

# HEROES<sup>of</sup> NORVATH

(A Solo Roll and Write Dungeon Crawling Game)



**RULEBOOK**

# Table of Contents

Introduccion P 2

Componentes del juego P 3

Como jugar P 4

Entrada a la Cueva P 5

Batallas de monstruos P 5-7

Batalla de subditos P 7

Batalla de jefe P 7

Eventos aleatorios P 8

Aprender una nueva habilidad o hechizo P 9

Acciones de descanso P 10

FAQ Pagina 10-12

Puntuacion final P 13

Descripcion de rompecabezas de M P 14



# Introduction

Cuatro jóvenes aventureros pasaron los últimos cinco años viajando por las tierras del este matando ratas y cucarachas grandes por encargo, pero aún tenían que encontrar una misión que pudiera elevar su estatus y les permitiera cobrar más por sus servicios. El valiente luchador humano Malachi, el astuto mediano pícaro Elanor, el misterioso mago elfo Liluth y el devoto clérigo semielfo Sarlamir escucharon rumores de cosas terribles que sucedían en la ciudad de Norvath y decidieron ver si podían ayudar. La fiesta viajó durante muchos días, preguntando a todos los que encontraba sobre Norvath. La historia era siempre la misma. Un mal oscuro se ha instalado en las cuevas al norte de la ciudad y ha causado miedo y destrucción en la zona.

Cuando nuestros aventureros finalmente llegaron a su destino, encontraron un pueblo que apenas se mantenía en pie, parcialmente protegido por muros construidos apresuradamente y guardias asustados. Se acercaron al consejo de liderazgo del pueblo y ofrecieron sus servicios. para entrar en las cuevas y destruir a los monstruos malvados de una vez por todas. El consejo aceptó rápidamente y se ofreció a hacer que valiera la pena. Si nuestro joven equipo pudiera salir de su misión con éxito, sabían que no solo ganarían mucho dinero, sino que también serían conocidos en todo el país como grandes héroes. Esta era la oportunidad que habían estado esperando.

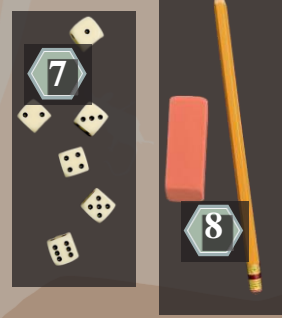
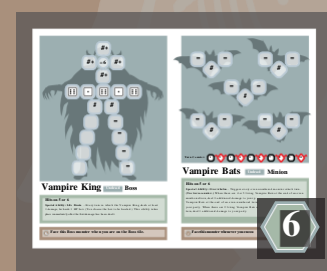
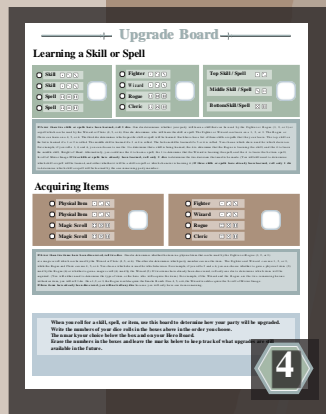
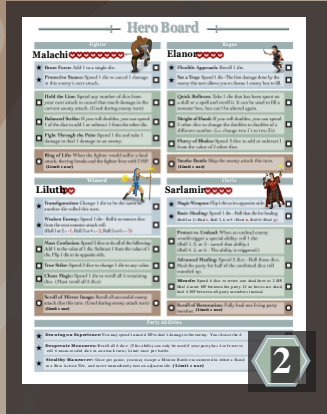
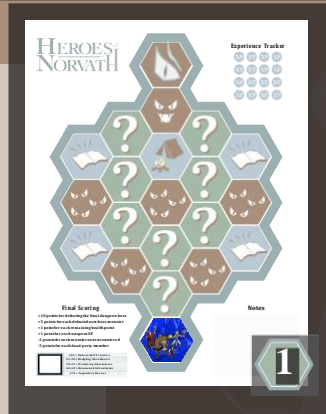
Heroes of Norvath es un juego de aventuras de fantasía en solitario en el que controlas un grupo de cuatro personajes que se mueven a través de una mazmorra para destruir un gran mal. El juego se lleva a cabo en una cuadrícula hexagonal utilizando la mecánica de rodar y escribir mientras te abres camino a través de la cueva.

Cada uno de los cuatro miembros del grupo comienza el juego con dos habilidades o hechizos que pueden usar para ayudarlos en su viaje. Mientras luchas contra monstruos, ganarás XP, que se puede usar para ayudar a tu grupo a aprender nuevas habilidades y hechizos a lo largo de la aventura. Si tienes suerte, también puedes descubrir artículos de un solo uso en la cueva que pueden usarse para ayudar a tu grupo durante la aventura.



# Game Components Needed to Play:

- 1 Mapa de la mazmorra
- 2 Tablero de heroe
- 3 Grafico de referencia
- 4 Tablero de actualizacion
- 5 Tablero de actualizacion
- 6 Tablero de jefes y secuaces
- 7 6 dados de 6 caras
- 8 Lapiz y goma
- 9 Libro de reglas



Watch a video introduction and playthrough of the game here. [https://youtu.be/De\\_DWJ4oF8w](https://youtu.be/De_DWJ4oF8w)



# How to Play

Comienza colocando el mapa de la mazmorra y el tablero del héroe frente a ti.

El tablero de héroes es donde harás un seguimiento de la salud de tu grupo y otra información importante. Tendrás que marcar y borrar en este tablero a lo largo del juego. El tablero de héroe contiene la siguiente información importante:

- Cada héroe tiene un número determinado de puntos de vida, 8 para el luchador, 4 para el pícaro y el clérigo, y 2 para el mago.
- Cada héroe comienza el juego con 2 habilidades o hechizos disponibles. (El luchador y el pícaro usan habilidades, mientras que el mago y clérigo usa hechizos.)
- Cada héroe tiene 3 habilidades o hechizos que no se aprenden al comienzo del juego. Es posible aprender 1 habilidad o hechizo por héroe a través del juego. Una vez que se aprenden estas habilidades, se pueden usar durante el combate por el resto del juego.
- Cada héroe tiene un elemento por descubrir al comienzo del juego. Es posible que estos elementos se descubran durante el juego. Los artículos solo se pueden usar una vez después de ser descubiertos.
- El grupo tiene tres habilidades especiales en la parte inferior del tablero de héroe. Uno se paga gastando XP. Otro solo puede ser usado una vez por batalla en situaciones extremas. El tercero solo se puede usar una vez en todo el juego.

