

# DUNGEON QUEST

¿TE ATREVES A AFRONTAR EL DESAFÍO DEL DRAGÓN?

REGLAS DEL JUEGO

## LA LEYENDA DE LA MAZMORRA DE FUEGO DE DRAGÓN

*Hace mucho tiempo, durante las grandes Guerras del Dragón, el poderoso Señor Dragón Kalladra ideó la trampa más ingeniosa y cruel jamás conocida. En lugar de enfrentarse en guerra abierta a las naciones de Terrinoth como sus hermanos, Kalladra contaba con que el mayor peligro al que se enfrentaban los héroes y soberanos de la tierra era su propia codicia. Así que construyó la Mazmorra de Fuego de Dragón.*

*Entre los impenetrables muros de su mazmorra, Kalladra puso inmensas riquezas robadas a las familias más opulentas del reino. Mientras brillara el sol, cualquiera con el valor suficiente podría entrar sin más por una de las cuatro entradas, coger todo el tesoro que sea capaz y salir de nuevo. Pero no es tan fácil... Una vez en la mazmorra, el buscador de tesoros debe superar terroríficas criaturas y crueles trampas. Sin embargo, no debe permitir que esos retos le retrasen, ni detenerse a escoger el botín más valioso, ya que cuando se pone el sol, las puertas quedan cerradas por la misma fuerza misteriosa que las abre. Es entonces cuando despierta el feroz Kalladra para merodear por su cubil, destruyendo cualquier alma infortunada que haya quedado atrapada dentro.*

*Muy de vez en cuando, algún osado aventurero logra entrar en la Mazmorra de Fuego de Dragón y regresa intacto con un puñado de tesoros, pero esto no molesta lo más mínimo a Kalladra. Ese éxito nimio atrae a más aventureros a la mazmorra. Kalladra sabe que cuando nadie se atreva a buscar los tesoros de la Mazmorra de Fuego de Dragón, tendrá plena libertad para conquistar un mundo al que ya no le quedarán héroes que lo defiendan.*

## INTRODUCCIÓN

Los primeros rayos del sol de la mañana se extienden por Terrinoth y disipan las sombras que cubren las ruinas de lo que solía ser un castillo, ennegrecidas por el fuego. Sólo quedan remotamente intactos los muñones de cuatro grandes torres, cuyos bloques de piedra conservarán siempre las cicatrices dejadas por las inmensas garras de un dragón. Cuando la luz matinal llega al edificio, tal y como describen las leyendas, las pesadas puertas de piedra de las torres se abren mediante mecanismos y encantamientos invisibles, dando entrada a la mazmorra que hay bajo las devastadas ruinas. Vastas riquezas aguardan al aventurero que sea lo suficientemente fuerte para enfrentarse a las criaturas que moran en su interior y lo suficientemente inteligente para evitar las muchas trampas que le esperan. Pero hay que ser rápido, pues cuando se pone el sol, las puertas se cierran y no hay escapatoria a la terrible ira del dragón.

Bienvenidos a la Mazmorra de Fuego de Dragón.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

En *DungeonQuest*, de uno a cuatro jugadores asumen los roles de Héroes que afrontan los horrores de la Mazmorra de Fuego de Dragón. Los jugadores exploran la mazmorra moviendo sus Héroes y colocando Salas de la Mazmorra en el tablero de juego.

A lo largo de la partida, los jugadores cogen cartas de Mazmorra para descubrir qué peligros acechan en la Sala de la Mazmorra en la que han entrado.

Cualquier Héroe lo bastante afortunado para encontrar la Sala del Tesoro situada en el centro de la mazmorra podrá intentar saquear sus riquezas. Sin embargo, los Héroes deben tener cuidado para no despertar al Señor Dragón Kalladra, que duerme sobre el tesoro. ¡Los Héroes codiciosos que se queden demasiado tiempo en la Sala del Tesoro se arriesgan a despertar la temible Furia del dragón de Kalladra! Cuando hayan obtenido su parte del tesoro, los Héroes deben escapar de la mazmorra antes de que se ponga el sol. Más vale no preguntar qué les ocurre a los Héroes que siguen en la mazmorra cuando cae la noche...

## OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de *DungeonQuest* es reunir tesoros y escapar de la Mazmorra de Fuego de Dragón antes de que se ponga el sol. El jugador cuyo Héroe haya sobrevivido a la aventura y tenga el mayor valor de **Botín**, gana la partida.

La Sala del Tesoro, que se encuentra en el centro de la mazmorra, contiene el **Botín** más valioso, pero los Héroes a los que sonría la fortuna podrían encontrar oro mientras exploran la mazmorra. Para escapar de ella, los Héroes deben encontrar el camino de vuelta a una de las Salas de la Torre situadas en las esquinas de la mazmorra.

En ocasiones, ningún Héroe sobrevive a la mazmorra. En ese caso, todos los jugadores pierden y el Señor Dragón Kalladra se alzaría victorioso sobre su tesoro, esperando al siguiente grupo de aventureros.

## MUERTE O GLORIA

La Mazmorra de Fuego de Dragón, repleta de monstruosas criaturas, diabólicas trampas y corredores sin salida, es el cubil más peligroso de Terrinoth. Incluso si los Héroes sobreviven el tiempo suficiente para alcanzar la Sala del Tesoro, tendrán que escapar de la mazmorra antes de que se ponga el sol.

Os recomendamos que en vuestra primera partida, y hasta que no tengáis más experiencia con el juego, uséis la regla opcional “La muerte puede esperar”. Si os sentís especialmente valientes (o imprudentes), también podéis aumentar el nivel de peligro de la mazmorra usando otras variantes. Consulta la sección “Reglas opcionales” de la página 24 para ver más detalles.

## COMPONENTES

*DungeonQuest* incluye los siguientes componentes:

- Este libro de reglas
- 1 tablero de juego
- 6 miniaturas de Héroe
- 336 cartas, divididas en:
  - » 6 cartas de Héroe
  - » 50 cartas de Mazmorra
  - » 8 cartas de Dragón
  - » 32 cartas de Tesoro
  - » 15 cartas de Trampa
  - » 15 cartas de Puerta
  - » 15 cartas de Cripta
  - » 15 cartas de Cadáver
  - » 30 cartas de Búsqueda
  - » 12 cartas de Runa
  - » 40 cartas de Catacumbas
  - » 54 cartas de Combate
  - » 44 cartas de Poder
- 117 Salas de la Mazmorra
- 1 ficha de sol
- 1 ficha de jugador inicial
- 6 indicadores de Entrada a las catacumbas
- 6 indicadores de Viaje
- 41 fichas de Herida, divididas en:
  - » 12 fichas de 5 puntos
  - » 29 fichas de 1 punto
- 24 fichas de Determinación
- 20 fichas de Monstruo, divididas en:
  - » 4 Esqueletos
  - » 4 Hechiceros
  - » 4 Trolls
  - » 4 Demonios
  - » 4 Gólems
- 4 dados de seis caras
- Cartas y una ficha de regalo:
  - » 6 cartas de Héroe de *Runebound*
  - » 6 cartas de Héroe de *Descent: Viaje a las tinieblas*
  - » 6 cartas de Héroe de *Runewars*
  - » 1 ficha del Familiar Llamabrillante

## DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES

Esta sección proporciona una breve descripción de todos los componentes del juego.

### TABLERO DE JUEGO

El tablero de juego contiene la Mazmorra de Fuego de Dragón, con la Sala del Tesoro del Señor Dragón situada en el centro, rodeada por las zonas aún inexploradas, y con una Sala de la Torre en cada esquina. El tablero también incluye el medidor de sol, que se usa para indicar cuánto tiempo queda antes de que el sol se ponga y los Héroe queden atrapados en la mazmorra.



### CARTAS DE HÉROE

*DungeonQuest* incluye seis cartas de Héroe que se corresponden con las miniaturas de Héroe. Estas cartas contienen información vital sobre los Héroe.



### MINIATURAS DE HÉROE

Las seis miniaturas de plástico, una para cada carta de Héroe, se usan para indicar la ubicación de los Héroe en el tablero de juego.



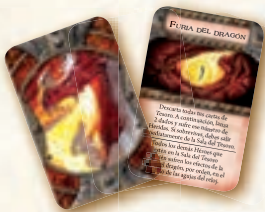
### CARTAS DE MAZMORRA

A lo largo de la partida, los jugadores cogen cartas de Mazmorra para descubrir qué peligros les esperan en la Sala de la Mazmorra en la que han entrado. Algunas cartas de Mazmorra son beneficiosas y recompensan a los Héroe con tesoros. Sin embargo, la mayoría representan trampas y criaturas que plantean graves riesgos para los Héroe.



## CARTAS DE DRAGÓN

Si un Héroe sobrevive el tiempo suficiente para llegar a la Sala del Tesoro, puede intentar robar parte de los tesoros del Señor Dragón. Sin embargo, la Sala del Tesoro no sólo contiene oro, ya que está custodiada por el poderoso Señor Dragón Kalladra. Aunque Kalladra duerme durante el día, podría despertarse si un Héroe tiene mala suerte (o demasiada codicia). Los Héroes deben coger cartas de Dragón cada vez que se lleven algo de la Sala del Tesoro para ver si Kalladra continúa su sueño ¡o si se despierta y abraza al Héroe con su *aliento de dragón!*



## CARTAS DE TESORO

Las cartas de Tesoro representan las riquezas y artefactos acumulados por el Señor Dragón Kalladra durante siglos de saqueo y pillaje. Los Héroes pueden obtener cartas de Tesoro llegando al espacio de la Sala del Tesoro del centro de la mazmorra. La mayor parte de las cartas de Tesoro tienen un valor de oro muy alto y aseguran la victoria si el Héroe logra escapar de la mazmorra (a menos, claro está, que otro Héroe también consiga robar en la Sala del Tesoro).



## CARTAS DE TRAMPA

Algunas Salas de la Mazmorra y cartas obligan a los Héroes a coger cartas de Trampa. La mayor parte de las cartas de Trampa representan maliciosos mecanismos mortales, como trampillas, gases venenosos y proyectiles de resorte.



## CARTAS DE PUERTA

Algunas Salas de la Mazmorra tienen pasadizos con puertas cerradas. Para poder atravesarlas, el Héroe debe coger cartas de Puerta hasta obtener una que indique que ha abierto la puerta con éxito.



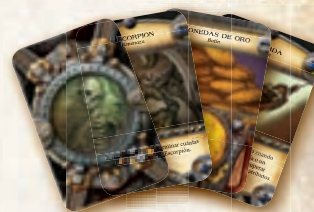
## CARTAS DE CRIPTA

Los gólems y las demás criaturas salvajes no son los únicos sirvientes a las órdenes del Señor Dragón Kalladra. Hay también caballeros caídos y malvados hechiceros que sirven a Kalladra y, cuando mueren, son enterrados en las criptas de la Mazmorra de Fuego de Dragón como señal de honor. A menudo son enterrados con tesoros, pero algunos sirvientes no descansan del todo.



## CARTAS DE CADÁVER

La Mazmorra de Fuego de Dragón es el lugar donde muchos valientes aventureros y cazadores de tesoros encontraron su descanso final. Los restos de estas infortunadas almas podrían contener tesoros y objetos que ayuden a los Héroes en su misión, ¡pero también podría haber un nido de mortales escorpiones! Las cartas de Cadáver se usan para determinar qué encuentran los Héroes en estos cuerpos.



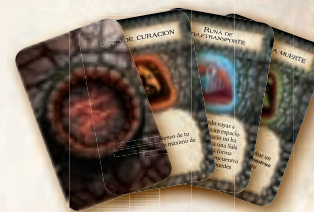
## CARTAS DE BÚSQUEDA

Los Héroes pueden buscar en la mayoría de las Salas de la Mazmorra de Fuego de Dragón con la esperanza de descubrir un tesoro o una puerta secreta. Sin embargo, los Héroes poco afortunados podrían descubrir diabólicas trampas o monstruosas criaturas.



## CARTAS DE RUNA

Las cartas de Runa representan artefactos mágicos imbuidos de poderosos hechizos. Cada carta de Runa otorga al Héroe un efecto único que podría significar la diferencia entre sobrevivir a la mazmorra o convertirse en su siguiente víctima.



## CARTAS DE CATACUMBA

Bajo la propia mazmorra hay un vasto laberinto de catacumbas. Durante el transcurso de la partida, los Héroes pueden descubrir entradas a las catacumbas o caer en ellas como resultado de un encuentro.



Cuando los Héroes exploran las catacumbas, deben coger cartas del mazo de Catacumbas en lugar de hacerlo del mazo de Mazmorra.

## CARTAS DE COMBATE

Los Héroes y los **Monstruos** resuelven los combates jugando cartas de Combate. Estas cartas representan los distintos ataques a distancia, cuerpo a cuerpo y mágicos que usan en combate tanto Héroes como **Monstruos**.



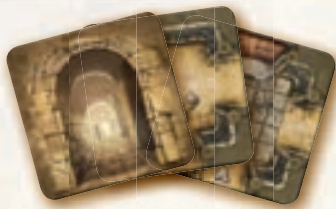
## CARTAS DE PODER

Todos los Héroes y **Monstruos** tienen un conjunto de cuatro cartas de Poder que se usan durante el combate. Estas cartas representan ataques extraordinarios que puede realizar ese Héroe o **Monstruo**. Las cartas de Poder también se usan para determinar si los Héroes logran evitar el combate por completo.



## SALAS DE LA MAZMORRA

Las Salas de la Mazmorra representan la gran red de corredores y estancias que forman la Mazmorra de Fuego de Dragón. Cuando los Héroes se mueven por la mazmorra y exploran un espacio que aún no contiene una sala, deben coger una Sala de la Mazmorra para ver qué se encuentran.



## FICHA DE SOL

La ficha de sol se desplaza sobre el medidor de sol para indicar el paso del tiempo mientras los Héroes están en la mazmorra. Si no salen antes de que caiga la noche, la mazmorra se convertirá en el lugar de descanso eterno para cualquier Héroe que siga dentro.



## FICHA DE JUGADOR INICIAL

La ficha de jugador inicial indica qué jugador comienza la partida y sirve para recordarle a ese jugador que debe hacer avanzar la ficha de sol por el medidor de sol al comienzo de cada uno de sus turnos.



## INDICADORES DE ENTRADA A LAS CATAUMBAS

Los Héroes pueden descubrir escaleras que llevan a las oscuras catacumbas que hay bajo la mazmorra. Los indicadores de Entrada a las catacumbas se usan para indicar estos lugares.



## INDICADORES DE VIAJE

Cuando un Héroe entra en las catacumbas, usa su indicador de Viaje para mostrar su posición en el tablero de juego en lugar de usar su miniatura de Héroe. Cada Héroe tiene su propio indicador de Viaje.



## FICHAS DE HERIDA

La Mazmorra de Fuego de Dragón está llena de trampas y habitantes letales que esperan al aventurero incauto. A medida que los Héroes se adentran más y más en la mazmorra y entablan combates, pueden sufrir daño que se indica con las fichas de Herida.



