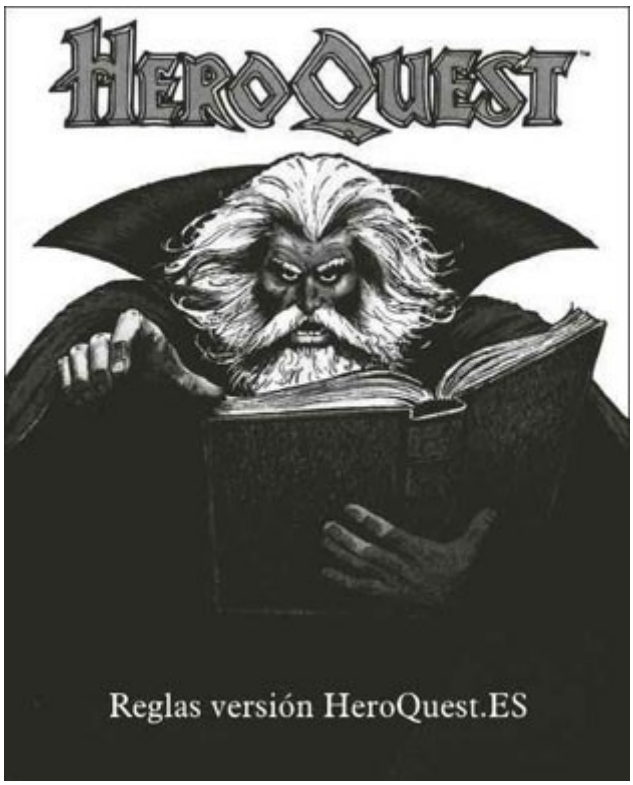


Estas reglas están adaptadas para utilizar el material que se encuentra en la web HQ.es

Introducción

HeroQuest es un juego de aventuras en una tierra asolada por las Fuerzas del Caos. Se desarrolla en el mundo de Warhammer Fantasy.
Mentor, un misterioso mago y un gran sabio, ha convocado a cuatro, o más, valientes aventureros para aceptar el gran reto de convertirse en héroes y así poder salvar esta tierra.

Esquema del Juego

El juego está pensado para 2 a 5 jugadores, no obstante, existen más personajes que se pueden escoger, así pues, si hay más jugadores tendrás que encargarte de dificultarles tú mismo el reto.
Un jugador deberá actuar como Morcar (o Zargon) y controlar sus fuerzas del mal. Los demás jugadores controlarán a los aspirantes a héroes, los héroes básicos del juego son: el Elfo, el Mago, el Enano y el Bárbaro. A estos jugadores se les denominan "personajes".

Cada juego representa un nuevo reto para los jugadores de personajes. Al principio, el jugador "Malvado Brujo" debe consultar uno de los retos, debe hacerlo correlativamente, se recomienda comenzar desde el Año 1. Tendrá que leer al resto de jugadores el texto del pergamino. Esto informará a los jugadores "personajes" sobre lo que deberán hacer. El jugador "Malvado Brujo" debe mirar el mapa del reto y preparar la primera habitación. Normalmente, esta habitación contiene la ficha de escalera. Sólo esta habitación está montada sobre el tablero al principio del juego. Las otras habitaciones y pasadizos se colocan conforme los héroes se mueven por el tablero.

El juego comienza por el jugador de la izquierda del "Malvado Brujo" y sigue en el sentido de las agujas del reloj. Es recomendable que empiecen los personajes "no mágicos" y a continuación los "mágicos", así pues los primeros podrán abrir camino mientras los demás cubren sus acciones y efectúan hechizos a favor de los primeros si es necesario. Durante el turno de un jugador "personaje", este podra moverse y realizar una acción, o a la inversa. Las acciones disponibles en el juego son las siguientes:

1. Atacar
2. Lanzar un hechizo (sólo personajes mágicos)
3. Buscar tesoros
4. Buscar puertas secretas
5. Buscar trampas
6. Desactivar trampas
7. Cambiar/equipar/quitar objetos puestos
8. Correr

Conforme se mueven por el tablero los "personajes" descubren más del tablero. El jugador "Malvado Brujo" colocará sobre el tablero cualquier cosa que los otros jugadores puedan ver. Por tanto, cuando un jugador "personaje" abre una puerta cerrada debe esperar para dar al "Malvado Brujo" la oportunidad de consultar el mapa de retos y colocar sobre el tablero lo que se muestra en esa habitación.

Durante el turno del "Malvado Brujo" este podrá mover y realizar una acción o a la inversa, con cada uno de los monstruos que hayan sido ya descubiertos por los jugadores. El "Malvado Brujo" dispone de dos acciones diferentes: Atacar y Lanzar hechizos, esta última sólo la podrán realizar las criaturas que en el reto estén indicadas.

Escogiendo Papeles

En un principio, se entiende que el juego pertenece a uno de los jugadores, con lo cual, es de sentido común que el "Malvado Brujo" sea el propietario del juego. Es vital que sólo un jugador conozca los mapas y notas de un reto. Una vez se ha decidido quien va a ser el "Malvado Brujo", toca escoger los "rol" de aventureros. Debes dejar escoger libremente los héroes a los jugadores. Si hay varios jugadores que quieren escoger a un mismo héroe, deberán tirar un dado rojo, el que saque un resultado mayor, llevará dicho "rol". No se pueden llevar héroes iguales. También, por la existencia de muchos héroes, en el grupo de héroes no podrán haber más personajes "mágicos" (que puedan lanzar hechizos) que personajes "no mágicos" (Bárbaro, Enano...).

Si hay menos de cinco jugadores, podréis decidir si jugar con más de un "personaje" cada uno o utilizar menos "personajes" que los cuatro básicos del juego, en este caso la dificultad será mayor, pero las recompensas también.

En el caso que hayan más de cinco jugadores, el "Malvado Brujo" deberá dificultar más el reto, esto será a propia elección del "Malvado Brujo", pues los retos (sino se indica nada) están pensados para desafiar a cuatro héroes. En este caso se verá de que pasta estás hecho, y si mereces el título de "Malvado Brujo".

Montando el Juego

Cada uno de los "personajes" deberá tomar lo siguiente:

> La miniatura de plástico apropiada y su correspondiente Ficha Técnica de Personaje, más una Ficha "Blanca" de Personaje.

El jugador "Malvado Brujo" toma lo siguiente:

> El separador, el libro de retos y las cartas de juego; deberá también tener todas las figuras de monstruos y los muebles a mano.

El "Malvado Brujo" se coloca el separador delante, y coloca el tablero de manera que las palabras HERO QUEST estén cara él.

Clasifica las cartas en sus varias categorías: Tesoros, Monstruos, Equipo de Batalla, Tesoros de Reto, Artefactos, Pócimas Mágicas, Hechizos y Pergaminos. Las cartas de Tesoro, barajadas, deberán ser colocadas cara abajo al alcance de los "personajes". Las cartas de Monstruos deberán mantenerse cara arriba detrás del separador.

Los retos y las otras cartas del juego, tendrán su explicación más adelante. Por el momento, déjalas de lado. Finalmente, los jugadores completan sus Fichas de Personaje de acuerdo con las características que figuran en la Ficha Técnica de Personaje.

Los Héroes

Los jugadores deben familiarizarse con las siguientes fichas.

> Fichas Técnicas indican a los jugadores cuales son las características básicas. Son fichas únicas para cada "personaje".
>
> Fichas "Blancas" son aquellas fichas de "personaje" que utilizan los jugadores para registrar el progreso de cada héroe durante el juego. Estas fichas son comunes, y deberán ser rellenadas por el jugador.

Ficha Técnica de Personaje



Tipo de Personaje
Este dato es muy importante, pues es la naturaleza del "personaje".

Descripción
Es una breve narración para entender al "personaje".

Ataque
Esta característica, es la capacidad de combatir que tiene el héroe. Indica el daño que provoca si el héroe combate sin armas. Cuando el "personaje" no dispone de armas, el éxito puede variar dependiendo del héroe. Esta característica se desarrolla más en la sección Combate.