Cada aventura comienza en el mosaico de entrada de la cueva en la parte inferior del mapa de la mazmorra de cuadrícula hexagonal. Encierra en un círculo la imagen de este mosaico para comenzar el juego. Pones una X en la imagen cuando estés listo para moverte a tu primera ficha de aventura. Puedes mover tu grupo a una casilla adyacente cada turno. Cuando se mueva a un mosaico nuevo, encierre en un círculo la imagen en el mosaico al que se está moviendo. Luego realiza cualquier acción asociada con esa imagen y escribe lo que sucedió en ese mosaico. (Por ejemplo, si luchas contra un zombi en una de las fichas de monstruos, escribe la palabra zombi en la ficha). Una vez que hayas completado la acción, si tu grupo aún está vivo, coloca una X en esa ficha y muévete a otra baldosa adyacente no visitada anteriormente.

Algunas notas importantes sobre cómo moverse por la mazmorra:

- Solo puedes visitar cada mosaico una vez durante el juego.
- No tienes que visitar todas las casillas del mapa.
- Si alguna vez te encuentras en un mosaico que no tiene un mosaico adyacente abierto que no hayas visitado anteriormente, estarás perdido para siempre en la cueva y han perdido el juego.

# Cave Entrance and Monster Battles



Entrada a la cueva: (Este es el punto de partida de tu grupo. Aquí no se realizan acciones).

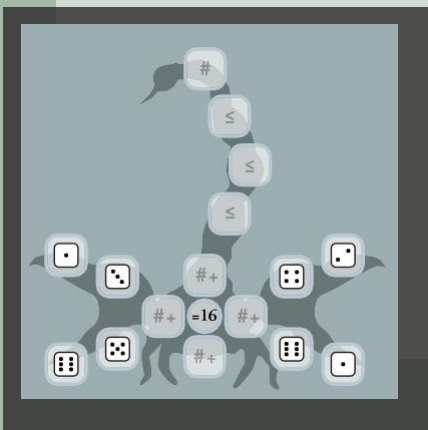
Una vez que deje el mosaico de entrada de la cueva, encontrará una de las siguientes imágenes en cada mosaico a medida que hace su camino a través de la cueva.

## 1. Batalla de monstruos: cuando ingresas a una casilla que contiene una batalla de monstruos, debes hacer lo siguiente:

- Tira 1 dado y consulta la tabla de referencia para determinar con qué monstruo lucharás. Los monstruos que se encuentran en las fichas de monstruo siempre se eligen al azar. Puedes luchar contra el mismo monstruo varias veces en un juego.
- Coloca la hoja de batalla de monstruos frente a ti para realizar un seguimiento de tu progreso en la batalla. Mire la habilidad especial del monstruo para determinar qué pasos adicionales puede necesitar tomar durante la batalla.
- Cuando se usa un tablero de batalla de monstruos, hay grupos de cajas que van juntas para formar un rompecabezas, generalmente 4 o 5 en cada grupo. Estos generalmente están relacionados con partes del cuerpo del monstruo. Por ejemplo, la cabeza podría ser un rompecabezas, cada pierna podría ser un rompecabezas separado y los brazos podrían ser otro rompecabezas. A menudo, una de las cajas tiene un signo de número. Esto significa que usted elige el número en ese cuadro. Los otros cuadros en esa fila siguen un patrón mostrado por símbolos como  $=$   $<$   $>$   $-$   $+$   $1$ . Debes completar la fila siguiendo esos símbolos. Algunas cajas piden números específicos. Debes coincidir con estos exactamente. En la mayoría de los tableros de monstruos, hay 4 casillas con un número dentro de un círculo en el medio. La suma de los números en esos cuadros debe ser igual al número en el círculo.



Mire el Tablero del Monstruo Escorpión Gigante para ver un ejemplo



- Sus pinzas tienen casillas que requieren tiradas de dados específicas.
- Su cola le permite elegir un número para comenzar en la parte superior y luego completar los siguientes tres números, que debe ser menor o igual que el número anterior en la secuencia.
- Su cabeza tiene cuatro casillas donde puedes colocar cuatro números que suman 16 (el número en el círculo) cuando se suman. (Los dados solo se pueden colocar en estas casillas si pueden completar matemáticamente la ecuación).

*Continued*



# Monster Battles

- Tira 6 dados cada turno para atacar al monstruo
- Los dados se pueden utilizar para rellenar casillas en la hoja de monstruos. (Rellénalos o márcalos como completados) o para activar habilidades o hechizos con coste de dados. (Cuando una habilidad o hechizo dice "gastar" dados, significa que quitas esos dados de la reserva de dados para ese turno. Algunos dados se gastan para alterar otros dados, mientras que otros dados se gastan al realizar una acción con ellos).
- Alternativamente, si tienes suficientes dados, puedes elegir colocar dados en el tablero de monstruos para llenar las casillas. Solo debes hacer esto si aún puedes tirar 6 dados en cada turno.
- Una vez que hayas llenado una caja de monstruo, no se puede quitar a menos que así lo requiera una habilidad especial. (es decir, el Rey Vampiro)
- Puedes usar la mayoría de las habilidades o hechizos durante tu turno de ataque. Cada habilidad o hechizo solo se puede usar una vez en cada batalla contra un monstruo determinado. (Esto representa la idea de que los héroes pierden resistencia a medida que la pelea se prolonga). Marca la casilla a la derecha de una habilidad o hechizo cuando se haya usado para indicar que no se puede volver a usar durante esta batalla. (Algunas habilidades o hechizos se usan durante el turno del enemigo. La descripción de la habilidad/hechizo en el tablero del héroe lo indicará).
- Los dados solo se pueden modificar una vez. No puedes usar dos habilidades en el mismo dado. Los dados que han sido alterados no pueden gastarse en habilidades o hechizos.
- Una vez que se hayan usado los 6 dados, el monstruo tira 6 dados para atacar a tu grupo. Sigue las instrucciones en el tablero de monstruos para determinar qué daño ha recibido tu grupo. Resuelve cualquier habilidad especial durante este tiempo también.
- Aplica daño a tu grupo.
- El daño se puede asignar a cualquier miembro del grupo en cualquier combinación que elijas. Por ejemplo, si el monstruo te ataca con 3 daños, puedes asignar todo el daño al luchador o dividir el daño en partes iguales entre 3 héroes.
- Continúa tirando 6 dados cada turno para el ataque de tu grupo y el ataque del monstruo hasta que derrotes el monstruo llenando todas las casillas en su tablero o hasta que a tu grupo no le queden más puntos de vida.
- Puedes usar cualquier habilidad y hechizo aprendido una vez durante la batalla. Sin embargo, debes realizar todos los hechizos de curación antes de llenar la última casilla de monstruo.
- Si derrotas al monstruo, tu grupo gana un punto de experiencia. Rellene una marca "XP" en el tablero del mapa de la mazmorra para mostrar que se ha ganado.