## FICHAS DE DETERMINACIÓN

Cuando un Héroe fracasa en una tirada de atributos, recibe una ficha de Determinación que aumenta sus posibilidades de tener éxito en su siguiente intento durante ese encuentro.



## FICHAS DE MONSTRUO

Si un Héroe encuentra un **Monstruo** y no lo mata, el **Monstruo** sigue acechando en la sala esperando al siguiente Héroe que llegue. La presencia del **Monstruo** se indica con una ficha de Monstruo. Estas fichas se usan también para determinar el valor de Vida del **Monstruo**.



## DADOS DE SEIS CARAS

Estos cuatro dados se usan para resolver tiradas de atributos y para determinar resultados del texto de reglas de las cartas.



## HÉROES DE REGALO

Además de las seis cartas de Héroe que se usan en *DungeonQuest*, el juego también incluye componentes adicionales para poder usar estos Héroes en otros juegos ambientados en el universo de Terrinoth. Las cartas de Héroe incluidas para *Runebound*, *Descent: Viaje a las tinieblas* y *Runewars*, así como la ficha del Familiar Llamabrillante no se usan en *DungeonQuest*.



6 cartas de Héroe de *Runebound*



6 cartas de Héroe de *Descent: Viaje a las tinieblas*



1 ficha del Familiar Llamabrillante



6 cartas de Héroe de *Runewars*

# PREPARACIÓN DEL JUEGO

Antes de jugar a *DungeonQuest* por primera vez, destroquelas con cuidado las piezas. Después sigue estos pasos para preparar el juego.

- 1. Coloca el tablero de juego:** Despliega el tablero de juego y colócalo en el centro de la zona de juego.
- 2. Prepara las Salas de la Mazmorra:** Coloca todas las Salas de la Mazmorra boca abajo sobre la superficie de juego cerca del tablero de juego (o, si los jugadores lo prefieren, en la tapa de la caja) y mézclalas.
- 3. Prepara los mazos:** Separa las cartas en los distintos mazos: Mazmorra, Cripta, Cadáver, Puerta, Búsqueda, Tesoro y Catacumbas. Baraja cada mazo y colócalos boca abajo en el espacio del tablero indicado para cada uno. Baraja los mazos de Combate y de Dragón y colócalos cerca del tablero, donde todos los jugadores puedan alcanzarlos. Separa las cartas de Poder de cada uno de los cinco **Monstruos** formando mazos con ellas y coloca cada mazo cerca del tablero.
- 4. Prepara el medidor de sol:** Coloca la ficha de sol en el primer espacio del medidor de sol (el primer espacio con el icono de sol).
- 5. Prepara la reserva de Monstruos:** Coloca todas las fichas de Monstruo boca abajo de forma que sus números queden ocultos y mézclalas. Esto forma la **RESERVA** de fichas de Monstruo.
- 6. Coloca las fichas:** Coloca todas las fichas de Herida, Entrada a catacumbas y Determinación en montones separados donde todos los jugadores puedan alcanzarlas.

**7. Elegid vuestros Héroes:** Cada jugador escoge una carta de Héroe al azar para representar al Héroe con el que jugará la partida. De forma alternativa, los jugadores pueden ponerse de acuerdo en cuanto a los Héroes con los que quieren jugar y tomar directamente las cartas de estos Héroes, tal como hayan acordado. A continuación, cada jugador coge la miniatura, el indicador de Viaje y las cartas de Poder que le correspondan a su Héroe. Devuelve a la caja las cartas y miniaturas que pertenezcan a los Héroes que no vayan a usarse durante la partida.

**8. Determina el jugador inicial:** Cada jugador lanza un dado. El jugador que saque la tirada más alta se convierte en el **JUGADOR INICIAL** y recibe la ficha de jugador inicial. En caso de empate, se vuelven a lanzar los dados.

**9. Coged las cartas de Runa:** Baraja el mazo de Runa. Después, cada jugador debe coger una carta de Runa al azar y colocarla boca arriba junto a su carta de Héroe. Devuelve a la caja el resto de las cartas de Runa, ya que no se usarán en esa partida.

**10. Colocad vuestros Héroes:** El jugador inicial coloca la miniatura de su Héroe en una de las cuatro Salas de la Torre de las esquinas de la mazmorra. El jugador de su izquierda hace lo mismo y así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan colocado la miniatura de su Héroe en el tablero de juego. Dos Héroes *no* pueden empezar la partida en la misma Sala de la Torre.

**11. Empieza la partida:** Después de llevar a cabo estos pasos, ¡la partida está lista para comenzar!



## CARTAS DE HÉROE

Durante una partida de *DungeonQuest*, cada jugador asume el papel de un valeroso Héroe. A través de este Héroe, el jugador interactúa con los distintos encuentros, explora la mazmorra y obtiene tesoros. La carta de Héroe de cada jugador contiene los atributos y capacidades especiales de su Héroe.

### ELEMENTOS DE LAS CARTAS DE HÉROE



TATIANN **1** → **14**

Si eliges atacar en lugar de escapar al afrontar un encuentro con un **Monstruo**, puedes mostrar las 5 cartas superiores del mazo de Combate y añadir cualquier carta con un tipo de ataque a distancia al montón de daño de tu oponente. A continuación descartas el resto de las cartas mostradas.

*"No puedo fracasar en esta misión. La supervivencia de mi tribu depende de lo que logre aquí."*

1. **VALOR DE VIDA:** El valor de Vida de un Héroe representa su aguante. A medida que los Héroes exploran la mazmorra y combaten con monstruos, pueden sufrir Heridas. Si un Héroe tiene un número total de Heridas igual o mayor que su valor de Vida, muere.
2. **FUERZA:** La Fuerza representa la capacidad muscular y resistencia del Héroe.
3. **AGILIDAD:** La Agilidad representa la velocidad del Héroe y su capacidad para reaccionar con rapidez ante situaciones peligrosas.
4. **ARMADURA:** La Armadura representa la capacidad del Héroe para prevenir o ignorar Heridas.
5. **SUERTE:** La Suerte representa la buena fortuna del Héroe. También puede representar bendiciones de una deidad a la que adore ese Héroe.
6. **CAPACIDAD ESPECIAL:** Cada Héroe tiene una o más capacidades especiales que puede usar durante la partida.
7. **TEXTO DE AMBIENTACIÓN:** El texto de ambientación da más personalidad a los Héroes, pero no tiene ningún efecto en la partida.

## CÓMO JUGAR

*DungeonQuest* se juega a lo largo de una serie de **TURNOS**, empezando por el jugador inicial y continuando con el jugador que esté sentado a su izquierda. Cada jugador completa todo el turno de su Héroe antes de que el siguiente Héroe empiece el suyo. De esta forma, el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj hasta el fin de la partida.

Cuando un Héroe comienza su turno, debe escoger *una* de las siguientes acciones y resolver sus consecuencias:

**MOVERSE** a un espacio adyacente

**O BIEN**

**BUSCAR** en la sala en la que se encuentra

### ELEMENTOS DE UNA SALA DE LA MAZMORRA



1. **MURO:** Cualquier lado de una Sala de la Mazmorra que esté bloqueado por un muro se considera infranqueable; los Héroes no pueden entrar en una sala ni salir de ella por un lado bloqueado por un muro.
2. **PASADIZO:** Cualquier lado de una Sala de la Mazmorra que no esté bloqueado por un muro se considera un pasadizo. Los Héroes pueden entrar en una sala o salir de ella por cualquiera de sus pasadizos.
3. **FLECHA DE ENTRADA:** Cuando los Héroes colocan nuevas Salas de la Mazmorra, deben hacerlo de forma que la flecha de entrada quede adyacente a la sala desde la que se mueve el Héroe. El color de la flecha de entrada también ayuda a identificar el tipo concreto de Sala de la Mazmorra.
4. **PUERTA:** Algunos pasadizos tienen una puerta. Antes de poder entrar o salir de la sala por uno de estos pasadizos, los Héroes deben abrir la puerta (ver «Atravesar una puerta» en la página 8).
5. **ICONO DE BÚSQUEDA:** Algunas salas tienen un icono de búsqueda. Cuando se encuentren en una de estas salas, los Héroes pueden buscar puertas secretas o tesoros ocultos en lugar de moverse (ver «Búsquedas» en la página 10).

## MOVIMIENTO

Si un Héroe elige moverse, debe mover su miniatura a un espacio adyacente a través de un pasadizo. *Nunca* está permitido moverse en diagonal. Los Héroes no pueden moverse a una Sala de la Mazmorra ocupada por la miniatura de otro Héroe, excepto en la Sala del Tesoro del centro de la mazmorra (ver “Saquear la Sala del Tesoro” en la página 13).

Después de moverse, *el Héroe debe afrontar el encuentro del espacio al que ha entrado* (ver “Encuentros en las Salas de la Mazmorra” en la página 10).

## MOVERSE A UNA SALA DE LA MAZMORRA

Cuando un Héroe se mueve a un espacio que ya contiene una Sala de la Mazmorra, simplemente afronta el encuentro de ésta (ver “Encuentros en las Salas de la Mazmorra” en la página 10). Si un Héroe entra en una Sala de la Mazmorra que contiene una ficha de Monstruo, primero debe afrontar el encuentro con el **Monstruo**. Si el Héroe mata al **Monstruo**, a continuación debe afrontar el encuentro de esa sala.

## MOVERSE A UN ESPACIO SIN EXPLORAR

Cada espacio del tablero que no contenga una Sala de la Mazmorra (excepto las Salas de la Torre y la Sala del Tesoro) se considera **SIN EXPLORAR**.

Cuando un Héroe se mueve a un espacio sin explorar, debe coger al azar una Sala de la Mazmorra del montón y colocarla boca arriba en ese espacio. La sala *debe colocarse de forma que la flecha de entrada quede adyacente a la sala desde la que se mueve el Héroe*. En otras palabras, los Héroes «pasan sobre» las flechas de entrada para entrar en la sala.

## ATRAVERAR UNA PUERTA

Algunos pasadizos tienen puertas que deben ser abiertas antes de que los Héroes puedan atravesarlas. Muchas puertas pueden abrirse sin más, pero otras están atascadas o contienen trampas. Cada vez que un Héroe intenta atravesar una puerta, debe coger primero una carta de Puerta y seguir su texto de reglas. Si el título de la carta de Puerta es “La puerta se abre”, el Héroe continúa su movimiento de forma normal. Si el título de la carta es “Puerta atascada” o “Trampa de lanzas”, el Héroe debe quedarse en la misma sala. Sin embargo, ese Héroe podría volver a intentar abrir la puerta en su siguiente turno si lo desea.

Si un Héroe intenta atravesar una puerta que está adyacente a otra puerta, sólo coge *una* carta de Puerta para determinar si tiene éxito.

## ATRAVERAR UN RASTRILLO

Si un Héroe intenta atravesar un rastrillo, debe levantarlo realizando una tirada de Fuerza (ver “Tiradas de atributos” en la página 23). Si la supera, continúa su movimiento de forma normal. Si fracasa, su turno termina, pero podría volver a intentarlo en su siguiente turno o salir por un pasadizo distinto.

Si un Héroe intenta atravesar un rastrillo que está adyacente a otro rastrillo, sólo tiene que hacer *una* tirada de Fuerza para determinar si tiene éxito.

Los Héroes *no* deben realizar una tirada de Fuerza cuando cogen la sala con el rastrillo y la colocan en un espacio sin explorar; entran automáticamente.





## EJEMPLO DE ATRAVESAR UNA PUERTA Y UN RASTRILLO

Para moverse a la sala adyacente, Hugo debe abrir la puerta y levantar el rastrillo. La puerta está en la sala en la que se encuentra Hugo, así que debe abrirla antes de seguir con el rastrillo.



Hugo coge una carta del mazo de Puerta y encuentra una carta de “Trampa de lanzas”. Después de resolver la trampa, el turno de Hugo termina sin seguir con el rastrillo.

En el siguiente turno de Hugo, éste intenta moverse de nuevo a la sala adyacente. Primero debe coger otra carta del mazo de Puerta. Esta vez coge una carta de “La puerta se abre” y puede intentar levantar el rastrillo. Hugo supera la tirada de Fuerza y se mueve por fin a la sala adyacente.

Si Hugo hubiera fracasado en la tirada de Fuerza y quisiera volver a moverse a esa sala en su siguiente turno, tendría que empezar el proceso de nuevo cogiendo una nueva carta de Puerta.

## ATRAVESAR UNA PUERTA Y UN RASTRILLO

Si un Héroe intenta atravesar una puerta y un rastrillo, debe resolver cada uno en orden, empezando por la sala en la que se encuentre en ese momento.

## CALLEJONES SIN SALIDA

Si todos los pasadizos de una sala acaban en muros (ya sea el muro que rodea la mazmorra o muros de Salas de Mazmorra) excepto aquel por el que ha entrado el Héroe, habrá llegado a un CALLEJÓN SIN SALIDA. Si se da esta situación, el Héroe sólo podrá salir de la sala moviéndose a la sala desde la que entró (si es posible) o buscando y encontrando con éxito una puerta secreta o un pasadizo a las catacumbas (ver “Búsquedas” en la página 10).

Un Héroe con muy poca fortuna podría verse atrapado en un callejón sin salida debido a una Sala Rotatoria (ver “Descripción de las salas” en las páginas 34-35). Si un Héroe no tiene éxito encontrando una puerta secreta o un pasadizo a las catacumbas que le permita salir de la sala después de buscar *dos veces*, morirá (ver “Muerte del Héroe” en la página 23).

## EJEMPLO DE CALLEJÓN SIN SALIDA



Lindel se mueve a un espacio sin explorar. Debe coger una nueva Sala de Mazmorra y colocarla en el espacio.



La Sala de Mazmorra es una Sala Rotatoria. Lindel entra en la Sala Rotatoria y debe girar la pieza de tablero 180 grados. Todos los pasadizos de la sala de Lindel están bloqueados por muros, por lo que está atrapado en un callejón sin salida y debe buscar una puerta secreta o un pasadizo a las catacumbas para poder salir de la Sala Rotatoria.

## BÚSQUEDAS

En lugar de moverse a un espacio adyacente, un Héroe puede **BUSCAR** puertas secretas, pasadizos a las catacumbas o incluso tesoros ocultos en la Sala de la Mazmorra en la que se encuentra. Para buscar en una sala, el Héroe coge la carta superior del mazo de Búsqueda y sigue su texto de reglas (ver “Encuentros de cartas” más adelante).

Un Héroe puede buscar en una sala en dos turnos consecutivos si quiere. Después de haber buscado durante dos turnos consecutivos, *debe* moverse en el siguiente turno. No puede buscar de nuevo hasta haberse movido. Si el Héroe vuelve a la misma sala más adelante, podrá volver a buscar en ella un máximo de dos turnos consecutivos.

Los Héroes sólo pueden buscar en salas que tengan un **ICONO DE BÚSQUEDA** y sólo si no hay fichas de Monstruo en esa sala.

