira la ficha del muro.

Dispersión



Un hechizo de dispersión puede usarse de dos maneras: para terminar el efecto de cualquier hechizo de Magia del Caos que afecten a un héroe (Miedo, Paralizar, etc) o para obligar a descartar uno de sus hechizos sin utilizar a un monstruo con hechizos.

Invisibilidad



Este hechizo puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. El héroe afectado se volverá invisible hasta el inicio del siguiente turno del lanzador: mientras sea invisible podrá mover a través de casillas ocupadas por monstruos, y no podrá ser atacado (aunque se verá afectado por las trampas con normalidad).

Muro de piedra



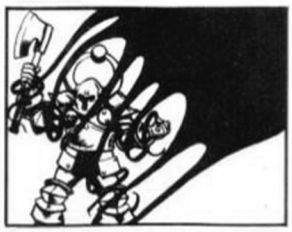
Este hechizo crea un muro de piedra en un lugar que pueda ver el lanzador. Utiliza la ficha del Muro de piedra para indicar la posición del muro: éste ocupa 2 casillas. El muro no podrá ser atravesado (excepto por monstruos que atraviesen paredes), pero podrá ser atacado: el muro de piedra defiende con 6 dados y tiene 2 puntos de Cuerpo. Si queda reducido a 0 puntos de Cuerpo se desmorona: retira la ficha del muro.

Flechas de la Noche



Puedes lanzar este hechizo a cualquier monstruo al que puedas ver. El hechizo ataca al monstruo con dos dados de combate; el monstruo tira un dado de defensa por cada punto de Mente que tenga.

Cadenas de oscuridad



Puedes lanzar este hechizo a cualquier monstruo al que puedas ver. Ese monstruo no podrá mover ni atacar durante el siguiente turno del Malvado brujo (aunque podrá defender con normalidad y lanzar hechizos).

Nube de sombras



Coloca la plantilla especial de Nube de sombras (de 2x3 casillas) en una zona de la habitación en la que te encuentres (no puede lanzarse en un pasillo). La plantilla permanece toda la aventura. Ninguna miniatura dentro de la plantilla podrá atacar, lanzar hechizos o ser atacada.


Hechizo del Caos

Hechizo del Caos

Hechizo del Caos

Hechizo del Caos

Hechizo del Caos

Hechizo del Caos

Hechizo del Caos

Hechizo del Caos

Hechizo del Caos

Hechizo del Caos

Robar vida



Este hechizo afecta a todos los héroes a los que el lanzador pueda ver. Cada héroe tira un dado de combate: si saca una Calavera, pierde un punto de Cuerpo y el lanzador se cura un punto de Cuerpo.

Aura del Caos



Este hechizo puede lanzarse sobre el propio brujo: inmediatamente se cura todos los puntos de Cuerpo que hubiese perdido. Además, podrá tirar dos dados adicionales de defensa hasta que el hechizo se rompe; el hechizo se rompe cuando el brujo sufre daño.

Aniquilar



Este hechizo afecta a un héroe al que el lanzador pueda ver. Tanto el lanzador como el héroe tiran un dado de combate por cada punto de Mente que tengan, y cuentan las Calaveras obtenidas. Si el lanzador obtiene más Calaveras que el héroe, le hace un punto de daño de Mente automático por cada Calavera de más que obtenga. Si obtienen las mismas o si el héroe obtiene más, el hechizo no hace nada.

Aniquilar



Este hechizo afecta a un héroe al que el lanzador pueda ver. Tanto el lanzador como el héroe tiran un dado de combate por cada punto de Mente que tengan, y cuentan las Calaveras obtenidas. Si el lanzador obtiene más Calaveras que el héroe, le hace un punto de daño de Mente automático por cada Calavera de más que obtenga. Si obtienen las mismas o si el héroe obtiene más, el hechizo no hace nada.

Sueño



Este hechizo puede lanzarse sobre un héroe al que el lanzador pueda ver. Éste se duerme y no podrá mover, atacar, lanzar hechizos, llevar a cabo acciones o acciones especiales o defenderse. Si un héroe dormido sufre daño, se despierta inmediatamente. Al inicio del turno del héroe, éste tira 1D6 por cada punto de Mente: si obtiene al menos un 6, despierta.

Escape



El lanzador puede lanzar este hechizo sólo sobre sí mismo. El hechizo teletransporta al lanzador a la casilla que desee del tablero: si la casilla está en una habitación, el Malvado Brujo abre las puertas y revela su contenido.

Nube del Caos



Este hechizo paraliza a todos los héroes a los que el lanzador pueda ver. Un héroe paralizado no puede mover, atacar, lanzar hechizos o llevar a cabo acciones o acciones especiales de ningún tipo; tan sólo podrá defenderse. Al inicio del turno de cada héroe, éste tira 1D6 por cada punto de Mente: si obtiene al menos un 6, deja de estar paralizado.

Tormenta de fuego



Este hechizo tan sólo puede lanzarse si el lanzador está en una habitación. Causa a todos los héroes y monstruos en la habitación dos puntos de daño de Cuerpo: cada miniatura afectada puede tirar un máximo de 2 dados para defenderse. El lanzador no es afectado por el hechizo.

Oxidar



Este hechizo puede lanzarse sobre un héroe al que el lanzador pueda ver. Elige una pieza de equipo de batalla (de la armería; no afecta a pociones o tesoros de reto) que porte el héroe: esa pieza de equipo se oxida y se considera destruida (el héroe debe borrarla de su ficha de personaje).

Sueño



Este hechizo puede lanzarse sobre un héroe al que el lanzador pueda ver. Éste se duerme y no podrá mover, atacar, lanzar hechizos, llevar a cabo acciones o acciones especiales o defenderse. Si un héroe dormido sufre daño, se despierta inmediatamente. Al inicio del turno del héroe, éste tira 1D6 por cada punto de Mente: si obtiene al menos un 6, despierta.


Hechizo del Caos

Hechizo del Caos

Hechizo del Caos

Hechizo del Caos

Hechizo del Caos

Hechizo del Caos

Hechizo del Caos

Hechizo del Caos

Hechizo del Caos

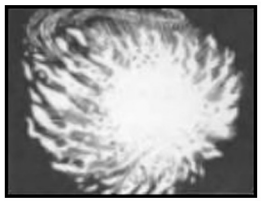
Hechizo del Caos

Dominar



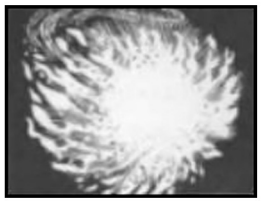
Este hechizo puede lanzarse sobre un héroe al que el lanzador pueda ver. Éste queda bajo el control del Malvado Brujo hasta que el hechizo se rompa. Un héroe dominado será controlado por el Malvado brujo durante el correspondiente turno del héroe. Al inicio del turno del héroe, éste tira 1D6 por cada punto de Mente: si obtiene al menos un 6, el hechizo se rompe.

Bola de llamas



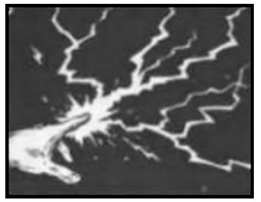
Este hechizo puede lanzarse sobre un héroe al que el lanzador pueda ver. Causa dos puntos de daño de Cuerpo al héroe; el héroe podrá tirar para defender con un máximo de 2 dados.

Bola de llamas



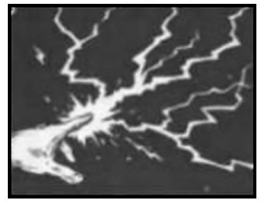
Este hechizo puede lanzarse sobre un héroe al que el lanzador pueda ver. Causa dos puntos de daño de Cuerpo al héroe; el héroe podrá tirar para defender con un máximo de 2 dados.

Relámpago



Este hechizo utiliza la plantilla especial de relámpago (de 5xl casillas). Colócala en contacto con el lanzador. Puedes colocar la plantilla aunque atraviese un muro, pero se considera que acaba en el muro. Cualquier miniatura (héroe o monstruo) bajo la plantilla sufre dos puntos de daño de Cuerpo, contra los que podrá tirar para defender de la forma habitual.

Relámpago



Este hechizo utiliza la plantilla especial de relámpago (de 5xl casillas). Colócala en contacto con el lanzador. Puedes colocar la plantilla aunque atraviese un muro, pero se considera que acaba en el muro. Cualquier miniatura (héroe o monstruo) bajo la plantilla sufre dos puntos de daño de Cuerpo, contra los que podrá tirar para defender de la forma habitual.

Tempestad



Este hechizo puede lanzarse sobre un héroe al que el lanzador pueda ver. Éste queda envuelto en una pequeña tempestad y no puede mover, realizar acciones ni acciones especiales durante su próximo turno.

Invocar orcos



Este hechizo convoca orcos, que aparecerán en cualquier casilla a la vista del lanzador, y podrán mover y actuar en el turno en que aparecen. Tira 1D6 para ver el número de orcos que aparecen: con un resultado de 1, 2 ó 3 aparecen cuatro orcos; con un resultado de 4 ó 5 aparecen cinco orcos; y con un resultado de 6 aparecen seis orcos.

Miedo



Este hechizo puede lanzarse sobre un héroe al que el lanzador pueda ver. Éste queda aterrorizado y no podrá tirar más de un dado de ataque hasta que el hechizo se rompa. Al inicio del turno del héroe, éste tira 1D6 por cada punto de Mente: si obtiene al menos un 6, el hechizo se rompe.