*Continued*

# Minion and Boss Battles



- Borra todas las marcas que indican habilidades y hechizos usados para prepararte para la próxima batalla. Lost HP no se borran entre batallas. HP solo se puede recuperar a través de hechizos de curación u otras acciones de curación.

## 2. Batalla de Minions

- El jefe tiene un súbdito asociado con el que lucharás una o más veces para completar tu búsqueda. Hay cuatro formas en las que puedes enfrentarte a una batalla de súbditos.
- La batalla final antes de llegar a la batalla del jefe es contra el súbdito.
- Una de las seis opciones posibles cuando te encuentras con un evento aleatorio es una batalla de súbditos.
- Una de las seis opciones posibles al descansar en el campamento podría conducir a una batalla de súbditos.
- Puedes optar por cancelar un evento aleatorio neutral o positivo o una acción de descanso y cazar a un súbdito para la batalla. (Las acciones que se pueden intercambiar por una batalla de súbditos están marcadas en la tabla de referencia).
- Las batallas de súbditos son mecánicamente iguales a cualquier otra batalla de monstruos.
- Obtienes 1 XP cuando derrotas a un súbdito.



## 3. Batalla final contra el jefe

- La batalla del jefe es mecánicamente igual que cualquier otra batalla de monstruos.
- Si llenas todas las casillas del tablero del jefe, ganas el juego.
- Obtienes 1 XP cuando derrotas al jefe.



# Random Events



## 4. Evento aleatorio

- Tira 1 dado y comprueba la parte de Eventos aleatorios de la Tabla de referencia para ver qué sucede. Aleatorio los eventos pueden ser útiles, dañinos o neutrales.
- Cuando encuentre un evento aleatorio neutral o útil, puede optar por cancelar ese evento y buscar derriba a un súbdito a la batalla en su lugar. (Marcado con un asterisco en la tabla de referencia)
- Algunos eventos aleatorios requieren que arrojes dados para determinar qué efecto tuvo el evento en tu grupo.
- Los eventos aleatorios son la única forma en que tus héroes pueden descubrir y equipar elementos. cuando tienes el oportunidad de adquirir un artículo, sigue estos pasos.
- Utilice el Tablero de actualización para marcar sus decisiones en función de sus tiradas de dados siguiendo estos pasos para determinar qué artículo adquirirá.
- Si se han descubierto menos de dos elementos, tira dos dados.
- Un dado determina si el objeto es un objeto físico que puede utilizar el luchador o Pícaro (1, 2 o 3) o un pergamino mágico que puede ser utilizado por el Mago o el Clérigo (4, 5 o 6).
- El otro dado determina qué miembro del grupo puede usar el objeto. El luchador y el mago puede usar 1, 2 o 3, mientras que el Pícaro y el Clérigo pueden usar 4, 5 o 6.
- Tú eliges qué dado se usa para qué decisión.
- Por ejemplo, si sacas un 2 y un 6, puedes elegir si quieres obtener un objeto físico (2) usado por el Pícaro (6) o si quieres ganar un pergamino mágico (6) usado por el Mago (2).
- Si ya se han descubierto dos elementos, tira solo un dado para determinar qué elemento será adquirido. (Tendrás que determinar el tipo de objeto o el héroe que adquirirá el objeto).
- Por ejemplo, si el Mago y el Pícaro son los dos héroes que quedan sin objeto, tirarás 1 dado. Con un 1, 2 o 3, el Pícaro adquiriría la bomba de humo. Con un 4, 5 o 6, el Mago adquiriría el Pergamino de la Imagen del Espejo.
- Si ya se han descubierto tres elementos, no tirará ningún dado porque sólo me queda un artículo.

# Learning a New Skill or Spell



## 5. Aprende nuevas habilidades o hechizos

- Debes tener 1 XP sin gastar para poder aprender una habilidad o un hechizo. Ponga una X en un XP ganado después

usándolo para aprender una habilidad o hechizo para mostrar que ya no está disponible para gastar.

- Cuando viajas a una casilla de adquisición de habilidades o hechizos y deseas aprender una nueva habilidad o hechizo, usa el

Actualice el tablero para marcar sus decisiones en función de sus tiradas de dados siguiendo estos pasos:

- Si se han aprendido menos de dos habilidades o hechizos, tira 3 dados.

- Un dado determina si tu grupo aprenderá una habilidad que pueda ser utilizada por el Luchador o Pícaro (1, 2 o 3) o un hechizo que puede ser usado por el Mago o el Clérigo (4, 5 o 6).

- Un dado determina quién aprenderá la habilidad o hechizo. El luchador o el mago pueden aprender en un 1, 2 o 3. El Pícaro o el Clérigo pueden aprender con un 4, 5 o 6.

- El tercer dado determina qué habilidad o hechizo específico se aprenderá. Cada héroe tiene una lista de tres habilidades o hechizos que puede aprender. La habilidad superior de la lista se aprende si se lanza un 1 o un 2. La habilidad intermedia se aprende si se lanza un 3 o un 4. La habilidad inferior se aprende si se lanza un 5 o un 6.

- Tú eliges qué dado se usa para qué decisión.

- Por ejemplo, si saca un 1, 4 y 6, puede optar por usar el 1 para determinar que se está aprendiendo una habilidad, el 6 para determinar que el Pícaro está aprendiendo la habilidad y el 4 para aprender el medio. Habilidad, Juego de manos. Alternativamente, puedes usar el 4 para aprender un hechizo, el 1 para determinar que el mago está aprendiendo el hechizo y el 6 para aprender el hechizo inferior, Pergamino de imagen especular.

- Si ya se han aprendido dos habilidades o hechizos, tira solo 2 dados para determinar las dos decisiones que deben tomarse. (Aún tendrás que determinar qué habilidad o hechizo se aprenderá, y si será una habilidad o hechizo o qué personaje lo está aprendiendo).

- Si ya se han aprendido tres habilidades o hechizos, tira solo 1 dado para determinar qué habilidad o hechizo será aprendida por el miembro restante del grupo.

# Rest Actions and FAQ



## 6. Armar campamento para descansar

- Tira 1 dado y comprueba la parte de Acciones de descanso de la Tabla de referencia para ver qué le pasó a tu fiesta en este azulejo. Las acciones de descanso pueden ser útiles, dañinas o neutrales.
- Cuando encuentre una acción de descanso neutral o útil, puede optar por cancelar ese evento y cazar d posee un súbdito para luchar en su lugar. (Marcado con un asterisco en la tabla de referencia)
- Algunas acciones de descanso requieren que arrojes dados para determinar qué efecto tuvo el evento en tu grupo.