El turno del Héroe termina cuando se ha movido o ha buscado. Un Héroe no puede moverse y buscar en el mismo turno. Los Héroes que buscan *no* deben afrontar un encuentro con la sala.



Icono de búsqueda

## ENCUENTROS

Independientemente de que un Héroe se mueva o busque durante su turno, puede encontrar objetos o criaturas de interés en la mazmorra y afrontar encuentros con las Salas de la Mazmorra, con las cartas o con Monstruos.

Después de resolver cualquier texto de reglas de una carta o sala, se considera que el Héroe ha resuelto también el encuentro. Tras resolver todos los encuentros durante su turno, el turno del Héroe termina.

## ENCUENTROS DE SALAS DE LA MAZMORRA

Las Salas de la Mazmorra representan las zonas exploradas de la Mazmorra de Fuego de Dragón. La mayoría de las salas tienen textos de reglas especiales que se activan cuando los Héroes entran en ellas (ver “Descripciones de las salas” en las páginas 30-31).

Algunas Salas de la Mazmorra (y los textos de reglas de algunas cartas, ver «Encuentros con cartas» más adelante) tienen efectos duraderos que obligan a los Héroes a quedarse en la misma sala en vez de moverse. Estos efectos siempre sustituyen a las reglas normales de movimiento.

Si un Héroe entra en una Sala de la Mazmorra que tenga una ficha de Monstruo, debe afrontar el encuentro con el **Monstruo** antes de afrontar el encuentro de la Sala de la Mazmorra (ver “Encuentros con Monstruos” en la página 11).

## ENCUENTROS CON CARTAS

Algunas Salas de la Mazmorra obligan a los Héroes a coger cartas de ciertos mazos. Estos encuentros con cartas podrían a su vez hacer que el Héroe coja una carta de otro mazo distinto.

*Ejemplo: Un Héroe entra en una Sala de la Mazmorra que le obliga a coger una carta del mazo de Mazmorra. La carta de Mazmorra es «Aventurero muerto», que da al Héroe la posibilidad de coger una carta del mazo de Cadáver.*

Cuando se pide a los Héroes que cojan cartas, deben tomar la carta superior del mazo apropiado. Tras resolver todos los textos de reglas de la carta, por lo general ésta se descarta a la pila de descartes que hay junto a su mazo. Sin embargo, algunas cartas ordenan a los Héroes que se queden con ella y, posiblemente, que vuelvan a afrontar un encuentro con la carta en su siguiente turno.

## TIPOS DE CARTAS

La mayoría de las cartas muestran un tipo de carta bajo su título. Los tipos de cartas no dependen de mazos concretos. Por ejemplo, un Héroe podría tener un encuentro con una **Trampa** de los mazos de Búsqueda o de Mazmorra además de con las del mazo de Trampas. A continuación se indican los distintos tipos de cartas.

### EVENTO

El tipo de cartas **Evento** representa ubicaciones y peligros que pueden encontrar los Héroes. Este tipo de cartas no tiene ninguna regla especial asociada y sólo es importante cuando algunas capacidades especiales y efectos hacen referencia a él.

### BOTÍN

El tipo de cartas **Botín** representa objetos valiosos que los Héroes pueden obtener mientras exploran la mazmorra. Cuando un Héroe resuelve un encuentro con una carta de **Botín**, se la queda y la coloca boca arriba junto a su carta de Héroe, de modo que el resto de jugadores puedan saber la cantidad y el valor del **Botín** del Héroe.

### MONSTRUO

La Mazmorra de Fuego de Dragón está repleta de poderosas criaturas que moran en ella, acechando en la oscuridad para asaltar a cualquier aventurero descuidado. El tipo de cartas **Monstruo** representa criaturas de la mazmorra que obligan a entablar un combate (ver “Encuentros con Monstruos” en la página 11). Cualquier efecto que haga referencia al tipo de cartas **Monstruo** también se aplica a las fichas de Monstruo.

### AMENAZA

El tipo de cartas **Amenaza** representa criaturas que pueden dañar o causar problemas a los Héroes. La mayoría de las **Amenazas** obligan a los Héroes a realizar una tirada o simplemente los hieren y luego escapan a la pila de descartes. Sin embargo, algunas **Amenazas** pueden convertirse en **Monstruos** y dar lugar a un combate. El tipo de cartas **Amenaza** no tiene ninguna regla especial asociada y sólo es importante cuando algunas capacidades especiales y efectos hacen referencia a él.

### TRAMPA

El tipo de cartas **Trampa** representa las trampas que el Héroe hace saltar o se encuentra. Este tipo de cartas no tiene ninguna regla especial asociada y sólo es importante cuando algunas capacidades especiales y efectos hacen referencia a él.



## ENCUENTROS CON MONSTRUOS

Un encuentro con un Esqueleto, Hechicero, Troll, Gólem o Demonio puede resultar en un combate a menos que el Héroe logre escapar. Algunas cartas de *Amenaza* como “Huesos antiguos” y “Elfo del abismo” pueden convertirse en *Monstruos* y dar lugar a un combate. Cada *Monstruo* tiene un conjunto de cuatro cartas de Poder y cuatro fichas de Monstruo específicas para él. Los encuentros con *Monstruos* se resuelven siguiendo los siguientes pasos:

1. Determinar el jugador del Monstruo
2. Coger ficha de Monstruo
3. Escapar o atacar

## 1. DETERMINAR EL JUGADOR DEL MONSTRUO

Cuando el Héroe de un jugador encuentra un *Monstruo*, el jugador *de su izquierda* asume el papel del *Monstruo* durante ese encuentro. Ese **JUGADOR DEL MONSTRUO** coge las cuatro cartas de Poder con la imagen del *Monstruo*, las baraja y las coloca boca abajo formando un montón frente a él.

## 2. COGER FICHA DE MONSTRUO

El jugador del Monstruo coge al azar de la reserva una ficha de Monstruo que tenga la imagen del *Monstruo* y la coloca boca abajo frente a él. El número indicado en la ficha de Monstruo es el valor de Vida del *Monstruo* (ver “Fin del combate” en página 17). Si no hay fichas de Monstruo disponibles en la reserva, el jugador del Monstruo coge una del tablero.

## MONSTRUOS LEGENDARIOS

Kalladra tiene muchos sirvientes peligrosos en la Mazmorra de Fuego de Dragón, y éstos obedecen las órdenes de su maestro sin cuestionarlas. Estas mortales criaturas atacarán cualquier cosa que tenga la mala suerte de encontrarse con ellas.



### ESQUELETO

*Estos terribles muertos vivientes están armados con arcos que disparan fragmentos de hueso. Sus flechas a menudo están envenenadas o imbuidas de magia oscura.*



### DEMONIO

*Los Demonios poseen grandes poderes mágicos y están envueltos en abrasadoras llamas. La sola presencia de un Demonio puede llenar de terror y espanto a cualquier héroe excepto a los más valerosos.*



### TROLL

*Los Trolls son criaturas brutales que poseen un tamaño y una fuerza increíbles. También son extremadamente torpes, por lo que tienen dificultades para controlar su vasto poder.*



### HECHICERO

*Estos magos oscuros han dado la espalda al resto de la humanidad y puesto su poderosa magia al servicio de sus malvados maestros. Algunos hechiceros han forjado oscuros pactos con poderes infernales a cambio de hacerse en casi inmortales.*



### GÓLEM

*Los Gólems están hechos de piedra e hierro y se mueven mediante la magia. Su piel es casi impenetrable y puede desviar armas que normalmente atravesarían fácilmente una armadura.*

### 3. ESCAPAR O ATACAR

A continuación, el Héroe debe decidir si quiere **ESCAPAR** o **ATACAR**. Un Héroe *no* podrá escapar si la sala en la que ha entrado tiene un rastrillo o si entró mediante un movimiento especial como un “Pasadizo secreto” del mazo de Búsqueda. Es irrelevante si la sala desde la que entró tiene o no rastrillo.

#### ESCAPAR

Si el Héroe elige intentar escapar, tanto el Héroe como el jugador del Monstruo cogen una carta al azar de su montón de cartas de Poder y comparan sus **VALORES DE ESCAPE** (el número blanco de la esquina inferior izquierda).

Si el valor de escape del Héroe es menor que el del **Monstruo**, no tiene éxito al escapar y debe enfrentarse al **Monstruo** en combate (ver “Combate” en la página 15). Además, el Héroe sufre un número de Heridas (ver “Muerte del Héroe” en la página 23) igual al valor de daño del **Monstruo** (el número negro de la esquina inferior izquierda de la carta de Poder del monstruo).

Si el valor de escape del Héroe es *igual o mayor* que el del **Monstruo**, escapa con éxito. En ese caso, el jugador del Monstruo coloca su ficha de Monstruo boca abajo en la Sala de la Mazmorra donde tuvo lugar el encuentro con el **Monstruo**. Éste permanece allí hasta que alguien lo mate. La carta del **Monstruo**, si la hay, se descarta, y todas las cartas de Poder se devuelven a sus mazos respectivos. El turno pasa al siguiente Héroe.

Cuando un Héroe escapa con éxito, debe salir de la Sala de la Mazmorra donde encontró al **Monstruo** y volver a la sala desde la que había entrado. El Héroe no debe afrontar ningún encuentro en la sala a la que regresa, y su turno acaba de inmediato. Sin embargo, en el siguiente turno del Héroe, deberá afrontar un encuentro en la sala a la que ha escapado como si acabase de entrar en ella. Si el Héroe entró a la Sala de la Mazmorra a través de una puerta, no tiene que coger otra carta de Puerta para escapar.

#### ATACAR

Si el Héroe elige atacar o si intenta escapar y no tiene éxito, comienza el combate (ver “Combate” en la página 15).

## ELEMENTOS DE LAS CARTAS DE COMBATE Y DE PODER

Las cartas de Combate y de Poder representan los ataques que realizan los Héroes y los Monstruos durante el combate. Las cartas de Poder son similares a las de Combate, pero contienen capacidades especiales y valores de escape.

#### CARTA DE COMBATE



#### CARTA DE PODER



- 1. Valor de ataque:** Cada carta tiene un valor numérico indicado en la esquina superior izquierda. Este valor representa la fuerza relativa del ataque y se usa para determinar el vencedor de la ronda de combate.
- 2. Tipo de ataque:** El icono de la parte superior de la carta y el color de la misma indican el tipo de ataque de la carta. El azul representa ataques a distancia, el rojo ataques cuerpo a cuerpo y el amarillo ataques mágicos.
- 3. Icono de contraataque:** El icono de la esquina superior derecha de la carta indica contra qué tipo de ataque puede contraatacarse con la carta. Si una carta no tiene icono de contraataque, no permite realizar ningún contraataque al Héroe o **Monstruo** que la ha jugado.
- 4. Efectos de la carta:** Algunas cartas de Poder tienen efectos especiales además de sus valores de ataque normales.
- 5. Valor de escape:** Estos valores sólo aparecen en las cartas de Poder y se usan cuando los Héroes intentan escapar de los **Monstruos** en lugar de atacarlos.
- 6. Valor de daño (sólo en cartas de Poder de Monstruos):** Cuando los Héroes intentan escapar sin éxito, sufren este número de Heridas.
- 7. Imagen:** La imagen muestra a qué Héroe o **Monstruo** pertenece la carta de Poder. Cada Héroe y **Monstruo** tiene un conjunto de cuatro cartas de Poder únicas.

## EJEMPLO DE ESCAPE

Challara afronta un encuentro con un Esqueleto e intenta escapar en lugar de atacar al monstruo. Challara coge al azar una de sus cartas de Poder y muestra un valor de escape de 3.



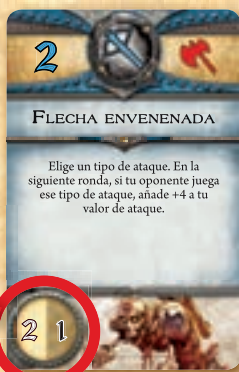
VALOR DE ESCAPE DEL HÉROE

El jugador del Monstruo coge al azar una carta de Poder de Esqueleto y muestra un valor de escape de 2. El valor de escape del Esqueleto es más bajo, así que Challara escapa con éxito. Se coloca una ficha de Esqueleto en la sala y Challara vuelve a la sala desde la que entró.



VALOR DE ESCAPE DEL MONSTRUO

Si el valor de escape del Esqueleto hubiera sido mayor, Challara habría sufrido 1 Herida por el valor de daño del Esqueleto y después habría tenido que afrontar al Monstruo en combate.



VALOR DE DAÑO

## SAQUEAR LA SALA DEL TESORO

En el centro de la mazmorra se encuentra la Sala del Tesoro del Señor Dragón Kalladra, custodiada por el mismísimo Kalladra. Por fortuna, duerme durante el día a menos que lo despierte un Héroe torpe y poco afortunado.

Los Héroes pueden entrar en la Sala del Tesoro como si fuera una Sala de la Mazmorra. A pesar de que la Sala del Tesoro ocupa dos espacios de la mazmorra, se considera como un solo espacio.

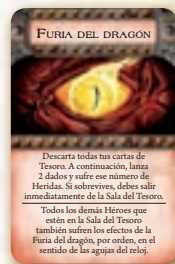


Cuando un Héroe entra en la Sala del Tesoro, coge al azar una carta de Dragón del mazo de Dragón.

Si la carta de Dragón cogida es “Durmiendo”, todo va bien. El Héroe sigue el texto de reglas de la carta de Dragón y coge dos cartas de Tesoro, que podrían contener algunos de los artefactos más valiosos de la Mazmorra de Fuego de Dragón. Después de esto, el turno del Héroe termina sin que haya perturbado el sueño de Kalladra con su saqueo. Deja la carta de Dragón boca arriba en la mesa y *no* la devuelve al mazo de Dragón. En el siguiente turno del Héroe, éste debe salir de la Sala del Tesoro por cualquier pasadizo o quedarse allí y coger otra carta de Dragón.



Si la carta de Dragón cogida es “Furia del dragón”, ¡el Héroe tendrá un gran problema! Su búsqueda en el tesoro del dragón ha despertado a Kalladra, el cual desata su aliento ígneo sobre el Héroe inmediatamente. Éste debe descartar todas sus cartas de Tesoro y después lanzar dos dados y sufrir ese número de Heridas debido al aliento abrasador del dragón. Si esto no mata al Héroe, debe **RETIRARSE**: mueve su miniatura a un espacio adyacente fuera de la Sala del Tesoro a través del pasadizo que elija, cogiendo una Sala de la Mazmorra si el espacio estaba sin explorar y terminando su turno inmediatamente después. Un Héroe en retirada no puede atravesar ni una puerta ni un rastrillo.



Un Héroe que se retira de esta manera no tiene que afrontar un encuentro con la Sala de la Mazmorra a la que se mueve, independientemente de que ésta estuviera ya explorada o no. Sin embargo, durante su siguiente turno, el Héroe tendrá que afrontar el encuentro como si acabara de entrar en la sala.