Defensa
Esta característica, es la capacidad de defenderse que tiene por naturaleza el héroe. Esta característica se desarrolla más en la sección Combate.

Movimiento
Esta característica indica las casillas que el héroe podrá recorrer en su turno. Esta característica se desarrolla más en la sección Orden del Juego.

Cuerpo
Esta característica son los Puntos de Cuerpo (la vida), que dispone el "personaje". Debes estar atento, pues si este valor se reduce a cero, tu héroe morirá. Durante la partida, puedes perder Puntos de Cuerpo en combates o por trampas, pero también podrás recuperarlos gracias a pócimas y artefactos.

Mente
Esta característica, es la fuerza psíquica del "personaje". Su valor puede ser primordial en combates con hechizos. Debes cuidar estos Puntos de Mente, pues si llegan a cero, el héroe caerá en un estado de shook.

Arma Inicial
Es el equipo de batalla básico con el que empieza un "personaje". Deberás coger dichas cartas del mazo de Equipo de Batalla. Tu ataque inicial se basará por el daño que provoca el arma.

Los Retos

Los retos son usados por el "Malvado Brujo", hay tres partes importantes:

Texto del pergamino

El texto del pergamino define el reto que espera a los héroes y la recompensa que recibirán si tienen éxito. Este texto lo debe leer en voz alta el "Malvado Brujo" al principio del juego.

Mapa del Reto

El mapa del reto muestra como ha de montarse el tablero. Los símbolos utilizados en los mapas para definir los muebles están identificados en la parte interior del separador. Los símbolos de monstruos están identificados en las cartas de monstruos.

Sólo la habitación de la escalera está montada sobre el tablero al principio. Cuando los jugadores personaje se muevan por el tablero, el "Malvado Brujo" deberá consultar el mapa de reto para saber que debe ser colocado en cada habitación o pasadizo.

Notas

Finalmente hay un número de notas para cada reto. El "Malvado Brujo" deberá rápidamente ojearlas al principio de cada reto. Estas notas explicarán lo que sucede en ciertas habitaciones y darán pie a situaciones únicas con las que tendrán que contender los personajes.

Orden del Juego

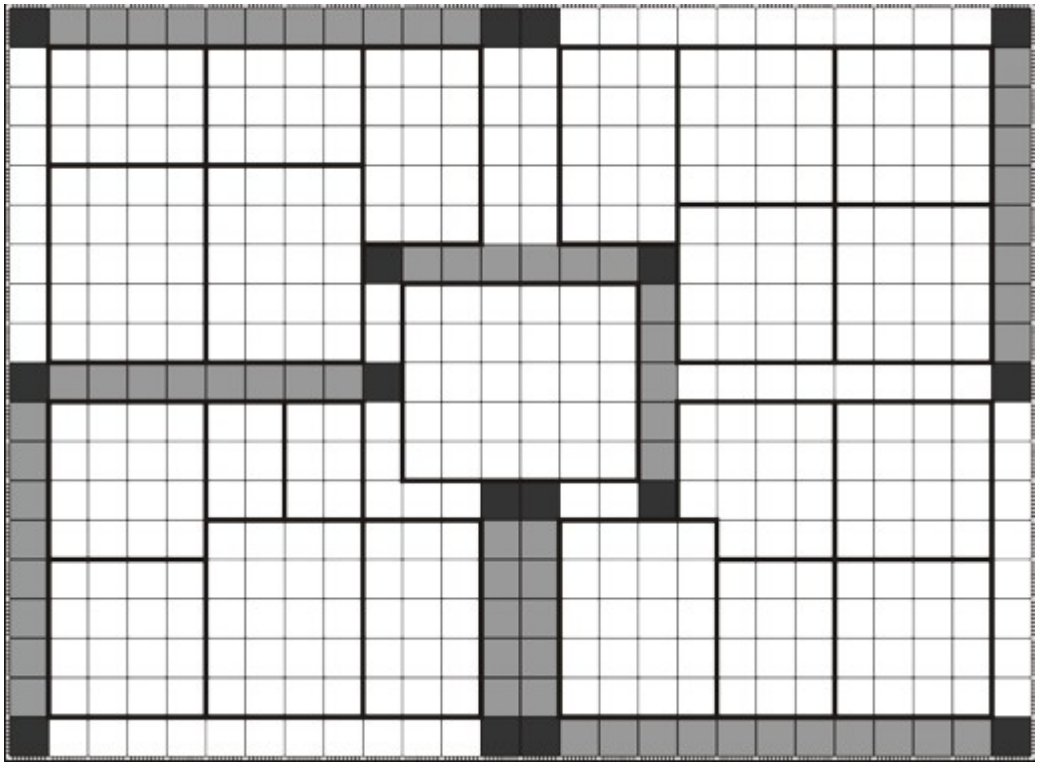
Los jugadores se turnan comenzando con el jugador situado a la izquierda del "Malvado Brujo" y continúa en el sentido de las agujas del reloj.

Cuando sea el turno del héroe, podrán desplazarse y realizar alguna acción. Podrán desplazarse primero y luego realizar una acción, o realizar la acción y luego desplazarse. No podrán realizar parte del movimiento, realizar una acción y continuar con el movimiento que quede.

En el turno del "Malvado Brujo" podrá mover cualquiera de los monstruos que tenga en ese momento sobre el tablero. Debe mover a los monstruos uno a uno. Los monstruos pueden moverse y luego atacar o atacar y luego moverse. Al igual que los héroes, no podrán realizar movimientos parciales. Algunos monstruos podrán lanzar hechizos en vez de atacar si así lo indica el Reto y el "Malvado Brujo" desea utilizar esa opción.

Movimientos

Las casillas del tablero se dividen en áreas de dos tipos: habitaciones y pasadizos. Las habitaciones se delimitan en el tablero por líneas blancas (sus paredes). Los pasadizos se muestran en el tablero de juego como áreas de pavimento gris claro. Los pasadizos pueden tener una o dos casillas de anchura. En la siguiente imagen se muestran los pasillos existentes en el tablero, las casillas de gris oscuro son intersecciones y también forman parte del pasillo.



Las Fichas Técnicas de Personaje nos indican cuantas casillas puede desplazarse. Los "personajes" no necesitan agotar la distancia indicada por dicha ficha técnica. También pueden decidir reccorrer más casillas de las que indica su ficha, realizando la acción de correr, no obstante deben declararlo antes de realizar el movimiento, así pues si descubren algo, no podrán cambiar la decisión de correr para realizar otra acción, aunque no hubieran superado su movimiento reflejado en su propia ficha. Cuando un Héroe decide correr, podrá moverse 5 casillas adicionales.

Las cartas de monstruos nos indican el máximo de casillas que podrán moverse en cada turno.

Al desplazarse los héroes y los monstruos, no podrán realizar lo siguiente:

1. Desplazarse en diagonal
2. Desplazarse a una casilla ya ocupada.
3. A travesar una casilla ocupada si el jugador que la ocupa no le permite pasar (Los monstruos nunca dejarán pasar a los héroes)

Una vez un héroe o un monstruo ha realizado su movimiento, podrá luchar si aún no lo ha hecho. Al final del turno el juego pasa entonces al jugador a su izquierda.



Moviendose por el Tablero

Conforme los "personajes" se mueven por el tablero de juego entran en nuevas habitaciones y pasadizos. Si eres el primer "jugador" que entra en una habitación nueva o algún pasadizo, deberás darle al "Malvado Brujo" suficiente tiempo para consultar el mapa del reto y para colocar sobre el tablero cualquier monstruo o mueble que sean visibles por el héroe.

Abriendo puertas

Los "personajes" y monstruos sólo pueden entrar y salir de las habitaciones por las puertas abiertas. Los monstruos no podrán abrir puertas.

Los héroes pueden abrir una puerta colocándose en la casilla delante de ella. Los "personajes" no tienen que abrir una puerta si no lo desean. El abrir una puerta no cuenta como un desplazamiento. Habiendo abierto la puerta, el personaje puede continuar su movimiente si aún le quedan casillas en las que desplazarse.

