



DUNGEONS



△ PYRAMID △

REGLAMENTO

# SER UN HÉROE...

## Mage Knight Dungeons: Pyramid

ES UN JUEGO DE COMBATES HEROICOS, FURIOSOS Y EMOCIONANTES.

TUS HÉROES LUCHAN CON ENCONO A TRAVÉS DE OSCUROS Y PROFUNDOS DUNGEON Y SE ENFRENTAN CON TERRORÍFICOS Y MONSTRUOSOS ENGENDROS DE MAGIA EN UNA CARRERA CONTRA OTROS HÉROES PARA ENCONTRAR TESOROS OCULTOS LLENOS DE OBJETOS MÁGICOS Y DE ORO.

ESTOS PREMIOS SON LO QUE UN HÉROE NECESITA PARA CONVERTIRSE EN UNA LEYENDA: CUANTO MÁS ORO OBTENGA, MAYOR SERÁ SU LEYENDA. SI ESTÁS DISPUESTO PARA CONVERTIR A TU GUERRERO EN UN HÉROE, SIGUE LEYENDO.

### INTRODUCCIÓN

En **Mage Knight Dungeons: Pyramid** mueves a tu Héroe turno a turno a través del dungeon para obtener tesoros, derrotar monstruos y a otros Héroes, y luchas para hacerlo y salir con vida. En el turno de tu oponente, controlas a los monstruos que intentan eliminar a su Héroe. A lo largo del camino tu Héroe deberá enfrentarse a las trampas que protegen los cofres del tesoro, combatir con monstruos y buscar el más rápido y seguro de las salidas del dungeon.

### COMPONENTES

Este paquete inicial contiene:

- 2 Héroes de Mage Knight
- 6 miniaturas de Engendros de Magia
- 2 cofres del tesoro
- 6 marcadores de monstruo errante
- 2 juegos de marcadores de nivel
- 4 marcadores de flechas
- 1 mapa del dungeon de 30" x 20" (75cm x 50 cm)
- 2 dados
- Este reglamento, que incluye una Tarjeta de Habilidades Especiales

### LA META: ¡EL TESORO!

La meta de tu Héroe en **Mage Knight Dungeons: Pyramid** es recoger el tesoro y escapar del dungeon con vida -e impedir a su oponente que alcance esa misma gloria. Los tesoros contienen oro, y el oro es la única medida de la victoria. El jugador con la mayor cantidad de oro al final de la partida, gana.

## PREPARACIÓN DEL TABLERO



Puede jugarse a **Mage Knight Dungeons: Pyramid** utilizando un mapa o secciones independientes como tablero. Cada paquete inicial contiene un mapa de dos caras; se incluyen secciones independientes en otros productos de **Mage Knight Dungeons**.

Si vas a utilizar secciones independientes para el tablero, dirígete a la página 4 para ver las reglas de preparación.

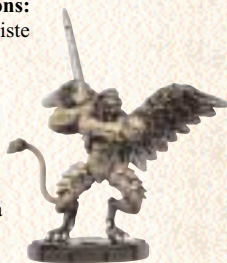
## PASO I: ESCOGED VUESTROS HÉROES

Cada jugador participante en una partida de **Mage Knight Dungeons: Pyramid** crea un equipo Heroico. Un equipo Heroico estándar consiste en un grupo de Héroes cuyo valor total en puntos no exceda los 100 puntos. Utiliza el valor en puntos impreso en el adhesivo pegado a cada miniatura para escoger a los Héroes de tu Equipo.

Los Héroes pueden comenzar la partida en Nivel 1 o Nivel 2.

Los Héroes son únicos; un Equipo Heroico puede incluir solo uno de cada personaje.

Si vas a jugar con sólo un Héroe por jugador, utiliza las reglas para el juego de Lobo Solitario que puedes encontrar en la página 21.



### PRIMER JUGADOR

Cada jugador tira dos dados para determinar quién empieza a jugar. A la persona con el resultado mayor se le llama Primer Jugador y juega el primero. El juego continúa hacia la izquierda.

**Mage Knight Dungeons: Pyramid** contiene dos tipos de guerreros: Héroes y Engendros de Magia. Utilizas a tus Héroes para explorar el dungeon y encontrar el tesoro. Los Engendros de Magia son los monstruos a los que debes derrotar para llevarte el oro. Cada guerrero se compone de tres partes: la miniatura, la base y el dial de combate.

### LA BASE

La base proporciona la siguiente información:

### LA MINIATURA

Cada guerrero es una miniatura completamente pintada.

#### Arco Trasero

Si un ataque pasa por el arco trasero de la base del guerrero, el atacante recibe bonificadores a su ataque.

#### Símbolo de Facción

El grupo al cual pertenece el guerrero. Este Héroe es de élite, perteneciendo a dos facciones.

#### Valor en Puntos

El número de puntos que vale el guerrero al construir un ejército.

#### Símbolo de Expansión

#### Número de Coleccionista

Hay 92 personajes diferentes en **Mage Knight Dungeons: Pyramid**. El número de coleccionista te permite llevar la cuenta de las miniaturas de tu colección.

#### Nombre del Guerrero

El nombre del guerrero.

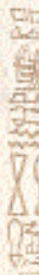
#### Punto Central

Utilizado para determinar la línea de fuego para cualquier ataque de combate a distancia.

#### Visor de Estadísticas del Dial de Combate

#### Arco delantero

Define el encaramiento del guerrero. Todos los ataques del guerrero deben ser realizados desde y a través el arco delantero.

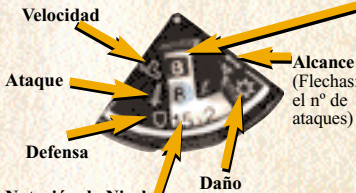


## EL DIAL DE COMBATE

El dial de combate es el dial rotatorio bajo la base de cada miniatura. El dial de combate de cada guerrero muestra una serie de números que te dicen cuán bueno es ese guerrero haciendo ciertas cosas. Cuando giras el dial en el sentido de las agujas del reloj, revelas un nuevo juego de números.

## VALORES DE COMBATE

Cada guerrero tiene cinco valores de combate: velocidad, ataque, defensa, daño y Alcance. Los símbolos de los valores de combate se encuentran impresos en la base; el valor está impreso en el dial de combate y se ve a través de la ranura. El valor de combate para el alcance se encuentra impreso en la base.



### Notación de Nivel

La mayoría de los Héroes comienzan el juego con Nivel de Experiencia 1, y pueden ganar hasta cuatro niveles de experiencia más. Utiliza un contador de nivel para mostrar el nivel de experiencia de tu guerrero. El adhesivo en la parte inferior de la base del Héroe muestra el valor en puntos del guerrero para cada nivel.

### Habilidades Especiales

Los cuadrados y círculos de color en el dial de combate del guerrero indican habilidades especiales asociadas con cada valor de combate. Las habilidades de combate van y vienen a medida que tu guerrero recibe daño, es sanado o recibe experiencia. Las descripciones de las habilidades especiales aparecen en la Tarjeta de Habilidades Especiales de **Mage Knight Dungeons**. Si la descripción de una habilidad especial termina con la anotación "Habilidad Opcional" el jugador que controla al guerrero escoge si usar o no la habilidad especial.



CONTADOR DE NIVEL DE HÉROE



ADHESIVO BASE DEL HÉROE

## PASO 2: DISPOSICIÓN DEL MAPA

### UTILIZANDO EL MAPA

Despliega el mapa sobre la mesa, el suelo, o dondequiera que estés jugando.

Unas líneas discontinuas señalan los límites de las secciones de cada mapa.

Cada mapa se divide en secciones, que representan pasillos o cámaras. Las secciones se dividen en casillas, que determinan la localización y definen el movimiento.

### UTILIZANDO LAS SECCIONES INDEPENDIENTES DE DUNGEON

Si estás utilizando las secciones independientes en tus partidas, entonces crear el dungeon es parte del juego.

Los mapas y secciones utilizan la misma terminología, casillas para movimiento e iconos para distinguir tipos de terreno u obstáculos. Los mapas fueron creados utilizando las secciones independientes. Las secciones de pasillo son de 3 casillas por 5 casillas; las secciones de cámaras son de 5 casillas por 5 casillas.

Para crear un dungeon, cada jugador escoge cinco secciones independientes de Dungeon, incluyendo un mínimo de tres cámaras y un pasillo. Deja a un lado las secciones restantes. Si tu equipo Heroico es mayor de 100 puntos, cada jugador sitúa una sección independiente adicional por cada 50 puntos adicionales en su equipo. Por ejemplo, en una partida de **Mage Knight Dungeons: Pyramid** de 200 puntos, cada jugador colocaría 7 secciones independientes.

El primer jugador sitúa una sección de cámara en el centro de la superficie de juego. Esta es la cámara central del dungeon. Luego, el jugador a su izquierda sitúa una sección

Pared, o abierto si está junto a un mapa o sección independiente



Entrada

Divisiones de las Secciones

Casilla

siguiendo los siguientes criterios:

- Debe ser posible trazar un camino continuo de casillas transitables desde la nueva sección a la cámara central.
- La última sección que cada jugador coloque debe ser una sección de pasillo. Coloca esta sección de modo que cree una entrada al dungeon. Esta sección debe conectar con una única cámara.