## PREGUNTAS MÁS FRECUENTES:

### 1. ¿Cuándo se permite el uso de habilidades, hechizos y objetos?

- Las habilidades, hechizos y objetos solo se pueden usar durante el combate.
- Las habilidades, los hechizos y los objetos no se pueden usar para alterar tiradas de curación, tiradas de acción de descanso o tiradas de eventos aleatorios.
- Las habilidades, hechizos y objetos solo se pueden usar una vez en cada combate.
- Las habilidades, los hechizos y los elementos no se pueden combinar. Son todas acciones independientes.
- Las habilidades y los hechizos se pierden si no se dan las condiciones que los desencadenan.
- Por ejemplo, si usas la habilidad Pícaro Colocar una trampa pero el monstruo no hace daño, la habilidad no se dispara y no puedes usarlo por el resto del combate.

### 2. ¿Cómo funciona la sincronización de la habilidad de pícaro "Pon una trampa"?

- El daño de un ataque de monstruo se asigna uno a la vez.
- Cuando se haya jugado Colocar una trampa, inmediatamente después de que se asigne el primer daño, llena una casilla de monstruo.
- Si ese daño mata al monstruo, la batalla termina antes de que el monstruo pueda infligir más daño.
- Si el monstruo no golpea con ninguno de sus dados de ataque, no puedes dañar al monstruo y la habilidad se pierde.

*Continued*

**3. ¿Cómo funcionan los héroes muertos en el juego?**

- Cuando a cualquier héroe le quedan cero puntos de vida, ese héroe está muerto.
- Los héroes muertos no pueden usar habilidades, hechizos u objetos, aprender nuevas habilidades o hechizos, ni adquirir nuevos objetos mientras están muertos. Pueden hacer todas estas cosas de nuevo si han resucitado.
- Si viajas a una loseta de habilidad/hechizo y el único personaje que tiene un espacio de habilidad o hechizo disponible es muerto, no puedes aprender una habilidad o hechizo.
- Si fueras a descubrir un objeto y el único personaje que aún no ha descubierto un objeto está muerto, no puede descubrir un elemento.
- Los héroes muertos no se pueden curar mientras están muertos. Solo pueden curarse una vez que hayan resucitado mediante el hechizo Milagro o la Acción de Descanso de Resurrección.

**4. ¿Puedes resucitar a un héroe que se ha convertido en zombi durante un combate contra el monstruo zombi?**

- No puedes resucitar a un zombi mientras tenga vida como zombi.
- Una vez que hayas llenado todas las casillas para matar a un héroe zombificado, podrás resucitarlo si lo haces tener el hechizo Milagro.

**5. Cuando el escorpión gigante aturde a un héroe, ¿qué cuenta como 2 turnos?**

- El aturdimiento surte efecto al comienzo del siguiente turno de ataque del héroe.
- El aturdimiento dura 2 turnos de batalla completos, lo que significa 2 ataques de héroes y 2 ataques de monstruos.
- Un héroe no puede ser aturdido dos veces sin estar disponible para un turno de ataque de héroe entre los aturdimientos.

**6. ¿Cómo funciona el tiempo en la habilidad especial del vampiro?**

- El daño se asigna uno a la vez.
- Inmediatamente después de que el Rey Vampiro inflija el primer daño de su turno de ataque, elige 1 salud enemiga casilla para borrar.

*Continued*

**7. ¿Qué pasa si lanzo un objeto, habilidad o hechizo, pero lanzo algo que no se puede completar?**

- Haces lo que dice la tirada lo mejor que puedes y luego eliges cómo completar la acción.
- Por ejemplo, si solo has adquirido un objeto, el Anillo de la vida para el luchador, pero obtienes un 1 y un 2, entonces tienes dos opciones. O seleccionas el Pergamino de imagen especular para el Mago porque el Mago puede ser un 1 o un 2, o seleccionas la Bomba de humo para el Pícaro porque la Bomba de humo podría ser un 1 o un 2.

**8. ¿Qué sucede si hago una tirada para averiguar qué sucede en un Evento aleatorio o una Loseta de acción de descanso y obtengo un resultado que no es posible?**

- Si no se puede completar razonablemente un evento aleatorio o una acción de descanso, entonces se cancela y pasas al siguiente mosaico o puedes elegir luchar contra un súbdito.
- Si tiras para recibir curación pero tu HP está al máximo de su capacidad, entonces no pasa nada en esa tirada. Sin embargo, si tiras para sanar 4 HP pero solo necesitas sanar 2, puedes sanar por completo y seguir adelante.

**9. ¿Qué sucede cuando dos habilidades parecen activarse simultáneamente?**

- Las habilidades de los jugadores siempre se disparan antes que las habilidades de los monstruos.
- Por ejemplo, si juegas la habilidad de Pícaro Colocar una Trampa contra el Rey Vampiro y su habilidad especial Drenaje de Vida, ambas habilidades se activan inmediatamente después del primer daño hecho por el jefe. Si al Rey Vampiro solo le queda un cuadro de salud cuando hace su primer daño, Establecer una trampa le permite al jugador llenar ese cuadro y ganar el juego. En otras situaciones, el Pícaro inflige un daño y el Rey Vampiro luego cura un daño, cancelándose efectivamente entre sí.

**10. ¿Cómo interactúan las habilidades Colocar una trampa y Actitud protectora si se juegan en el mismo turno? ¿Se llega a dañar al enemigo sin recibir daño?**

- No. No trabajan juntos de esa manera.
- Si el monstruo solo tira 1 daño, tienes que decidir cuál de las habilidades usar. tu tampoco toma un daño y causa 1 daño o evitas un daño. La otra habilidad se pierde.
- Si el enemigo obtiene dos o más daños, puedes usar ambas habilidades. Si el enemigo no tira para ningún daño, ambas habilidades se pierden sin ningún beneficio.

# Final Scoring

## **Puntaje final:**

Si derrotas al jefe final, puedes usar el siguiente sistema de puntuación para determina cuánta reputación ganó tu grupo a través de su aventura.