Miedo



Este hechizo puede lanzarse sobre un héroe al que el lanzador pueda ver. Éste queda aterrorizado y no podrá tirar más de un dado de ataque hasta que el hechizo se rompa. Al inicio del turno del héroe, éste tira 1D6 por cada punto de Mente: si obtiene al menos un 6, el hechizo se rompe.

Invocar No Muertos



Este hechizo convoca monstruos no muertos, que aparecerán en cualquier casilla a la vista del lanzador, y podrán mover y actuar en el turno en que aparecen. Tira 1D6 para ver los monstruos que aparecen: con un resultado de 1 ó 2 aparecen cuatro esqueletos; con un resultado de 3 ó 4 aparecen tres esqueletos y dos zombis; y con un resultado de 5 ó 6 aparecen dos zombis y dos momias.


Tesoro

Tesoro

Tesoro

Tesoro

Tesoro

Tesoro

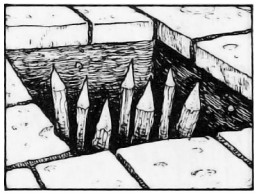
Tesoro

Tesoro

Tesoro

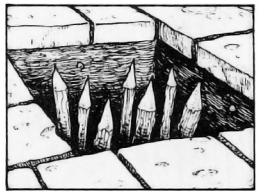
Tesoro

¡Trampa!



Las piedras bajo tus pies tiemblan: ¡Es una trampa! Tratas de saltar, pero ya es demasiado tarde, y caes a un agujero lleno de estacas afiladas. Pierdes Pierdes un punto de Cuerpo (no puedes tirar defensa) y tu turno acaba.

¡Trampa!



Las piedras bajo tus pies tiemblan: ¡Es una trampa! Tratas de saltar, pero ya es demasiado tarde, y caes a un agujero lleno de estacas afiladas. Pierdes Pierdes un punto de Cuerpo (no puedes tirar defensa) y tu turno acaba.

¡Trampa!



Sientes la presión de una cuerda en tus piernas: te giras rápidamente, pero ya es demasiado tarde: un virote de ballesta surge de la pared y te impacta. Pierdes un punto de Cuerpo (no puedes tirar defensa) y tu turno acaba.

¡Trampa!



Sientes la presión de una cuerda en tus piernas: te giras rápidamente, pero ya es demasiado tarde: un virote de ballesta surge de la pared y te impacta. Pierdes un punto de Cuerpo (no puedes tirar defensa) y tu turno acaba.

¡Nada!



Pese a tu minuciosa búsqueda, no encuentras nada.

Pócima de Héroes



En una bolsa de cuero que cuelga de una pared hallas un frasco de cristal con un brebaje oscuro: es una Pócima de Héroes. Puedes utilizarla antes de realizar un ataque: ese turno podrás realizar dos ataques en lugar de sólo uno.
UN SÓLO USO

Pócima de Héroes



En una bolsa de cuero que cuelga de una pared hallas un frasco de cristal con un brebaje oscuro: es una Pócima de Héroes. Puedes utilizarla antes de realizar un ataque: ese turno podrás realizar dos ataques en lugar de sólo uno.
UN SÓLO USO

¡Trampa!



Sientes la presión de una cuerda en tus piernas: te giras rápidamente, pero ya es demasiado tarde: un virote de ballesta surge de la pared y te impacta. Pierdes un punto de Cuerpo (no puedes tirar defensa) y tu turno acaba.

¡Trampa!



Sientes la presión de una cuerda en tus piernas: te giras rápidamente, pero ya es demasiado tarde: un virote de ballesta surge de la pared y te impacta. Pierdes un punto de Cuerpo (no puedes tirar defensa) y tu turno acaba.

¡Nada!



Pese a tu minuciosa búsqueda, no encuentras nada.


Tesoro

Tesoro

Tesoro

Tesoro

Tesoro

Tesoro

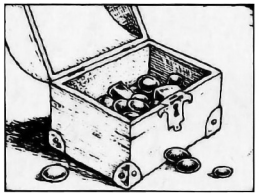
Tesoro

Tesoro

Tesoro

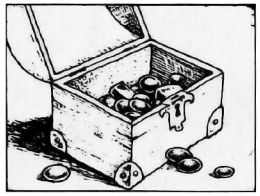
Tesoro

¡Joyas!



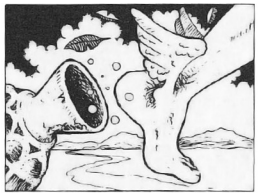
Encuentras una pequeña caja de madera. Aunque la caja está vieja y sucia, en su interior encuentras varias gemas que puedes vender en la siguiente ciudad que visites por 50 monedas de oro.

¡Joyas!



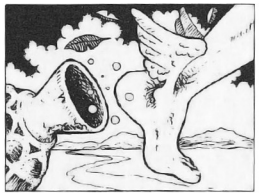
Encuentras una pequeña caja de madera. Aunque la caja está vieja y sucia, en su interior encuentras varias gemas que puedes vender en la siguiente ciudad que visites por 50 monedas de oro.

Pócima de Velocidad



Encuentras un pequeño y polvoriento frasco de cristal en una estantería. Pronto lo reconoces como una Pócima de Velocidad. Puedes tomarla como una acción especial: la próxima vez que tu héroe tire para mover, tirará el doble de dados (normalmente 4D6). UN SÓLO USO

Pócima de Velocidad



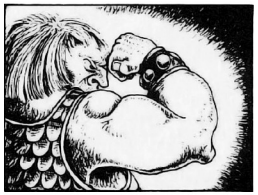
Encuentras un pequeño y polvoriento frasco de cristal en una estantería. Pronto lo reconoces como una Pócima de Velocidad. Puedes tomarla como una acción especial: la próxima vez que tu héroe tire para mover, tirará el doble de dados (normalmente 4D6). UN SÓLO USO

Pócima de Resistencia



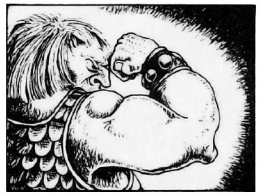
Entre varios frascos y viales encuentras uno de ellos reconocible, con un líquido claro en su interior: se trata de una Poción de Resistencia. Puedes utilizarla en el turno del Malvado Brujo, antes de realizar una tirada de defensa: tirarás dos dados de combate adicionales para defenderte de ese único ataque. UN SÓLO USO

Pócima de Fuerza



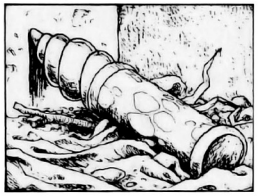
Encuentras una pequeña botella llena de un líquido púrpura: se trata de una Pócima de Fuerza. Puedes utilizarla antes de realizar un ataque: tirarás dos dados de combate adicionales en ese ataque. UN SÓLO USO

Pócima de Fuerza



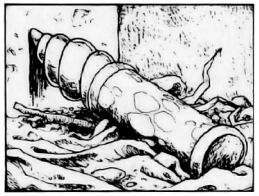
Encuentras una pequeña botella llena de un líquido púrpura: se trata de una Pócima de Fuerza. Puedes utilizarla antes de realizar un ataque: tirarás dos dados de combate adicionales en ese ataque. UN SÓLO USO

Agua Bendita



Abandonado en un rincón de la habitación encuentras un vial de Agua Bendita. Puedes utilizarlo como una acción de ataque contra un monstruo adyacente que sea NO MUERTO: el Agua Bendita ataca al monstruo con 6 dados. UN SÓLO USO

Agua Bendita



Abandonado en un rincón de la habitación encuentras un vial de Agua Bendita. Puedes utilizarlo como una acción de ataque contra un monstruo adyacente que sea NO MUERTO: el Agua Bendita ataca al monstruo con 6 dados. UN SÓLO USO

Pócima de Resistencia



Entre varios frascos y viales encuentras uno de ellos reconocible, con un líquido claro en su interior: se trata de una Poción de Resistencia. Puedes utilizarla en el turno del Malvado Brujo, antes de realizar una tirada de defensa: tirarás dos dados de combate adicionales para defenderte de ese único ataque. UN SÓLO USO


Tesoro

Tesoro

Tesoro

Tesoro

Tesoro

Tesoro

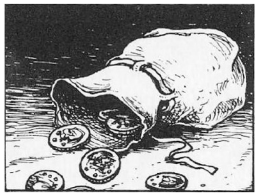
Tesoro

Tesoro

Tesoro

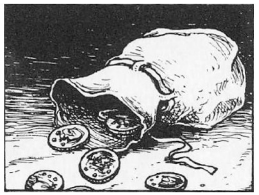
Tesoro

¡Oro!



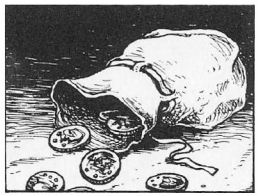
Rebuscas entre los varios escondrijos y grietas de la habitación, pero pierdes la noción del tiempo. Tira 1D6 y multiplica el resultado por 10 para ver cuántas monedas de oro encuentras; sin embargo, tu héroe no podrá hacer nada más en lo que le resta de este turno, ni en el siguiente.

¡Oro!