Tan pronto como se abra la puerta, el "Malvado Brujo" deberá colocar sobre el tablero las piezas mostradas para esa habitación o pasadizo en el mapa del reto. Una vez una puerta haya sido abierta, permanecerá abierta durante el resto del juego. El "Malvado Brujo" deberá quitar la pieza de la puerta cerrada en el tablero, y cambiarla por una de puerta abierta.

¿Qué es visible?

Decidir que puede verse por un jugador es muy importante para determinar qué debe ser colocado en el tablero. Las miniaturas que estén en la misma habitación son siempre visibles. Miniaturas en distintas habitaciones o en pasadizos sólo son visibles si puedes trazar una línea recta, sin obstáculos, entre las dos miniaturas. Si la línea pasa a través de una pared o de una puerta cerrada, la otra miniatura no será visible.

Casillas bloqueadas (Muros y Rocas Caídas)

Estas fichas deberán colocarse de acuerdo con el mapa del reto tan pronto como le sean visibles a un jugador "personaje". Estas fichas muestran donde se han construido paredes adicionales a la mazmorra o donde el techo puede haberse desplomado. Ni los personajes ni los monstruos pueden moverse a través de las casillas bloqueadas.

Colocando monstruos sobre el tablero

Normalmente cada reto utiliza más monstruos que los que están disponibles en el juego. Por lo tanto, los monstruos que han sido eliminados pueden utilizarse de nuevo más adelante en el reto. Si todos los monstruos de un tipo ya están sobre el tablero y el "Malvado Brujo" necesita colocar otro, pordrá utilizar cualquier otro monstruo siempre que sea del mismo color que el que debería colocarse. Esto puede suceder si los jugadores no eliminan los monstruos o si sacan muchas cartas de monstruos errantes de la baraja de cartas de Tesoro.

Caer sobre una trampa

Cuando un Héroe pasa por encima de una casilla con trampa que no ha sido descubierta todavía, deberá pararse en la misma casilla de la trampa y finalizará su turno. Se debe colocar la ficha trampa activada si es necesario (por ejemplo las trampas de flecha no tienen ficha de trampa activada como los pozos o las rocas caídas). Habrá que aplicar el daño, posible desplazamiento y/o tirar los correspondientes dados según las reglas de la trampa. También es posible caer en una trampa al intentar saltarla, saltar una trampa es igual que saltar un pozo, ha de haber al menos una casilla libre después de la trampa, el jugador deberá lanzar un dado de combate, si el resultado es una calavera, cae encima de la trampa y la activa.

Combate

El combate se divide en dos fases: ataque y defensa. El atacante tirará sus dados de combate una vez para contabilizar tantas calaveras como le sea posible. El defensor a continuación tirarará sus dados de combate una vez para anular el máximo de calaveras posibles sacando escudos.

Ataque

Para atacar a un monstruo o un personaje normalmente deberás estar en una de las cuatro casillas adyacentes. Dependiendo del Equipo de Batalla que posean, podrán atacar en diagonal también.

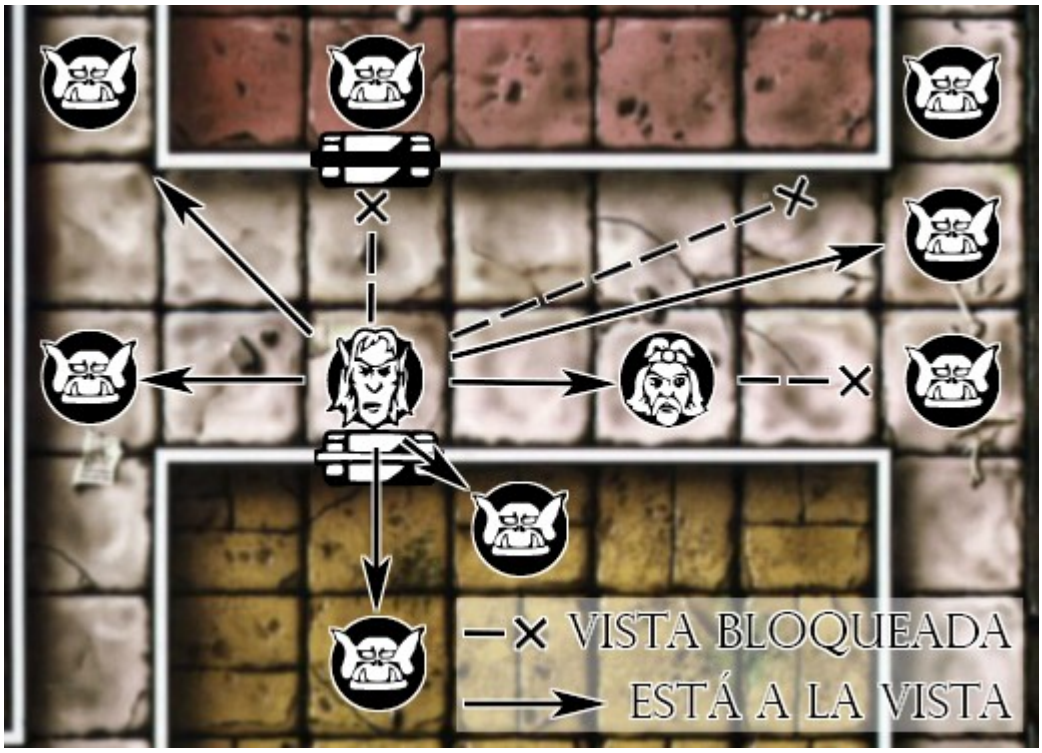
Ejemplo: El Elfo (con una Espada Corta) puede atacar al orco desde cualquier espacio indicado en el dibujo. No podrá atacar desde los espacios indicados con una "X".



Para atacar, se debe tirar el dado especial de combate (con calaveras y escudos). La cantidad de los dados a tirar se muestra en la carta de Equipo de Batalla que posee el "personaje" o en la carta de Monstruo. Por cada calavera que se saca, el enemigo perderá un Punto de Cuerpo, a menos que pueda defenderse. Si el resultado no da ninguna calavera, el ataque habrá sido fallido y el oponente no deberá tirar dados para defenderse.

Si el personaje ataca con un arma a distancia o arrojadiza, no será necesario estar en una casilla adyacente para poder atacar a un enemigo. Para ello deberá tener línea de visión directa con su oponente. Para atacar a distancia (con armas a distancia o arrojadizas) no hay límite de casillas de distancia. No se puede atacar con un arma a distancia a un enemigo que se encuentre en una casilla adyacente. Un arma arrojadiza no tiene sentido lanzarla a un enemigo adyacente, pues podrá atacar a enemigos adyacentes igual que si se lanzara.

Nota: Si se encuentra una miniatura (Héroe, monstruo, pnj...) entre el atacante con arma a distancia y su objetivo, este no se encontrará en línea de visión directa para atacar.



Ejemplo: El Elfo se dispone a realizar su acción de atacar, para ello cuenta con una ballesta. Uno de los orcos se encuentra detrás del Mago, con lo cual este hace de escudo. Otro está detrás de una puerta cerrada, otro está detrás de un Héroe (el Mago) y otro está detrás de un muro. No obstante tiene 5 orcos más a los que su línea de visión es directa sin tener ningún obstáculo.

Defensa

Para defenderse, el jugador debe tirar el número de dados especiales de combate que indica su Ficha Técnica de Personaje más posibles bonificaciones por Equipo de Batalla (armaduras) o indicado en la carta de Monstruos.

Los "personajes" deben intentar sacar escudos blancos, mientras los monstruos necesitan escudos negros. Cada escudo que salga, si es del tipo adecuado, cancelará una calavera de las que haya tirado el atacante.

Una vez el resultado de la defensa haya sido determinado, el jugador atacado debe reducir sus Puntos de Cuerpo en su Ficha Blanca de Personaje, un punto por cada calavera que no haya podido anula por un escudo correspondiente. Cuando los Puntos de Cuerpo de un personaje llegan a cero, el personaje morirá.