+10 puntos por derrotar al jefe final de la mazmorra

+5 puntos por cada monstruo derrotado que no sea jefe

+1 punto por cada punto de vida restante

+1 punto por cada XP no gastado

-2 por cada ficha de monstruo que no se encuentre \*

-5 por cada miembro del grupo muerto

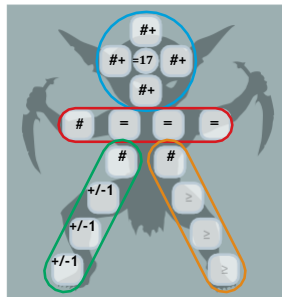
≤ 40= Viajeros no anunciados

41-49 = Aventureros novatos 50-59 = Aventureros prometedores 60-69 =  
Aventureros renombrados

≥ 70= Héroe legendarios

\* (Esto también incluye Minions evitados con Stealthy Maneuver)

# Monster Puzzle Descriptions



Goblin Assassin

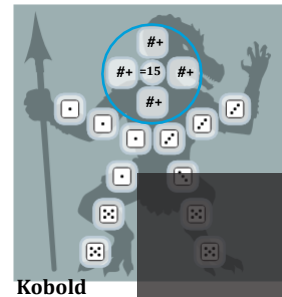
Asesino duende

**Rompecabezas de cabeza:** elige 4 dados que, cuando se suman, suman 17.

**Rompecabezas de brazo y pecho:** elija cualquier valor de dado para comenzar la línea en el brazo derecho y luego agregue 3 dados más con el mismo valor en todo el cuerpo hasta el brazo izquierdo

**Rompecabezas de pierna 1:** elige cualquier valor de dado en la parte superior de la pierna derecha. Bajando la pierna, el valor de cada dado debe ser 1 más o 1 menos que el dado de arriba.

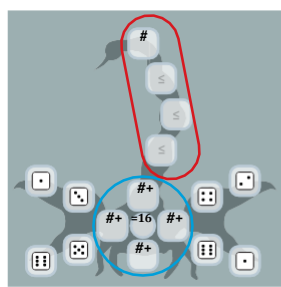
**Rompecabezas de pierna 2:** elige cualquier valor de dado en la parte superior de la pierna izquierda. Descendiendo por la pierna, el valor de cada dado debe ser mayor o igual que el dado de arriba.



Kobold

Kobold

**Rompecabezas de cabeza:** elija 4 dados que, cuando se suman, suman 15. Todos los demás dados deben coincidir con el valor que se muestra en los dados.



Giant Scorpion

Escorpión gigante

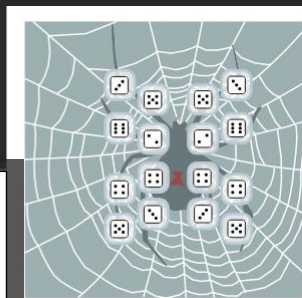
**Rompecabezas de cabeza:** elige 4 dados cualquiera que cuando sumados, igual a 16.

**Rompecabezas de cola:** elige cualquier valor de dado en la parte superior de la cola. Descendiendo por la cola, el valor de cada dado debe ser menor o igual que el dado de arriba. Todos los demás dados deben coincidir con el valor que se muestra en los dados.



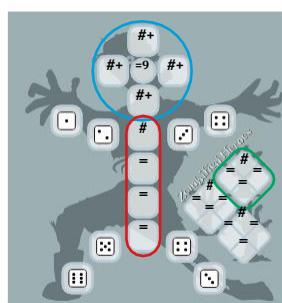
Gelatinous Blob

Araña gigante  
Todos los dados deben coincidir con el valor que se muestra en los dados.



Giant Spider

Gota gelatinosa  
Todos los dados deben coincidir con el valor que se muestra en los dados.



Zombie

Zombi

**Rompecabezas de cabeza:** elige 4 dados que, cuando se agregan juntos, igual 9.

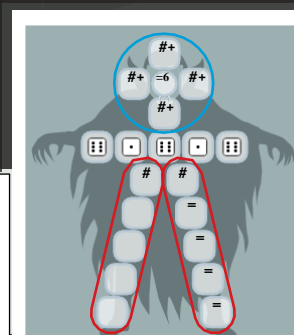
**Body Puzzle:** elige cualquier valor de dado para comenzar la línea en el cuello y luego agrega 3 dados más con el mismo valor por la mitad del cuerpo.

**Rompecabezas de héroes zombificados:** elige cualquier valor de dado para comenzar el rompecabezas en la parte superior del diamante y luego agrega 3 dados más con el mismo valor para completar el rompecabezas.

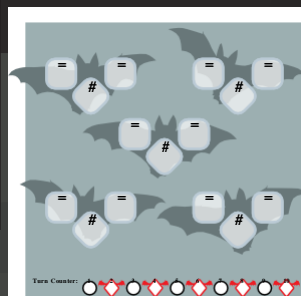
Rey vampiro

**Rompecabezas de cabeza:** elija 4 dados que, cuando se suman, suman 6.

**Rompecabezas de pierna:** para cada pierna, elija cualquier valor de dado para comenzar la línea en la parte superior de la pierna y luego agregue 4 dados más con el mismo valor en la pierna.



Boss



Vampire Bats Minion

Murciélagos vampiros  
Para cada bate, elija cualquier valor de dado para comenzar el rompecabezas en el centro del bate y luego agregue 2 dados más con el mismo valor para completar el rompecabezas.

# Heroes of Norvath

Gameplay Example



# Starting the Game

Empiezas moviéndote de la casilla de entrada de la cueva a la única casilla adyacente, tu primer evento aleatorio.



Ahora tiras 1 dado para determinar tu evento aleatorio. Obtuvo un 5 y comprobó la sección de eventos aleatorios de la tabla de referencia.

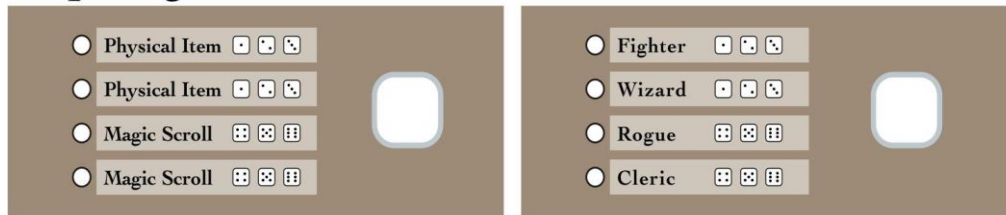
## Random Events

1	Healing Springs: tu grupo bebe las aguas y cura hasta 4 HP combinados
2	Dart Trap: Tira 1d6 - (1 = Sin efecto), (2-5 = Pierde 2 HP), (6 = Pierde 1 HP)
3	Poción Misteriosa: Tira 1d6 - (1 - 2 = Pierde 2 HP), (3 - 5 = Cura 2 HP), (6 = Cura 3 HP)
4	Te mueves con cautela por la cámara y no encuentras nada. Continuar a la siguiente área
5	Descubres un objeto: tira los dados para determinar qué objeto se ha descubierto y qué miembro del grupo puede utilizarlo (consulta la página 7 del reglamento para obtener más información).
6	Eres atacado por un minion. Completa el combate

¡Impresionante! Has descubierto un artículo. Era hora de averiguar qué era.