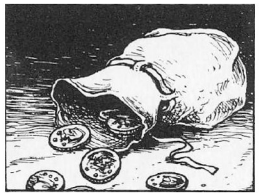
Rebuscas entre los varios escondrijos y grietas de la habitación, pero pierdes la noción del tiempo. Tira 1D6 y multiplica el resultado por 10 para ver cuántas monedas de oro encuentras; sin embargo, tu héroe no podrá hacer nada más en lo que le resta de este turno, ni en el siguiente.

¡Oro!



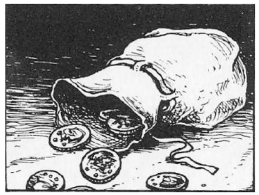
Descubres una loseta de piedra suelta: al moverla encuentras una vieja bolsa de cuero. Al mirar en su interior encuentras 50 monedas de oro.

¡Oro!



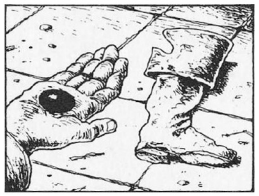
Descubres una loseta de piedra suelta: al moverla encuentras una vieja bolsa de cuero. Al mirar en su interior encuentras 50 monedas de oro.

¡Oro!



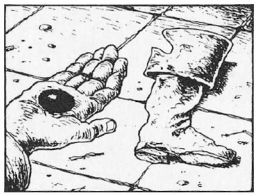
Hallas una pequeña bolsa de cuero oculta en un rincón. En su interior hallas la mísera cantidad de 10 monedas de oro.

¡Gema!



Dentro de una bota vieja encuentras una brillante gema, que puedes vender en la siguiente ciudad que visites por 50 monedas de oro.

¡Gema!



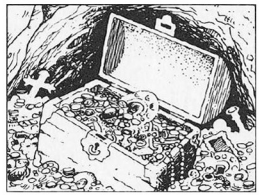
Dentro de una bota vieja encuentras una brillante gema, que puedes vender en la siguiente ciudad que visites por 50 monedas de oro.

Cofre del Tesoro



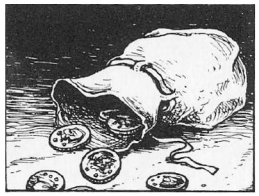
¡La suerte está contigo! Oculto tras unos mugrientos pellejos de animal hallas un pequeño cofre: en su interior encuentras 100 monedas de oro.

Cofre del Tesoro



¡La suerte está contigo! Oculto tras unos mugrientos pellejos de animal hallas un pequeño cofre: en su interior encuentras 100 monedas de oro.

¡Oro!



Hallas una pequeña bolsa de cuero oculta en un rincón. En su interior hallas la mísera cantidad de 10 monedas de oro.


Tesoro

Tesoro

Tesoro

Tesoro

Tesoro

Tesoro

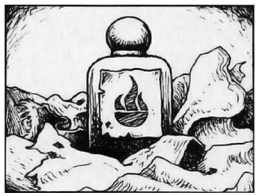
Tesoro

Tesoro

Tesoro

Tesoro

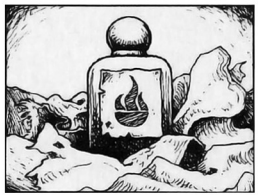
Agua de Vida



Encuentras un frasquito de cristal dentro de un montón de trapos sucios: reconoces el líquido como una poción de Agua de Vida. Puedes tomarla como una acción especial: al tomarla, recuperas 4 puntos de Cuerpo perdidos previamente.

UN SÓLO USO

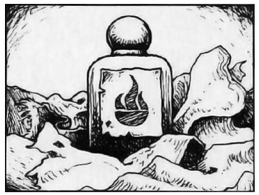
Agua de Vida



Encuentras un frasquito de cristal dentro de un montón de trapos sucios: reconoces el líquido como una poción de Agua de Vida. Puedes tomarla como una acción especial: al tomarla, recuperas 4 puntos de Cuerpo perdidos previamente.

UN SÓLO USO

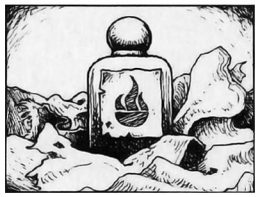
Agua de Vida



Encuentras un frasquito de cristal dentro de un montón de trapos sucios: reconoces el líquido como una poción de Agua de Vida. Puedes tomarla como una acción especial: al tomarla, recuperas 4 puntos de Cuerpo perdidos previamente.

UN SÓLO USO

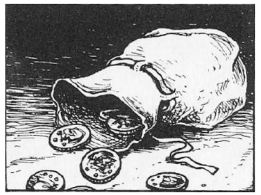
Agua de Vida



Encuentras un frasquito de cristal dentro de un montón de trapos sucios: reconoces el líquido como una poción de Agua de Vida. Puedes tomarla como una acción especial: al tomarla, recuperas 4 puntos de Cuerpo perdidos previamente.

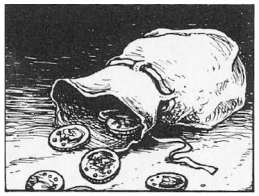
UN SÓLO USO

¡Oro!



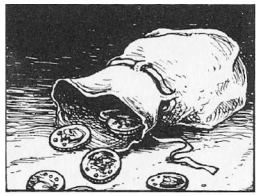
Encuentras un pequeño monedero torpemente escondido en una pequeña caja. Registrando su contenido hallas 25 monedas de oro.

¡Oro!



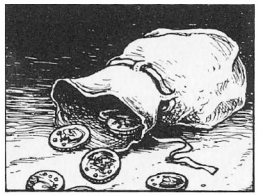
Rebuscando entre sucias prendas de ropa abandonadas logras encontrar 20 monedas de oro.

¡Oro!



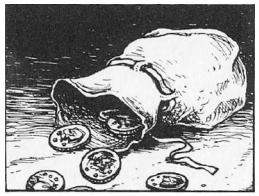
Rebuscando entre sucias prendas de ropa abandonadas logras encontrar 20 monedas de oro.

¡Oro!



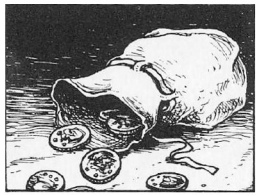
Registrando entre grasientos montones de pellejos mal curtidos, trapos sucios y las mugrientas baldosas encuentras un total de 25 monedas de oro.

¡Oro!



Registrando entre grasientos montones de pellejos mal curtidos, trapos sucios y las mugrientas baldosas encuentras un total de 25 monedas de oro.

¡Oro!



Encuentras un pequeño monedero torpemente escondido en una pequeña caja. Registrando su contenido hallas 25 monedas de oro.


Tesoro

Tesoro

Tesoro

Tesoro

Tesoro

Tesoro

Tesoro

Tesoro

Tesoro

Tesoro

Monstruo Errante



¡Un terrible monstruo aparece de entre las sombras y te ataca mientras buscas! El Malvado Brujo debe revisar el Libro de Retos para saber cuál es el monstruo errante de ese reto. Coloca el monstruo errante en una casilla adyacente a la del héroe que busca, y realiza inmediatamente un ataque con el monstruo sobre el héroe; el héroe podrá tirar defensa como es habitual.

Monstruo Errante



¡Un terrible monstruo aparece de entre las sombras y te ataca mientras buscas! El Malvado Brujo debe revisar el Libro de Retos para saber cuál es el monstruo errante de ese reto. Coloca el monstruo errante en una casilla adyacente a la del héroe que busca, y realiza inmediatamente un ataque con el monstruo sobre el héroe; el héroe podrá tirar defensa como es habitual.

Monstruo Errante



¡Un terrible monstruo aparece de entre las sombras y te ataca mientras buscas! El Malvado Brujo debe revisar el Libro de Retos para saber cuál es el monstruo errante de ese reto. Coloca el monstruo errante en una casilla adyacente a la del héroe que busca, y realiza inmediatamente un ataque con el monstruo sobre el héroe; el héroe podrá tirar defensa como es habitual.

Monstruo Errante



¡Un terrible monstruo aparece de entre las sombras y te ataca mientras buscas! El Malvado Brujo debe revisar el Libro de Retos para saber cuál es el monstruo errante de ese reto. Coloca el monstruo errante en una casilla adyacente a la del héroe que busca, y realiza inmediatamente un ataque con el monstruo sobre el héroe; el héroe podrá tirar defensa como es habitual.

Monstruo Errante



¡Un terrible monstruo aparece de entre las sombras y te ataca mientras buscas! El Malvado Brujo debe revisar el Libro de Retos para saber cuál es el monstruo errante de ese reto. Coloca el monstruo errante en una casilla adyacente a la del héroe que busca, y realiza inmediatamente un ataque con el monstruo sobre el héroe; el héroe podrá tirar defensa como es habitual.

Monstruo Errante



¡Un terrible monstruo aparece de entre las sombras y te ataca mientras buscas! El Malvado Brujo debe revisar el Libro de Retos para saber cuál es el monstruo errante de ese reto. Coloca el monstruo errante en una casilla adyacente a la del héroe que busca, y realiza inmediatamente un ataque con el monstruo sobre el héroe; el héroe podrá tirar defensa como es habitual.

Monstruo Errante



¡Un terrible monstruo aparece de entre las sombras y te ataca mientras buscas! El Malvado Brujo debe revisar el Libro de Retos para saber cuál es el monstruo errante de ese reto. Coloca el monstruo errante en una casilla adyacente a la del héroe que busca, y realiza inmediatamente un ataque con el monstruo sobre el héroe; el héroe podrá tirar defensa como es habitual.