Los Héroes pueden quedarse en la Sala del Tesoro de Kalladra hasta que decidan salir de ella o despierten al Señor Dragón. Puesto que las cartas de Dragón no se devuelven al mazo de Dragón mientras continúe el saqueo, cuanto más tiempo se queden en la Sala del Tesoro, mayor es la posibilidad de que los Héroes despierten al Señor Dragón.

Después de haber saqueado tanto como se atrevan, los Héroes pueden salir de la Sala del Tesoro durante su turno, realizando un movimiento normal. En el turno que salen de la Sala del Tesoro, los Héroes no tienen que coger una carta de Dragón.

## DOS O MÁS HÉROES EN LA SALA DEL TESORO

La Sala del Tesoro es el único espacio de la mazmorra al que puede moverse un Héroe incluso si ya está ocupado por otro Héroe. ¡Cuanto más Héroes estén cogiendo cartas del mazo de Dragón, más posibilidades hay de que el dragón se despierte!

Cuando Kalladra se despierta, todos los Héroes que haya en la Sala del Tesoro sufren las consecuencias de la Furia del dragón descritas anteriormente, empezando con el jugador que cogió la carta de “Furia del dragón” y continuando en sentido horario alrededor de la mesa con el resto de jugadores que estén en la Sala del Tesoro. Después de resolver este evento, la partida continúa con el orden normal del turno.

## BARAJAR LAS CARTAS DE DRAGÓN

Si al final del turno de un jugador no hay Héroes en la Sala del Tesoro, todas las cartas de Dragón cogidas se barajan de nuevo y se mezclan boca abajo con el mazo de Dragón. Sin embargo, si hay uno o más Héroes en la Sala del Tesoro, no se devuelve ninguna carta de Dragón al mazo hasta que salga de la sala el último Héroe y ésta esté vacía al final de su turno. En un turno posterior, si creen que tienen tiempo de sobra, los Héroes pueden volver a la Sala del Tesoro para tentar de nuevo a la suerte con el mazo de Dragón completo y barajado.

## QUEDARSE SIN TIEMPO

Si bien las Salas de la Torre proporcionan salidas de la mazmorra durante el día, al caer la noche se cierran mágicamente y quedan selladas. Cualquier Héroe que se demore demasiado mientras explora la mazmorra quedará encerrado en ésta durante la noche, que es cuando Kalladra se despierta por completo y merodea por su mazmorra en busca de visitantes. Durante la noche, a los Héroes atrapados con Kalladra no les espera una simple lengua de fuego momentánea; durante esas horas, el dragón se asegura de terminarse la comida.

En *DungeonQuest*, el paso del tiempo se mide usando una ficha de sol y el medidor de sol del tablero. La ubicación de la ficha de sol en el medidor de sol indica la cantidad de tiempo que les queda a los Héroes antes de que termine la partida. Al comienzo de ésta, la ficha de sol se coloca al principio del medidor de sol y avanza por éste a medida que la partida progresa. Cuando la ficha de sol llega a los últimos espacios del medidor de sol, ha anochecido y las pesadas puertas de piedra de las Salas de la Torre están a punto de cerrarse y sellar así el destino de los Héroes que queden en la mazmorra.

Cuando el *jugador inicial* empieza su turno, antes de realizar ninguna acción, mueve la ficha de sol un espacio en el medidor de sol.

**Importante:** En el *primer* turno de la partida, la ficha de sol no avanza.

Cuando la ficha de sol llega a un espacio indicado con un número, el jugador inicial debe lanzar un dado para ver si la partida termina. Si el número obtenido en la tirada es mayor que el número o intervalo numérico del espacio, las Salas de la Torre permanecen abiertas y sigue siendo posible que los Héroes salgan de la mazmorra. Si el número obtenido coincide con el número del espacio o está dentro del intervalo numérico de éste, las puertas de piedra gigantes de cada Sala de la Torre se cierran y la partida termina de inmediato. En ese momento, todos los Héroes que queden dentro de la mazmorra mueren (ver “Ganar la partida” en la página 15).

Incluso si la ficha de sol alcanza el último espacio del medidor de sol, la partida puede continuar. Llegado ese punto, el jugador inicial deja de mover la ficha de sol, pero sigue lanzando un dado antes de cada uno de sus turnos para ver si la partida termina. Mientras siga obteniendo un número mayor que el intervalo numérico del espacio, la partida proseguirá.

Aunque el jugador inicial sea eliminado o tenga que pasar su turno, sigue moviendo la ficha de sol y comprobando si la partida continúa al principio de su turno en caso de que sea necesario.

## EJEMPLO DE QUEDARSE SIN TIEMPO

Al comienzo del turno del jugador inicial, éste mueve la ficha de sol a un espacio que tiene escrito “1-2”. A continuación lanza un dado para ver si la partida termina. Obtiene un “3”, que es mayor que el intervalo numérico del espacio, así que el jugador inicial prosigue con el resto de su turno de la forma habitual.



Al comienzo del siguiente turno del jugador inicial, mueve la ficha de sol a un espacio que tiene escrito “1-3”. A continuación lanza el dado y obtiene un “3”, que no es mayor que el intervalo numérico del espacio. Como consecuencia, la partida termina de inmediato y cualquier Héroe que no haya salido de la mazmorra muere.



## SALIR DE LA MAZMORRA

Antes o después y tesoros en mano, los Héroes querrán salir de la Mazmorra de Fuego de Dragón. Las únicas salidas se encuentran en las Salas de la Torre. Un Héroe que entre en una Sala de la Torre puede elegir salir de la mazmorra de inmediato si lo desea. Si no lo hace, debe dejar al instante la Sala de la Torre por uno de sus pasadizos y afrontar el encuentro de la Sala de la Mazmorra a la que entre. Los Héroes no tienen por qué salir de la mazmorra por la misma Sala de la Torre por la que entraron, sino que pueden hacerlo por cualquiera de ellas. Aunque son bienvenidos a quedarse tanto como deseen...



Sala de la Torre

Cuando los Héroes salen de la mazmorra, no pueden seguir explorándola y deben retirar su miniatura del tablero. Cuando un Héroe sale, no puede volver a entrar a la mazmorra y debe esperar hasta que termine la partida y se determine el vencedor (ver “Ganar la partida” en la columna siguiente).

Es importante tener en cuenta que un Héroe no puede salir de la mazmorra si no posee al menos una carta de **Botín**, ya que ningún Héroe que se precie saldría de la mazmorra con las manos vacías. ¿De qué habría servido la aventura entonces? Sin embargo, vale cualquier carta de **Botín**, para cumplir este requisito ni siquiera tiene que tener un valor de oro.

Si el jugador inicial sale de la mazmorra, debe seguir moviendo la ficha de sol al principio de cada uno de sus turnos.

## GANAR LA PARTIDA

La partida termina cuando todos los Héroes hayan salido de la mazmorra o hayan muerto.

Una vez terminada la partida, los Héroes que han salido de la mazmorra suman el valor total de sus cartas de **Botín**. La mayoría de las cartas de **Botín** vienen con un cierto valor de oro indicado. Aquellas sin un valor de oro valen cero de oro (a menos que se indique otra cosa en la carta de **Botín**). El ganador de la partida es el jugador que controle el Héroe que haya salido de la mazmorra con el mayor valor de oro total.

Cualquier efecto que se resuelva al final de la partida, como por ejemplo el texto de reglas de la carta “Cofre del tesoro”, debe resolverse antes de calcular los valores de oro totales. El jugador inicial resuelve todos sus efectos de final de partida el primero, a continuación lo hace el jugador de su izquierda y así sucesivamente.

Si hay dos o más Héroes empatados con el mayor total de oro, gana la partida el jugador empatado que tenga la carta de **Botín** con el valor de oro más alto. Si sigue habiendo empate, gana el jugador empatado que tenga más cartas de **Botín**. Si el empate continúa, se considera que han ganado la partida todos los jugadores empatados.

Si nadie logra escapar de la mazmorra, todos los Héroes pierden y el ganador es el Señor Dragón Kalladra a quien le encanta que su plan funcione.

A veces, un Héroe ganará la partida simplemente por ser el único que escapa vivo de la mazmorra, incluso si tiene cuatro baratijas como trofeo. En otras partidas, un Héroe escapará de la mazmorra con un buen puñado de fabulosos tesoros para obtener una gran victoria. Los jugadores pueden llevar la cuenta del valor de oro total del **Botín** que ha obtenido cada jugador al escapar de la mazmorra en cada partida y ver así quién es el mejor jugador de *DungeonQuest* del grupo.

## COMBATE

Mientras los Héroes exploran la mazmorra, pueden descubrir **Monstruos** acechando en la oscuridad. Si bien es posible escapar de algunos, todos los encuentros con **Monstruos** pueden acabar en combate. Si un Héroe se encuentra con un **Monstruo** y no escapa de él, debe resolverse el encuentro mediante el combate. Cada combate siempre involucra a un solo Héroe contra un solo **Monstruo**.

El combate se resuelve durante varias **RONDAS** hasta que el **Monstruo** o el Héroe mueran (ver “Fin del combate” en la página 17). En cada ronda, los jugadores cogen cartas de Combate y las ponen en su mano, escogen una carta de la mano y la colocan boca abajo frente a ellos. Estas cartas se dan la vuelta a la vez y se determina el daño.

Las cartas de combate representan los ataques que realizan los Héroes y los **Monstruos** durante la pelea. Estos ataques pueden ser cuerpo a cuerpo (rojos), a distancia (azules) o mágicos (amarillos). Algunos ataques son particularmente efectivos contra uno de los otros tipos de ataque y pueden permitir realizar un contraataque (ver el paso de “Resolver contraataques” para más información). Durante el combate, el término “cartas de Combate” también engloba a las cartas de Poder. Aunque las cartas de Poder pueden estar en la mano de un jugador o ser jugadas durante una ronda de combate, se consideran cartas de Combate en relación a todas las reglas y capacidades especiales que tienen que ver con el combate.



## PASOS DEL COMBATE

Cada ronda de combate se divide en cuatro pasos que deben darse en orden y que se repiten hasta que muera el Héroe o el *Monstruo*. Los pasos del combate son los siguientes:

1. Coger cartas de Combate
2. Mostrar cartas de Combate
3. Resolver contraataques (si es posible)
4. Asignar daño

### EJEMPLO DE MONTONES DE COMBATE Y DAÑO

Después de algunas rondas de combate, tanto el Esqueleto como Lindel han causado daño a su oponente. La ilustración de debajo es un ejemplo de cómo colocar las cartas para formar los montones de daño del Héroe y del *Monstruo* y el montón de combate compartido.

MONTÓN DE DAÑO DEL ESQUELETO



MONTÓN DE COMBATE



MONTÓN DE DAÑO DE LINDEL



## 1. COGER CARTAS DE COMBATE

En cada ronda, tanto el Héroe como el jugador del *Monstruo* cogen cartas del mazo de Combate, sin mostrárselas a su oponente, hasta tener una mano de *cinco* cartas. Sólo hay un mazo de Combate, así que ambos jugadores cogen cartas de Combate del mismo sitio.

Durante la *primera* ronda de combate, el Héroe y el jugador del *Monstruo* cogen al azar una de sus cartas de Poder y la añaden a su mano antes de completarla para tener cinco cartas. Cualquier carta de Poder que se usara durante un intento de escapar *no* podrá ser cogida. Las cartas de Poder proporcionan a los jugadores un efecto especial adicional durante el combate, y puesto que cada Héroe y *Monstruo* tiene su propio conjunto de cartas de Poder, éstas les dan su propia seña de identidad.

## 2. MOSTRAR CARTAS DE COMBATE

Cada jugador elige una carta de su mano (de Poder o de Combate) y la coloca boca abajo frente a él. Después de que ambos jugadores hayan elegido una carta, les dan la vuelta simultáneamente. Si cualquiera de las cartas jugadas es una carta de Poder, se resuelven en ese momento los efectos especiales de las mismas, primero el Héroe y después el *Monstruo*.

## 3. RESOLVER CONTRAATAQUES

Si el valor de ataque de la carta de Combate de un jugador es igual o menor que el de su oponente y su carta tiene un icono de contraataque que coincide con el tipo de ataque de su oponente, el jugador puede realizar un **CONTRAATAQUE**.

Para realizar un contraataque, el jugador simplemente juega cartas de su mano que tengan un icono de contraataque que coincida con el tipo de ataque de su oponente y luego suma el valor de ataque de sus cartas para determinar el total. Cuando un jugador realiza un contraataque, puede jugar varias cartas (de una en una) para aumentar su valor de ataque total. Sin embargo, debe dejar de jugar cartas cuando su valor de ataque total supere al de su oponente.

Sólo se puede realizar un contraataque por ronda y ningún jugador podrá contraatacar contra un contraataque.

## 4. ASIGNAR DAÑO

El jugador con el valor de ataque total más alto de la ronda es el **VENCEDOR** de la misma. El vencedor coge todas las cartas de Combate que jugó durante la ronda y las coloca en el **MONTÓN DE DAÑO** del perdedor.

El montón de daño de un jugador se coloca frente a él e indica la cantidad de daño que ha sufrido durante el combate. Cada carta del montón de daño representa una Herida que le ha sido infligida. Cada jugador debe extender las cartas de su montón de daño de forma que ambos jugadores puedan ver el número de cartas del montón.

El perdedor de la ronda coloca su carta de Combate en el **MONTÓN DE COMBATE**, que representa los movimientos de los combatientes para preparar un golpe más poderoso. Cada nueva carta de Combate que se coloque en el montón de combate debe quedar de tal forma que se vean claramente los tipos de ataque de todas las cartas. Los jugadores deben poder ver los números y tipos de ataque de todas las cartas del montón de combate.

Tras resolver este paso, si no han muerto ni el Héroe ni el *Monstruo*, los jugadores vuelven al paso 1: “Coger cartas de combate”.



## GOLPE MORTAL

Si el ganador de una ronda juega una carta que coincide con el tipo de ataque de cualquier carta del montón de combate, el resultado es un **GOLPE MORTAL**. Cuando esto ocurre, el ganador de la ronda coge *todas* las cartas del montón de combate que tengan el mismo tipo de ataque que la carta que jugó y las añade al montón de daño de su oponente.

Así pues, en un combate prolongado, un golpe mortal podría causar varios puntos de daño al oponente. Un golpe mortal también puede ocurrir si el ganador ha realizado un contraataque en esa ronda.

Los golpes mortales se resuelven *antes* de que el perdedor de la ronda coloque su carta en el montón de combate.

## PUNTO MUERTO

Se alcanza un **PUNTO MUERTO** cuando tanto el Héroe como el **Monstruo** tienen el mismo *valor de ataque*. Por ejemplo si ambos jugadores juegan cartas de Combate con un valor de ataque de “3”. Un jugador aún podría contraatacar y convertir el punto muerto en una victoria si el icono de contraataque de su carta coincide con el tipo de ataque de su oponente (ver el paso de “Resolver contraataques”). Si las cartas de ambos jugadores tienen el mismo tipo de ataque y el mismo valor de ataque, la ronda termina en un punto muerto automáticamente sin que haya oportunidad de contraatacar.