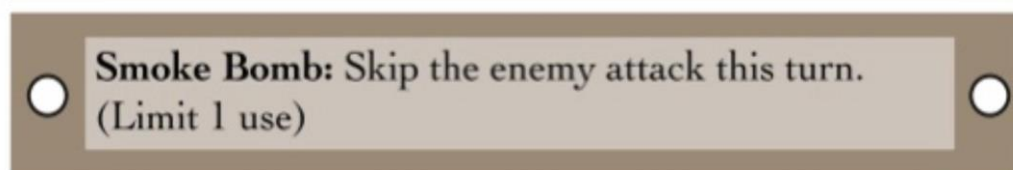
Saque su tabla de actualización y mire la sección adquisición de artículos.

### Acquiring Items

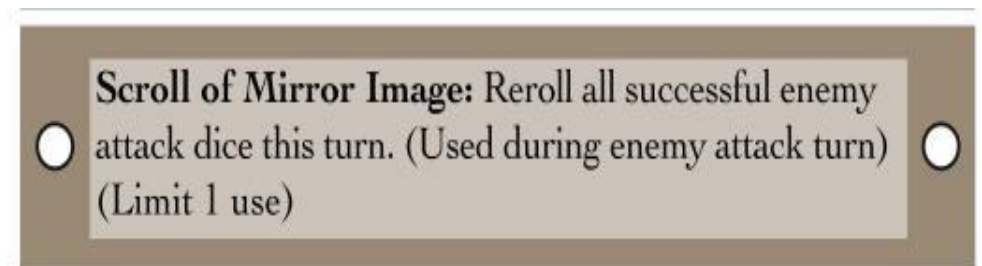


Tiras 2 dados y terminas con un 1 y un 6. Ahora tienes que tomar algunas decisiones.

Si pones el 1 en la primera casilla y el 6 en la segunda casilla, adquirirás un objeto físico que puede ser utilizado por Rogue-The Smoke Bomb.

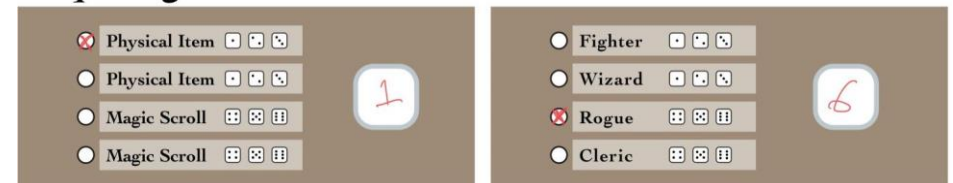


Si coloca el 6 en el primer cuadro y el 1 en el segundo cuadro, obtendrá un pergamino mágico utilizado por el Mago: el pergamino de la imagen del espejo.



Decides que quieres la bomba de humo y marcas la hoja para mostrar que la has descubierto.

### Acquiring Items



Ahora desea marcar el elemento en su tablero de héroe para indicar que podrá usarlo más adelante en el juego.

Rogue

## Elanor

- ★ **Flexible Approach:** Reroll 1 die.
- ★ **Set a Trap:** Spend 1 die -The first damage done by the enemy this turn allows you to choose 1 enemy box to fill.

---

- Quick Reflexes:** Take 1 die that has been spent on a skill or a spell and reroll it. It can be used to fill a monster box, but can't be altered again.
- Sleight of Hand:** If you roll doubles, you can spend 2 other dice to change the doubles to doubles of a different number. (i.e. change two 1's to two 3's)
- Flurry of Blades:** Spend 2 dice to add or subtract 1 from the value of 2 other dice.

---

**Smoke Bomb:** Skip the enemy attack this turn. (Limit 1 use)

Escribe lo que sucedió en tu mapa de la mazmorra y muévete a un mosaico adyacente. Decides moverte a un mozaico de monstruo.

HEROES of NORVATH

Experience Tracker





**Final Scoring**

- +10 points for defeating the final dungeon boss
- +5 points for each defeated non-boss monster
- +1 point for each remaining health point
- +1 point for each unspent XP
- 2 points for each monster not encountered

	≤20 = Unbarded Travelers
	21-35 = Fledgling Adventurers
	36-45 = Promising Adventurers
	46-55 = Renowned Adventurers
	≥56 = Legendary Heroes

**Notes**

---

---

---

---

---

---

---

---

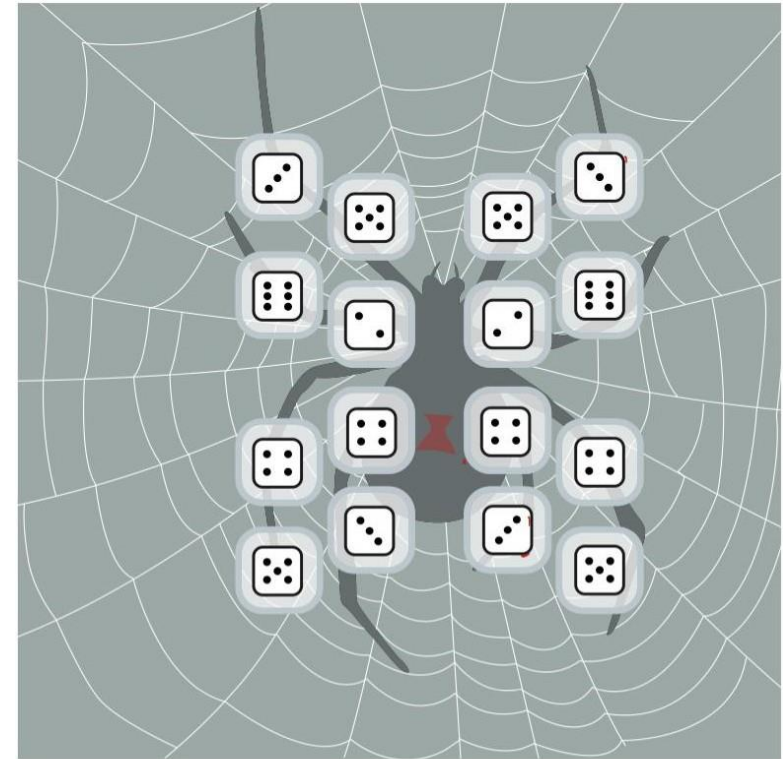
Tiras un dado y compruebas la sección Monstruos de la Tabla de referencia.

## Monsters

- Goblin Assassin:** Hits on 5 or 6.  
Special Ability: Sneak attack (Goblin Assassin attacks before your first attack.)
- Kobold:** Hits on 5 or 6.  
Special Ability: Can reroll 1 unsuccessful attack die each turn.
- Giant Scorpion:** Hits on 5 or 6  
Special Ability: Stuns on 1. (Stun party member for 2 turns)  
Stunned heroes cannot use skills, abilities, or items.
- Giant Spider:** Hits on 5 or 6.  
Special Ability: Web trap on double 4's (Party member trapped for the rest of this fight)
- Zombie:** (undead) Hits on 5 or 6.  
Special Ability: If the zombie kills a party member, they become a zombie.  
You must complete an extra zombie puzzle for each.
- Gelatinous Blob:** Hits on 5 or 6.  
Special Ability: Slime on 1. (Every 1 rolled by the blob removes 1 die from your next attack.)