Monstruo Errante



¡Un terrible monstruo aparece de entre las sombras y te ataca mientras buscas! El Malvado Brujo debe revisar el Libro de Retos para saber cuál es el monstruo errante de ese reto. Coloca el monstruo errante en una casilla adyacente a la del héroe que busca, y realiza inmediatamente un ataque con el monstruo sobre el héroe; el héroe podrá tirar defensa como es habitual.

Monstruo Errante



¡Un terrible monstruo aparece de entre las sombras y te ataca mientras buscas! El Malvado Brujo debe revisar el Libro de Retos para saber cuál es el monstruo errante de ese reto. Coloca el monstruo errante en una casilla adyacente a la del héroe que busca, y realiza inmediatamente un ataque con el monstruo sobre el héroe; el héroe podrá tirar defensa como es habitual.

Monstruo Errante



¡Un terrible monstruo aparece de entre las sombras y te ataca mientras buscas! El Malvado Brujo debe revisar el Libro de Retos para saber cuál es el monstruo errante de ese reto. Coloca el monstruo errante en una casilla adyacente a la del héroe que busca, y realiza inmediatamente un ataque con el monstruo sobre el héroe; el héroe podrá tirar defensa como es habitual.


Tesoro de Reto


Tesoro de Reto


Tesoro de Reto


Tesoro de Reto


Tesoro de Reto


Tesoro de Reto


Tesoro de Reto


Tesoro de Reto


Tesoro de Reto

Anillo del Fuego



Este anillo hace al portador inmune al daño causado por los hechizos del Caos "Bola de llamas" y "Tormenta de fuego".

Talismán de Lortom



Este antiguo amuleto aumenta en 2 los puntos de Mente de cualquier héroe que lo porte.

Armadura de Borin



Armadura.
Esta armadura hecha por los enanos te permite tirar cuatro dados de combate para defender. No puede ser usada por el Mago.

El Filo del Espíritu



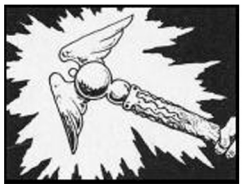
Arma.
Esta espada embrujada te permite tirar tres dados de combate para atacar, o cuatro dados si estás atacando a un monstruo No muerto. No puede ser usada por el Mago.

La Ruina del Orco



Arma. Esta espada encantada te permite tirar tres dados de combate para atacar. Además, esta espada te permite hacer una acción adicional de Atacar por turno, pero tan sólo si atacas a un orco (incluyendo orcos negros y grandes jefes orcos). No puede ser usada por el Mago.

La Vara Mágica



La Vara tan sólo puede ser utilizada por el Mago o el Elfo. Un héroe con la Vara Mágica podrá lanzar dos hechizos usando una única acción de Lanzar hechizo durante su turno.

Daga Mágica Arrojadiza



Arma. Esta pequeña daga funciona como una Daga normal (ver la Armería); además, puede lanzarse contra un monstruo al que el héroe pueda ver, causándole un punto de daño de Cuerpo automático (el monstruo no puede tirar a defender). Si se lanza, la daga se pierde.


Tesoro de Reto


Tesoro de Reto


Tesoro de Reto


Tesoro de Reto


Tesoro de Reto


Tesoro de Reto


Tesoro de Reto


Tesoro de Reto


Tesoro de Reto

Botas de Liebre de Laurelorn



Estas botas mágicas permiten al héroe saltar con facilidad. Cuando el héroe salte un pozo o un foso de tinieblas, tan sólo fallará y caerá en el pozo o foso con un resultado de Escudo negro.

Brazalete de Sanación



Puede emplearse una única vez en cada reto. Si el héroe es reducido a cero puntos de Cuerpo, la magia del brazalete se activará, sanando al héroe inmediatamente 2 puntos de cuerpo. Una vez utilizado, queda descargado: el héroe puede pagar 100 monedas de oro en la Tienda del alquimista para que recarguen el Brazalete para el siguiente reto.

Bolsa de Polvo de Desaparición



Esta bolsa mágica contiene un polvo que puede hacer invisible a su portador. Una vez por reto, el héroe puede usar el polvo en su turno (tan sólo es necesario que lo declare: usar el polvo no es una acción ni una acción especial). Durante ese turno podrá mover a través de casillas ocupadas por monstruos. La bolsa queda vacía tras usarse, pero el héroe puede pagar 50 monedas de oro en la Tienda del alquimista para que recarguen con polvo la bolsa para el siguiente reto.

Anillo de Retorno



El poder de este anillo puede utilizarse tan sólo una vez por reto. Cuando su poder es invocado, el anillo teletransporta al portador y a todos los demás héroes a los que pueda ver al punto de entrada de la mazmorra. Esto no requiere el uso de una acción o acción especial, basta con que el héroe que lo porta lo declare durante su turno. Una vez utilizado, queda descargado: el héroe puede pagar 200 monedas de oro en la Tienda del alquimista para que recarguen el Anillo de retorno para el siguiente reto.

Anillo de Hechicería



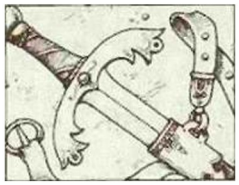
Este anillo mágico tan sólo puede ser utilizado por el Mago o el Elfo. Al inicio de cada reto, el héroe escoge uno de sus hechizos y lo guarda en el anillo: durante el reto, el héroe puede utilizar una ese hechizo desde el anillo, y tras usarlo, lo pone junto al resto de sus hechizos sin usar (es decir, que puede lanzar una vez más durante el reto el hechizo que elija al inicio de la aventura).

El Elixir de la Vida



Este tesoro de reto es una poción, y como el resto de pociones, sólo puede usarse una vez. Restaura todos los puntos de Cuerpo y de Mente que hubiese perdido el héroe.

Espada del Poder



Arma.
Esta poderosa espada está encantada contra las fuerzas del mal, y te permite tirar cuatro dados de combate para atacar. No puede ser usada por el Mago.


Tesoro de Reto


Tesoro de Reto


Tesoro de Reto


Tesoro de Reto


Tesoro de Reto


Tesoro de Reto


Tesoro de Reto


Tesoro de Reto


Tesoro de Reto

Pergamino de Cura corporal



Este pergamino puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. El hechizo del pergamino restaura inmediatamente al héroe hasta 4 puntos de Cuerpo perdidos.

Pergamino de Valentía



Este pergamino puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. Ese héroe podrá tirar dos dados de ataque adicionales cada vez que tire para atacar, hasta que el hechizo se rompa. El hechizo se rompe cuando no quedan monstruos en la línea de visión del héroe.

Pergamino de Pasar a través de la roca



Este pergamino puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. Ese héroe podrá moverse a través de muros la próxima vez que mueva. Puede mover a través de zonas de roca, pero si termina su movimiento en una casilla bloqueada, muere inmediatamente.

Pergamino de Fuego de la Ira



Este pergamino puede lanzarse contra cualquier monstruo sobre el tablero; no es necesaria la línea de visión. El monstruo debe tirar un dado de combate: si obtiene un Escudo negro, no es afectado por el hechizo. Si obtiene otro resultado, causa al monstruo un punto de daño de Cuerpo automático (no puede tirar para defender).

Pergamino de Tempestad



Se crea una pequeña tempestad que envuelve a un monstruo al que puedas ver. Ese monstruo pierde su siguiente turno.

Pergamino de Sueño



Este pergamino puede hacer dormir a un monstruo al que puedas ver. El monstruo debe tirar un dado de combate por cada punto de Mente que posea: si obtiene un escudo negro, no es afectado por el hechizo. Si no, se dormirá, y no podrá mover, atacar, lanzar hechizos o defenderse. Si un monstruo dormido sufre daño, se despierta inmediatamente. Al inicio del turno del Malvado brujo, éste tira 1D6: si obtiene un 6, el monstruo despierta y puede actuar ese turno.
Este hechizo no afecta a monstruos No muertos.

Pergamino de Piel de Piedra



Este pergamino puede lanzarse sobre el lanzador o cualquier héroe al que pueda ver. Ese héroe podrá tirar dos dados de defensa adicionales cada vez que tire para defender, hasta que el hechizo se rompa. El hechizo se rompe cuando el héroe sufre uno o más puntos de daño de Cuerpo.

Pergamino de Bola de Fuego



Este pergamino puede lanzarse contra cualquier monstruo al que el lanzador pueda ver. El monstruo sufre dos puntos de daño de Cuerpo; en lugar de tirar a defender de la forma habitual el monstruo sólo defenderá con 2 dados contra una bola de fuego.

Pergamino de Genio



Este pergamino conjura a un genio que hará una de las dos siguientes cosas por ti: abrir cualquier puerta cerrada sobre el tablero (el Malvado brujo debe revelar el contenido de la habitación); o atacar a cualquier monstruo sobre el tablero (no es necesaria la línea de visión) con 5 dados de ataque.

FANTASMA

Movimiento: 10 casillas
Ataca con 2 dados
Defiende con 2 dados
Cuerpo 1
Mente 0



Almas en pena, atadas al mundo por terribles conjuros del Caos. Tan sólo la magia puede dañarlos, pues son insustanciales, y ninguna armadura protege contra su toque gélido.