## CONSEJOS DE COMBATE

Dominar el combate es esencial para superar a los monstruos que merodean en las profundidades de la Mazmorra de Fuego de Dragón. Los siguientes consejos pueden ayudar a inclinar la balanza a tu favor.

Las cartas con un valor de ataque bajo de 1 o 2 van mejor al poder combinarse en un contraataque. No juegues una carta con un valor de ataque bajo a menos que tengas otra carta con el mismo tipo de ataque que puedas usar en un contraataque.

Jugar una carta con un valor de ataque bajo puede darte la oportunidad de jugar varias cartas en un contraataque si tu oponente juega una carta con un valor de ataque mayor. De igual modo, también evita que tu oponente pueda jugar varias cartas si pudiera contraatacar.

Presta mucha atención al montón de combate. Si contiene varias cartas del mismo tipo de ataque, supondrá un devastador golpe mortal.

Saber qué tipo de ataque jugará tu oponente es una gran ventaja. Si el montón de combate contiene varias cartas del mismo tipo de ataque, es probable que tu oponente intente realizar un golpe mortal con él.

Si tu oponente contraatacó en el turno anterior, probablemente no le queden muchas cartas con ese tipo de ataque en la mano. Por tanto, es poco probable que pueda realizar otro contraataque con ese mismo tipo de ataque.

Los jugadores pueden contraatacar (siguiendo las reglas normales) incluso si eso no les lleva a ganar la ronda. Esto puede resultar una estrategia válida para añadir cartas al montón de combate y preparar un golpe mortal para la siguiente ronda. Otra razón por la que un jugador puede querer contraatacar incluso si va a perder es para sacar de su mano cartas con valores de ataque bajos.

## CARTAS CANCELADAS

Algunas cartas de Poder permiten a un jugador **CANCELAR** la carta de Combate de su oponente. Cuando se cancela una carta, se ignora todo su texto y su icono de contraataque. Además, el valor de ataque de la carta se reduce a cero y no puede aumentarse por encima de cero (se ignoran todos los modificadores).

Si se cancela una carta que tenga una capacidad de “en la siguiente ronda”, dicha capacidad no podrá usarse en la siguiente ronda puesto que se ha ignorado el texto de la carta.

Si la ronda termina en un punto muerto, las cartas de ambos jugadores se colocan en el mazo de combate y los jugadores vuelven al paso 1: “Coger cartas de Combate”.

## FINAL DEL COMBATE

El combate termina cuando o bien el **Monstruo** muere o bien lo hace el Héroe. Cuando el combate termina, la carta del Monstruo que empezó el combate (si hay una) debe descartarse a la pila de descartes del mazo del que fue cogida. Todas las cartas de Poder vuelven a sus mazos respectivos, todas las cartas de Combate se devuelven al mazo de Combate y éste es barajado.

## VICTORIA DEL HÉROE

El valor de Vida del **Monstruo** es el número que aparece en la parte inferior de su ficha. Durante el combate, el jugador del Monstruo puede mirar el lado numerado de su ficha de monstruo, pero debe mantenerla boca abajo de forma que el resto de jugadores no pueda verla.

Si el **Monstruo** tiene un número de cartas en su montón de daño igual o mayor que su valor de Vida, muere y el combate termina. Todas las cartas del montón de daño del Héroe se convierten en fichas de Herida. Por ejemplo, si un Héroe tiene tres cartas en su montón de daño, debe coger tres fichas de Herida y añadirlas a su carta de Héroe. A continuación, la ficha de Monstruo se devuelve a la reserva de fichas y se mezcla con las demás.

## VICTORIA DEL MONSTRUO

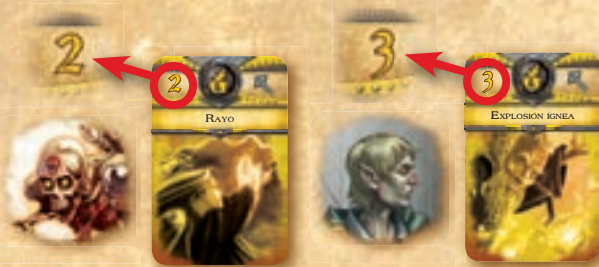
Durante el combate, cada carta del montón de daño del Héroe cuenta como una Herida. Estas Heridas se suman a las fichas de Herida que hubiera acumulado el Héroe antes de empezar el combate. Por tanto, un Héroe muere cuando tenga un número de Heridas (fichas de Herida más cartas de su montón de daño) igual o mayor que su valor de Vida.

A continuación, el jugador del Monstruo coloca su ficha de Monstruo en la sala en la que se encontró al **Monstruo**. El daño realizado a un **Monstruo** no se conserva para combates posteriores. La próxima vez que se encuentre al **Monstruo** superviviente, éste tendrá el valor de Vida completo que indica su ficha de Monstruo.

## EJEMPLO DE COMBATE 1: ATAQUE BÁSICO

El Esqueleto muestra un ataque mágico con un valor de ataque de 2.

Lindel muestra un ataque mágico con un valor de ataque de 3.



Lindel gana porque su valor de ataque es mayor. Lindel coloca su carta en el montón de daño del Esqueleto y a continuación, el Esqueleto coloca su carta en el montón de combate.

MONTÓN DE DAÑO DEL ESQUELETO



MONTÓN DE COMBATE



MONTÓN DE DAÑO DE LINDEL



## EJEMPLO DE COMBATE 2: PUNTO MUERTO

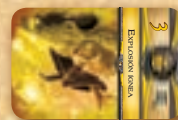
El Esqueleto muestra un ataque mágico con un valor de ataque de 1.

Lindel muestra un ataque cuerpo a cuerpo con un valor de ataque de 1.



Ambas cartas tienen el mismo valor de ataque, pero Lindel tiene la opción de contraatacar porque el icono de contraataque mágico de su carta es igual al tipo de ataque mágico de su oponente. Lindel elige no contraatacar, así que se llega a un punto muerto y ambas cartas se colocan en el montón de daño.

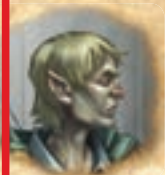
MONTÓN DE DAÑO DEL ESQUELETO



MONTÓN DE COMBATE



MONTÓN DE DAÑO DE LINDEL



## EJEMPLO DE COMBATE 3: CONTRAATAQUE

El Esqueleto muestra un ataque a distancia con un valor de ataque de 1.



Lindel muestra un ataque cuerpo a cuerpo con un valor de ataque de 3.



El Esqueleto está perdiendo, pero tiene la opción de contraatacar porque el icono de contraataque cuerpo a cuerpo de su carta es igual al tipo de ataque cuerpo a cuerpo de su oponente.



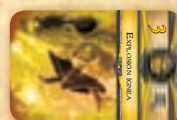
El Esqueleto elige contraatacar añadiendo otra carta de Combate a distancia con un valor de ataque de 2, lo que le da un valor de ataque total de 3. El esqueleto podría elegir dejar de jugar cartas, lo que desembocaría en un punto muerto, ya que ambos jugadores tienen el mismo valor de ataque total. Sin embargo, el Esqueleto elige continuar el contraataque y juega una carta de Poder a distancia de "Flecha envenenada" con un valor de ataque de 2, lo que eleva su valor de ataque total a 5. La capacidad especial de la carta de Poder del Esqueleto se resuelve y le da una bonificación de +4 a su valor de ataque durante la siguiente ronda si Lindel juega un ataque mágico.



El Esqueleto debe dejar de jugar cartas porque su valor de ataque total de 5 supera el valor de ataque de 3 de su oponente. Su total vence al de Lindel y el Esqueleto gana esta ronda de combate.

El Esqueleto coloca sus tres cartas de Combate y de Poder a distancia en el montón de daño de Lindel. A continuación, Lindel coloca en el montón de combate la carta de Combate cuerpo a cuerpo que jugó. El daño realizado no es suficiente para matar a Lindel, por lo que el combate continúa con la siguiente ronda.

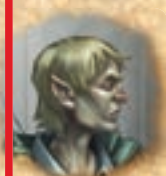
### MONTÓN DE DAÑO DEL ESQUELETO



### MONTÓN DE COMBATE



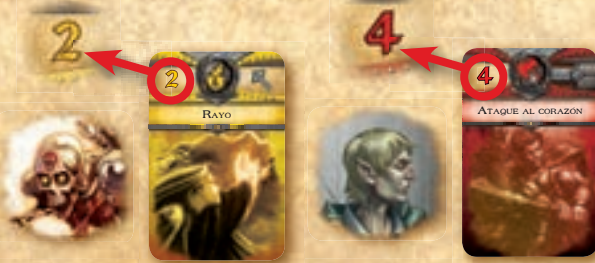
### MONTÓN DE DAÑO DE LINDEL



## EJEMPLO DE COMBATE 4: GOLPE MORTAL

El Esqueleto muestra un ataque mágico con un valor de ataque de 2.

Lindel muestra un ataque cuerpo a cuerpo con un valor de ataque de 4.



Lindel tiene un valor de ataque mayor, así que coloca su carta en el montón de daño del Esqueleto. Éste no puede contraatacar porque el icono de contraataque de su carta (a distancia) no coincide con el tipo de ataque de Lindel (cuerpo a cuerpo).

Puesto que el tipo de ataque cuerpo a cuerpo de Lindel también coincide con el tipo de ataque de algunas cartas del montón de combate, Lindel coge todas las cartas cuerpo a cuerpo de éste y las añade al montón de daño del Esqueleto. Por último, el Esqueleto coloca en el montón de combate la carta de Combate mágico que jugó.

### MONTÓN DE DAÑO DEL ESQUELETO



### MONTÓN DE COMBATE



### MONTÓN DE DAÑO DE LINDEL



## EJEMPLO DE COMBATE 5: FINAL DEL COMBATE

La ficha de Monstruo del Esqueleto tiene un valor de Vida de 3. Al final de la ronda, el Esqueleto tiene cuatro cartas en su montón de daño. La cifra es igual o mayor que el valor de Vida del Esqueleto, así que éste muere.



A continuación, Lindel sufre un número de Heridas igual al número de cartas de montón de daño. Lindel coge tres fichas de Herida y las coloca en su carta de Héroe. Por último, los jugadores devuelven todas las cartas de Combate y de Poder a sus respectivos mazos y los barajan.



### MONTÓN DE DAÑO DEL ESQUELETO



### MONTÓN DE COMBATE



### MONTÓN DE DAÑO DE LINDEL



## EXPLORAR LAS CATACUMBAS

Las catacumbas son un peligroso laberinto de salas que se desmoronan y pasadizos que serpentean bajo la mazmorra. Las leyendas dicen que el mayor tesoro del reino está enterrado en las catacumbas, ¡y que vale más que nada de lo que hay en la Sala del Tesoro de Kalladra! Algunos encuentros *obligan* a los Héroes a caer a las catacumbas, mientras que otros les dan *opciones* para entrar en ellas.

## ENTRADAS A LAS CATACUMBAS

Cuando un Héroe afronta un encuentro con una carta de Mazmorra o de Búsqueda llamada “Pasadizo descendente”, puede entrar en las catacumbas en su siguiente turno en lugar de moverse o buscar. Tanto si elige entrar como si no, el Héroe debe colocar un **INDICADOR DE ENTRADA A LAS CATACUMBAS** en la Sala de la Mazmorra en la que encontró la entrada. Excepción: si un Héroe coge un “Pasadizo descendente” en una Sala con Derrumbe, puede entrar en las catacumbas, pero no coloca ningún indicador de Entrada a las catacumbas en la sala tanto si entra como si no, ya que el derrumbe bloquea la entrada.



Indicador de Entrada a las catacumbas

Cuando un Héroe afronta un encuentro en una Sala con Entrada a las catacumbas o en una Sala de la Mazmorra con un indicador de Entrada a las catacumbas, encuentra una ruta que lleva a las catacumbas. El Héroe debe afrontar el encuentro con la sala de forma normal, cogiendo una carta de Mazmorra y resolviéndola como de costumbre. Sin embargo, en el siguiente turno del Héroe, éste puede elegir entrar en las catacumbas en lugar de moverse o buscar.

## INDICADORES DE VIAJE

Cuando un Héroe entra en las catacumbas, su indicador de Viaje debe colocarse junto a la miniatura del Héroe, con la flecha indicando en la dirección que elija. A continuación se quita la miniatura del Héroe del tablero y se coloca en su carta de Héroe. Cuando el jugador ha colocado su indicador de Viaje en el tablero, su dirección de movimiento queda fijada y *no puede mover el indicador ni apuntar en una dirección distinta*.



Indicadores de Viaje

Un Héroe puede entrar en una sala que contenga el indicador de Viaje de otro Héroe, e incluso entrar en las catacumbas desde esa misma sala. Si decide hacerlo, coloca su indicador de Viaje de forma normal y puede elegir apuntarlo en la dirección que quiera sin estar obligado a moverse en la misma dirección que los demás Héroes.

## ENCUENTROS EN LAS CATACUMBAS

Los Héroes que están en las catacumbas *no se mueven ni buscan* como los que están arriba explorando la mazmorra. En vez de eso, un Héroe que se encuentre en las catacumbas debe coger una carta de Catacumbas al principio de cada uno de sus turnos. Las cartas de Catacumbas son parecidas a las cartas de Mazmorra y se resuelven siguiendo las reglas normales de encuentros con cartas de Mazmorra. Todas las cartas de Catacumbas que deba afrontar un Héroe se colocan en un montón junto a su carta de Héroe en lugar de descartarse, de forma que los jugadores puedan contarlas cuando (o si) el Héroe encuentra una salida de las catacumbas. Si un Héroe resuelve un encuentro que le ordena descartar esa carta, como “La antorcha se apaga”, la carta se sigue colocando en el montón junto a su carta de Héroe.

## SALIR DE LAS CATACUMBAS

Cuando un Héroe resuelve un encuentro que le permite salir de las catacumbas, debe determinar en qué parte de la Mazmorra de Fuego de Dragón aparece. Para hacerlo, el jugador cuenta todas las cartas de Catacumbas que ha acumulado junto a su carta de Héroe y lanza un dado.

El número de cartas de Catacumbas que ha adquirido el Héroe determina cuántos espacios ha avanzado bajo la Mazmorra de Fuego de Dragón en la dirección de su indicador de Viaje. Debe mover su indicador de Viaje en esa dirección un espacio por cada carta de Catacumbas conseguida, incluyendo la carta cogida ese mismo turno. La tirada de dado determina cuánto se desvía el Héroe hacia la izquierda o la derecha después de haber avanzado el número de espacios necesario en la dirección en la que apunta su indicador de Viaje. El Héroe debe escoger si se desvía hacia la izquierda o hacia la derecha *antes* de lanzar el dado. El Héroe no explora ninguno de los espacios bajo los que pasa ni afronta encuentros con ellos.