Muerte de un Héroe

Cuando un Héroe pierda todos sus Puntos Cuerpo, este morirá, se deberá colocar una ficha de *cadáver de personaje*, si hay algún otro personaje en línea de visión con el Héroe que ha muerto, podrá recuperar todo el equipo si se coloca encima de la ficha y siempre y cuando no hubiera ningún monstruo visible por él. En el caso de que no se encontrara ningún otro jugador en la línea de visión del Héroe caído o este/estos hubiera/n salido de la línea de visión (por huir o acortar camino para colocarse sobre la ficha), deberá tirar un dado de combate, solo se recuperará el equipo si se saca un escudo blanco, cualquier otro resultado significará que un monstruo se les ha anticipado y ha despojado el cadáver de todos los objetos de valor. La ficha permanecerá sobre el tablero hasta el final del reto, pues podrá ser resucitado mediante hechizos o artefactos.
Si la ficha de *cadáver de personaje* se encuentra en un pozo o abismo, para intentar recuperar el equipo deberá saltar al fondo del mismo aplicando el daño que toque.

Salvarse de la muerte en el último momento: Un personaje podrá tomarse una pócima de restauración que posea en el mismo turno que ha muerto, y esta restaurará a partir del valor negativo que le hayan quitado de vida. Sólo podrá tomarse una pócima en su turno, si ya había tomado una, no podrá y morirá. En el turno del Malvado Brujo tampoco podrá tomarse más de una, así que si se da el caso que le atacan varios monstruos y el primero lo mata, sólo podrá tomarse una después del primer ataque que lo ha matado, si el segundo lo vuelve a matar, este personaje morirá.

Efecto de Aturdimiento

El efecto de aturdir se aplica a las armas contundentes (mazas, martillos y bastones). Es posible que alguna habilidad o criatura pueda aturdir también.

Para aturdir se necesitan calaveras negras, sólo se podrá aturdir como máximo un turno (no importa la cantidad de calaveras negras que salgan). El defensor neutraliza primero las calaveras blancas (las que quitarían Puntos de Cuerpo) y luego anula las calaveras negras (las que le aturdirían). No es necesario infligir daño para aturdir, con lo cual sacando el atacante una calavera negra y un escudo, si el que defiende no saca ningún escudo (negro en caso de monstruo), este quedaría aturdido (perdiendo su siguiente turno).

Nota: Las calaveras negras NO infligen daño al Cuerpo, sólo aturden.

Ejemplo: El Clérigo ataca con su Maza Ligera a un Fimir (este monstruo tiene 2 Puntos de Cuerpo). El resultado del ataque es de una calavera negra y una calavera blanca. Entonces el Fimir tira por defensa (3 dados), sacando dos calaveras blancas y un escudo negro. El resultado de la defensa, ese escudo negro, neutraliza la calavera blanca que ha sacado el Clérigo en su tirada de ataque, pero al no haber sacado otro escudo negro, no neutraliza la calavera negra, así que por el impacto queda aturdido y perderá su siguiente turno.

Efecto de Envenenamiento

Hay criaturas que en su ataque pueden provocar un estado de envenenamiento (como las Arañas Gigantes). También es posible que algún Héroe pueda utilizar algún objeto que envenene a alguna criatura/monstruo. El efecto del veneno es aplicable del mismo modo a Héroes y a Monstruos. Cuando algún personaje o criatura es afectada por el estado de envenenamiento, deberá tirar un dado de combate al principio del turno y aplicar el resultado siguiente:

- Calavera Blanca: pierde un Punto de Cuerpo de daño y el efecto del veneno continúa.
- Calavera Negra: pierde un Punto de Cuerpo de daño y el efecto del veneno desaparece.
- Escudo Blanco: no le causa daño pero el efecto no desaparece.
- Escudo Negro: no le causa daño y el efecto del veneno desaparece.

El efecto del veneno no es acumulable (en caso de recibir varias picaduras no se deberá tirar tantos dados como efectos de veneno se reciba).

Ataques dobles

Los ataques dobles o poder atacar dos veces seguidas es un caso especial en el Combate. Esta situación puede darse por varios motivos, uno porque el Héroe tiene una habilidad que lo permita y la segunda más común es porque dispone de un arma o complemento de arma que lo indica, aunque también una pócima o hechizo puede permitir en algún momento atacar dos veces seguidas o intercalando el movimiento.

Para el Ataque Doble hay que diferenciar claramente que son dos ataques por separado y la víctima tirará dos veces por defensa, no que se duplica los dados de ataque. Además sino se indica en la ficha o carta que el ataque debe ser contra la misma víctima, significará que el segundo ataque podrá ser contra otra criatura. Si se especifica que es contra la misma víctima y esta en el primer ataque muere, el segundo ataque se desperdicia.

Combate sin Armas

Cuando un Héroe no tenga ninguna arma de Equipo de Batalla, deberá luchar con los puños, se lanzará un dado de combate. El acierto dependerá de la naturaleza del personaje.
Para ello se deberá utilizar el dado de combate especial HQ.es

Ejemplo: el Bárbaro impactará sacando en su tirada cualquier calavera (50%) mientras que el Mago sólo impactará sacando una calavera negra (16%), otros "personajes" de robustez media como el Elfo, acertará sacando una calavera blanca (33%).

Armamento Inicial

Todos los Héroes comienzan con un equipo básico, este equipo serán las armas con las que empiezan. Deberás consultar cuales son en la Ficha Técnica de Personaje y coger dichas cartas del mazo de cartas de Equipo de Batalla.

Dados de Combate

Para el combate, se disponen de unos dados especiales de seis caras. Estos dados de combate se componen de una imagen por cada cara. Calavera Negra, Calaveras Blancas (2), Escudos Blancos (2) y Escudo Negro. La versión original del dado de combate no tiene Calavera Negra y son tres Calaveras Blancas.

El número máximo de dados que un jugador podrá tirar (tanto en el ataque como en la defensa) será de 12 dados, sin importar que por armas mágicas, efectos de hechizos... le permitan tirar más. No obstante, si hay alguna penalización en su tirada, esta influirá a partir de la cantidad acumulada total, lo que es lo mismo que si su total real de ataque son 13 dados y el Héroe se encuentra en el interior de un pozo que le resta un dado de combate en el ataque, su ataque seguirá siendo de 12 dados, ya que la resta será de los 13 dados que tiene reales y no del máximo de dados por tirada.

Los dados de combate también pueden utilizarse en otros eventos como trampas, saltar pozos... No son exclusivos para su uso en combate.

Magia

En el juego del HeroQuest, existen dos tipos de "personajes", los mágicos y no mágicos. Se diferencian en que unos pueden lanzar hechizos y otros no. De los cuatro héroes básicos (Mago, Elfo, Enano y Bárbaro) sólo el Mago y el Elfo podrán lanzar hechizos. Deberás clasificar los cuatro grupos de hechizos elementales (Agua, Tierra, Fuego y Aire). Un grupo de hechizos siempre está compuesto de tres hechizos.

Elección de Hechizos

Cuando es su turno, los "personajes mágicos" como el Mago y el Elfo tendrán la opción de hechizar en vez de atacar o realizar otra acción. Lanzar un hechizo es realizar una acción, así pues podrá realizarse antes o después de realizar el movimiento. No podrán desplazarse parcialmente, lanzar un hechizo y continuar con el resto del movimiento.

Los hechizos pueden lanzarse a monstruos o a "personajes", siempre que estos sean visibles para quien los lanza. Las miniaturas en la misma habitación siempre están visibles. Las criaturas y demás "personajes" en pasadizos o en distintas habitaciones sólo son visibles si se puede trazar una línea recta, sin obstáculos entre las dos miniaturas. Si la línea pasa a través de una pared o de una puerta cerrada, o de otras miniaturas, entonces el objetivo no está visible.