Como sacaste un 4, tendrás que luchar contra una araña gigante. Tenga en cuenta que la araña golpea cuando saca un 5 o un 6. También tiene una habilidad especial que atrapa a un miembro del grupo en su telaraña cada vez que saca un doble 4. Cualquier héroe que sea alcanzado por la trampa web no podrá usar habilidades, hechizos u objetos durante el resto de la batalla.

El tablero de monstruos de araña gigante tiene un rompecabezas de dados que debe completarse, matando a la araña y permitiendo que tu grupo progrese.



## Giant Spider

**Hits on 5 or 6**

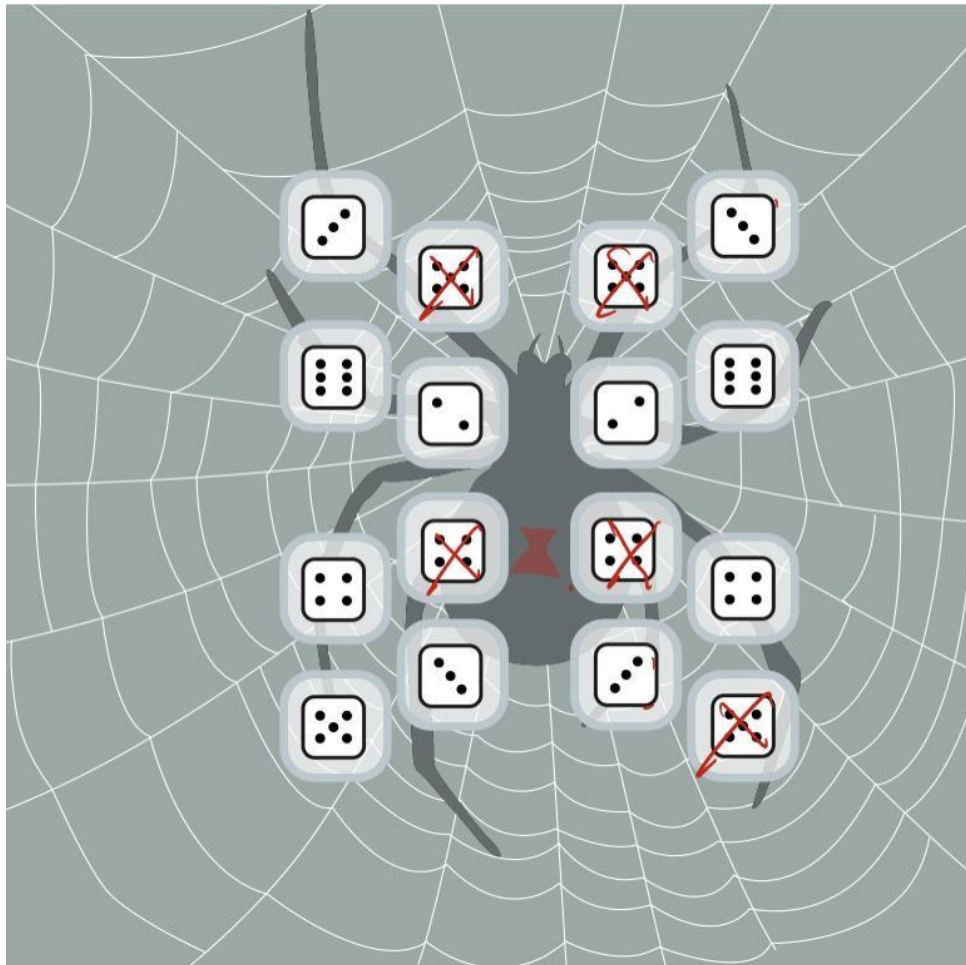
**Special Ability: Web Trap** - Each time the Giant Spider rolls double 4's, one party member is trapped for the rest of the combat.

Trapped heroes cannot use skills or spells but can take damage and be healed.

If all four heroes are trapped at the same time, the party is lost and you lose the game. Once the Giant Spider has been defeated, all heroes are freed from the Web Trap and the game continues.

**Face this monster if you roll a 4 on a monster tile.**

Para comenzar tu batalla, tiras 6 dados. Sacas 1, 4, 4, 5, 5 y 5. Marcas rápidamente varias casillas de salud en el Tablero de monstruos de Spider, pero no hay ningún lugar para poner el 1 que sacaste.



Ahí es donde entran en juego las habilidades y los hechizos de tus héroes. Decides usar Malachi, la habilidad Fuerza bruta del luchador para sumar 1 al 1 que sacaste y convertirlo en 2, lo que te permite marcar uno de los 2 en el Tablero de monstruos.

También marca el tablero de héroe para mostrar que se ha utilizado la habilidad.