#### SECCIONES QUE NO ENCAJAN

Si tienes una sección independiente que no encaja por ningún lado en la actual formación del dungeon (de acuerdo con los criterios anteriores), deja aparte esa sección y escoge al azar otra sección de las que quedaron aparte en la selección inicial. Si no quedan secciones entre las que elegir o ninguna sección encaja con la formación del dungeon, entonces has terminado de colocar secciones. Entonces todos los jugadores deben colocar sus secciones de pasillo.

#### CALLEJONES SIN SALIDA

La mayoría de las secciones tienen múltiples entradas. Las entradas que terminan en muros o con "salidas abiertas" a nada se consideran callejones sin salida. Se considera que todos estos caminos terminan en un terreno bloqueado al final de la sección.

#### TERRENO

Algunas casillas contienen una ilustración o un color que identifica esa casilla como un terreno especial o un elemento de terreno. Una miniatura no puede moverse a través de un muro de terreno bloqueado utilizando ni su movimiento normal ni cualquier habilidad especial.

#### TERRENO OBSTACULIZADO (LEGAL)



#### TERRENO BLOQUEADO (ILEGAL)



#### TERRENO ACUÁTICO (LEGAL)



#### GRIETA (ILEGAL)



#### TERRENO DESPEJADO (LEGAL)



### PASO 3: COLOCAR EL TERRENO ESPECIAL Y LAS PUERTAS

La Caja Premier de Mage Knight Dungeons proporciona cuatro marcadores especiales de terreno y cuatro puertas. Los jugadores deberían ponerse de acuerdo en el terreno y las puertas a utilizar antes de dar comienzo a la partida, y utilizar esas piezas para crear una reserva de la cual cada jugador extraiga una única pieza. Cada jugador sitúa entonces terreno o puerta, comenzando con el primer jugador. No pueden situarse marcadores de terreno especial o puertas en la sección de pasillo de entrada de ningún jugador o en una sección de cámara conectada a ella.

#### MARCADORES DE TERRENO

Una cara de los marcadores de terreno se corresponde con los terrenos obstaculizados y de agua normales. La otra cara representa elementos de terreno únicos: terreno ensombrecido, el vórtice, la cámara de teletransporte y las escaleras. El terreno en el marcador reemplaza al terreno en el mapa o la sección.

#### TERRENO ENSOMBRECIDO



#### VÓRTICE



#### TELETRANSPORTE



#### ESCALERAS



TERRENO ENSOMBRECIDO  
VÓRTICE  
TELETRANSPORTE  
ESCALERAS

Dos casillas tienen una marca 1/T, Teletransporte y Vórtice. El uso del teletransporte o el vórtice es opcional. Para teletransportarse, cuesta 1 punto de velocidad entrar en la casilla. Este movimiento termina la activación del personaje. En el siguiente turno, el personaje es situado en otra casilla de Teletransporte abierta. Un personaje no puede teletransportarse a una casilla de teletransporte ocupada. Teletransportarse utiliza todos los puntos de velocidad del personaje.

Cuesta 1 punto de velocidad entrar en la casilla del Vórtice. Este movimiento termina la activación del personaje. En el siguiente turno del personaje, el jugador rota la sección 90 grados en cualquier dirección. Girar la sección utiliza todos los puntos de velocidad del personaje.

Las escaleras pueden utilizarse entre los niveles de un dungeon, y su uso es más acorde con el juego de campaña.



SITUACIÓN CORRECTA  
LOS LADOS DE LA PUERTA SE  
CONECTAN CON MUROS EN  
AMBOS LADOS.

#### PUERTAS

Hay dos tipos de puertas: de madera y de hierro. Una vez abiertas, las puertas de madera permanecen abiertas, mientras que las de hierro se cierran después de cada uso.



SITUACIÓN INCORRECTA  
LA PUERTA NO ESTÁ  
CONECTADA CON PAREDES.

Al situar una puerta, los laterales del umbral deben conectarse con una pared por cada lado.

Las puertas funcionan como obstáculos y bloquean la línea de fuego cuando están cerradas. Abrir las puertas cuesta 2 puntos de velocidad.

Una puerta puede ser abierta y destruida con un ataque utilizando las reglas estándar de combate cuerpo a cuerpo. Una puerta de madera tiene un

valor de defensa de 10 y una puerta de hierro tiene un valor de defensa de 15.

El único modo de abrir una puerta con un ataque de combate a distancia es mediante el uso de las siguientes habilidades especiales: Rayo Mágico, Llama/ Relámpago u Ola de Choque. Llama/ Relámpago y Ola de Choque afectan a otros Héroes y Engendros de Magia de acuerdo con la descripción de sus habilidades especiales.

Una puerta abierta mediante un ataque nunca puede volver a cerrarse.

### PASO 4: SITÚA LOS COFRES DEL TESORO

Antes de dar comienzo a la partida sitúa los diales de trampas de los cofres del tesoro (el dial que permanece visible cuando el cofre está cerrado) a la posición en blanco.

Cada jugador debe situar al menos un número de cofres del tesoro igual al número de Héroes en su Equipo Heroico en una Reserva de Cofres del Tesoro. El primer jugador toma un tesoro de la reserva, gira el dial del tesoro (el dial inferior oculto cuando el cofre del tesoro está cerrado) y coloca el cofre al menos a dos secciones de distancia de cualquier entrada.

Todos los cofres del tesoro tienen un arco delantero, que se corresponde con la casilla justo enfrente del cofre y una casilla adyacente a ella a cada lado de la misma. Los cofres del tesoro deben colocarse de un modo tal que las miniaturas puedan acceder al arco delantero del tesoro.

El oponente escoge entonces un tesoro de la reserva, gira el dial del tesoro y coloca el cofre en cualquier otra sección al menos a dos casillas de distancia de cualquier posible entrada. Sólo puedes colocar un tesoro en cada sección.

Cada jugador puede colocar solo dos cofres del tesoro, mientras haya sitio para ellos. Dependiendo de cómo se construyan, algunos dungeons pueden no admitir muchos cofres. Una vez todas las secciones que puedan admitir cofres los tengan, no se permite añadir ningún



SITUACIÓN CORRECTA  
LOS COFRES DEL TESORO  
SON ACCESIBLES AL MENOS  
DESDE UNA CASILLA DEL  
ARCO DELANTERO



### EL COFRE DEL TESORO

Cada cofre del tesoro consiste en dos partes: la trampa (situada en la tapa) y el tesoro (situado en el cofre).



SITUACIÓN INCORRECTA  
EL ARCO DELANTERO NO RESULTA  
ACCESIBLE PARA NINGÚN HÉROE.



### LA TRAMPA

El dial de la trampa contiene seis posiciones de información. Cinco de esas posiciones son trampas, y la posición de comienzo está en

blanco. Los números del dial representan distintos niveles de potencia de la trampa.



### EL TESORO

El tesoro del interior del cofre aparece también en dial. Hay seis posiciones de tesoro. Los tesoros dan a las distintas miniaturas nuevos poderes mediante magia, oro o ambos.

## PASO 5: SITÚA LOS MARCADORES DE MONSTRUOS ERRANTES

Los marcadores de monstruos errantes pueden tener tres niveles distintos: Débil (impreso en amarillo), Normal (impreso en azul) y Duro (impreso en rojo).

Para crear una reserva de marcadores de monstruos, cada jugador contribuye con 2 marcadores normales y 4 Débiles. Los monstruos generados por los marcadores Duros pueden derrotar fácilmente a Héroes de bajo nivel, así que utiliza los marcadores Duros solo si quieres un reto mayor. Si se utilizan los marcadores Duros, reemplaza un marcador Débil por un marcador Duro.

Cada jugador coloca un máximo de tres marcadores de monstruos errantes. El primer jugador escoge un marcador de monstruo errante y los coloca en una sección que contenga un cofre del tesoro. El oponente escoge un marcador y lo sitúa de acuerdo al criterio que a continuación sigue.

- No puede colocarse un marcador de monstruo errante en la misma casilla que un tesoro, aunque sí en la misma sección.
- Sólo puede situarse un marcador de monstruo errante en cada sección. Aunque si una sección contiene un cofre del tesoro, pueden situarse en ella dos marcadores de monstruos errantes.



MONSTRUOS ERRANTES



- No pueden ponerse los marcadores de monstruo errante en una sección de entrada o en ninguna sección adyacente a una sección de entrada.
- Antes de que comience la partida, los jugadores pueden ponerse de acuerdo en aumentar o reducir el número de marcadores de monstruo errante colocados en el dungeon. Añadir más marcadores de monstruo errante puede hacer que lleve más tiempo terminar la partida.

## PASO 6: CREA LA RESERVA DE ENGENDROS DE MAGIA

Todos los jugadores contribuyen a la reserva de Monstruos de Magia, que suministra todos los monstruos que aparecen cuando los Héroes se encuentran con marcadores de monstruo errante o cuando se dispara una trampa.

Cada jugador debe contribuir con un número mínimo de Engendros de Magia igual al número de Héroes en su Equipo Heroico. El valor en puntos mínimo de Engendros de Magia con los que se contribuye a la reserva es de 100 puntos. Puedes contribuir con tantos Engendros de Magia como quieras; cuantos más monstruos, más divertido.

DÉBIL  
ADORNOS AMARILLOS  
★



ESTÁNDAR  
ADORNOS AZULES  
★★



DURO  
ADORNOS ROJOS  
★★★



Algunos Engendros de Magia aparecen en tres versiones: débil, estándar y duros. Cada versión se indica de dos formas:

El color de los adornos debe coincidir con el número de estrellas de la base. Si un Engendro de Magia no tiene estrellas en su base, entonces es una miniatura única.