Antes de comenzar el reto, los "personajes mágicos" escogerán sus grupos de hechizos, el Mago puede llevar tres grupos de hechizos, el Elfo tan sólo puede llevar uno (la cantidad de grupos que puede utilizar un "personaje mágico" está indicado en la Ficha Técnica de Personaje). Primero escogerá el Mago un grupo de los cuatro grupos de hechizos elementales, luego el Elfo escogerá otro, y el Mago terminará cogiendo los dos grupos restantes.

Los hechizos están clasificados por Años, el sistema de elección de hechizos, es el mismo, si existen más de 4 grupos que pueden escoger varios personajes, siempre escogerá primero el Mago, luego, escogerá su grupo el siguiente jugador a la derecha del jugador que lleva el Mago, a continuación, de todos los grupos restantes, el Mago podrá elegir dos más.

Los Hechizos de Fe, sólo los pueden escoger el Clérigo y el Paladín, al principio de la partida, el jugador que lleva al Clérigo, escogerá tres hechizos, luego el Paladín escogerá otros tres hechizos, una vez el Paladín tenga sus tres hechizos, el jugador del Clérigo cogerá otros tres Hechizos de Fe.

Pueden haber grupos de hechizos únicos para un tipo de personaje (tanto para el Malvado Brujo como para los Héroes). Por ejemplo los hechizos Élficos, los cuales sólo podrán ser escogidos por el Elfo. Este sólo podrá escoger tres hechizos de este clasificación.

Ejemplo: El héroe que lanza el hechizo siempre puede hechizarse a sí mismo. Cada hechizo puede lanzarse solamente una vez en el curso de cada reto (no obstante pueden haber artefactos que permitan realizar varias veces el mismo hechizo). Una vez realizado el hechizo, la carta del hechizo debe ser descartada y retirada del juego.

Nota: Hay que tener en cuenta que un grupo de hechizos para un jugador, se consideran tres hechizos (no importa si aparecen más hechizos en ese grupo). Sólo podrá llevar tres hechizos por grupo. También, podrá llevar más grupos o incrementar la cantidad de los mismos si adquiere la habilidad correspondiente.

Puntos de Mente

A diferencia de un combate normal, cuando se realizan hechizos, es posible que se pierdan Puntos de Mente en vez de Puntos de Cuerpo, también pueden ser utilizados para medir la fuerza psíquica entre jugadores que lanzan hechizos y sus víctimas. Esta característica es la fuerza psíquica del "personaje" o monstruo. Si este valor cae hasta cero, el "personaje" caerá en un estado de shock, sin embargo si es un monstruo el que su valor cae a cero, el monstruo morirá.

Estado de shock

Cuando el Héroe pierda todos sus Puntos de Mente, caerá en este estado. En este estado el "personaje" sólo podrá moverse la mitad (redondeando hacia arriba), y sólo podrá atacar o defenderse. Al atacar no podrá tirar más de un dado de combate, y al defenderse sólo podrá tirar un máximo de dos dados de combate. Si el Héroe recupera al menos un Punto de Mente, este volverá a su estado normal.

Pergaminos Mágicos

Los pergaminos mágicos son un caso especial de magia, pues suelen tener los mismos efectos de los hechizos pero no son considerados como hechizos tal cual. Estos pergaminos mágicos pueden ser encontrados durante los retos. Utilizar un pergamino de Hechizos (pergamino mágico) se considerará como lanzar un Hechizo. Sólo podrán utilizar estos pergaminos los "personajes" mágicos, no obstante lo podrán llevar encima tanto personajes mágicos como no mágicos (estos últimos no podrán utilizarlos).

Al jugador que lleva al "personaje" no mágico con uno o más pergaminos, sólo le será útil si lo quiere utilizar para intercambiar objetos con algún "personaje" mágico.

Los pergaminos son considerados como Artefactos, ver el apartado de Tesoros & Artefactos para más detalles.

Runas Mágicas

Las runas, aunque son objetos, forman parte de la Magia. Para poder lanzar runas, se debe tener la Habilidad Mágica de Conocimientos Rúnicos .
El funcionamiento de estas, difiere bastante del funcionamiento de los hechizos. El lanzar una runa, cuenta como acción.

Existen tres tipos de runas:
- Efecto: Estas runas provocan una acción concreta. Un Héroe podrá lanzarla a una criatura o Héroe que se encuentre en una casilla adyacente o así mismo.
- Objetivo: Son runas que se utilizan para permitir al Héroe lanzar una Runa de Efecto a una distancia superior o a una zona concreta.
- Potencia: Permiten aumentar el resultado de las Runas de Efecto.

Las forma de utilizarlas es mediante la combinación de las de Poder y Distancia con las de Efecto. Las Runas de Efecto no se pueden combinar entre sí. Se puede acumular tantas Runas de Poder y Distancia como se desee.

Ejemplo: El Druida, posee 4 runas, 2 Runas de Objetivo de Distancia, 1 Runa de Efecto de Infligir Daño y 1 Runa de Poder de Bonificación. El Druida, se encuentra con un Orco que está a 4 casillas de él. Decide lanzarle la Runa de Infligir Daño, pero como no se encuentra adyacente, decide utilizar una Runa de Distancia, aún así todavía le faltan dos casillas, por ello utiliza otra, ahora ya alcanza al Orco, pero como desconfía de que pueda causarle daño, también decide utilizar la Runa de Poder de Bonificación para aumentar en un dado el resultado de la Runa de Efecto. Al final, ha combinado 4 runas para atacar al Orco con 3 dados de combate.

La Búsqueda

Los "personajes" también pueden buscar en vez de atacar o lanzar un hechizo. La búsqueda como acción que es, se puede realizar antes o después de realizar el movimiento. Los héroes no pueden buscar si hay monstruos en su línea de visión. Los monstruos jamás buscarán.

Los jugadores le dicen al "Malvado Brujo" que es lo que están buscando. Pueden realizar tres tipos de búsquedas: Puertas Secretas, Trampas y Tesoros.

En caso de que no hayan monstruos sobre el tablero (monstruos activados), se podrá realizar la búsqueda de trampas y puertas secretas a la vez. Con este sistema se trata de agilizar la partida.

Si hay algo, el "Malvado Brujo" deberá revelarlo, pero si los jugadores buscaban trampas, no indicará si existen puertas secretas o tesoros.

Buscar trampas

Para buscar trampas en las habitaciones, no debe haber ningún monstruo en el interior de la misma. Para buscar trampas detrás de una puerta, debe esta abrirse primero (el Héroe se tiene que encontrar adyacente a la puerta) y no debe haber ninguna criatura en la habitación o en el pasillo (la búsqueda de trampas detrás de la puerta también muestra las que se encuentran en el pasillo o habitación). La búsqueda de trampas en los pasillos se hará de la siguiente manera, sólo se encontrarán trampas entre intersecciones (incluyendo las mismas casillas comunes de la intersección) podrá haber monstruos en la visión del jugador siempre y cuando se encuentren fuera del pasillo y su intersección. Si el Héroe se encuentra en una intersección, deberá especificar en que pasillo realiza la acción de buscar trampas. Cuando se han encontrado trampas, se indicaran en el tablero con la ficha de Trampa encontrada (el jugador no sabrá que tipo de trampa es, sólo encuentra el mecanismo que la activa).

Buscar puertas secretas

Para buscar puertas secretas en pasillos se aplicará la misma norma de pasillos que en Buscar trampas, una vez encontrada una puerta secreta, deberá colocarse la ficha de puerta secreta cerrada, no se deberá mostrar el contenido de la habitación o el pasillo, hasta que el jugador se coloque en una casilla adyacente y declare que quiere abrir la puerta secreta, esto no implica acción ni pérdida de movimiento.