Especial: Los fantasmas son No muertos. Son inmunes a todos los ataques y hechizos excepto a la Magia del Fuego y a los ataques realizados con armas que sean Tesoros de Reto. Los héroes sólo pueden defender con un máximo de 2 dados contra los ataques de un fantasma. Los fantasmas pueden atravesar muros y paredes.

DRAGÓN

Movimiento: 7 casillas
Ataca con 8 dados
Defiende con 10 dados
Cuerpo 25
Mente 6



Según se cuenta, estas bestias de la antigüedad están extintas, o aletargadas bajo las montañas. Son criaturas descomunales y feroces capaces de acabar con un ejército. ¡Ay de aquellos insensatos que se atrevan a despertar a un dragón!

Especial: Un dragón ocupa un área de 2x3 casillas. Puede atacar y ser atacado desde cualquier casilla adyacente. No puede atravesar puertas ni pasillos de una sola casilla de ancho.
La primera vez que un héroe ve a un dragón se verá afectado por el hechizo de Miedo (Magia del Caos). En lugar de atacar, un dragón puede usar su aliento de fuego. Esto se resuelve igual que el hechizo Tormenta de fuego (Magia del Caos).

BRUJO DEL CAOS

Movimiento: 8 casillas
Ataca con 3 dados
Defiende con 5 dados
Cuerpo 3
Mente 5



Los brujos del Caos son los lugartenientes de Morcar, hechiceros que han vendido sus almas a la oscuridad a cambio de poder mágico. Son oponentes terribles, versados en las artes de la brujería.

Especial: Un Brujo del Caos conoce 8 hechizos del Caos.

FIMIR

Movimiento: 6 casillas
Ataca con 3 dados
Defiende con 4 dados
Cuerpo 2
Mente 3



Estas criaturas reptiloides de un solo ojo son aún más grandes y fuertes que los orcos. Aunque a menudo están al mando de bandas de orcos y goblins, los fimir son también peligrosos si se encuentran en solitario. Se dice que su ojo tiene poderes de brujería.

Especial: Algunos fimir tienen capacidades mágicas, y conocen un único Hechizo del Caos.

ESQUELETO

Movimiento: 6 casillas
Ataca con 2 dados
Defiende con 2 dados
Cuerpo 1
Mente 0



Se trata de los restos animados de guerreros muertos mucho tiempo atrás. Los esqueletos conforman el grueso de las fuerzas no muertas de la oscuridad. Son lentos pero implacables,controlados por la magia del Caos.

Especial: Los esqueletos son No muertos. Los esqueletos van armados con guadañas que les permiten atacar en diagonal.

CAMPEÓN DEL CAOS

Movimiento: 6 casillas
Ataca con 6 dados
Defiende con 5 dados
Cuerpo 5
Mente 4



Estos poderosos guerreros del Caos dirigen en batalla las huestes de Morcar. Cada uno de ellos es un adversario formidable y casi imposible de derrotar.

Especial: Un Campeón del Caos puede repetir la tirada de hasta dos dados de combate cuando ataca o defiende. Conoce 3 hechizos del Caos.

GÁRGOLA

Movimiento: 6 casillas
Ataca con 5 dados
Defiende con 5 dados
Cuerpo 4
Mente 4



Estas impías criaturas han sido creadas por la magia del Caos. En esencia, son estatuas de piedra de grandes monstruos, traídas a la vida por medio de rituales arcanos. Su piel de piedra hace muy difícil herirlas en combate.

Especial: En vez de atacar, una Gárgola en una habitación puede usar su Aliento venenoso. Todos los héroes en la misma habitación pierden automáticamente un punto de Cuerpo (puede tomarse un Antídoto para evitar el daño).

GOBLIN

Movimiento: 10 casillas
Ataca con 2 dados
Defiende con 2 dados
Cuerpo 1
Mente 1



Estas criaturas de piel verdosa son pequeñas y crueles. Pese a su pequeño tamaño y falta de fuerza bruta, los goblins son adversarios peligrosos. Algunos orcos esclavizan tribus de goblins, por lo que se les suele ver juntos en muchas ocasiones.

Especial: Debido a su pequeño tamaño, los goblins son capaces de atacar en diagonal. Algunos goblins llevan Arcos, con lo que pueden atacar a distancia con 2 dados.

GRAN JEFE ORCO

Movimiento: 8 casillas
Ataca con 4 dados
Defiende con 5 dados
Cuerpo 3
Mente 3



Se trata de los más grandes y favorecidos orcos de los ejércitos de la oscuridad. Dirigen las huestes orcas en batalla contra el Imperio, y los poderes oscuros en ocasiones los recompensan con poderes mágicos.

Especial: Un Gran jefe orco conoce 3 hechizos del Caos.

OGRO

Movimiento: 5 casillas
Ataca con 5 dados
Defiende con 6 dados
Cuerpo 4
Mente 2



Como enemigos, los ogros son terribles y no muestran ninguna piedad. Cualquiera lo suficientemente valiente como para batallar contra un ogro ha de estar seguro de su coraje, o acabará convertido en el almuerzo de la criatura.

Especial: Los ogros son tan grandes y fuertes que sus golpes no pueden pararse, por lo que ningún héroe podrá usar un Escudo para defender contra el ataque de un ogro.

MOMIA

Movimiento: 4 casillas
Ataca con 3 dados
Defiende con 5 dados
Cuerpo 3
Mente 0



Embalsamadas y preservadas por artes mágicas secretas, las momias son cadáveres andantes mucho más poderosos que los zombis y esqueletos. Son muy resistentes, y oponentes temibles muy difíciles de superar en combate.

Especial: Las momias son No muertos.
La magia que reanima a las momias es muy potente, por lo que al inicio de cada turno del Malvado Brujo, cada momia herida recupera uno de los puntos de Cuerpo que hubiese perdido.

ORCO NEGRO

Movimiento: 8 casillas
Ataca con 3 dados
Defiende con 4 dados
Cuerpo 2
Mente 2



En las tribus orcas, los más grandes y fuertes de entre ellos son los orcos negros. Ellos tienen el mejor entrenamiento, y acceso a armas y armaduras de mayor calidad.

Especial: Cuando el Malvado Brujo coloque un orco negro en el tablero, elige si tiene mejor armamento o mejor armadura. Si elige mejor armamento, el orco negro tira un dado adicional de ataque. Si elige mejor armadura, el orco negro tira un dado adicional de defensa.

HOMBRE BESTIA

Movimiento: 7 casillas
Ataca con 3 dados
Defiende con 4 dados
Cuerpo 2
Mente 1



Terribles criaturas mutantes del Caos, los hombres bestia son feroces e indisciplinados. Acechan en la oscuridad, surgiendo de repente de entre las sombras y atacando con sus toscas armas.

Especial: Los hombres bestia emboscan a sus enemigos: la primera vez que cada hombre bestia ataque, podrá atacar dos veces con una única acción de Atacar.

GUERRERO DEL CAOS

Movimiento: 6 casillas
Ataca con 4 dados
Defiende con 4 dados
Cuerpo 3
Mente 3



Se trata de hombres que se han convertido en monstruos, los esclavos de la oscuridad. Siempre llevan pesadas armaduras, y a menudo llevan armas embrujadas por el Caos. Estos terroríficos guerreros atemorizan incluso a los más osados oponentes.

Especial: Algunos Guerreros del Caos llevan armas embrujadas; en ese caso, atacarán con un dado de combate adicional (para un total de 5).

LICHE

Movimiento: 7 casillas
Ataca con 3 dados
Defiende con 5 dados
Cuerpo 4
Mente 5



Brujos malignos que han alcanzado el estado de la no muerte. Sus formas físicas son casi imposibles de destruir, y sus poderes mágicos no tienen parangón. Además, son capaces de reanimar a los muertos vivientes para que hagan su voltad.

Especial: Un Liche es un No muerto.
Un Liche conoce 8 hechizos del Caos.
Al inicio de cada turno del Malvado Brujo, un Liche recupera un punto de Cuerpo que hubiese perdido.
Al inicio de cada turno del Malvado Brujo coloca un esqueleto o zombi en una casilla vacía que el Liche pueda ver: ese esqueleto o zombi podrá mover y actuar ese turno.

ORCO

Movimiento: 8 casillas
Ataca con 3 dados
Defiende con 3 dados
Cuerpo 1
Mente 2



Los orcos son parientes de los goblins, pero son más altos y mucho más fuertes. Componen el grueso principal de las fuerzas de Morcar, y se deleitan en la crueldad y la matanza. Adversarios salvajes y viciosos, los orcos nunca deben ser subestimados.

Especial: Algunos orcos están armados con ballesta, con lo que pueden atacar a distancia con 3 dados.

REPTADOR CARROÑERO

Movimiento: 10 casillas
Ataca con 2 dados
Defiende con 5 dados
Cuerpo 2
Mente 1



Estas repugnantes criaturas vermiformes habitan en zonas subterráneas, y los siervos de Morcar las alimentan y usan como guardianes. Sus tentáculos exudan un limo maloliente capaz de paralizar a sus enemigos.

Especial: Un personaje que pierda al menos un punto de Cuerpo por el ataque de un reptador carroñero queda paralizado. Un héroe paralizado no puede mover, atacar, lanzar hechizos o llevar a cabo acciones o acciones especiales de ningún tipo; tan sólo podrá defenderse. Al inicio del turno de cada héroe, éste tira 1D6 por cada punto de Mente: si obtiene al menos un 6, deja de estar paralizado.