Cada versión de cada Engendro de Magia tiene su propio número de coleccionista.

## PASO 7: ESCOGER ENTRADA Y SALIDA

El primer jugador escoge una sección de pasillo de entrada para su Equipo Heroico y coloca una flecha de color en la apertura al dungeon en ese lugar. El oponente escoge la flecha restante del mismo color y elige el punto de salida para el equipo del primer jugador.

Cualquier casilla que da al exterior del dungeon puede funcionar como salida; la salida no tiene que estar en una sección de pasillo. El oponente elige entonces la entrada para su Equipo, y el primer jugador escoge la salida correspondiente.

Si sólo estás usando un conjunto de seis secciones, designa como salida la entrada del otro jugador. Este cambio facilita el construir mejores dungeons.

ENTRADA VERDE. SALIDA ROJA.



ENTRADA ROJA. SALIDA VERDE.

## PASO 8: DAR COMIENZO AL JUEGO

Los Héroes comienzan el juego fuera del tablero. Coloca a tu Héroe junto a su entrada al dungeon.

¡HA LLEGADO EL MOMENTO DE BUSCAR EL TESORO, ELIMINAR A LOS ENGENDROS DE MAGIA Y CONVERTIRSE EN UN HÉROE!

## JUGAR

DURANTE TU TURNO PUEDES MOVER A TU HÉROE A LO LARGO DEL DUNGEON PARA RECOGER EL TESORO, Y TAMBIÉN PUEDES MOVER A LOS ENGENDROS DE MAGIA PARA IMPEDIR QUE EL HÉROE DE TU Oponente RECOJA TESORO. LAS SIGUIENTES REGLAS TE DICEN CÓMO MOVERTTE Y LUCHAR, Y CÓMO RECOGER TESORO.

### CONCEPTOS IMPORTANTES DEL JUEGO

Los siguientes conceptos de juego son utilizados en todo el reglamento de **Mage Knight Dungeons: Pyramid**.

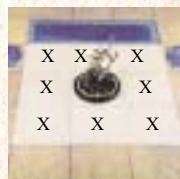
#### MINIATURAS AMIGAS Y ENEMIGAS

Las miniaturas amigas son personajes que controlas. Las miniaturas enemigas son los personajes controlados por un oponente. Los Engendros de Magia se consideran miniaturas enemigas para ambos jugadores y sólo miniaturas amigas de otros Engendros de Magia.

#### CASILLAS ADYACENTES

Las casillas adyacentes son las casillas del mapa que tocan una casilla central, incluyendo las casillas en las diagonales. Esto significa que la mayoría de las casillas tienen ocho casillas adyacentes.

Se considera que los personajes que ocupen casillas adyacentes son adyacentes los unos de los otros. Los personajes que se encuentren en lados opuestos de terreno bloqueado no son considerados como adyacentes.



LAS MARCADAS CON 'X' SON CASILLAS ADYACENTES A LA CASILLA OCUPADA POR LA MINIATURA.

#### HABILIDADES ESPECIALES

Los cuadrados y círculos de color en el dial de combate de las miniaturas se encuentran asociados con valores específicos del dial de estadísticas y representan las habilidades especiales de tu personaje. Las habilidades especiales van y vienen a medida que tu personaje recibe clicks de daño y curación. En la Tarjeta de Habilidades Especiales de **Mage Knight Dungeons: Pyramid** aparecen descripciones de todas las habilidades especiales.

Las habilidades especiales surten efecto mientras aparezcan en el dial de estadísticas. Si una habilidad especial se describe como opcional se supone que el personaje está utilizando esa habilidad especial a menos que el jugador que controla a ese personaje declare que el uso de la misma está siendo cancelado. El jugador propietario puede cancelar el efecto en cualquier momento, en cuyo caso este queda cancelado hasta el fin del actual turno. Al comienzo del siguiente turno, se supone en efecto de nuevo.

Los jugadores familiarizados con **Mage Knight Rebellion** o **Mage Knight Unlimited** deberían dar un repaso a la Tarjeta de Habilidades Especiales de **Mage Knight Dungeons: Pyramid** antes de jugar. Aunque los nombres de las habilidades especiales son los mismos, algunas habilidades especiales funcionan de un modo diferente.

#### ACTIVACIONES

Cada jugador puede realizar tantas activaciones por turno como Héroes con los que comienza la partida. Si juegas con sólo un Héroe recibes dos activaciones.

Puede activarse a un Héroe, Engendro de Magia o marcador de monstruo errante sólo una vez por turno. Puedes realizar las siguientes activaciones en cualquier orden.

- Activar a un Héroe: Un Héroe activado puede moverse por el dungeon, combatir y abrir cofres del tesoro. La activación del Héroe finaliza inmediatamente después de un combate o de acuerdo con el uso de una habilidad especial. Un Héroe sólo puede llevar a cabo un ataque por activación.

- Activar a un Engendro de Magia: Un Engendro de Magia puede luchar y moverse por el dungeon. La activación del Engendro de Magia termina inmediatamente después de un combate o de acuerdo con el uso de una habilidad especial. Un Engendro de Magia puede llevar a cabo solo un ataque por activación. Ningún jugador puede activar un Engendro de Magia que esté en la misma sección o sala que un Héroe que controle.
- Mover Marcador de Monstruo Errante: Los Marcadores de Monstruo Errante tienen 4 Puntos de Velocidad.
- Pasar/ No tomar Acciones: Un jugador puede declarar en cualquier momento que una acción de Pasar para una miniatura específica, o el jugador puede simplemente a desear el resto de sus activaciones para ese turno.

Si su Héroe es eliminado, un jugador puede seguir activando Engendros de Magia y marcadores de monstruos errantes utilizando sus dos activaciones por turno.

#### MOVIMIENTO EN EL PRIMER TURNO

Un jugador debe mover a su Héroe al interior del dungeon en el primer turno. Los Héroes pueden entonces encontrarse y combatir con Engendros de Magia, encontrarse con marcadores de monstruos errantes o intentar desarmar tesoros, si tienen los puntos de velocidad necesarios. Los jugadores no podrán mover marcadores de monstruos errantes o activar Engendros de Magia hasta que la totalidad de su Equipo Heroico haya entrado en el dungeon. La habilidad especial de Rapidez no puede ser utilizada en el primer turno de juego.

#### COSTES DE LAS ACCIONES

Cuando activas a un Héroe o Engendro de Magia, pueden tomar distintas acciones. Cada acción cuesta puntos de velocidad. La cantidad de puntos de velocidad de un personaje es igual al valor de velocidad del dial de combate de la miniatura. El coste de las distintas acciones aparece en los apartados que describen esas acciones. Los puntos de velocidad sin usar se pierden al final de la activación; no se acumulan para el siguiente turno.

#### MOVIMIENTO

Cuesta 1 punto de velocidad moverse de casilla a casilla. Entrar en una casilla con un número impreso en ella cuesta esa cantidad en puntos de velocidad.

Para moverse en diagonal, añade 1 al coste de velocidad base de esa casilla.

Un personaje no puede moverse en una casilla marcada con una X, a menos que una habilidad especial se lo permita.

Para entrar en el dungeon, debes invertir los puntos de velocidad indicados en la casilla de entrada.

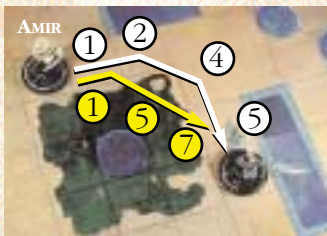
Salir del dungeon cuesta 1 punto de velocidad.

#### GIRO LIBRE

Cuando quiera que un Héroe o Engendro de Magia acabe su movimiento o se sitúe junto a una miniatura enemiga, la miniatura enemiga obtiene la oportunidad de girar libremente. El jugador que controla a la miniatura puede girarla de inmediato para encararse a la miniatura oponente. Una miniatura puede obtener varias oportunidades de realizar giros libres en un turno.

#### SEPARARSE

Cualquier miniatura que comienza el turno en o se mueve al arco delantero de un oponente debe separarse antes de poder moverse a otra casilla. Separarse significa que el personaje



EL MOVIMIENTO DE AMIR

CAMINO AMARILLO: 1 (DESPEJADO) + 1 (DESPEJADO) + 2 (DESPEJADO EN DIAGONAL) + 2 (DESPEJADO EN DIAGONAL) = 5 PUNTOS DE VELOCIDAD.

CAMINO BLANCO: 1 (DESPEJADO) + 4 (AGUA EN DIAGONAL) + 2 (DESPEJADO EN DIAGONAL) = 7 PUNTOS DE VELOCIDAD

debe hacer un esfuerzo para alejarse de una miniatura enemiga. Cuesta 2 puntos de velocidad realizar un intento de separarse. Una miniatura puede intentar separarse tantas veces como quiera mientras tenga puntos de velocidad disponibles para separarse y moverse a otra casilla. Cualquier miniatura sólo necesita separarse con éxito una vez para separarse de varias miniaturas enemigas.

Para separarse el jugador tira un dado de seis caras. Con un resultado de 1, 2 o 3, la miniatura no se separa y debe permanecer en esa casilla. Puede llevar a cabo otras acciones si tiene disponibles los puntos de velocidad necesarios.