**Excepción:** Mientras está en las catacumbas, un Héroe nunca puede atravesar los muros exteriores de la Mazmorra de Fuego de Dragón. Si obtiene un número de cartas de Catacumbas como para atravesar el muro exterior, podrá seguir acumulando cartas de la forma habitual, pero cuando vuelva a aparecer en la mazmorra sólo contará el número de cartas de Catacumba necesario para llegar hasta dicho muro. Por ejemplo, si un Héroe tiene siete cartas, pero su indicador de Viaje está a sólo cinco espacios del muro de la mazmorra, determinará por dónde sale como si sólo tuviera cinco cartas. De igual modo, si la tirada de dado lo colocase fuera de la mazmorra, debe detenerse en el muro de ésta.

Cuando un Héroe reaparece en la mazmorra, se vuelve a colocar su miniatura en el tablero, se quita el indicador de Viaje y se coloca éste junto a su carta de Héroe. A continuación, el Héroe debe devolver al mazo de Catacumbas todas las cartas de Catacumbas obtenidas y barajarlo. **Excepción:** No deben devolverse al mazo de Catacumbas las cartas de **Botín** o aquellas con encuentros cuyo texto de reglas específica que debe conservarse la carta. Si un Héroe vuelve a entrar en las catacumbas, ninguna de esas cartas cuenta para avanzar por ellas.

Si un Héroe sale de las catacumbas en un Abismo o en un Puente, puede escoger en qué lado de la sala quiere colocar su miniatura. Si un Héroe afronta un encuentro con un Monstruo el turno siguiente después de salir de las catacumbas, no puede intentar escapar y deberá atacar.



## SALIR EN UN ESPACIO EXPLORADO

Cuando un Héroe sale de las catacumbas en un espacio explorado de la mazmorra como una Sala de la Mazmorra o la Sala del Tesoro, su turno acaba de inmediato. El Héroe *no* afronta ningún encuentro con la sala ni con ningún *Monstruo* de ésta. Sin embargo, en el siguiente turno del Héroe, deberá afrontar el encuentro con la sala (en lugar de moverse o buscar) como si acabara de entrar en ella. Un Héroe *puede* salir a una sala que contenga otro Héroe.

## SALIR EN UN ESPACIO SIN EXPLORAR

Cuando un Héroe sale de las catacumbas en un espacio sin explorar, coge de inmediato una Sala de Mazmorra y la coloca en el espacio. La flecha de entrada de la Sala de Mazmorra puede apuntar en la dirección que elija. A continuación, el turno del Héroe termina inmediatamente y *no* afronta el encuentro con la Sala de la Mazmorra. Sin embargo, en su siguiente turno, el Héroe deberá afrontar el encuentro de la sala (en lugar de moverse o buscar) como si acabara de entrar en ella.

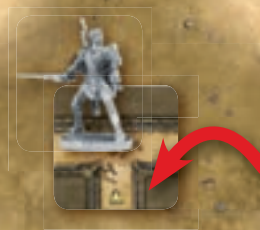
### EJEMPLO DE SALIR DE LAS CATACUMBAS



Lindel ya ha acumulado dos cartas de Catacumbas durante sus turnos anteriores. En su siguiente turno, encuentra una carta de “Salida” y elige salir de las catacumbas. Lindel ha acumulado un total de tres cartas, así que mueve su indicador de Viaje tres espacios hacia delante. A continuación, descarta todas las cartas de Catacumba que ha acumulado excepto el “Cofre del tesoro” porque es una carta de *Botín*.



Lindel escoge desviarse hacia la derecha y luego lanza un dado para determinar cuántos espacios se mueve. El resultado del dado es “2”, lo que coloca su miniatura de Héroe dos espacios hacia la derecha. El espacio está sin explorar, así que Lindel coge una Sala de Mazmorra y la coloca en el espacio (con cualquier orientación). Lindel debe afrontar el encuentro de la sala en su siguiente turno, como si acabara de entrar en ella.



## OTRAS REGLAS

Las siguientes secciones presentan reglas de *DungeonQuest* que no se han descrito anteriormente.

## TIRADAS DE ATRIBUTOS

A lo largo de la partida, los Héroes se verán obligados a usar sus atributos individuales para superar desafíos representados por **TIRADAS DE ATRIBUTOS**. Los atributos de cada Héroe se indican en su carta de Héroe, y los valores de los atributos indican cuáles son los puntos fuertes y débiles del Héroe. Hay cuatro atributos distintos que pueden ponerse a prueba en *DungeonQuest*: Fuerza, Agilidad, Armadura y Suerte (ver “Elementos de las cartas de Héroe” en la página 7).

Cuando un Héroe debe realizar una tirada de atributos, el texto de reglas siempre indica cuál de sus atributos va a ponerse a prueba. Por ejemplo, un encuentro puede obligar a un Héroe a “Realizar una tirada de Fuerza”. Para realizar una tirada de atributos, el Héroe lanza *dos* dados y compara la suma de ambos con su atributo. Si el total es mayor que el atributo del Héroe, éste **FRACASA** la tirada de atributos. Si el total es igual o menor que el atributo del Héroe, éste **SUPERA** la tirada de atributos. El encuentro que provocó la tirada de atributos describirá lo que ocurre cuando un Héroe fracasa o supera la tirada. Por lo general, superar una tirada de atributos significa que no le ocurre nada malo al Héroe, mientras que fracasar en ella puede ser desastroso.

## FICHAS DE DETERMINACIÓN

Cuando un Héroe fracasa en una tirada de atributos, recibe una ficha de Determinación. La siguiente vez que ese Héroe intente una tirada de atributos para ese encuentro, cada ficha de Determinación que tenga aumenta en uno el atributo de la tirada, haciendo más fácil superar tiradas de atributos posteriores. Cuando el encuentro se acaba resolviendo (por superar la tirada o desistir del intento), el Héroe se descarta de todas sus fichas de Determinación.



Ficha de Determinación

## MUERTE DEL HÉROE

La Mazmorra de Fuego de Dragón es el cubil más peligroso de Terrinoth, y la muerte es algo común entre los Héroes, quienes pueden morir de innumerables maneras en *DungeonQuest*. Por ejemplo, los Héroes pueden morir tras verse atrapados en un callejón sin salida, o cayendo por un Pozo sin fondo, o quedando atrapados en la mazmorra después de que se ponga el sol. Sin embargo, la forma más común por la que puede morir un Héroe es por recibir un número de Heridas igual o mayor que su valor de Vida.

Un Héroe muerto debe retirarse del tablero y todas sus cartas y fichas se devuelven a sus respectivos mazos y montones. A continuación, se pone boca abajo la carta de Héroe como recordatorio de su muerte. Los Héroes muertos no pueden tener ningún tipo de efecto en la partida.

## JUGADORES ELIMINADOS

Cuando el Héroe de un jugador muere, el jugador pierde la partida y pasa a ser un **JUGADOR ELIMINADO**. Los jugadores eliminados siguen participando en la partida y pueden tomar el papel de los **Monstruos** para el jugador que tengan a la derecha.

Aunque el jugador inicial sea eliminado, sigue moviendo la ficha de sol al comienzo de su turno.

## CURACIÓN

Durante la partida, los Héroes pueden tener oportunidades para curarse. Cuando un Héroe se cura, simplemente quita de su carta de Héroe el número de fichas de Herida indicadas. El encuentro o capacidad que proporciona la curación especificará cuántas Heridas puede curarse el Héroe.

## FICHAS DE MONSTRUO

Los **Monstruos** de la Mazmorra de Fuego de Dragón no desaparecen sin más cuando un Héroe se les escapa o muere a manos suyas. El **Monstruo** sigue acechando en la sala hasta que llegue el siguiente Héroe. La presencia de un **Monstruo** que merodea de esta forma se indica con una ficha de Monstruo. Así, el jugador del Monstruo coloca una ficha de Monstruo en una sala en la que un Héroe haya encontrado un **Monstruo** después de que el Héroe muera a manos del **Monstruo** o logre escapar de él.

Si un Héroe entra en una Sala de la Mazmorra que contiene una ficha de Monstruo, primero debe afrontar el encuentro con el **Monstruo**. Si el Héroe mata al **Monstruo**, a continuación deberá afrontar el encuentro con la sala.

## EJEMPLO DE TIRADA DE ATRIBUTOS

Challara encuentra una carta de “Trampilla” que requiere una tirada del atributo de Agilidad. Challara lanza dos dados y obtiene un “2” y un “5”, lo que da un total de 7.

A continuación, compara el total de 7 con su valor de Agilidad, que es 6. Puesto que el total es mayor que el atributo de Challara, ésta fracasa en la tirada. La “Trampilla” hace que Challara sufra una Herida y la obliga a realizar la tirada de nuevo en su siguiente turno. Sin embargo, Challara recibe una ficha de Determinación por fracasar en la tirada.



En su siguiente turno, Challara vuelve a comprobar su Agilidad y saca un total de 7. La ficha de Determinación de Challara aumenta su Agilidad a 7, que es igual al total de los dados, por lo que supera la tirada y puede descartar la “Trampilla”. Puesto que el encuentro se ha resuelto, se quita la ficha de Determinación de la carta de Héroe.



Fichas de Monstruo

Al contrario de lo que sucede en la propia Mazmorra de Fuego de Dragón, en los encuentros de las catacumbas no se colocan fichas de Monstruo. Si un Héroe muere o logra escapar de un **Monstruo** en las catacumbas, éste se aleja y no se coloca una ficha de Monstruo en el tablero.

Si el jugador del Monstruo tiene que colocar una ficha de Monstruo en una sala, pero todas las fichas de Monstruo de ese tipo ya se han colocado en el tablero, el jugador del Monstruo debe elegir una ficha de Monstruo de ese tipo del tablero y moverla a la sala.

De igual modo, si el jugador del Monstruo necesita colocar una ficha de Monstruo frente a él para establecer el valor de Vida de un **Monstruo**, pero todas las fichas de Monstruo de ese tipo ya se han colocado en el tablero, tendrá que coger una de las fichas de Monstruo de ese tipo del tablero y colocarla frente a él. En ese caso, no podrá examinar los valores de Vida de las fichas de Monstruo antes de elegir una.

Si un Héroe afronta un encuentro con una ficha de Monstruo y mata al **Monstruo**, la ficha de Monstruo se quita del tablero y queda disponible para volverla a colocar en éste en turnos posteriores. Los **Monstruos** eliminados nunca se retiran de la partida.

## USAR RUNAS

Cada runa contiene un poderoso hechizo que puede usarse una vez por partida. Por ejemplo, un Héroe podría ser capaz de curarse, teletransportarse o evitar automáticamente una **Trampa** o un **Monstruo**. Estas runas están representadas por cartas de Runa que cada Héroe elige al azar durante la preparación del juego. Cuando un Héroe quiere usar una runa, descarta la carta de Runa en el momento indicado por ésta y resuelve el efecto que proporcione. Después, el Héroe devuelve la carta de Runa descartada a la caja, ya que no se usará durante el resto de la partida.

## REGLAS OPCIONALES

La siguiente sección presenta reglas opcionales que los jugadores pueden usar para añadir variedad a sus partidas de *DungeonQuest*. Si los jugadores quieren usar cualquiera de las reglas expuestas a continuación, deben asegurarse de que todos las entienden y están de acuerdo con ellas antes de empezar la partida.

### YENDO SOLO

Si bien *DungeonQuest* es genial para varios jugadores, también funciona como un excelente juego en solitario en el que un Héroe intenta superar los peligros de la Mazmorra de Fuego de Dragón en una carrera contrarreloj.

El juego en solitario usa todas las reglas normales, con la excepción de algunas reglas relacionadas con el combate. Puesto que no hay más jugadores para asumir el papel de jugadores del Monstruo, el Héroe deberá realizar las acciones del **Monstruo** durante el combate.

Los cambios necesarios en los pasos de combate se indican a continuación:

#### 1. Coger cartas de Combate

El Héroe no añade una carta de Poder a su mano. Las cartas de Poder sólo se usan para resolver un intento de escapar del **Monstruo**, el cual no tiene ninguna mano de cartas.

#### 2. Mostrar cartas de Combate

Puesto que el **Monstruo** no tiene mano de cartas, al jugar una carta de Combate simplemente juega la carta superior del mazo de Combate.

#### 3. Resolver contraataques (si es posible)

Si el Monstruo puede realizar un contraataque, muestra las cinco cartas superiores del mazo de Combate. Si alguna de esas cartas puede usarse para un contraataque con éxito, entonces debe ser jugada. El resto de cartas mostradas se descartan.

#### 4. Asignar daño

No es necesario cambiar nada.

Un jugador puede ganar en una partida en solitario de *DungeonQuest* si su Héroe logra salir de la Mazmorra de Fuego de Dragón con al menos una carta de Tesoro antes de que caiga la noche. Si se quiere plantear una partida más desafiante, el jugador puede intentar batir el mayor valor de oro total conseguido en una partida anterior para ganar.

## COMBATE HÉROE CONTRA HÉROE

Esta variante permite a los Héroes entrar en espacios con otros Héroes y atacarlos. Cuando un Héroe *se mueve* a un espacio que contiene otro Héroe, debe atacarlo (en un combate Héroe contra Héroe no se puede escapar). El combate se resuelve usando las reglas normales, con la excepción de que termina tras cualquier ronda en la que un Héroe tenga cuatro o más cartas en su montón de daño. Ese Héroe es **DERROTADO** y el otro Héroe es el **VENCEDOR**. El vencedor puede quitar una carta de **Botín** de su elección al Héroe derrotado y éste debe moverse a una sala adyacente como si escapara de un **Monstruo**.

Si se da cualquier problema para decidir el orden de resolución de cualquier efecto, el Héroe que inició el ataque decide en qué orden se resuelven.

Un Héroe no puede atacar a otros Héroes en la Sala del Tesoro.

## SIRVIENTES DE KALLADRA

Esta variante permite a los jugadores eliminados asumir un nuevo papel en la partida: ¡controlar las fichas de Monstruo!

Durante el turno de un jugador eliminado, éste puede mover una ficha de Monstruo que esté en el tablero a una sala adyacente a ella. Los **Monstruos** pueden atravesar libremente puertas y rastrillos y también ignoran los efectos de las Salas de la Mazmorra. Por ejemplo, no pueden quedar atrapados por una Tela de araña ni caer en un Pozo sin fondo. Los **Monstruos** nunca pueden salir de la mazmorra ni osar entrar en la Sala del Tesoro. Un **Monstruo** nunca puede moverse a una sala en la que ya haya un **Monstruo**.

Si hay dos o más fichas de Monstruo en el tablero, la misma ficha de Monstruo no podrá moverse una segunda vez hasta que se haya movido una ficha de Monstruo distinta. Por ejemplo, si sobre el tablero hay una ficha de Monstruo de Esqueleto y una ficha de Monstruo de Demonio y un jugador eliminado elige mover la ficha de Monstruo de Demonio durante su turno, esa ficha no podrá volver a moverse hasta que se haya movido una ficha de Monstruo distinta (la de Esqueleto, por ejemplo).