SEÑOR DE LOS OGROS

Movimiento: 5 casillas
Ataca con 6 dados
Defiende con 7 dados
Cuerpo 6
Mente 3



Enormes e imponentes, estas criaturas llegan a dominar sobre las tribus de ogros gracias a su fuerza y astucia. Son adversarios terribles, muy difíciles de derrotar.

Especial: Los ogros son tan grandes y fuertes que sus golpes no pueden pararse, por lo que ningún héroe podrá usar un Escudo para defender contra el ataque de un ogro.

TUMULARIO

Movimiento: 6 casillas
Ataca con 3 dados
Defiende con 4 dados
Cuerpo 2
Mente 0



Los tumularios son grandes guerreros de antaño, reanimados por la vil magia del Caos para servir a sus oscuros amos incluso más allá de la muerte. Se protegen con pesadas armaduras, y blanden armas embrujadas capaces de matar con un sólo roce.

Especial: Los tumularios son No muertos. Los tumularios llevan armas embrujadas: cada vez que un tumulario ataque, añade una Calavera al resultado de su tirada de ataque.

TROLL

Movimiento: 5 casillas
Ataca con 6 dados
Defiende con 6 dados
Cuerpo 6
Mente 1



Los trolls son enormes y feroces criaturas que las fuerzas de Morcar usan contra el Imperio. La fuerza de los trolls es legendaria, así como su capacidad de regenerar las heridas que sufren.

Especial: Al inicio del turno del Malvado Brujo, cada troll herido recupera 1D3 puntos de Cuerpo que hubiese perdido.

ZOMBI

Movimiento: 5 casillas
Ataca con 2 dados
Defiende con 3 dados
Cuerpo 1
Mente 0



Como los esqueletos, los zombis son cadáveres animados por la magia oscura. Al contrario que los esqueletos, sus cuerpos tienen restos de carne putrefacta. Se mueven de forma lenta y tambaleante, y llevan siempre con ellos el hedor de la tumba.

Especial: Los zombis son No muertos. Los zombis son peligrosos si atacan en gran número. Si dos o más zombis atacan a un mismo héroe en un mismo turno, cada uno de ellos tira un dado de ataque adicional (para un total de 3 dados).

















HEROQUEST

REFORGED



Eres el bárbaro, el más grande de los guerreros. Pero cuidado con la magia, ante la que no tienes ninguna defensa.

BÁRBARO

Movimiento: 2D6
Ataque: 3 dados
Defensa: 2 dados



CUERPO: 8 *MENTE: 2*

Equipo inicial: Espada de doble filo



Acciones
Durante su turno, antes o después de mover, un Héroe puede llevar a cabo una única acción de entre las siguientes:

-Atacar
-Buscar tesoro
-Buscar trampas y puertas secretas
-Utilizar un Pergamino mágico
-Desarmar trampas (sólo con Herramientas)

Acciones especiales
Durante su movimiento un Héroe puede realizar una única acción especial de entre las siguientes:

-Beber una poción
-Dar una poción a otro héroe adyacente
-Abrir una puerta adyacente
-Revisar una pieza de mobiliario
-Pasar una pieza de equipo a otro héroe adyacente



Eres el mago, y tienes un gran conocimiento de hechizos. Pero eres débil en el combate, así que evítalo.

MAGO

Movimiento: 2D6
Ataque: 1 dado
Defensa: 2 dados



CUERPO: 4 *MENTE: 6*

Equipo inicial: ninguno

Especial: el Mago comienza con tres de los cuatro grupos de hechizos básicos (Agua, Aire, Tierra y Fuego). El Mago eliger primero uno de los cuatro; luego el Elfo elige uno de los tres restantes; y los dos últimos son para el Mago.

Acciones
Durante su turno, antes o después de mover, un Héroe puede llevar a cabo una única acción de entre las siguientes:

-Atacar
-Lanzar un hechizo
-Buscar tesoro
-Buscar trampas y puertas secretas
-Utilizar un Pergamino mágico
-Desarmar trampas (sólo con Herramientas)

Acciones especiales
Durante su movimiento un Héroe puede realizar una única acción especial de entre las siguientes:

-Beber una poción
-Dar una poción a otro héroe adyacente
-Abrir una puerta adyacente
-Revisar una pieza de mobiliario
-Pasar una pieza de equipo a otro héroe adyacente



Eres el enano, un buen guerrero con la habilidad de desactivar trampas. También eres muy resistente y aguantas cualquier combate.

ENANO

Movimiento: 2D6
Ataque: 2 dados
Defensa: 2 dados



CUERPO: 7 *MENTE: 3*

Equipo inicial: Hacha de mano

Especial: puedes desactivar trampas en contacto. Tira un dado de combate: con un escudo negro, fallas y sufres un punto de cuerpo. Con otro resultado, la desactivas.



Acciones
Durante su turno, antes o después de mover, un Héroe puede llevar a cabo una única acción de entre las siguientes:

-Atacar
-Buscar tesoro
-Buscar trampas y puertas secretas
-Utilizar un Pergamino mágico
-Desarmar trampas

Acciones especiales
Durante su movimiento un Héroe puede realizar una única acción especial de entre las siguientes:

-Beber una poción
-Dar una poción a otro héroe adyacente
-Abrir una puerta adyacente
-Revisar una pieza de mobiliario
-Pasar una pieza de equipo a otro héroe adyacente



Eres el elfo, un maestro de la espada y la magia, aunque debes usar bien ambas para triunfar.

ELFO

Movimiento: 2D6
Ataque: 2 dados
Defensa: 2 dados



CUERPO: 6 *MENTE: 4*

Equipo inicial: Espada corta

Especial: el Elfo comienza con uno de los cuatro grupos de hechizos básicos (Agua, Aire, Tierra y Fuego). El Mago eliger primero uno de los cuatro; luego el Elfo elige uno de los tres restantes; y los dos últimos son para el Mago.

Acciones
Durante su turno, antes o después de mover, un Héroe puede llevar a cabo una única acción de entre las siguientes:

-Atacar
-Lanzar un hechizo
-Buscar tesoro
-Buscar trampas y puertas secretas
-Utilizar un Pergamino mágico
-Desarmar trampas (sólo con Herramientas)

Acciones especiales
Durante su movimiento un Héroe puede realizar una única acción especial de entre las siguientes:

-Beber una poción
-Dar una poción a otro héroe adyacente
-Abrir una puerta adyacente
-Revisar una pieza de mobiliario
-Pasar una pieza de equipo a otro héroe adyacente

Espadachín

75 monedas de oro



Mueve 4 casillas
Ataca con 4 dados
Defiende con 5 dados
Cuerpo 1
Mente 2

Alabardero

50 monedas de oro



Mueve 6 casillas
Ataca con 3* dados
Defiende con 3 dados
Cuerpo 1
Mente 2

Puede atacar en diagonal

Explorador

50 monedas de oro



Mueve 9 casillas
Ataca con 2 dados
Defiende con 3 dados
Cuerpo 1
Mente 2

Equipado con Herramientas; puede buscar trampas y puertas secretas



Ballestero

75 monedas de oro



Mueve 6 casillas
Ataca con 2* dados
Defiende con 3 dados
Cuerpo 1
Mente 2

Puede atacar a distancia con 3 dados







LA ARMERÍA

En la armería los héroes pueden encontrar diversos objetos de equipo de batalla que pueden adquirir con el oro obtenido en sus aventuras. En cada elemento de equipo se especifica su precio y sus reglas especiales.

Espada corta: Arma. La espada corta te permite atacar con 2 dados de combate. También te permite atacar en diagonal. No utilizable por el mago. Coste: 150 monedas de oro.

Herramientas: Las herramientas te permiten desarmar trampas en contacto. Tira un dado de combate: si obtienes una calavera, la trampa se dispara y te afecta; si no, desarmas la trampa exitosamente. Coste: 250 monedas de oro.

Casco: Armadura. El Casco te permite tirar un dado de combate adicional para defenderte. No utilizable por el mago. Coste: 175 monedas de oro.

Daga: Arma. La espada corta te permite atacar con 1 dado de combate. También puedes lanzarla, pero la pierdes. Coste: 25 monedas de oro.

Espada de doble filo: Arma. La espada de doble filo te permite atacar con 3 dados de combate. No utilizable por el mago. Coste: 250 monedas de oro.

Escudo: Armadura. El Escudo te permite tirar 1 dado de combate adicional para defenderte. No puede usarse con una Alabarda, un Bastón o un Hacha de batalla. No utilizable por el mago. Coste: 150 monedas de oro.

Hacha de mano: Arma. El Hacha de mano te permite atacar con 2 dados de combate. También puedes lanzarla, pero la pierdes. No utilizable por el mago. Coste: 150 monedas de oro.

Alabarda: Arma. La Alabarda te permite atacar con 3 dados de combate. También te permite atacar en diagonal. No puede usarse con un Escudo. No utilizable por el mago. Coste: 300 monedas de oro.

Bastón: Arma. El Bastón te permite atacar con 2 dados de combate. También te permite atacar en diagonal. No puede usarse con un Escudo. Coste: 175 monedas de oro.

Cota de Malla: Armadura. La Cota de Malla te permite tirar 3 dados de combate para defender. Puede combinarse con un escudo y/o un casco. No utilizable por el mago. Coste: 500 monedas de oro.