Con un resultado de 4, 5 o 6 la miniatura se separa y puede moverse normalmente, invirtiendo sus puntos de velocidad como se requiera.

Sólo es necesaria una separación para pasar de largo de una miniatura, incluso si el personaje que se está separando debe recorrer varias casillas.

Sólo es necesaria una tirada para separarse de todas las miniaturas adyacentes y moverse a una nueva casilla.

No tienes que separarte si solo estás girando y permaneciendo en la misma casilla o si declaras que das una acción de pasar a esa miniatura.

Una miniatura puede pasar de largo de un enemigo mientras no entre en el arco delantero de su enemigo.

Si una miniatura realiza un giro libre que lleve a su oponente fuera de su arco delantero, la miniatura enemiga puede moverse normalmente en su siguiente turno, sin necesidad de hacer una tirada para separarse.



GEDDION LONGBLADE PUEDE SEGUIR MOVIÉNDOSE NORMALMENTE (EN AMARILLO) HASTA QUE ENTRE EN EL ARCO DELANTERO DE UNA MINIATURA ENEMIGA DISTINTA.

### PASAR A TRAVÉS

Los guerreros pueden pasar a través de miniaturas amigas y enemigas y de cofres de tesoro por un coste de 3 puntos de velocidad, más el coste de la casilla destino. No hay coste adicional si la miniatura por la que se está pasando se encuentra situada en una casilla de terreno obstaculizado o de agua. Un guerrero puede pasar solo a través de una miniatura si esa miniatura no se haya adyacente a una miniatura enemiga; debe existir una casilla vacía a la que pueda moverse el guerrero. Dos miniaturas no pueden terminar su movimiento en la misma casilla.



JADREEN (EN BLANCO) NO PUEDE PASAR.

CARLANA (EN AMARILLO) PUEDE PASAR, CON UN COSTE DE 4 PUNTOS DE VELOCIDAD

Los guerreros pueden pasar a través de múltiples miniaturas amigas si tienen los suficientes puntos de velocidad. Una vez que una miniatura pasa a través de una miniatura enemiga, esa miniatura enemiga obtiene un ataque de combate cuerpo a cuerpo gratuito contra la miniatura que ha movido a través del arco trasero de ese personaje. La miniatura que ha movido tiene entonces un contraataque a través del arco delantero. (Ver Ataques Cuerpo a Cuerpo, pág. 15).

No hace falta hacer una tirada de separarse para pasar a través, y la miniatura puede seguir moviéndose incluso después del ataque/ contraataque si aún tiene puntos de velocidad.

LOS GUERREROS DE LA GUERRA DE LAS CASILLAS

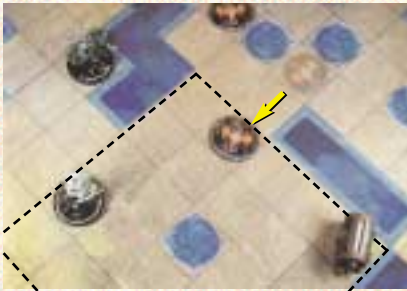
## MOVIENDO A LOS ENGENDROS DE MAGIA

Un jugador puede asignar una o más activaciones a los Engendros de Magia en lugar de a sus Héroes. Utiliza los costes estándar de velocidad y las reglas para las activaciones, con las siguientes excepciones:

- No puedes activar a un Engendro de Magia que ocupa la misma sección o una adyacente a la uno de tus Héroes.
- No puedes mover a los Engendros de Magia a una sección o a una casilla ocupadas por uno de tus Héroes.
- Los Engendros de Magia no atacarán a otros Engendros de Magia.
- Los Engendros de Magia no pueden desactivar trampas, abrir cofres del tesoro o recoger tesoro.
- Puedes activar a los Engendros de Magia en cualquier orden.

## MARCADORES DE MONSTRUOS ERRANTES

Cualquier jugador puede activar uno o más marcadores de monstruos errantes en lugar de a uno de sus Héroe. Los marcadores de monstruos errantes tienen 4 puntos de velocidad.



UN Oponente mueve a un marcador de monstruo errante a una sección ocupada por Amir y su activación termina. Se convertirá normalmente.

Si un marcador de monstruo errante entra en una sección en la que se encuentra cualquier Héroe de un jugador o se mueve adyacente a un Héroe, el marcador termina de forma inmediata su activación y se convierte en uno o más Engendros de Magia. Si un Héroe entra en una sección que contiene a uno o más marcadores de monstruo errante, todos los marcadores se convierten en Engendros de Magia. Si un Héroe entra en una casilla adyacente a un marcador de monstruo errante, ese marcador se convierte

en uno o más Engendros de Magia. El Héroe puede seguir moviéndose si aún tiene puntos de movimiento, pero solo después de que el Engendro de Magia haya sido situado en la sección.

## CONVIERTIENDO LOS MARCADORES EN ENGENDROS DE MAGIA

Para convertir a los marcadores de monstruos errantes en Engendros de Magia sigue el siguiente procedimiento:



1. Da la vuelta al marcador para mostrar la tabla de Engendros de Magia. La tabla tiene tres columnas.
2. El oponente del jugador cuya miniatura provocó la conversión tira dos dados de seis caras, suma el resultado y compara el total con la primera columna de la tabla. Lee la fila apropiada para determinar el número y valor en puntos de los Engendros de Magia que aparecerán.
3. El oponente del jugador cuya miniatura provocó la conversión coloca al Engendro de Magia siguiendo las siguientes reglas.
  - Elige los Engendros de Magia de la reserva de Engendros de Magia creada al inicio del juego.



SITUANDO LOS ENGENDROS DE MAGIA

- El jugador que coloca los Engendros de Magia escoge la dirección en la que están encarados cuando los sitúa.
- Reemplaza el marcador con el primer Engendro de Magia. Sitúa al segundo Engendro de Magia en una casilla adyacente al primero, el tercer Engendro de Magia adyacente al primero o al segundo, y así sucesivamente. Los Engendros de Magia pueden colocarse en casillas situadas diagonalmente respecto a las anteriores. Si no puede situarse a un Engendro de Magia siguiendo este criterio, no puede ponerse en juego y debe devolverse a la reserva.

• Si la reserva de Engendros de Magia no tiene un monstruo del valor en puntos indicado en la tabla, el jugador debe escoger al Engendro de Magia con el valor en puntos más cercano al valor en puntos indicado sin exceder esa cantidad. Por ejemplo, si los únicos Engendros de Magia restantes tienen valores en puntos de 5 y 10, y la tabla indica un Engendro de Magia de 15 puntos, el jugador debe escoger al monstruo de 10 puntos. Al situar varios Engendros de Magia, es más importante situar el número correcto de Engendros de Magia que adecuar el valor de puntos al señalado.

#### CONVIERTIENDO TRAMPAS EN ENGENDROS DE MAGIA

Utiliza las reglas para convertir marcadores de monstruos errantes para convertir las trampas de los cofres de tesoro que generan Engendros de Magia (ver Disparando la Trampa, pág. 17).

Cuando un Héroe fracasa al desactivar una trampa, el jugador contrario sitúa los Engendros de Magia señalados por el dial de la trampa. El primer Engendro de Magia se coloca en una casilla adyacente a la casilla ocupada por el tesoro o el Héroe. Utiliza los criterios para Convertir Marcadores en Engendros de Magia para situar a los Engendros de Magia.

#### COMBATE

Todos los ataques cuestan 4 puntos de velocidad.

Cualquier guerrero puede atacar a cualquier miniatura que no sea amiga, lo que incluye a los Engendros de Magia y a todas las miniaturas de los demás jugadores.

Ningún guerrero puede atacar a un marcador de monstruo errante, cofre del tesoro o a ningún elemento de terreno del dungeon.

#### UN REPASO GENERAL

Las siguientes reglas se aplican tanto a las acciones de combate cuerpo a cuerpo como a las de combate a distancia. Estas reglas utilizan algunos términos que se explican en las secciones de Combate a Distancia y de Combate Cuerpo a Cuerpo.

#### LA TIRADA DE ATAQUE

Para determinar el éxito o el fracaso de un ataque, el personaje atacante hace una tirada de ataque. Tira 2 dados de seis caras y suma el resultado al valor de ataque del atacante. Compara la tirada de ataque con el valor de defensa del objetivo. Si el resultado es igual o superior que el valor de defensa, el ataque tiene éxito. Ciertas habilidades especiales o modificadores de juego pueden alterar los valores de ataque.

#### ARCOS DELANTERO Y TRASERO

El arco delantero de una miniatura es el área indicada por la línea blanca de la base de la miniatura. El arco delantero estándar es de 3 casillas: la casilla situada directamente frente a la miniatura y la casilla situada a la izquierda y derecha de esa casilla.

Arcos delanteros mayores incluyen más casillas adyacentes. Un arco delantero incrementado (que cubre la mitad de la base de la miniatura) cubre 5 casillas adyacentes, comenzando con la casilla situada directamente frente a la miniatura y dos más situadas tanto a la derecha como a la izquierda de esa casilla. Un arco delantero superior (que cubre más de la mitad de la base de la miniatura) cubre 7 casillas adyacentes, comenzando con la casilla situada directamente frente a la miniatura y tres más situadas tanto a la derecha como a la izquierda de esa casilla, rodeando la miniatura.