Durante el turno del jugador de un Héroe, el jugador de su izquierda sigue asumiendo el papel del **Monstruo** durante el combate.



## ATACAR A LOS HÉROES

Si un **Monstruo** se mueve a una Sala de la Mazmorra en la que hay un Héroe durante el turno de un jugador eliminado, el Héroe debe resolver el encuentro inmediatamente atacando o intentando escapar siguiendo las reglas normales. El jugador eliminado que movió la ficha de **Monstruo** asume el papel del Monstruo durante el combate en lugar de hacerlo el que esté a la izquierda del jugador del Héroe. Cuando termina el encuentro, la partida continúa y el turno pasa al jugador que esté a la izquierda del jugador del Monstruo que movió la ficha de Monstruo.

## AÑADIR MÁS MONSTRUOS

Si en el tablero hay menos fichas de Monstruo que Héroes restantes, un jugador del Monstruo puede añadir una nueva ficha de Monstruo al tablero en lugar de mover una durante su turno. Para determinar qué ficha de Monstruo se coloca, el jugador del Monstruo coge la carta superior del mazo de Mazmorra hasta sacar un **Monstruo**. Si durante el proceso coge la carta “Barajar”, debe barajar el mazo de Mazmorra con su pila de descartes y seguir cogiendo cartas hasta sacar un **Monstruo**. A continuación descarta todas las cartas de Mazmorra cogidas. El jugador del Monstruo coloca la nueva ficha de Monstruo en una Sala de la Mazmorra de su elección que esté adyacente a una Sala de la Torre.

## DETERMINACIÓN CONCENTRADA

En esta variante, los Héroes pueden guardar la determinación para tiradas de atributos posteriores. Cuando un Héroe supera una tirada de atributos, sólo se descarta del número de fichas de Determinación necesarias para superar la tirada. Cualquier ficha de Determinación restante permanece en la carta del Héroe y se usa para la siguiente tirada de atributos que deba realizar (incluso si es para un atributo distinto).

*Ejemplo: Hugo tiene tres fichas de Determinación y realiza una tirada de Agilidad para cruzar un derrumbe. Saca un total de 6, que es mayor que su valor de Agilidad de 4. Hugo debe usar dos fichas de determinación para superar la tirada de atributos y las descarta a la reserva de fichas. Hugo se queda con la ficha de Determinación restante, que podrá usarse en su siguiente tirada de Fuerza, Agilidad, Armadura o Suerte.*

## LA MUERTE PUEDE ESPERAR

Cuando un Héroe muere, en realidad queda INCONSCIENTE. Cuando un Héroe queda inconsciente, lanza un dado: el resultado indica de cuántas cartas de **Botín** debe descartarse. Puede elegir qué cartas descartar y después las pone en las pilas de descartes de los mazos de donde procedían. A continuación, el Héroe elimina la mitad del total de Heridas que haya sufrido (redondeando hacia arriba) y su turno termina inmediatamente.

Si un Héroe muere por quedar atrapado en un callejón sin salida (ver “Callejones sin salida” en la página 9), coloca la miniatura del Héroe en un espacio adyacente de su elección usando las mismas reglas que para salir de las catacumbas (ver página 22).

## PODER DE LA TORRE

Esta variante da a los Héroes más opciones de movimiento por la mazmorra. Cuando un Héroe entra en una Sala de la Torre, puede moverse a cualquier otra Sala de la Torre. En ese caso, el Héroe deberá volver a moverse de inmediato y hacerlo a un espacio adyacente a la Sala de la Torre.

## SECRETOS

Esta variante añade más emoción al final de la partida porque los jugadores no saben el valor de oro que tienen sus oponentes. Cuando los Héroes obtienen **Botín**, las cartas se colocan boca abajo en lugar de boca arriba y se ocultan al resto de jugadores. Los jugadores pueden mirar su propio **Botín**, pero no pueden mostrar sus cartas a otros jugadores. El resto de jugadores siempre podrá contar cuántas cartas de **Botín** tiene un Héroe.

## PODER MÁGICO

En esta variante, los Héroes tienen más poder a su disposición, lo que puede hacerles temerarios o descuidados. Los Héroes empiezan la partida con varias cartas de Runa en lugar de con una sola. Los jugadores deben ponerse de acuerdo entre todos para decidir cuántas cartas de Runa recibe cada Héroe antes de empezar la partida.

## VIVIR PARA LUCHAR OTRO DÍA

Esta variante permite a los Héroes intentar escapar *durante* el combate en lugar de sólo antes del mismo. Si un Héroe gana una ronda de combate, puede anunciar que intenta escapar. Si elige realizar ese intento, las cartas que tuvieran que añadirse al montón de daño del oponente por ganar esa ronda se descartan (de forma que el Héroe no realiza daño en esa ronda). Si el Héroe gana la siguiente ronda de combate, escapa en lugar de realizarle daño al **Monstruo**. Al final de esa ronda, el combate termina y el Héroe sufre Heridas de la forma normal para un Héroe que ha sobrevivido al combate. En ese momento, el Héroe debe escapar; no puede elegir realizar el daño y continuar luchando. Si el Héroe no gana la ronda de combate siguiente a aquella en la que ha declarado el intento de escapar, no podrá escapar y el combate prosigue de manera normal. Sin embargo, si el Héroe gana otra ronda de combate más adelante, puede volver a intentar escapar.

## NO HAY GLORIA SIN VALOR

En esta variante, los Héroes no pueden salir de la mazmorra si no tienen al menos una carta de Tesoro. Y sólo vale el **Botín** obtenido del corazón de la mazmorra de Kalladra. Cualquier otra cosa no sería una aventura digna de un Héroe legendario.

## TESOROS MONSTRUOSOS

Esta variante da a los Héroes la oportunidad de recibir recompensas por derrotar a los sirvientes de Kalladra. Cuando un Héroe mata a un **Monstruo** en combate, puede lanzar un dado. Si el resultado es *menor* que el valor de Vida del **Monstruo**, el Héroe puede coger la carta superior del mazo de Tesoro y recibirla como recompensa. Si el resultado es *igual o mayor* que el valor de Vida del **Monstruo**, el Héroe no recibe recompensa alguna.

## COMIENZO TARDÍO

Esta variante da a los Héroes menos tiempo aún para salir de la mazmorra y hace más desafiante la carrera contrarreloj antes de que se ponga el sol. Durante la preparación, la ficha de sol se coloca en el primer espacio del medidor de sol de la forma habitual. A continuación, un jugador lanza un dado y mueve la ficha de sol por el medidor de sol tantos espacios como indique el dado.

## HÉROES LEGENDARIOS

### TATIANNA

*“En los lugares oscuros y salvajes de Terrinoth habita mi tribu, una hermandad de guerreras orgullosas y feroces. Durante años hemos sido autosuficientes y no hemos tenido necesidad alguna de recurrir al mundo del hombre. Pero cada día que pasa, el mundo exterior se introduce más y más en nuestros territorios. He visto sus armas y sus artefactos mágicos. He visto los tesoros que podrían asegurar la supervivencia de mis hermanas cuando no podamos seguir apartadas del mundo exterior. El resto de mi tribu dice que soy una ingenua, pero cuando tenga suficiente dinero volveré con mi gente armada con magia y acero. Puedo ser una ingenua, pero mis hermanas deben sobrevivir.”*



### LINDEL

*“Los muchos años de la vida de un elfo pueden acabar pesando sobre él. He vagado de pueblo en pueblo, escuchando las tristes historias de hijos, cónyuges, amigos y seres queridos perdidos que tiraron sus vidas en busca de oro en las profundidades de la Mazmorra de Fuego de Dragón. Ese despreciable lugar ha causado tristeza y pérdida en muchos corazones... No puedo soportarlo más. Esas salas mortales deben ser despojadas de sus tesoros de una vez por todas. Se acabaron los seres queridos que cavan sus propias tumbas en una estúpida búsqueda de oro antiguo.”*



### HUGO EL GLORIOSO

*“Yo, Hugo el Glorioso, planeo alcanzar una fama eterna como nada que se haya alcanzado hasta ahora. Otros Caballeros de Kellos pueden contentarse con alardear de los duelos ganados o de los gigantes derrotados, pero yo dejaré pequeñas todas esas historias cuando llegue al salón de banquetes y hable de los peligros de la Mazmorra de Fuego de Dragón. Cuando muestre las reliquias de incalculable valor recuperadas de las profundidades, los hombres se quedarán boquiabiertos, las mujeres se desvanecerán y los niños se acurrucarán asustados. ¡Nadie que oiga el relato de mi legendaria búsqueda olvidará jamás el nombre de Hugo el Glorioso!”*



### HERMANO GHERINN

*“Los sacerdotes de Kellos me acogieron y me dieron cobijo. No me preguntaron nada acerca de los abyectos crímenes de mi pasado. Pero como todos los miembros de la Hermandad, tuve que acabar afrontando el fuego purificador y todas mis transgresiones se volvieron evidentes en forma de cicatrices y quemaduras por todo mi cuerpo. Ahora soy un hombre diferente. Sigo una senda diferente, pero no puedo olvidar mi pasado. Sólo un acto de valentía de verdad, afrontando la Mazmorra de Fuego de Dragón y trayendo objetos valiosos para mis hermanos, me liberará de las sombras de mi pasado.”*



### CHALLARA Y LLAMABRILLANTE

*“Las raíces de mi noble familia se remontan a las Guerras del Dragón y más allá. Algunos de los tesoros robados por Kalladra para atraer a los buscadores de fortuna a la mazmorra eran de mis ancestros. Saber que esa detestable bestia sigue viva y viviendo entre gran parte de mi herencia me ha humillado durante toda mi vida. Usaré mis considerables capacidades para asegurarme de que Kalladra no sigue privando a mi familia de nuestros tesoros familiares.”*



### KRUTZBECK

*“¿Por qué debería preocuparme? Aún no he encontrado un combate que pueda conmigo. ¿Y dices que la Mazmorra de Fuego de Dragón es la más mortal del reino? ¡Ja! Para mí, la mazmorra no es más que otra colección de cosas a las que golpear y trofeos para obtener. Si tengo que hacerme con algo de oro para llamar su atención, que así sea. Pero la parte importante es lo de golpear.”*



## ACLARACIONES

Esta sección explica reglas para circunstancias especiales que podrían darse durante la partida.

### AMENAZAS QUE DESEMBOCAN EN COMBATE

Algunos encuentros, como “Huesos antiguos” y el “Elfo del abismo”, son **Amenazas** que pueden convertirse en **Monstruos**. Estos encuentros usan fichas de Monstruo y cartas de Poder para el **Monstruo** concreto indicado en la carta. Si el Héroe escapa o muere, se coloca la ficha de Monstruo en el espacio del Héroe siguiendo las reglas normales para afrontar encuentros con **Monstruos**.



### RECURSOS LIMITADOS

Todos los componentes se limitan a las cantidades que vienen con el juego.

Por ejemplo, si se usan todos los indicadores de Entrada a las catacumbas, no podrán colocarse en el tablero más indicadores de este tipo. Las fichas de Monstruo siguen sus propias reglas, explicadas en “Fichas de Monstruo” en la página 24. Sin embargo, si un personaje puede cambiar cinco fichas de Herida de 1 punto por una de 5 puntos, debe hacerlo de inmediato.



### EFFECTOS AL COMIENZO DEL TURNO

Si un Héroe tiene dos o más efectos que se resuelven al comienzo de su turno, debe resolverlos en el orden que elija. El Héroe debe resolver *todos* los efectos, incluso si uno supone la finalización inmediata de su turno.

Si un Héroe que esté en las catacumbas resuelve un efecto que hace que su turno termine inmediatamente, *no* cogerá ninguna carta de Catacumbas nueva en ese turno.

### ENCUENTRO CON UN MONSTRUO DURANTE UN MOVIMIENTO ESPECIAL

Cuando un Héroe escapa de un Monstruo (ver “Escapar” en la página 12), se retira por la Furia del dragón (ver “Saquear la Sala del Tesoro” en la página 13) o sale de las catacumbas (ver “Salir de las catacumbas” en la página 21), en su siguiente turno deberá afrontar un encuentro con la sala en la que acaba de entrar como resultado de ese movimiento especial. Si hay una ficha de Monstruo en la sala, primero debe afrontar el encuentro con el **Monstruo**. Si el **Monstruo** muere, el Héroe deberá afrontar el encuentro con la sala a continuación.

### VARIOS HÉROES EN UNA SALA

Los Héros no pueden *moverse* a una sala que ya esté ocupada por otro Héroe, excepto a la Sala del Tesoro. Sin embargo, las siguientes circunstancias pueden dar como resultado que dos o más Héros compartan una sala.

### SALIR DE LAS CATACUMBAS

Cuando un Héroe sale de las catacumbas, podría acabar colocado en un espacio que ya esté ocupado por otro Héroe.

### ESCAPAR DE UN MONSTRUO

Cuando un Héroe escapa de un **Monstruo**, podría hacerlo a un espacio que ya esté ocupado por otro Héroe.

### HÉROES BLOQUEADOS

Si un Héroe ya ha buscado dos veces en una sala y la única sala a la que se puede mover está ocupada por otro Héroe, el Héroe está **BLOQUEADO**. Los Héros bloqueados deben perder su turno hasta que puedan moverse a una sala vacía.

## CONSEJOS ÚTILES

Elegir la mejor ruta por el tablero de juego es crucial. Los jugadores deben evaluar si es mejor moverse por una ruta ya explorada a través de Salas de la Mazmorra conocidas o arriesgarse por una ruta sin explorar pero posiblemente más corta.

Los Héros que sólo hayan sufrido unas pocas Heridas pueden arriesgarse a afrontar encuentros más peligrosos en lugar de atravesar salas que ralenticen su movimiento como Salas con Derrumbe o con puertas.

Cuando los Héros afrontan encuentros con **Monstruos**, deben decidir entre escapar y atacar. De algunos **Monstruos** es más difícil escapar y realizarán más Heridas si fracasa el intento. Algunos Héros también son mejores escapando que otros, por lo que los jugadores deberían considerar cuidadosamente los valores de escape de sus cartas de Poder antes de tomar la decisión entre escapar y atacar.

Los Héros también deberían considerar a qué sala deben regresar si escapan con éxito, ¡porque podría ser más peligrosa que combatir al **Monstruo**!

Saquear la Sala del Tesoro requiere un juicio acertado y nervios templados. Cuanto más tiempo se quede un Héroe, más tesoros encontrará, pero también aumentará el riesgo de despertar al Señor Dragón o de que el sol se ponga antes de poder salir de la mazmorra. Por lo general no es buena idea quedarse más tiempo de lo necesario en la Sala del Tesoro.

## CAPACIDADES ESPECIALES Y REGLAS

En cualquier situación en la que una capacidad especial o efecto diga algo distinto de lo que establecen las reglas básicas, la capacidad especial o el efecto siempre prevalecen sobre las reglas.