Buscar tesoros

Solo se podrán buscar tesoros en habitaciones en las que no se encuentre ningún monstruo.
Cada personaje podrá buscar una vez en cada habitación. Si hay algún tesoro indicado en las notas del Reto, el primer jugador que busque tesoros en esa habitación, encontrará dicho tesoro, los demás jugadores cuando busquen en esa habitación, deberán coger una carta tesoro.
Cuando se encuentre más de un mobiliario (cofre, armario, librería...) en una habitación que contienen tesoro indicado en las notas, sólo se encontrará uno de los tesoros, el siguiente deberá ser encontrado por otra acción de buscar tesoros. El orden en encontrar dichos objetos es a propia decisión del Malvado Brujo (que podrá decidirlo por azar tirando algún dado). Por ejemplo si hay una habitación con dos cofres y en las notas indican que se encuentran 100 monedas de oro en cada uno, el primer jugador que busque tesoros encontrará 100 monedas de oro en un cofre, el siguiente que busque tesoros encontrará las otras 100 monedas de oro del siguiente cofre. Aunque hayan varios cofres un jugador sólo puede buscar una vez.

Tesoros y trampas: Cualquier jugador que busque tesoros en una habitación sin buscar antes trampas, si en esta se encontraba alguna, el Héroe caerá en la más próxima perdiendo su turno. Si existen más trampas, no se descubrirán, y si vuelve a intentar buscar tesoros, caerá en la siguiente (hasta que no hayan más trampas). Si se han descubierto trampas en una habitación, no se podrá buscar tesoros hasta que se desactiven todas ellas.

Monstruos errantes: Algunas de las cartas tesoro no muestran ningún tesoro, en su lugar muestran un feroz monstruo. Cada reto indica al "Malvado Brujo" cual de los tipos de monstruo debe ser utilizado cuando una de estas cartas aparece. Se debe colocar el monstruo en una casilla adyacente, el "Malvado Brujo" podrá atacar al "personaje" en ese mismo turno con ese monstruo aunque no fuese el turno del "Malvado Brujo". El Héroe si encuentra un monstruo errante perderá el turno. Si no hay una casilla adyacente al Héroe, podrás colocar el monstruo en una casilla libre de la misma habitación. Sin embargo, en este caso, no podrá atacar a otro "personaje".

Nota: Cuando se coge una carta del mazo de Tesoro, el jugador deberá leer la misma. Cualquier carta de Trampa o Monstruo Errante deberá ser devuelta al mazo de Tesoro una vez aplicado el efecto de dicha carta y se tendrá que volver a barajar el mazo. Hay cartas de tesoro de pócimas y de diversos artefactos, estas cartas serán del jugador hasta que se utilicen y deberán ser descartadas. Si al final del reto no han sido utilizadas, deberán ser devueltas, los jugadores no podrán quedarse con estas cartas. Todas las cartas de oro, deberán ser anotadas las cantidades en la Hoja Blanca de Personaje y una vez realizado esto, se tendrá que descartar la carta.

Trampas

Pozo o Abismo



Cuando un Héroe caiga en una trampa de abismo perderá un Punto de Cuerpo automáticamente.

Un Héroe podrá saltar un pozo o abismo siempre y cuando la siguiente casilla después del pozo esté libre, además de disponer suficiente movimiento para acabar en esa casilla. Si dispone de más movimiento podrá seguir avanzando, no obstante no podrá saltar otro pozo hasta su próximo turno. Un personaje solo puede saltar pozos de una casilla de longitud, a excepción del Elfo que puede saltar pozos de dos casillas de longitud.

Cuando se encuentre esta trampa, se deberá colocar una ficha de trampa encontrada, cuando un pozo sea mayor de una casilla de longitud, se deberá colocar las fichas de trampa encontrada al inicio y al final de la misma trampa, así pues un Héroe podrá saltar por encima del mecanismo, continuad con normalidad y luego en el siguiente turno intentar saltar el mecanismo del otro extremo. Si se activa la trampa, se deberá colocar todos los pozos consecutivos, pues la trampa es toda la longitud y anchura del pozo. A sí mismo, si se desactiva desde un extremo, queda anulada la trampa por completo.

Para saltar un pozo, debe lanzarse un dado de combate, si sale calavera, el intento del salto fracasa y el personaje caerá al interior del mismo, aplicando 1 Punto de Cuerpo de daño. Cuando se cae en un pozo el turno del jugador termina.

Un pozo en una esquina no puede ser saltado, se deberá saltar al interior, en este caso, en vez de perder 1 Punto de Cuerpo automático, se tirará 1 dado de combate y perderá 1 Punto de Cuerpo si el resultado es una calavera. Sufra o no daño, no podrá continuar hasta su próximo turno. Saltar al interior de un pozo es una opción libre que se puede efectuar siempre que el jugador quiera, por ejemplo si hay un monstruo después del pozo y éste no tiene ninguna arma arrojadiza ni a distancia, con lo cual para atacarlo tendría que saltar al interior del pozo, esperar al turno del monstruo (defendiéndose con un dado menos) y de nuevo en el turno del Héroe atacar a la criatura con un dado menos de combate.

Cuando un jugador se encuentra en el pozo, tira 1 dado menos de ataque y de defensa, no podrá usar armas a distancia o lanzar armas arrojadizas.

Roca Caída



Cuando un personaje caiga en una trampa de Roca Caída, el techo se le vendrá encima. Deberás colocar una ficha de Roca Caída (Desprendimientos). Esta ficha bloqueará dicha casilla y nadie podrá atravesarla (habrán casos que si permitan hacer una excepción, como en el caso de usar el hechizo de Atravesar la Roca), el comportamiento de una casilla bloqueada por Roca Caída, es el mismo que si fuese un muro.



El jugador decidirá en que casilla adyacente (y siempre que se encuentre libre) se quedará. El daño que provoca el desprendimiento es de 3 dados de combate, sin opción de tirar por defensa, si se dispone de algún cubre cabezas (Casco, Yelmo…) se descontará 1 dado de combate.

Si ocurriese el caso de que cuando un personaje cae en una trampa de Roca Caída no puede colocarse en ninguna casilla adyacente que esté libre, dicho Héroe morirá al instante.

Flechas



Las trampas de flecha son las más sencillas. Esta trampa sólo afecta al primer jugador que caiga en ella. Se deberá lanzar 1 dado de combate, si el resultado es una calavera, el Héroe perderá 1 Punto de Cuerpo.

Gran Bola de Piedra



Esta gran roca rodante es una trampa especial para determinados retos (aparece a partir del Año 2 - La Torre de Kellar). Su explicación viene en el mismo reto.

El siguiente icono indica donde choca en el mapa. Es posible (según las Notas de Reto) que se deba colocar una ficha de Roca Caída



Suelo de Escaleras Resbaladizas

No debes colocarla hasta que un Héroe pise la casilla donde se encuentra esta trampa. No puede ser encontrada mediante buscar trampas ni ser desactivada. Cuando un Héroe pasa por encima de esta trampa resbaladiza, has de colocar la ficha sobre el tablero, el jugador deberá tirar un dado de combate, si saca un escudo blanco resbala y cae por las escaleras en la dirección indicada por la flecha. Perderá un Punto de Cuerpo, la figura se colocará al final de las mismas y finalizará su turno. Una vez colocada la trampa, podrá ser saltada del mismo modo que un pozo.

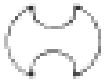
En el caso de que hubieran más Héroes o criaturas en las escaleras. El Héroe que caiga en ella arrastrará a todos quedando la criatura más alejada en la casilla siguiente de las escaleras y las anteriores una casilla antes. Todos perderán un Punto de Cuerpo.

Trampa Hacha



Cuando un Héroe pise una baldosa con un hacha negra marcada en el Mapa de Retos, se disparará la trampa del Hacha. Esta trampa sólo se activa pisando la casilla con el hacha negra. Las hachas blancas son el alcance de la misma (en la casilla hacha negra también afecta la trampa). Esta trampa provoca dos dados de combate de daño, los cuales no son defendibles.

El siguiente icono indica el alcance de dicha trampa. Todos los Héroes y Monstruos que se encuentren en las casillas marcadas con el hacha blanca también serán afectadas por la misma con el mismo daño.



Pozo de Tinieblas



Estos pozos son mucho más profundos que los pozos normales o abismos. Cuando un Héroe caiga en el interior de un pozo de las Tinieblas, el daño que recibirá dependerá del tipo de armadura que lleva. Automáticamente perderán un Punto de Cuerpo, y habrá que tirar un dado de combate si se lleva armadura media (Cota de Malla) y dos dados de combate si se lleva armadura pesada (Coraza).