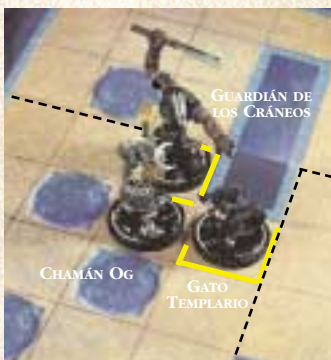
Todos los ataques deben pasar por una casilla del arco delantero de la miniatura que hace el ataque.

El arco trasero es el arco cubierto por la línea gris en la base de la miniatura. El arco trasero estándar es de 3 casillas -la casilla situada directamente frente a la miniatura y la casilla situada a la izquierda y derecha de esa casilla.

Las miniaturas que tienen un arco delantero superior siguen teniendo arco trasero. Las casillas que se superponen en ambos arcos cuentan como arco delantero al atacar. Si la miniatura es atacada desde o por una casilla superpuesta en ambos arcos, el atacante recibe el bonificador por arco trasero y, si es posible, el defensor puede realizar un contraataque.

## EL DAÑO

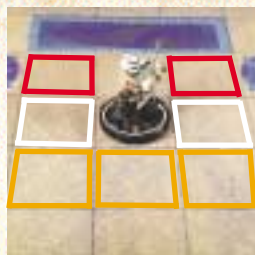
Cuando tu personaje efectúa un ataque con éxito, mira el valor de daño de tu personaje. Ese número es el número de clicks de daño inflingidos sobre el objetivo. Tu oponente debe girar el dial de la miniatura objetivo en el sentido de las agujas del reloj ese número de veces. Las habilidades especiales y algunos modificadores de juego pueden cambiar el número de clicks de daño que recibe realmente un objetivo.



EL CHAMÁN OG PUEDE ATACAR TANTO AL GATO TEMPLARIO COMO AL GUARDIÁN DE LOS CRÁNEOS PORQUE AMBOS SE ENCUENTRAN DENTRO DE SU ARCO DELANTERO.

## SACANDO UN 2 Y UN 12

Si das una acción de combate a distancia o de combate cuerpo a cuerpo a un personaje y tus dados de ataque tienen como resultado un "2" fallas automáticamente, incluso si la tirada fuera lo bastante alta como para impactar al objetivo. A esto se le llama un 'fallo crítico' o 'pifia'. Tu personaje debe recibir inmediatamente 1 click de daño, que representa que el personaje se hiere a sí mismo con su arma, que acusa el estrés del combate, o que se hiere a sí mismo con la acción.



ARCO DELANTERO ESTÁNDAR (NARANJA)

UN ARCO DELANTERO INCREMENTADO TIENE 180 GRADOS (INCLUYE EL BLANCO ADEMÁS DEL NARANJA)



UN ARCO DELANTERO SUPERIOR TIENE 270 GRADOS. SE CONSIDERA QUE LAS CASILLAS DE COLOR ROJO SON TANTO ARCO DELANTERO COMO TRASERO.

## MINIATURAS AMIGAS COMO OBJETIVO

No puedes designar como objetivo a una miniatura amiga con un ataque que cause daño. Además, un personaje nunca puede designarse a sí mismo como objetivo de ningún ataque o habilidad especial, excepto Curación (o a menos que se permita de forma específica en la descripción de la habilidad especial).

## DERROTANDO ENEMIGOS

Tan pronto como aparezcan tres calaveras en el visor de estadísticas, tu personaje está derrotado. Retíralo del dungeon.

Si tus dados de ataque tienen como resultado un "12" entonces has impactado automáticamente al objetivo. A esto se le llama un 'impacto crítico'. Si estabas intentando dañar al objetivo, entonces el impacto crítico hace 1 click de daño extra. Si tu ataque es contra varios objetivos a distancia, este click de daño extra afectará a todas las criaturas impactadas, para un total de 2 clicks de daño por objetivo.

#### CURAR Y OTRAS HABILIDADES REPARADORAS

Mediante la utilización de las habilidades especiales Curación, Curación Mágica o Vampirismo es posible restaurar clicks de daño en el dial de combate de una miniatura. Al curar gira el dial de combate en el sentido contrario al de las agujas del reloj, pero detente cuando llegues a la posición inicial de la miniatura o a su nivel actual.

Si sacas un 12 al utilizar la habilidad especial de Curación tu intento de sanar tiene éxito automáticamente. Añade 1 click de curación al resultado de la tirada.

#### ATAQUES CUERPO A CUERPO

Al guerrero que efectúa el ataque de combate cuerpo a cuerpo se le llama 'atacante'. A su objetivo se le llama 'defensor'. El defensor debe estar en una casilla adyacentes al atacante y dentro de su arco delantero.

Cuando un Héroe o Engendro de Magia ataca a otra miniatura hay un intercambio de golpes.

El Héroe o Engendro de Magia activado ataca el primero, si le quedan los suficientes puntos de velocidad. Si la miniatura no tiene suficientes puntos de velocidad, no puede atacar ese turno.

El jugador que ha activado al guerrero atacante hace una tirada de ataque y aplica cualquier daño resultado del ataque.

Sin importar si el ataque impactó o falló, el defensor puede ejecutar un contraataque, DESPUÉS de haberse aplicado el daño del ataque inicial. No obstante, si el objetivo queda desmoralizado como resultado del ataque no obtiene la posibilidad de realizar un contraataque. El contraataque no cuesta puntos de velocidad y no cuenta como una activación de esa miniatura. Una miniatura que esté contraatacando puede utilizar cualquier habilidad especial aplicable durante el contraataque.

#### ATAQUES A DISTANCIA

Un ataque de combate a distancia es un ataque hecho contra cualquier objetivo que no encuentre en una casilla adyacente. Ningún guerrero no puede ejecutar un ataque de combate a distancia si hay alguna miniatura enemiga ocupando una casilla adyacente, o si el objetivo ocupa una casilla adyacente a una miniatura amiga.

Al guerrero que efectúa el ataque de combate a distancia se le llama 'atacante'. A su objetivo se le llama 'defensor'.

Todas las miniaturas tienen un valor de alcance impreso en su base. Ese es el número máximo de casillas que puede alcanzar un ataque de combate a distancia del personaje. Si el alcance es 0, no puedes efectuar un ataque de combate a distancia con ese personaje.



LAS LÍNEAS AMARILLAS MUESTRAN LA LÍNEA DE FUEGO DESDE EL ATACANTE AL BLANCO.  
LA LÍNEA BLANCA MUESTRA UNA LÍNEA DE FUEGO BLOQUEADA.

Antes de llevar a cabo un ataque de combate a distancia, debes determinar si el objetivo se halla dentro del alcance de la miniatura atacante, y si esta miniatura tiene una línea de fuego despejada hasta el objetivo.

Determina la distancia y la línea de fuego trazando una línea imaginaria entre el centro del dial de la miniatura, a través de su arco delantero y hasta el centro del dial del blanco. Puedes utilizar una regla o un cordel.

La línea de fuego se encuentra bloqueada si esa línea recta imaginaria pasa a través de una casilla que contenga a otra miniatura, terreno bloqueado, una puerta cerrada o terreno ensombrecido. Los cofres del tesoro y los marcadores de monstruo errante no bloquean la línea de fuego. Puedes comprobar si la línea de fuego se halla bloqueada antes de declarar el ataque. Si el atacante tiene una línea de fuego despejada, cuenta entonces cuántas casillas hay en la ruta más corta hacia el objetivo utilizando la línea de fuego como guía. No cuentes la casilla del atacante al determinar la distancia. Ignora también el movimiento en diagonal y los modificadores a los costes de movimiento impresos; cuenta simplemente las casillas.

Si el atacante tiene una línea de fuego despejada y el objetivo se encuentra dentro de su alcance, haz una tirada de ataque. Si la línea de fuego pasa a través de, o el objetivo ocupa una casilla con terreno obstaculizado (cualquier casilla que tenga impreso un 2), un cofre de tesoro o un marcador de monstruo errante, añade 1 a la defensa del blanco contra ataques a distancia. No importa por cuántas casillas de terreno obstaculizado, cofres de tesoro o marcadores de monstruo errante pase la línea de fuego. Sólo se añade +1 al valor de defensa del objetivo.

Suma 1 al resultado de la tirada de ataque si el ataque pasa por el arco trasero del objetivo.

Si el guerrero está atacando a varios objetivos, utiliza las siguientes reglas:

- No puede declararse como objetivo a la misma miniatura más de una vez en un único ataque.
- El atacante debe tener una línea de fuego clara hacia cada objetivo. Utiliza las reglas ya dadas para determinar la línea de fuego hacia cada objetivo.
- Todos los objetivos deben encontrarse dentro del alcance del atacante.
- Haz una sola tirada de ataque y compara el resultado con el valor de defensa de cada objetivo.
- Cada blanco impactado por el ataque sufre 1 click de daño, sin importar el valor de daño del atacante.

Cualquier objetivo de un ataque de combate a distancia puede efectuar un contraataque. Para contraatacar, el objetivo debe tener capacidad de atacar a distancia, ser capaz de trazar una línea de fuego despejada y tener al atacante dentro de su alcance. El contraataque debe tener como blanco al atacante.

#### ATAQUES EFECTUADOS POR OBJETOS

Los objetos con un valor de ataque y un valor de daño, como los cofres de tesoro, pueden atacar a un guerrero. Utiliza las reglas para ataques cuerpo a cuerpo; el jugador contrincante tira los dados del ataque. Un objeto tiene solo un ataque. El daño causado por los objetos ignora todas las capacidades especiales. El guerrero no obtiene un contraataque.