Ballesta: Arma. La ballesta te permite atacar a distancia con 3 dados. No puede usarse en combate cuerpo a cuerpo. No utilizable por el mago. Coste: 350 monedas de oro.

Hacha de Batalla: Arma. El Hacha de Batalla te permite atacar con 4 dados de combate. No puede usarse con un Escudo. No utilizable por el mago. Coste: 500 monedas de oro.

Armadura de Placas: Armadura. La Armadura de Placas te permite tirar 4 dados de combate para defender, pero mientras la lleves puesta sólo podrás tirar 1D6 para moverte. Puede combinarse con un escudo y/o un casco. No utilizable por el mago. Coste: 850 monedas de oro.

Arco: Arma. El arco te permite atacar a distancia con 2 dados. No puede usarse en combate cuerpo a cuerpo. No utilizable por el mago. Coste: 250 monedas de oro.

Muñequeras: Armadura. Las muñequeras te permite tirar 1 dado de combate adicional para defenderte. Sólo utilizable por el mago. Coste: 350 monedas de oro.

Capa mágica: Armadura. La capa mágica te permite tirar 1 dado de combate adicional para defenderte. Sólo utilizable por el mago. Coste: 400 monedas de oro.

Lanza: Arma. La lanza te permite atacar con 2 dados de combate. También puedes lanzarla, pero la pierdes. También te permite atacar en diagonal. No utilizable por el mago. Coste: 175 monedas de oro.

LA TIENDA DEL ALQUIMISTA

Aquí puedes adquirir pociones para tus aventuras. Todas las pociones se gastan una vez usadas. Recuerda que un personaje no puede llevar más de 8 pociones en total.

Pócima de Fuerza: Puedes utilizarla antes de realizar un ataque: tirarás dos dados de combate adicionales en ese ataque. Coste: 30 monedas de oro

Pócima de Héroes: Puedes utilizarla antes de realizar un ataque: ese turno podrás realizar dos ataques en lugar de sólo uno. Coste: 60 monedas de oro

Poción de Resistencia: Puedes utilizarla en el turno del Malvado Brujo, antes de realizar una tirada de defensa: tirarás dos dados de combate adicionales para defenderte de ese único ataque. Coste: 35 monedas de oro

Poción de Curación: Al tomarla, recuperas 2 puntos de Cuerpo perdidos previamente.
Coste: 50 monedas de oro

Agua de Vida: Al tomarla, recuperas 4 puntos de Cuerpo perdidos previamente.
Coste: 100 monedas de oro

Poción de Restauración: Al tomarla, recuperas 2 puntos de Cuerpo y 2 puntos de Mente perdidos previamente.
Coste: 100 monedas de oro

Pócima de Destreza: Puedes utilizarla para añadir 5 a tu tirada de movimiento del turno, o para saltar un Foso sin necesidad de realizar tiradas. Coste: 25 monedas de oro

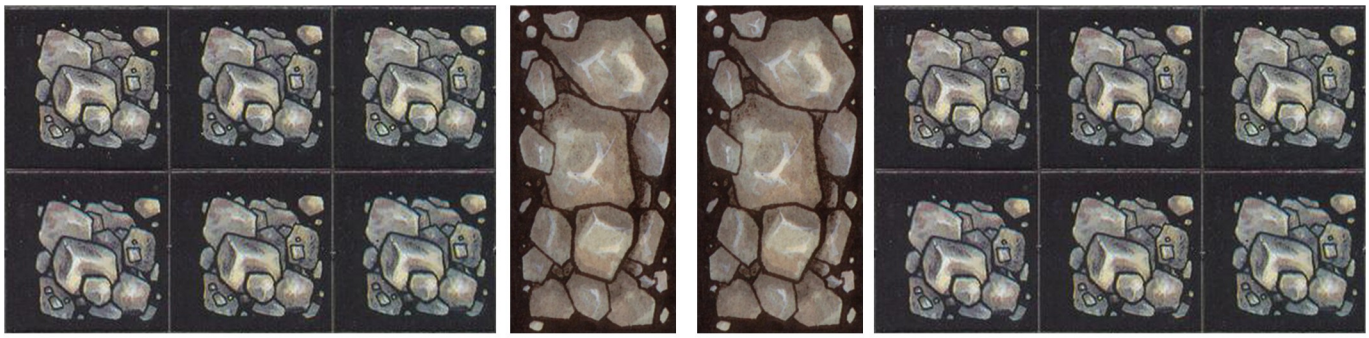
Poción de Batalla: Puedes utilizarla tras realizar una tirada de ataque, pero antes de que tu oponente defienda. Puedes repetir todos los dados de tu tirada de ataque. Coste: 20 monedas de oro

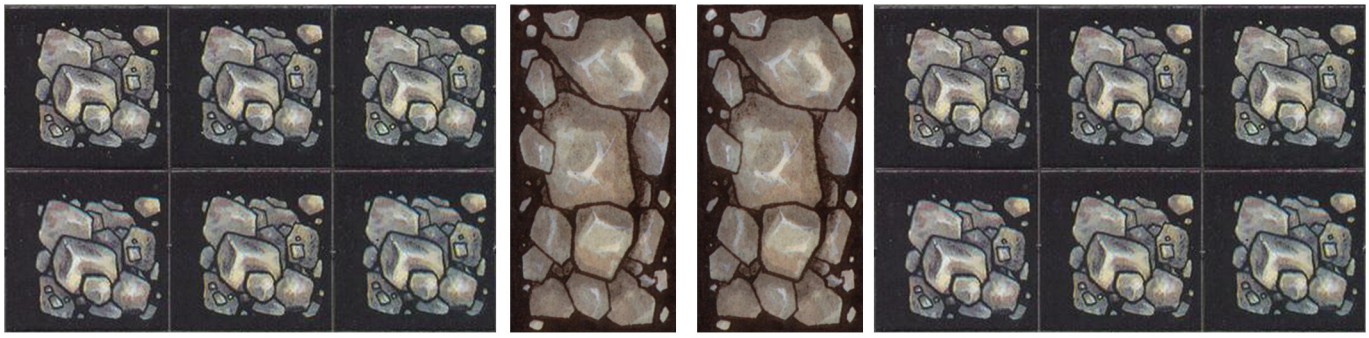
Antídoto: Puedes tomar el antídoto cuando sufras daño por causa de una trampa envenenada: reduce en 2 puntos el daño que te causa la trampa. Coste: 20 monedas de oro

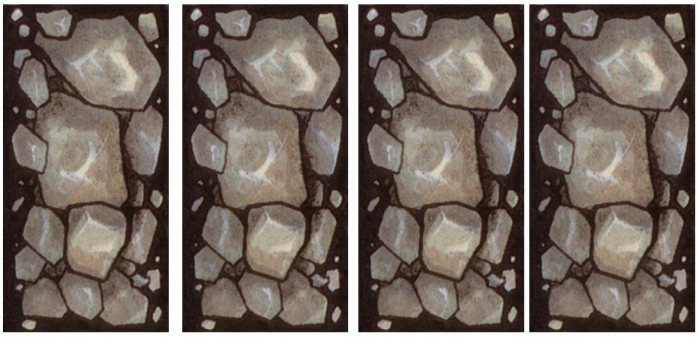
Poción de Resistencia mágica: Puedes tomar esta poción cuando tu héroe sea afectado por un hechizo de Magia del Caos u otro hechizo especial del Malvado Brujo. La poción evita el efecto del hechizo sobre el héroe. Sin embargo, si el hechizo afecta a más de un héroe, la poción tan sólo protegerá al héroe que la tome.
Coste: 50 monedas de oro

Pócima de Velocidad: Puedes tomarla como una acción especial: la próxima vez que tu héroe tire para mover, tirará el doble de dados (normalmente 4D6). Coste: 35 monedas de oro