## PODER Y NO PODER

En cualquier situación en la que el efecto de una carta indique que un personaje no puede realizar una acción o usar una capacidad, el personaje no puede hacerlo. En otras palabras, los efectos prohibitivos de una carta prevalecen sobre otras capacidades o efectos.

## ENTRAR A UN PUENTE POR UN MOVIMIENTO ESPECIAL

Si un Héroe entra en una Sala con Puente debido a un movimiento especial como una carta de “Pasadizo secreto” o a salir de las catacumbas, escoge el lado de la sala en el que quiere colocar la miniatura de su Héroe. Sin embargo, cuando el Héroe afronte el encuentro con la Sala con Puente, *debe* intentar cruzarlo. No puede elegir quedarse en el lado de la sala en el que entró.

### EJEMPLO DE ENTRAR A UN PUENTE POR UN MOVIMIENTO ESPECIAL



Tatianna busca y coge una carta de “Pasadizo secreto” del mazo de Búsqueda. Elige moverse a una Sala con Puente adyacente. Puede moverse al lado de la Sala con Puente que quiera y después intentar cruzar el puente siguiendo las reglas normales. Tatianna no puede elegir quedarse en el lado de la Sala con Puente en el que entró porque entró a la sala con un movimiento especial.

## CRÉDITOS

**Diseño del juego** Jakob Bonds, Dan Glimne y Gustav Bonds

**Desarrollo del juego:** John Goodenough

**Textos de ambientación:** Tim Uren

**Edición:** Mark O'Connor

**Diseño gráfico:** Andrew Navaro y WiL Springer

**Ilustración de cubierta:** Jesper Ejsing

**Ilustraciones de los Héroes:** Jacob Glaser

**Ilustraciones de las Salas de la Mazmorra:** Henning Ludvigsen

**Ilustraciones de las cartas:** Banu Andaru, Felicia Cano, Jesper Ejsing, Lou Frank, Jacob Glaser, John Goodenough, Rafal Hryniewicz, Henning Ludvigsen, Andrew Navaro, Ben Prenevost y Frank Walls

**Dirección artística:** Zoë Robinson

**Encargados de pruebas de juego:** J.R. Godwin, Andrea Goodenough, Judy Goodenough, James Hata, Sally Karkula, Brett Klooster, Daniel Klooster, Rob Kouba, Jay Little, Chris Mayfield, Andrew Navaro, Jon New, Mark O'Connor, Mark Pollard, Guy Reed, Matt Root, Brady Sadler, WiL Springer, Richard Tatge, Thorin Tatge, Tim Uren, Jason Walden, Barac Wiley, Kevin Wilson y Sara Yordanov

**Productor:** Eric Knight

**Diseñador jefe de FFG:** Corey Konieczka

**Productor jefe de FFG:** Michael Hurley

**Editor:** Christian T. Petersen

**Traducción:** Sergio Hernández

**Maquetación:** Edge Studio

**Editor:** Jose M. Rey

© 2010 Fantasy Flight Games. DungeonQuest es una marca comercial de Scanditoy AB, todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Runebound, Descent: Journeys in the Dark, Runewars, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, y el logotipo de FFG son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. La dirección física de sus oficinas es 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, y su teléfono de contacto es 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, apdo. Correos 13257, 41007, Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserva esta información para futuras referencias. No apto para niños menores de 3 años (contiene piezas pequeñas). Los componentes reales pueden diferir de los mostrados. Fabricado en China. ESTO NO ES UN JUGUETE Y NO HA SIDO DISEÑADO PARA NIÑOS DE 12 AÑOS O MENOS.

Para material adicional, ayuda e información, visita nuestra página web:

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



## HABITANTES DE LA MAZMORRA DE FUEGO DE DRAGÓN

No todos los habitantes de la Mazmorra de Fuego de Dragón obedecen las órdenes de Kalladra. Muchas criaturas moran en la mazmorra simplemente para aprovecharse de aquellos que buscan sus riquezas. Estas criaturas nunca se arriesgan a combatir, pero no por ello son un obstáculo menos mortal.



### ARAÑA PONZOÑOSA

Las arañas ponzoñosas son arácnidos gigantes que escupen sangre venenosa. Algunas arañas ponzoñosas, que tienen un reloj de arena rojo en su lomo, también arrojan telas pegajosas a su presa. Las arañas ponzoñosas tejen telas en los corredores oscuros y estrechos para atrapar a los aventureros desprevenidos.



### ALACORTANTE

Estas poderosas criaturas de aspecto de murciélago sobrevuelan el combate y descienden en picado para desgarrar a su presa con sus garras mortales. Algunos alacortantes se mueven tan rápido como el viento y atacan antes de ser vistos siquiera.



### NAGA

Las naga son criaturas repudiadas que buscan sitios olvidados en los que anidar. Si son molestadas, están armadas con poderosos hechizos y largas colas flexibles que usan para inmovilizar a su presa.



### ELFO DEL ABISMO

En las profundidades de la tierra vive una sociedad de elfos que han dado la espalda a su raza. Se han convertido en una orden de asesinos de elite, que venden sus cuchillos y habilidades al mejor postor. Son codiciosos e intrigantes, y se volverán contra sus patrones si el precio es el adecuado. Los mejores asesinos reciben dagas de hielo que cubren a sus víctimas con una fina capa de escarcha, haciendo que sus armas y armadura se vuelvan extremadamente frágiles.



### ALMA EN PENA

Se desconoce si estos muertos vivientes son el resultado de magia nigromántica o si son simples almas atormentadas incapaces de encontrar la paz. Sea cual sea su origen, estas aberraciones fantasmales parecen capas hechas jirones, flotantes y encapuchadas, mostrando un vacío total excepto por dos puntos gemelos de luz helada donde antes estaban los ojos. Las almas en pena odian a los vivos y sus celos les hacen quejarse y gemir mientras intentan apagar la vida de cuantos se aventuran cerca de ellas.



### FÉROX

Un mago loco creó estas criaturas necróticas a partir de alacortantes hace muchos años. Su sed de sangre ha supuesto la perdición de muchos aventureros, y las heridas causadas por los ferrox suelen provocar graves pérdidas de sangre y se curan muy lentamente. Los ferrox más poderosos son capaces de agotar la energía vital de sus oponentes y de usarla para curarse a sí mismos.

## DESCRIPCIONES DE LAS SALAS



### SALA DE LA MAZMORRA

Coge una carta de Mazmorra.



### SALA CON TRAMPA

Coge una carta de Trampa.



### SALA DEL TESORO

Coge una carta de Dragón.



### POZO SIN FONDO

Haz una tirada de Suerte. Si la superas, cruzas el pozo y realizas tu próximo turno de manera normal. Si fracasas, ¡te caes al pozo y mueres!



### ENTRADA A LAS CATACUMBAS

Coge una carta de Mazmorra. En tu siguiente turno puedes entrar a las catacumbas en lugar de realizar un movimiento normal.



### CORREDOR

Debes volver a moverte inmediatamente. Si entras dos veces en el mismo Corredor durante el mismo turno, tu turno termina de inmediato en lugar de moverte otra vez.



### ABISMO

Coge una carta de Mazmorra.

Una fisura imposible de cruzar divide la sala. En tu próximo turno, sólo puedes salir de la sala por un pasadizo que esté en el mismo lado del Abismo por el que entraste.

Si sales de las catacumbas a un Abismo, elige en qué lado de la sala quieres colocar la miniatura de tu Héroe.



### SALA DE OSCURIDAD

Debes moverte de nuevo inmediatamente. Lanza un dado y consulta los resultados indicados en la sala para ver por qué pasadizo sales.

Si el pasadizo que sacaste está bloqueado por un muro, tu turno termina y debes volver a tirar en tu siguiente turno.



### SALA DE LA TORRE

Si tienes una o más cartas de *Botín*, puedes salir de la mazmorra.

Si no puedes o no quieres salir de la mazmorra, debes moverte de nuevo inmediatamente.

## DESCRIPCIONES DE LAS SALAS



### DERRUMBE

Coge una carta de Mazmorra.  
En tu siguiente turno, puedes retirarte o intentar cruzar el derrumbe.  
Si te retiras, debes volver a la Sala de la Mazmorra desde la que entraste.  
Si intentas cruzar el derrumbe, debes hacer una tirada de Agilidad. Si la superas, cruzas el derrumbe y continúas tu turno de forma normal. Si fracasas, quedas atrapado y debes quedarte en la sala. En tu siguiente turno, puedes retirarte o intentar cruzar el derrumbe.



### TELA DE ARAÑA

Puedes retirarte o intentar cruzar la tela de araña.  
Si te retiras, en tu siguiente turno debes volver a la Sala de la Mazmorra desde la que entraste.  
Si intentas cruzar la telaraña, haz una tirada de Fuerza. Si la superas, debes moverte de nuevo inmediatamente. Si fracasas, quedas atrapado y debes quedarte en la sala. Cuando un Héroe queda atrapado, *debe* intentar cruzar la telaraña de nuevo al comienzo de cada uno de sus turnos hasta que supere la tirada.



### RASTRILLO

Coge una carta de Mazmorra.  
Mientras estés en esta sala no puedes escapar de los **Monstruos** y debes atacarlos.  
Si eliges atravesar un rastrillo, haz una tirada de Fuerza. Si la superas, levantas el rastrillo y te mueves normalmente. Si fracasas, debes quedarte en la sala y tu turno termina. En tu siguiente turno puedes volver a intentar levantar el rastrillo o moverte por un pasadizo distinto.



### PUENTE

Puedes quedarte en el lado de la sala por el que entraste o intentar cruzar el puente.  
Si te quedas en el lado de la sala por el que entraste, en tu siguiente turno debes volver a la Sala de la Mazmorra desde la que entraste.  
Si intentas cruzar el puente, haz una tirada de Agilidad, pero añade +1 a tu tirada de dado por cada carta de **Botín** que tengas. Si lo deseas, puedes descartarte tantas cartas de **Botín** como quieras antes de realizar la tirada de atributos.  
Si tienes éxito, debes moverte de nuevo de inmediato. Si fracasas, te caes del puente a las catacumbas; lanza un dado y sufre el número de Heridas indicado.



### SALA ROTATORIA

Cuando la Sala Rotatoria es colocada en el tablero (después de que haya entrado el Héroe), gira 180 grados. El turno del Héroe termina inmediatamente después. La Sala Rotatoria sólo gira una vez; si un Héroe vuelve a entrar en la sala, ésta no rota de nuevo.  
Si el pasadizo de una Sala Rotatoria está bloqueado por un muro, el Héroe puede intentar buscar con la esperanza de encontrar una "Puerta secreta" o un "Pasadizo descendente" por los que salir (ver "Búsquedas" en la página 10). Si el Héroe no sale de la Sala Rotatoria antes del final de su segundo intento de búsqueda, quedará atrapado en un callejón sin salida y morirá.

## SUMARIO DE REGLAS

El sumario de reglas contiene todas las reglas básicas que necesitan los jugadores para jugar a *DungeonQuest*.

### TURNOS DEL JUGADOR

*DungeonQuest* se juega a lo largo de varios turnos que comienzan con el jugador inicial y continúan hacia la izquierda. Durante el turno de un Héroe, éste debe realizar una de las siguientes acciones:

**MOVERSE** a un espacio adyacente

**O BIEN**

**BUSCAR** en el espacio en el que se encuentra

Después de que el Héroe realice una de estas dos acciones, la partida continúa en sentido horario.

### MOVERSE

El Héroe mueve su miniatura por un pasadizo a un espacio adyacente; *nunca* se permite el movimiento en diagonal. Los Héroes no pueden moverse a un espacio ocupado por otro Héroe excepto en la Sala del Tesoro. Después de moverse, un Héroe debe afrontar el encuentro con el espacio al que ha entrado. Ver “Movimiento” en la página 8 para más detalles al respecto.

### BUSCAR

El Héroe simplemente coge la carta superior del mazo de Búsqueda y sigue su texto de reglas.

Un Héroe puede buscar en la misma sala en dos turnos sucesivos si así lo desea. Después de haber buscado en dos turnos sucesivos, el Héroe debe moverse en su siguiente turno. Si el Héroe vuelve a la misma sala más adelante, podrá volver a buscar en ella un máximo de dos turnos consecutivos.

Los Héroes sólo pueden buscar en salas que tengan un icono de búsqueda y sólo si no hay fichas de Monstruo en esa sala. Ver “Búsquedas” en la página 10 para más detalles al respecto.

### TIRADAS DE ATRIBUTOS

Para realizar una tirada de atributos, el Héroe lanza dos dados y compara el total obtenido con su atributo. Si el total de los dados es mayor que el atributo del Héroe, éste fracasa en la tirada de atributos y recibe una ficha de Determinación.

Cada ficha de Determinación aumenta el atributo del Héroe en uno, lo que hace más fácil que supere tiradas de atributos posteriores. Si el total de los dados es igual o menor que el atributo del Héroe, éste supera la tirada de atributos. Ver “Tiradas de atributos en la página 23 para más detalles al respecto.

## ENCUENTROS CON MONSTRUOS

Los encuentros con *Monstruos* se resuelven siguiendo los siguientes pasos:

1. Determinar el jugador del Monstruo
2. Coger ficha de Monstruo
3. Escapar o atacar

Ver “Encuentros con Monstruos” en la página 11 para más detalles al respecto.

### ESCAPAR

Tanto el jugador del Héroe como el del Monstruo cogen una carta al azar de su montón de cartas de Poder y comparan los valores de escape (el número blanco de la esquina inferior izquierda) de ambas cartas.

Si el valor de escape del Héroe es menor que el valor de escape del *Monstruo*, el Héroe fracasa en su intento de escape y debe enfrentarse al *Monstruo* en combate. Además, el Héroe sufre un número de Heridas igual al valor de daño del *Monstruo* (el número negro de la esquina inferior izquierda de la carta de Poder).

Si el valor de escape del Héroe es igual o mayor que el valor de escape del *Monstruo*, el Héroe escapa con éxito y debe salir de la Sala de la Mazmorra en la que afrontó el encuentro con el *Monstruo* y volver a la Sala de la Mazmorra desde la que entró. El Héroe no debe afrontar un encuentro con la Sala de la Mazmorra a la que vuelve y su turno termina inmediatamente. Sin embargo, en su siguiente turno tendrá que afrontar el encuentro con la sala a la que escapó como si acabara de entrar en ella (en lugar de moverse o buscar). El jugador del Monstruo coloca la ficha de Monstruo boca abajo en la Sala de la Mazmorra en la que se afrontó el encuentro con el *Monstruo*. Ver “Escapar” en la página 12 para más detalles al respecto.

### COMBATE

Cada ronda de combate se divide en cuatro pasos que deben darse en orden durante cada ronda. Estos pasos se repiten hasta que muera el Héroe o el *Monstruo*. Los pasos del combate son los siguientes:

1. Coger cartas de Combate
2. Mostrar cartas de Combate
3. Resolver contraataques (si es posible)
4. Asignar daño

Ver “Combate” en la página 15 para más detalles al respecto.