### TRAMPAS Y TESOROS

Necesitas el tesoro para ganar la partida. Y casi nunca es regalado. Debes enfrentarte a trampas, Engendros de Magia y Héroe enemigos antes de poder hacerte con el oro y ganar la partida. El número máximo de cofres de tesoro que puede poseer un jugador en cualquier momento es igual al doble del número de Héroe que tiene en el dungeon. Ningún miembro de un Equipo Heroico puede salir del dungeon hasta que el Equipo haya recogido al menos un cofre del tesoro.

#### REVELANDO LA TRAMPA

Todos los tesoros pueden tener trampas. Antes de que el Héroe pueda recoger el tesoro, debe enfrentarse a la trampa. Cuesta 0 puntos de velocidad revelar una trampa, y el Héroe puede estar en cualquier casilla adyacente al cofre del tesoro para revelar la trampa. El jugador revela la trampa tirando 1 dado de seis caras y haciendo girar en el sentido de las agujas del reloj el pestillo de la trampa un número de clicks igual al resultado.

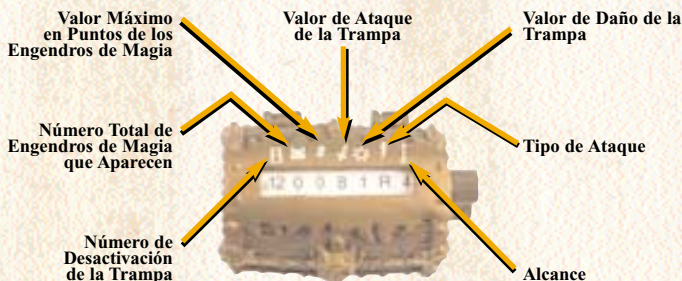


LOS HÉROES DEBEN ESTAR EN EL ARCO DELANTERO DE UN COFRE DEL TESORO PARA DESARMAR LA TRAMPA O RECOGER EL TESORO.

El Héroe debe enfrentarse a la trampa revelada al girar el pestillo antes de poder recoger el tesoro. Si el espacio de la trampa está en blanco, ¡ ha tenido suerte y encontrado un tesoro sin trampas! Si el cofre del tesoro tiene una trampa, ésta debe ser desactivada.

#### DESACTIVANDO LA TRAMPA

El Héroe debe encontrarse en el arco delantero del cofre para desactivar la trampa y recoger el tesoro. El Héroe puede desactivar la trampa rápida o lentamente.



Para desactivar la trampa rápidamente, el Héroe invierte 3 puntos de velocidad y tira 2 dados de seis caras, sumando los resultados. Si el total es igual o superior al número de desactivación, la trampa ha sido desactivada. Si el total es inferior al número de desactivación, la trampa se ha disparado.

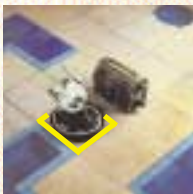
Para desactivar lentamente las trampas, el Héroe invierte 6 puntos de velocidad y utiliza las reglas para desactivar las trampas rápidamente, sumando 2 al resultado obtenido en los dados.

Ciertas habilidades especiales pueden tener efecto sobre esta acción. Si el Héroe tiene éxito, el cofre puede ser abierto sin enfrentarse al resultado de la trampa.

#### DISPARANDO LA TRAMPA

Si el Héroe ha fracasado en su intento de desactivar la trampa, ésta se ha disparado.

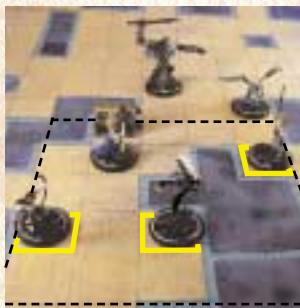
Primero, el oponente del jugador consulta el dial de la trampa para ver si aparecen números en las ranuras bajo ‘Número Total de Engendros de Magia que Aparecen’ y ‘Valor Máximo en Puntos de los Engendros de Magia’. Si en esas ranuras hay números, sitúa Engendros de Magia de acuerdo con las reglas para colocar Engendros de Magia en Convirtiendo Marcadores en Engendros de Magia, en la página 12.



H SIGNIFICA QUE SÓLO EL HÉROE QUE DISPARÓ LA TRAMPA RECIBE DAÑO.

Si estas ranuras están en blanco, entonces no aparecen Engendros de Magia. Las siguientes cuatro ranuras indican el daño que puede infligir la trampa. La letra en la ranura para el tipo de ataque indica uno de tres tipos de ataque.

Una H en esta ranura indica que el daño se aplica solo al Héroe que está trabajando en la trampa. Resuelve este ataque como un ataque de combate cuerpo a cuerpo; el oponente del jugador hace la tirada de ataque. Una T en esta ranura indica que la trampa tiene un área de efecto que afecta a todos los Héroes y Engendros de Magia en la misma sección que el cofre del tesoro, como si la trampa hubiera vomitado una nube de gas. Este ataque ignora la línea de fuego.

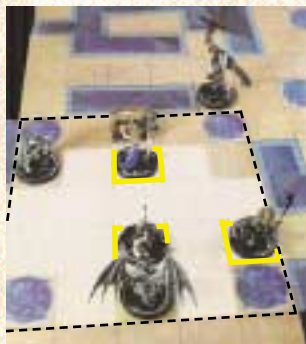


T SIGNIFICA QUE TODAS LAS MINIATURAS EN LA SECCIÓN CON EL HÉROE Y EL COFRE DEL TESORO SON ATACADAS.

Si el Héroe está en una sección distinta del tesoro, este ataque afecta a todas las miniaturas en ambas secciones. El oponente del jugador hace la tirada de ataque y añade el resultado al valor de ataque. Compara el resultado con el valor de defensa de cada Héroe y Engendro de Magia en la sección o secciones. Cada miniatura impactada recibe el daño indicado en la trampa.

Una R en esta ranura significa que el ataque es un ataque de combate a distancia. Se mide el alcance desde el arco delantero del cofre del tesoro, como si el dardo estuviera disparando dardos. El jugador oponente hace la tirada de ataque. Utiliza todas las reglas para ataques a distancia contra objetivos múltiples, excepto que cada miniatura impactada recibe el daño indicado en la trampa. La línea de fuego puede quedar bloqueada por Héroes y Engendros de Magia, aunque el Héroe que abre el cofre nunca bloquea la línea de fuego en un ataque de combate a distancia realizado por una trampa.

Un ataque de combate a distancia (R) o de área (T) de una trampa de cofre del tesoro surte efecto incluso si otros Héroes o Engendros de Magia se hallan en casillas adyacentes al tesoro. Estas miniaturas pueden bloquear la línea de fuego hacia otros Héroes o Engendros de Magia en un ataque de combate a distancia.



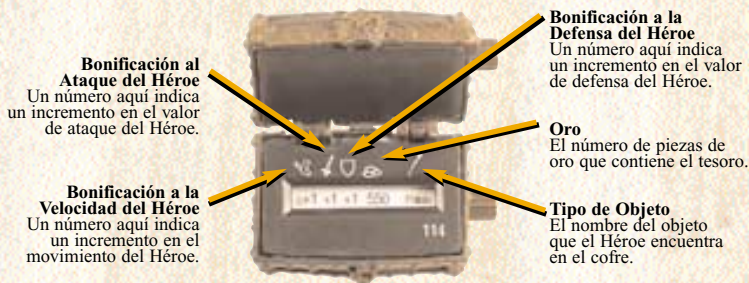
R SIGNIFICA QUE TODAS LAS MINIATURAS EN EL ARCO DELANTERO DEL COFRE SON ATACADAS. SE APLICAN LAS REGLAS ESTÁNDAR DE LA LÍNEA DE FUEGO.

#### MARCADORES DE MONSTRUO ERRANTE

Si un marcador de monstruo errante se encuentra en posición de recibir daño de una trampa de tesoro disparada, el marcador se convierte en uno o más Engendros de Magia. Sitúa al Engendro de Magia utilizando las reglas estándar, luego compara el valor de defensa de cada Engendro de Magia con el valor de ataque de la trampa. Si el valor de ataque es más alto que el valor de defensa, el Engendro de Magia recibe el daño indicado. Este daño puede eliminar a los Engendros de Magia a medida que son colocados.

#### RECOGIENDO EL TESORO

Una vez que la trampa ha sido desactivada o disparada, el Héroe puede abrir el cofre. Cuesta 2 puntos de velocidad abrir el cofre y coger el tesoro. Los cofres del tesoro contienen habilidades especiales, oro y objetos mágicos. Si aparece un círculo o cuadrado de color en una o más de las primeras tres ranuras, el Héroe puede ganar la habilidad especial correspondiente.



#### TESORO MÁXIMO

Los jugadores que han recogido su cantidad máxima de tesoro no pueden revelar nuevas trampas, desarmar trampas, abandonar voluntariamente el tesoro o intercambiarlo con otros jugadores.

¡TRAMPAS!

Algunos cofres del tesoro no son más que un insidioso engaño. En lugar de tesoro, es otra trampa. La palabra ¡**TRAMPA!** aparece en la ranura del tesoro cuando se abre el cofre.