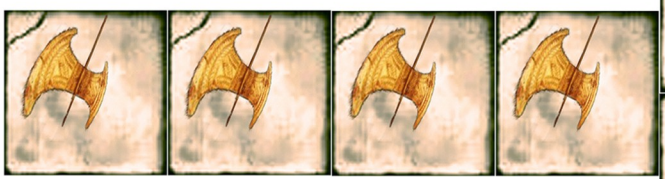






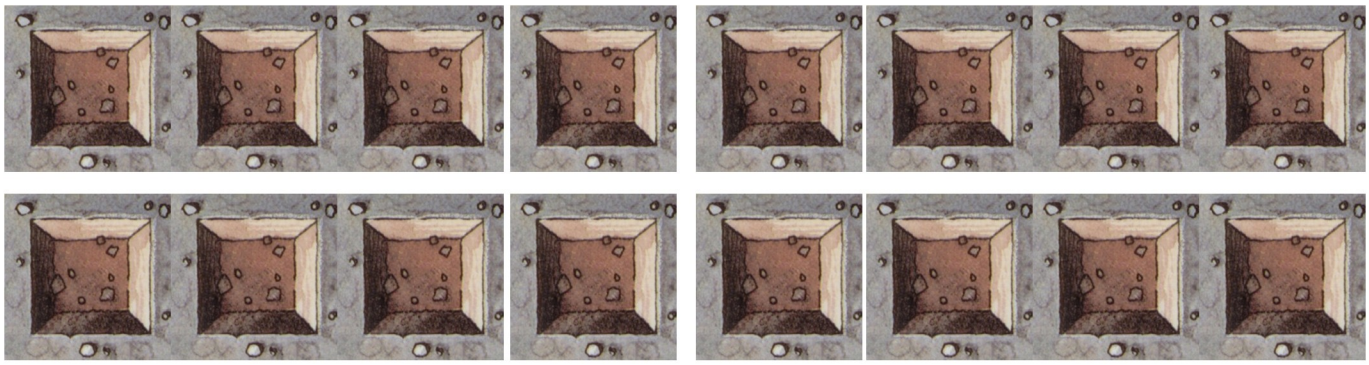


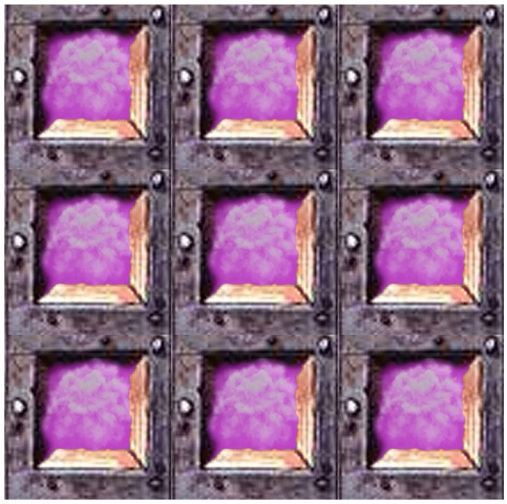




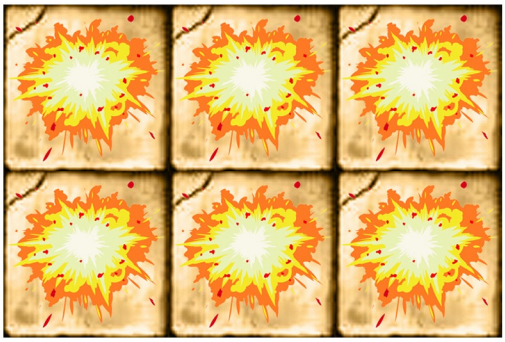








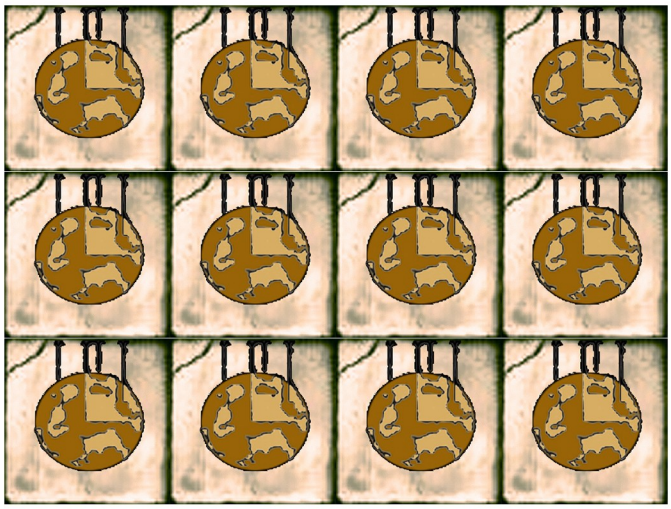















HEROQUEST
REFORGED





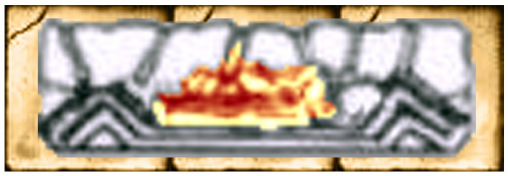






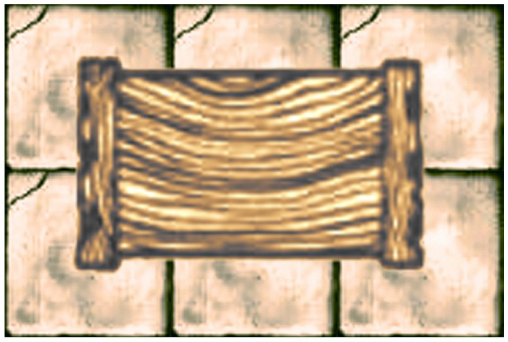




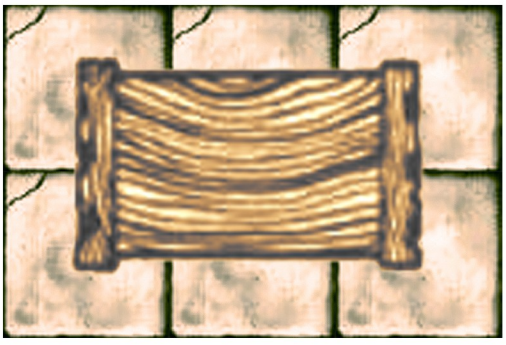




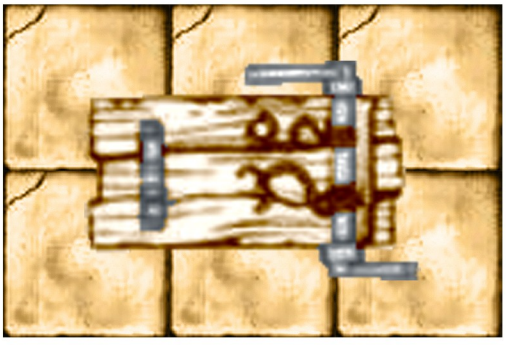




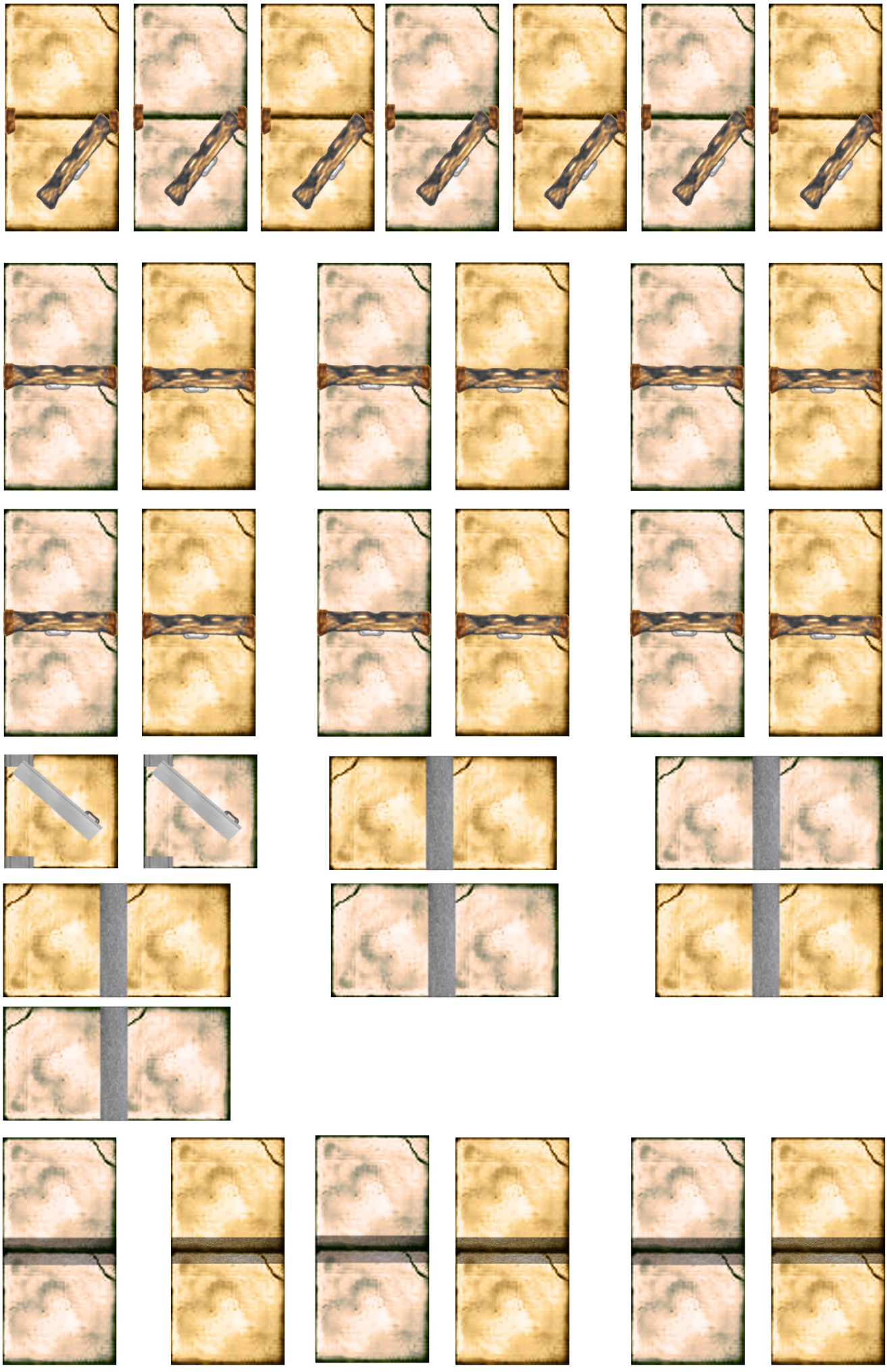





















































HeroQuest
Reforged