Otros temas relacionados

Saltar un pozo, abismo o pozo de tinieblas con un Héroe que se encuentra en su interior

En el caso de que un jugador decida saltar una trampa de estas características y caiga en ella, se deberá aplicar el daño de la trampa a ambos personajes o criaturas. No obstante, como no se permite que hayan dos miniaturas en una misma casilla, el Héroe que haya saltado recientemente la trampa se deberá colocar en la casilla adyacente, y perderá su turno.

Trampas en cofres y demás mobiliario

Algunos de los cofres de tesoro contienen trampas. El efecto de estas trampas se indica en las notas del reto. Si un "personaje" encuentra trampas en cofres, deberás colocar la ficha de trampa encontrada debajo del cofre. También pueden encontrarse trampas en otros mobiliarios, teniendo el mismo efecto y tratamiento que una trampa en un cofre.

Desactivando trampas

Cuando se encuentran trampas, estas se marcan con una ficha de trampa encontrada. Entonces en el turno de un "personaje" este podrá intentar desactivarla. Para ello debe poseer el Kit de Herramientas y colocarse encima de la trampa anunciando al "Malvado Brujo" su intención de desactivarla. Pueden haber algunos héroes que por su naturaleza puedan desactivar trampas sin necesidad de las Herramientas (por ejemplo el Enano), no obstante poseer estas herramientas harán que tengan más posibilidades de éxito a la hora de desarmar las trampas.

Tesoros de Reto & Artefactos

Tesoros de Reto

Los Tesoros de Reto se diferencian de los Artefactos, en tanto que son únicos y solo se pueden conseguir en retos. No son objetos que se puedan comprar. No son objetos que pierdan su efecto y deban ser descartados. Pueden haber objetos que sean de un solo uso por reto, no deberán ser descartados, pues podrán volver a utilizarse en el siguiente reto.
Estos objetos normalmente se necesitan para terminar el Reto o para realizar uno posterior.
Si muere un personaje que tiene un Tesoro de Reto y no se consigue recuperarlo del cadáver (consultar Muerte de un Héroe) por otro Héroe, el Máster (o Malvado Brujo), podrá si lo desea, otorgar ese Tesoro de Reto al Tesoro de una habitación o al matar un monstruo en el mismo Reto, también lo podrá incluir en el siguiente Reto o crear uno nuevo para recuperarlo.

Artefactos / Pócimas / Pergaminos

Los Artefactos así como pócimas y pergaminos, son objetos especiales pero no únicos, estos objetos normalmente se consiguen en retos, pero también algunos podrán comprarse según la Aventura o Reto. Son objetos que tienen un uso limitado, normalmente de un solo uso, aunque pueden haber casos que su uso dure durante todo un Reto.

Los Artefactos, pócimas y pergaminos se considerarán como Equipo de Batalla, podrán ser objetivo de hechizos que los destruyan.

Pócimas: El tomar una pócima no representa ninguna acción (podrá ser tomada antes o después de realizar la acción y/o el movimiento), si en la carta no dice lo contrario. Los efectos de estas pócimas duran lo que estipula el texto de la misma, normalmente será durante su mismo o próximo turno. El personaje del jugador tan sólo podrá tomar una pócima por turno.

Entre Retos

Si tu personaje sobrevive, podrás mantenerlo y usarlo otra vez en retos subsiguientes. En ese caso, podrás conservar cualquiera de las cartas de Tesoro de Reto que hayas podido encontrar, y podrás gastar cuanto desees del tesoro encontrado durante el reto para poder equiparte mejor. No podrás conservar las cartas de Tesoro normales (como las pócimas).

Los jugadores podrán restaurar los Puntos de Cuerpo y de Mente de sus "personajes" llegando a sus valores originales antes de comenzar un nuevo reto.

Equipo de Batalla

Estas cartas de equipamiento mejoran las habilidades de los "personajes". Cuando se realiza un ataque con un arma, el héroe usa una carta de Equipo de Batalla, el "personaje" tira el número de dados indicado en la carta.

Las armaduras de las cartas de equipos se utiliza en la misma forma. Sin embargo, algunas cartas, como las de escudos o cascos te permiten tirar dados adicionales. Es decir, estas cartas de equipo bonifican el valor de defensa que se encuentra en la Ficha Técnica de Personaje.

Armas Arrojadizas

Las armas arrojadizas (además de permitir atacar cuerpo a cuerpo) pueden ser lanzadas a contrincantes que no se encuentren adyacentes al atacante. Una vez lanzadas no pueden volverse a usar. Para poder intentar recuperar un arma arrojadiza se debe aplicar la misma regla que "Buscando Trampas" no obstante se deberá lanzar un dado de combate, si el resultado es un escudo negro, el arma se ha perdido o se ha roto.

Armas Contundentes

Las armas contundentes son aquellas que tienen el atributo de **aturdir**. Normalmente estas armas son las mazas, martillos y bastones. Para saber el efecto de aturdir y como se aplica, se debe consultar la sección de combate de estas mismas reglas.

Comprando Equipo de Batalla

Cada arma, armadura o demás equipo tiene una carta correspondiente. Estas cartas son piezas que pueden comprarse, se encuentran a la venta. Cualquier jugador que desee comprar equipo deberá tomar la carta correspondiente al equipo que desea y restar la cantidad indicada como precio del dinero anotado en su Ficha Blanca de Personaje. Adquiriendo equipo, los Héroes podrán mejorar en ataque y defensa, así como realizar algunas acciones mejor, por ejemplo desactivar trampas, si adquieren el Kit de Herramientas, esta acción resultará más fácil para el Enano. Otros equipos de armas, permitirán atacar en diagonal, a distancia...

Vendiendo equipo/objetos sobrantes

Los jugadores podrán venderse entre ellos cualquier objeto, artefacto, pócima o Tesoro de Reto al precio que ellos decidan. No obstante cualquier jugador podrá vender al Máster (sólo entre retos) cualquier objeto que tenga un precio (normalmente Equipo de Batalla) por la mitad de precio que costaba ese objeto. Una vez vendan un objeto al Máster, deberán devolver la carta y anotarse la cantidad apropiada en su ficha de personaje.

Equipar/cambiar/quitar objetos puestos

Un personaje durante su turno puede verse obligado a cambiar de equipo, ya sea de armas o armaduras, así como de otros objetos varios. Este caso es muy común en el combate, cuando puede que lleve un arma a distancia y se encuentre en un combate cuerpo a cuerpo.

De armadura

Para cambiar de armadura, un Héroe necesita una acción de su turno y no podrá haber ningún monstruo adyacente al personaje. Sólo se permite cambiar o equiparse con una armadura por turno.

De arma

Para cambiar de arma, un Héroe necesita una acción de su turno. Podrá intercambiar de arma incluso habiendo un monstruo en una casilla adyacente. Sólo se permite cambiar un arma por turno.

Nota: Hay que tener en cuenta que un Héroe siempre podrá elegir utilizar el ataque sin armas (aún llevando una).
Ejemplo: El Elfo, equipado con arco, se encuentra con un orco al girar una esquina, este se encuentra a una distancia superior a una casilla, así que le ataca con el arco pero falla. En el turno del Malvado Brujo, el orco se acerca hasta una casilla adyacente y le ataca cuerpo a cuerpo, pero falla también su ataque. En el turno del Elfo este decide, en vez de utilizar su acción para cambiar de arma y pasar a una espada corta que dispone, atacarle con los puños. Así que le golpea y saca una calavera blanca, el orco no se defiende con éxito y es eliminado.

Cualquier otro objeto

En el juego, un personaje puede disponer de otro tipo de objetos que no sean armas o armaduras, para ello, deberá realizar el cambio de la misma manera que si se cambiase o se equipase con un arma. Estos objetos pueden ser varitas.

Nota: Hay objetos que aún considerándose como tal, no necesitan ser equipados o ser declarados como "equipo puesto". Estos son pócimas, pergaminos y runas.