El jugador cuyo Héroe está abriendo la trampa cierra el cofre del tesoro, tira 1 dado de seis caras y gira el pestillo de la trampa un número de clicks igual al resultado. Ese Héroe se enfrenta ahora a la nueva trampa. El Héroe no tiene una oportunidad de desarmar la nueva trampa. Se dispara automáticamente. Una vez que el encuentro con la trampa ha terminado, se retira el cofre del tesoro del dungeon. No se gana experiencia adicional por la segunda trampa.

### UTILIZANDO EL TESORO

Una vez que un Héroe ha recogido el tesoro, el jugador retira el cofre del tesoro del dungeon y coloca el cofre del tesoro frente a sí. El jugador debe mostrar el tesoro a los otros jugadores para demostrar que no es una trampa.

Al comienzo del turno de cada jugador, puede asignar las capacidades mágicas del tesoro a uno de sus Héroes.

Para asignar capacidades mágicas a un Héroe, el jugador sitúa el cofre del tesoro abierto cerca del Héroe en las secciones del dungeon. Durante el resto del turno de ese jugador, ese Héroe (y solo ese) puede utilizar las bonificaciones que otorga el tesoro. Puede asignarse a cada Héroe un máximo de dos tesoros. Ningún Héroe puede tener dos objetos del mismo tipo al mismo tiempo.

Los efectos de los objetos dura hasta el comienzo del próximo turno del jugador, en cuyo momento el jugador puede reasignar los objetos de los tesoros. Los efectos de los objetos pueden ser utilizados en múltiples ocasiones, con la excepción de las Pociones (en el tesoro aparece la palabra 'Potion').

Si aparece una Poción, los efectos del tesoro solo pueden ser utilizados una vez, pero duran más tiempo. Una Poción dura hasta el comienzo del siguiente turno de ese jugador. Una vez que la Poción ha sido utilizada, cierra la tapa del cofre hasta el final del juego. Este cofre del tesoro no puede asignarse a ningún Héroe durante el resto de la partida.

El oro en el tesoro sigue utilizándose para determinar la victoria.

### CAPACIDADES MÁGICAS ESPECIALES

Si un tesoro otorga una habilidad especial, esta capacidad mágica reemplaza a la habilidad especial en el visor de estadísticas de ese Héroe. Por ejemplo, si un Héroe tiene la habilidad especial de Maestro de Armas (el cuadrado rojo sobre el valor de Ataque) y un tesoro ofrece Barrido (el círculo negro sobre el valor de Ataque), Barrido reemplaza a Maestro de Armas durante ese turno. Un Héroe que no tenga la posibilidad de efectuar ataques de combate a distancia (por tener un valor de alcance de 0) no puede utilizar una habilidad especial que afectara a un ataque de combate a distancia; cualquier otro bonificador (a la velocidad, el ataque o la defensa) puede utilizarse de todos modos.

Si existe algún conflicto entre habilidades especiales que afectan a la misma acción, solo una puede ser utilizada. Se considera que la resolución del Ataque y el Daño son dos elementos diferenciados de la misma acción, así que una capacidad especial que afecta al valor de Daño y una que afecta al valor de Ataque pueden ser utilizadas en la misma acción. Por ejemplo, Maestro de Armas y Berserk pueden ser utilizadas juntas, pero Rayo Mágico y Frio Mágico, no.



AMIR Y EL CHAMÁN OG TIENEN TESOROS ASIGNADOS A ELLOS Y GANAN LAS HABILIDADES MÁGICAS QUE OTORGAN LOS TESOROS. EN EL SIGUIENTE TURNO, EL JUGADOR PODRÍA ASIGNAR UNO DE ESTOS COFRES DEL TESORO A GEDDION LONGBLADE SI ASÍ LO DESEARA.

Vertical text on the right edge of the page, possibly a page number or title, written in a stylized font.

## PERDER EL TESORO

Cuando un Héroe es eliminado antes de que pueda salir del dungeon, comprueba que el jugador no exceda el límite de cofres de tesoro cuando el Héroe es eliminado del juego. Si el límite es excedido, los tesoros extra son situados de nuevo en el dungeon. El jugador cierra todos sus tesoros y los mezcla. Su oponente escoge al azar tantos como haga falta para reestablecer el tope de dos cofres del tesoro por Héroe. El primer tesoro es situado en la casilla donde fue eliminado el Héroe. El segundo debe ser situado en la misma sección.

Todos los cofres del tesoro devueltos al dungeon son reiniciados al espacio de trampa en blanco. La ranura del tesoro sigue siendo la misma. El siguiente Héroe que intenta recoger el tesoro debe intentar desactivar la trampa de acuerdo con las reglas de Desactivando la Trampa, en la pág. 17.

## ROBANDO EL TESORO

También puedes adquirir el tesoro robándoselo a un Héroe oponente. Para robar un tesoro a un Héroe de otro jugador, tu Héroe debe tener al objetivo en su arco delantero. Primero, declara que el Héroe llevará a cabo una maniobra de robo. Una maniobra de robo cuesta 4 puntos de velocidad. Tira 2 dados de seis caras y suma los resultados a tu valor de ataque. Compara el total con el valor de defensa del objetivo, sumando 2 a su valor de defensa. Si el número es igual o superior al valor de defensa modificado, el robo es un éxito.

Si el Héroe designado como objetivo tiene un cofre asignado a él tu ladrón debe coger ese cofre. Si el Héroe objetivo tiene dos cofres asignados, el jugador que controla al ladrón escoge qué tesoro roba. Si el Héroe objetivo no tiene asignado ningún tesoro, el jugador que controla al ladrón escoge un cofre del tesoro al azar de entre los cofres sin asignar del jugador que controla a la miniatura objetivo.

El Héroe objetivo obtiene un contraataque, a no ser que el Héroe ladrón tenga una de las siguientes habilidades especiales: Veloz, Invisibilidad Limitada, Infiltración o Rapidez. Si el contraataque inflige daño, el Héroe ladrón deja caer el tesoro en la sección, en la casilla legal más cercana al atacante. Reinicia la trampa. Una maniobra de robo no termina el movimiento de una miniatura. Si el tesoro contiene una poción que ha sido ya utilizada, la poción sigue sin poder volver a utilizarse, pero el oro aún contabiliza para ganar la partida.

## ALMACENANDO TESOROS

En cuanto un Héroe sale del dungeon el jugador que lo controla puede almacenar dos de sus cofres de tesoro con ese Héroe. Esos cofres de tesoro no pueden ser robados (utilizando la maniobra de robo) o perdidos si otro Héroe es eliminado. Si los cofres del tesoro están almacenados con un Héroe, los objetos mágicos no pueden asignarse a otro Héroe que aún permanezca dentro del dungeon. Cualquier jugador puede almacenar cofres de tesoro al principio de su turno.

Una vez almacenados, los cofres de tesoro no pueden devolverse a la partida.

## GANANDO EXPERIENCIA

Los Héroes mejoran sus niveles acumulando Puntos de Experiencia. Ganan puntos de experiencia derrotando enemigos y enfrentándose a trampas. A medida que los Héroes ganan experiencia, mejoran su nivel, obtienen nuevos poderes y se convierten en personajes especializados dentro del juego. Los Héroes ganan puntos de experiencia por enfrentarse y desactivar trampas. Además, si durante el combate un Héroe impacta con un ataque que elimina del juego a la miniatura oponente (su dial de combate únicamente muestra calaveras), ese Héroe es considerado el vencedor del combate, la miniatura eliminada es retirada del dungeon y el Héroe recibe puntos de experiencia por la miniatura eliminada.

Los Héroes ganan puntos de experiencia como sigue:

- Por vencer Engendros de Magia, utiliza el valor en puntos del monstruo. Anota el valor en puntos en un pedazo de papel, y devuelve al Engendro de Magia a la reserva.

- Por vencer a otros Héroes, utiliza el valor en puntos del nivel máximo que el Héroe alcanzó durante la partida. Anota el valor en un pedazo de papel, y devuelve el Héroe a su dueño.
- Por desactivar con éxito una trampa se obtienen 50 puntos de experiencia.
- Por disparar una trampa se obtienen 25 puntos de experiencia.
- Si un tesoro no tiene trampas, no se gana ninguna experiencia.
- Si una miniatura es eliminada de la partida por un efecto dañino de un Engendro de Magia, de un cofre de tesoro o de otro objeto, nadie recibe experiencia.

Puedes mejorar en un nivel a un Héroe por cada 50 puntos de experiencia acumulados. Tan pronto como ganes 50 puntos de experiencia, escoge a un Héroe para que mejore en un nivel. Gira su dial de combate en el sentido de las agujas del reloj hacia el siguiente nivel. Por ejemplo, si el Héroe que ha ganado un nivel es un Héroe de nivel 1, gira la base hasta que en el visor de estadísticas se muestre un dos (entre los valores de defensa y daño).

Mejorar en un nivel sana automáticamente cualquier daño existente.

Los puntos de experiencia deben calcularse de inmediato cada vez que se elimine a un oponente o se encuentre una trampa. Deberías mantener actualizado el total; puedes mejorar un Héroe en un nivel por 50 puntos de experiencia, luego por 100 puntos de experiencia, luego por 150, y así sucesivamente. Tan pronto como alcanzas uno de estos umbrales, debes mejorar inmediatamente a un Héroe. Si acumulas los suficientes puntos para mejorar varios niveles de una vez, cada nivel debe asignarse a un Héroe diferente.

Si un Héroe se encuentra en nivel 5, cada umbral de puntos de experiencia que le mejoraría en un nivel en su lugar sana a la miniatura de nuevo hasta nivel 5.

Utiliza los contadores de nivel para llevar la cuenta del nivel actual de una miniatura.



NIVEL

#### MEJORA DE NIVEL DURANTE UNA ACTIVACIÓN

Si un Héroe mejora su nivel en medio de su activación puede empezar a utilizar inmediatamente sus nuevos valores de ataque, defensa o daño, al igual que cualquier habilidad especial que su nuevo nivel le otorgue. No obstante, debe finalizar su activación con sus actuales puntos de velocidad.

#### ¡TERMINANDO LA PARTIDA!

Tan pronto como un jugador recoja el tesoro, puede dirigir a su Héroe hacia el exterior del dungeon a través de su salida designada. Ningún Héroe puede abandonar el dungeon hasta que el jugador haya adquirido al menos un cofre del tesoro. La partida termina cuando no queda ningún Héroe en el dungeon.

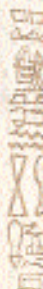
Una vez todos los Héroes hayan dejado el dungeon o sido eliminados, los jugadores suman todo su oro. El jugador que haya llevado con éxito la mayor cantidad de oro al exterior del dungeon gana la partida.

## REGLAS OPCIONALES

Las siguientes reglas añaden más profundidad vuestras partidas de **Mage Knight Dungeons: Pyramid**.

#### EL LOBO SOLITARIO

Las partidas de Lobo Solitario se juegan con dos o más jugadores, llevando cada uno a un único Héroe. El valor en puntos de cada Héroe escogido para una partida de Lobo Solitario debe encontrarse en un umbral de 5 puntos dentro del valor en puntos de cualquier otro Héroe participante en la partida. Dentro de esa limitación, los Héroes pueden comenzar a jugar con cualquier nivel. Por ejemplo, un jugador podría escoger a Trollkiller con primer nivel (32 puntos) y su oponente a Carlana con segundo nivel (34 puntos).



Efectúa los siguientes cambios en las reglas al jugar una partida de Lobo Solitario.

- Cada jugador dispone de dos activaciones por turno.
- No puedes atacar a otros Héroes.
- No puedes robar tesoros a otros oponentes.
- Si acumulas suficiente experiencia para mejorar en más de un nivel, al comienzo de tu siguiente turno puedes mejorar de nuevo a ese Héroe.
- Todas las demás reglas para la preparación, el combate y la victoria son las mismas.

### VARIOS JUGADORES

En todas las versiones de *Mage Knight Dungeons: Pyramid*, incluyendo la versión Lobo Solitario, pueden jugar más de dos personas. Más jugadores significa dungeons más grandes y más monstruos, lo cual añade tiempo extra a la partida.

Utiliza las reglas estándar, con las siguientes excepciones.

Siempre que una regla diga "el jugador oponente", ese papel debería ser asumido por el jugador a la derecha.

Al comienzo de la partida el primer jugador recibe un marcador que le designa como el Amo de los Monstruos. Puedes utilizar cualquier cosa para representar este marcador. Este marcador pasará de jugador en jugador a medida que avance el juego.

Cuando un Engendro de Magia o marcador de monstruo errante es activado, sitúa un marcador de movimiento en o junto a él. Este marcador puede ser cualquier cosa que los jugadores estén de acuerdo en utilizar; céntimos, cuentas de plástico o cristal, o cualquier otra cosa que no ocupe mucho espacio. Una vez que un Engendro de Magia o marcador de monstruo errante ha sido marcado con un marcador de movimiento, esa miniatura o marcador no puede moverse nuevamente hasta que el marcador de movimiento haya sido retirado. Los Engendros de Magia pueden contraatacar normalmente y los marcadores de monstruos errantes convertidos normalmente al ser encontrados.

Cuando el jugador que tiene el Marcador de Amo de los Monstruos tiene su siguiente turno, juega normalmente. Al final de su turno pasa el Marcador de amo de los monstruos al jugador a su izquierda. Ese jugador es el nuevo Amo de los monstruos. El nuevo Amo de los Monstruos quita todos los marcadores de movimiento de los Engendros de Magia y marcadores de monstruo errante, y puede activar cualquiera de ellos en su turno de acuerdo con las reglas normales.

### UTILIZANDO LOS GUERREROS DE MAGE KNIGHT EN MK DUNGEONS: PYRAMID

El utilizar los guerreros de **Mage Knight** en **Mage Knight Dungeons: Pyramid** añade opciones a tus partidas de **Mage Knight Dungeons: Pyramid**, incluyendo batallas en interiores y campañas de aventuras. Cuando juegas a **Mage Knight Dungeons: Pyramid**, asegúrate de que usas las reglas de **Mage Knight Dungeons: Pyramid**, incluyendo la Tarjeta de Habilidades Especiales de **Mage Knight Dungeons: Pyramid**.

Cualquier equipo que entre en el dungeon, sin importar qué miniaturas componen el quipo, sigue considerándose un Equipo Heroico. Los Engendros de Magia no pueden formar parte de un Equipo Heroico.

### CAMBIOS EN LAS REGLAS

Las siguientes reglas de **Mage Knight** no se aplican en **Mage Knight Dungeons: Pyramid**.

- No hay formaciones de combate a distancia o cuerpo a cuerpo.
- No hay formaciones de movimiento.
- No puede presionarse o capturarse a las miniaturas.
- Los Dragones son las únicas miniaturas de diales múltiples que pueden utilizarse en **Mage Knight Dungeons: Pyramid**. Las miniaturas montadas no pueden utilizarse en los Dungeons.
- Los Engendros de Magia no pueden ser parte del ejército de un jugador.

- Cualquier miniatura de **Mage Knight** puede utilizarse en la reserva de Engendros de Magia.
- Sólo puede incluirse un ejemplar de cada miniatura en un Equipo Heroico.

#### EXPERIENCIA

Las miniaturas de **Mage Knight** ganan experiencia normalmente, pero solo pueden utilizar los puntos de experiencia con el fin de curarse. Así, cada 50 puntos de experiencia ganados el jugador puede sanar a un guerrero a su nivel de comienzo.

#### UTILIZANDO LOS GUERREROS DE MK DUNGEONS: PYRAMID EN MAGE KNIGHT

Los Héroes de **Mage Knight** y los Engendros de Magia pueden unirse a las batallas en exteriores utilizando las reglas para **Mage Knight** o de **Mage Knight Conquest**. Cuando juegues a **Mage Knight**, asegúrate de utilizar las reglas de **Mage Knight**, incluyendo la Tarjeta de Habilidades Especiales de **Mage Knight**.

#### FACCIONES

Los Héroes de **Mage Knight** son una facción única. La facción de los Héroes utiliza las reglas normales de **Mage Knight** para formaciones. Los Héroes pueden ser guerreros de élite.

#### NIVEL DE SALIDA Y VALOR EN PUNTOS

Todos los Héroes de Dungeons deberían empezar en Nivel 5 en **Mage Knight**, utilizando el coste del valor en puntos para Nivel 5. Puedes empezar a un nivel más bajo si pagas el valor en puntos para el nivel inferior y utilizando un contador de nivel de **Mage Knight Dungeons: Pyramid** para mostrar el nivel de tu Héroe. Un Héroe no puede ser sanado más allá de su nivel de comienzo. Las miniaturas de Héroe se consideran miniaturas únicas en **Mage Knight** y **Mage Knight Conquest**.

#### CRÉDITOS

##### **Sistema de Dial de Combate, Concepto y Universo de Mage Knight Dungeons:**

**Pyramid:** Jordan Weisman.

**Reglas y Desarrollo de Mage Knight Dungeons: Pyramid:** Michael Mulvihill.

**Estadísticas y Guerreros de Mage Knight Dungeons: Pyramid:** Scott Hungerford, Jim Long, Jon Liethusser, Michael Mulvihill, Ian Redditt, Matt Robinson.

**Reglas, Estadísticas y Guerreros Originales de Mage Knight Rebellion:** Kevin Barrett.

**Editora:** Sharon Turner Mulvihill.

**Director de las Pruebas de Juego:** Kelly Bonilla.

Queremos dirigir un agradecimiento especial a todos los jugadores que probaron **Mage Knight Dungeons**. Gracias a Chris Philbrook por sumergirse en el Dungeon con nosotros; tu ayuda es indispensable.

**Dirección Artística:** Sandra Garavito, Dawne Weisman.

**Talla de las Miniaturas:** Jeff Grace, Bob Naismith, Tim Prow, Jeff Wilhelm, Steve Saunders, Dave Summers, James Vanschaik, Brian Dugas, Elizabeth Dunlap, James Carter.

**Equipo de Diseño Gráfico:** Ethan Pasternack, Shane Hartley, Shane Small, Sandra Garavito.

**Ilustración de la Caja:** Dave Dorman.

**Ilustración del Mapa:** David Michael Beck.

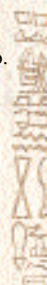
**WizKids Print Production:** Tina Wegner.

**Fotografía:** Cathy Brigg.

**Traducción:** Carlos Hidalgo.

**Corrección:** Xavier Garriga.

**Maquetación:** Verónica Ramírez.





**MAGE KNIGHT**<sup>TM</sup>  
DUNGEONS



© 2003 WizKids, LLC. Todos los derechos reservados. MAGE KNIGHT, MAGE KNIGHT  
DUNGEONS: PYRAMID, MK y WizKids son marcas registradas de Wizkids, LLC.