Intercambiar equipo entre personajes

En el turno del jugador, su personaje podrá entregar, recibir o intercambiar con otro Héroe un objeto. Para ello, este Héroe debe encontrarse en una casilla adyacente al Héroe que le quiere entregar el objeto. No se podrá entregar o intercambiar ningún objeto, si hay un montruo en alguna casilla adyacente de alguno de los personajes. Tampoco se podrá dar, recibir o intercambiar más de un objeto por turno. Esto no estará considerado como una acción.

Avanzando como Héroe

Una de las características más importantes del juego, es permitir el crecimiento del "personaje" del jugador, de esta manera irá aumentando sus características para poder afrontar retos más peligrosos.

Experiencia

Cuando un Héroe consiga terminar con éxito un reto de Campaña, podrá anotar en su Ficha Blanca de Personaje, este reto, marcando en la parte de Experiencia una casilla. Cuando complete 10 retos, pasará automáticamente de nivel. Los Héroes comienzan siendo "personajes" de Nivel 1. Este nivel se apunta en el escudo de la Ficha Blanca de Personaje. Si un personaje muere, perderá todos los retos realizados para subir de nivel, pero no su nivel actual.

Ejemplo: El Enano es de Nivel 5, tiene hechos 4 retos, le faltan realizar con éxito 6 retos más para poder pasar de nivel, no obstante en el reto actual muere, así pues perderá los 4 retos acumulados, con lo cual deberá realizar 10 retos de nuevo para subir de nivel, aunque mantendrá su Nivel 5.

Cuando un Héroe pasa de nivel, este obtendrá un punto con el que aumentará sus Puntos de Cuerpo o de Mente. Este incremento será automático. Los personajes "mágicos" (Mago, Elfo, Clérigo...) aumentan 1 Punto de Mente al subir a un **nivel par** y 1 Punto de Cuerpo al subir a un **nivel impar**. Los héroes "no mágicos" (Bárbaro, Enano, Guerrero, Asesina...) aumentan 1 Punto de Cuerpo al subir a un **nivel par** y 1 Punto de Mente al subir a un **nivel impar**.

¡Nota importante! Este incremento también dependerá de la afinidad del personaje, si es compensada, no se aplicará ninguna modificación más de lo comentado. Si la afinidad es Corporal, este punto que obtenga al subir de Nivel, aumentará su Puntos de Cuerpo en el caso que sea un Nivel múltiplo del 3 (independientemente de que sea par o impar). En el caso de afinidad Mental, si obtiene el punto al subir a un nivel múltiplo del 3 aumentará sus Puntos de Mente.

El jugador no tendrá que calcular este valor, pues en el reverso de la Ficha Técnica del Héroe se ha añadido una tabla con dichos valores.

Ejemplo: El Enano es del Nivel 1, termina un reto que le permite pasar a Nivel 2, automáticamente se convierte en un enano de Nivel 2, con lo que aumentará el valor de Cuerpo, pasando a tener Cuerpo 8 y Mente 3. Mientras, en el mismo reto finalizado, el Mago, siendo de Nivel 1, también puntua ese reto, realizando 10 retos con éxito de campaña, esto hará que pase a Nivel 2 automáticamente y recibirá 1 Punto que aumentará su característica de Mente a 7, quedándole sus características como Cuerpo 4 y Mente 7. Más adelante, el mismo mago termina con éxito otros 10 retos de campaña, el Mago se convierte en un mago de Nivel 3 automáticamente, recibirá otro Punto adicional (al ser un nivel impar, debería aumentar su valor de Cuerpo, no obstante su afinidad es Mental, con lo cual el Nivel 3 es un múltiplo de 3 y aumenta de nuevo su valor de Mente), sus característas ahora serán de Cuerpo 4 y Mente 8.

La subida de nivel permitirá a los jugadores, acceder a nuevas habilidades con las que perfeccionar a sus héroes. Estas habilidades sólo podrán adquirirse entre retos, pagando la cantidad apropiada indicada en la ficha/carta de habilidad de dicho "personaje". Podrá adquirir habilidades de su mismo nivel o de un nivel inferior. El tipo de habilidades que un Héroe puede adquirir está indicado en el mismo reverso de su Ficha Técnica de personaje. Es posible que hayan habilidades que necesiten algún requisito más (por ejemplo una habilidad anterior). Los héroes no tienen límite por cantidad de habilidades, podrán adquirir tantas como su nivel y su dinero les permitan. Una habilidad nunca se podrá vender, tampoco se podrá cambiar por otra una vez adquirida. Así pues, debes indicar a los jugadores que piensen bien antes de decidirse por una habilidad en concreto.

Dependiendo del tipo de la habilidad, es posible que el personaje tenga alguna penalización por adquirirla, debiendo abonar una cantidad mayor por la dificultad de aprendizaje de esta respecto a su tipo de personaje. Esta penalización se representa por una cantidad de dinero multiplicada por el nivel de la habilidad que se desea aprender. Deberá pagar el precio indicado en la habilidad más el resultado de esa operación.

Ejemplo: Un Bárbaro de Nivel 3 quiere adquirir la Habilidad de Supervivencia de Esquiva. Esta habilidad es para Héreos de nivel 2 hacia adelante, así que el Bárbaro cumple el primer requisito. Luego, en el reverso de su Ficha Técnica le permite aprender este tipo de habilidades, así que cumple el segundo requisito. En la ficha de la habilidad, no indica que se necesite una habilidad previa, con lo cual no le afecta para poder escogerla. El último requisito es pagar por aprender. En este caso, miramos de nuevo el reverso de la Ficha Técnica del Bárbaro y nos indica que tiene una penalización de + 1000 monedas de oro por nivel de la habilidad, con lo cual, al coste de la habilidad (1000 monedas de oro), deberá sumar 2000 monedas de oro más como penalización (1000 monedas de oro x 2 del nivel de dicha habilidad). Al final tendrá que abonar 3000 monedas de oro para disponer de la habilidad de Esquiva.

Un jugador podrá alcanzar el límite máximo de desarrollo de su "personaje" cuando pase de Nivel 10 a Nivel Legendario , convirtiéndose en un Héroe de Leyenda. A partir de aquí no podrá crecer más en niveles, pero podrá seguir realizando retos y adquiriendo botines con los que conseguir más habilidades de niveles inferiores (que no tuviera aún). El Nivel Legendario o Épico se considera un **nivel impar** a efectos de contabilizar el punto adicional para los Puntos de Cuerpo o Mente.
Convirtiéndose en Campeón del Imperio

Si utilizas el mismo personaje de reto en reto, podrás llegar al ansiado estatus de Campeón del Imperio. Para ello deberás finalizar con éxito una campaña (debe ser el mismo personaje durante la campaña, y no importa si el Héroe murió alguna vez en el transcurso de la misma). Cuando se finalice con éxito la campaña, serás llamado ante el Emperador el cual te otorgará el título de Campeón del Imperio y te premiará con 1000 monedas de oro. En cambio, si eras un forajido no podrás ser nunca Campeón, pero si consigues con éxito una campaña dejarás de serlo. Los forajidos no podrán coger las recompensas que ofrezca el Emperador por acabar un reto, pero si podrán quedarse con los tesoros que consigan de los retos. Un héroe se convierte en forajido cuando mata a un compañero de forma premeditada o se queda con alguna propiedad del Emperador. Un "personaje" sólo puede ser una vez Campeón del Imperio, una vez eres Campeón, no recibirás otra recompensa por acabar otra campaña con éxito, salvo las indicadas en la misma campaña. Si eras Campeón del Imperio y te conviertes en forajido, sólo podrás recibir el perdón del Emperador (acabando con éxito otra campaña), pero no serás nunca más Campeón.

Cuando seas Campeón del Imperio deberás anotarlo en la Hoja de Personaje, al igual que si eres forajido o tienes el perdón del Emperador.

Nota sobre mercenarios y seguidores: Si no eres un Campeón del Imperio, el coste de contratación de mercenarios o seguidores será el doble del indicado en las cartas de Mercenario.