### + Hero Board +

Fighter	Rogue
<b>Malachi</b> ♥♥♥♥♥♥♥♥ <ul style="list-style-type: none"> <li>★ <b>Brute Force:</b> Add 1 to a single die. <input checked="" type="checkbox"/></li> <li>★ <b>Protective Stance:</b> Spend 1 die to cancel 1 damage in this enemy's next attack. <input type="checkbox"/></li> <li><b>Hold the Line:</b> Spend any number of dice from your next attack to cancel that much damage in the current enemy attack. (Used during enemy turn) <input type="checkbox"/></li> <li><b>Balanced Strike:</b> If you roll doubles, you can spend 1 of the dice to add 1 or subtract 1 from the other die. <input type="checkbox"/></li> <li><b>Fight Through the Pain:</b> Spend 1 die and take 1 damage to deal 1 damage to an enemy. <input type="checkbox"/></li> <li><b>Ring of Life:</b> When the fighter would suffer a fatal attack, the ring breaks and the fighter lives with 2 HP. (Limit 1 use) <input type="checkbox"/></li> </ul>	<b>Elanor</b> ♥♥♥♥♥ <ul style="list-style-type: none"> <li>★ <b>Flexible Approach:</b> Reroll 1 die. <input type="checkbox"/></li> <li>★ <b>Set a Trap:</b> Spend 1 die - The first damage done by the enemy this turn allows you to choose 1 enemy box to fill. <input type="checkbox"/></li> <li><b>Quick Reflexes:</b> Take 1 die that has been spent on a skill or a spell and reroll it. It can be used to fill a monster box, but can't be altered again. <input type="checkbox"/></li> <li><b>Sleight of Hands:</b> If you roll doubles, you can spend 2 other dice to change the doubles to doubles of a different number. (i.e. change two 1's to two 3's) <input type="checkbox"/></li> <li><b>Flurry of Blades:</b> Spend 2 dice to add or subtract 1 from the value of 2 other dice. <input type="checkbox"/></li> <li><b>Smoke Bomb:</b> Skip the enemy attack this turn. (Limit 1 use) <input checked="" type="checkbox"/></li> </ul>
Wizard	Cleric
<b>Liluth</b> ♥♥ <ul style="list-style-type: none"> <li>★ <b>Transfiguration:</b> Change 1 die to be the same as another die rolled this turn. <input type="checkbox"/></li> <li>★ <b>Weaken Enemy:</b> Spend 1 die - Roll it to remove dice from the next monster attack roll. (Roll 1 or 2 = -1, Roll 3 or 4 = -2, Roll 5 or 6 = -3) <input type="checkbox"/></li> <li><b>Mass Confusion:</b> Spend 2 dice to do all of the following: Add 1 to the value of 1 die. Subtract 1 from the value of 1 die. Flip 1 die to its opposite side. <input type="checkbox"/></li> <li><b>True Strike:</b> Spend 2 dice to change 1 die to any value. <input type="checkbox"/></li> <li><b>Chaos Magic:</b> Spend 1 die to reroll all 5 remaining dice. (Must reroll all 5 dice) <input type="checkbox"/></li> <li><b>Scroll of Mirror Image:</b> Reroll all successful enemy attack dice this turn. (Used during enemy attack turn) (Limit 1 use) <input type="checkbox"/></li> </ul>	<b>Sarlamir</b> ♥♥♥♥♥ <ul style="list-style-type: none"> <li>★ <b>Magic Weapon:</b> Flip 1 die to its opposite side. <input type="checkbox"/></li> <li>★ <b>Basic Healing:</b> Spend 1 die - Roll that die for healing (Roll 1 or 2 = Heal 1, Roll 3, 4, or 5 = Heal 2, Roll 6 = Heal 3) <input type="checkbox"/></li> <li><b>Protect vs. Undead:</b> When an undead enemy would trigger a special ability, roll 1 die: (Roll 1, 2, or 3 - cancel that ability.) (Roll 4, 5, or 6 - The ability is triggered.) <input type="checkbox"/></li> <li><b>Advanced Healing:</b> Spend 2 dice - Roll those dice. Heal the party for half of the combined dice roll rounded up. <input type="checkbox"/></li> <li><b>Miracle:</b> Spend all 6 dice to revive one dead party member to 2HP and heal 4 more HP total between all party members. <input type="checkbox"/></li> <li><b>Scroll of Restoration:</b> Fully heal one living party member. (Limit 1 use) <input type="checkbox"/></li> </ul>
Party Abilities	
<ul style="list-style-type: none"> <li>★ <b>Drawing on Experience:</b> You may spend 1 unused XP to deal 1 damage to the enemy. You choose the damage box to fill. <input type="checkbox"/></li> <li>★ <b>Desperate Measures:</b> Reroll all 6 dice. (This ability can only be used if your party has 4 or fewer total HP and you roll 6 unsuccessful dice in an attack turn.) Limit once per battle. <input type="checkbox"/></li> </ul>	

Tiras para el turno de ataque de la Araña. 1, 1, 1, 2, 4, 5. Recibes 1 daño. Puedes elegir cómo se asigna el daño a tu grupo. Esta vez, marca uno de los HP de Malachi, reduciéndolo a 7 de salud.

Fighter

**Malachi** ~~♥~~♥♥♥♥♥♥♥

- ★ **Brute Force:** Add 1 to a single die.
- ★ **Protective Stance:** Spend 1 die to cancel 1 damage in this enemy's next attack.

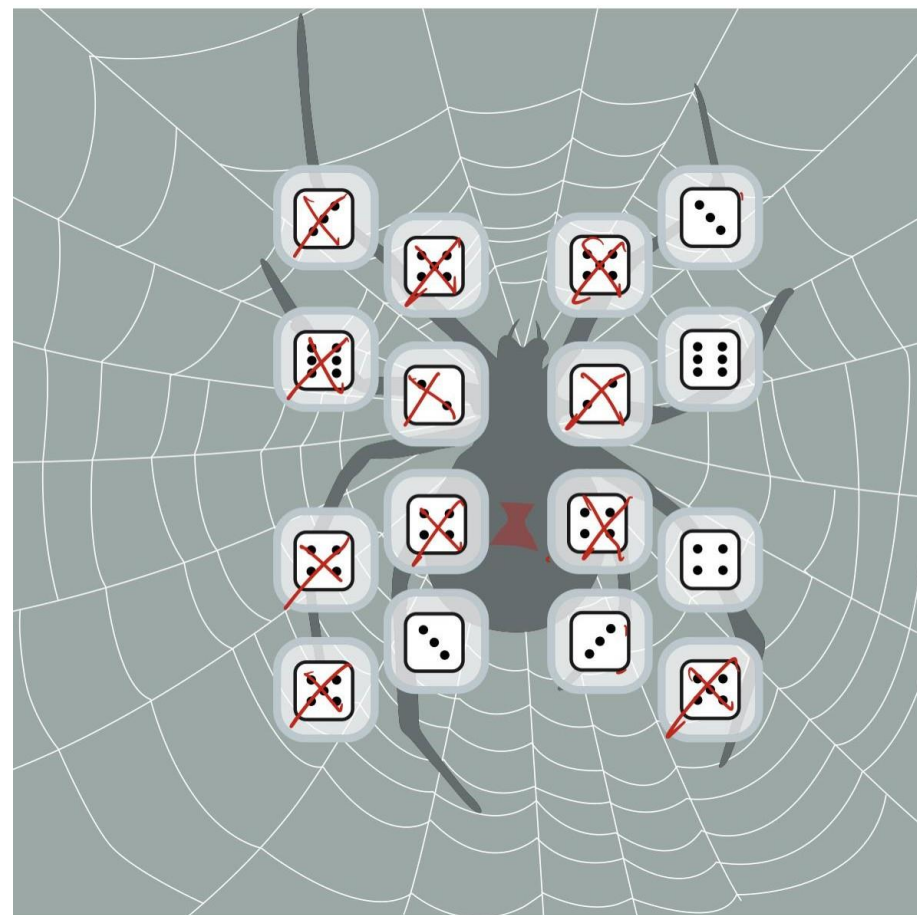
**Hold the Line:** Spend any number of dice from your next attack to cancel that much damage in the current enemy attack. (Used during enemy turn)

**Balanced Strike:** If you roll doubles, you can spend 1 of the dice to add 1 or subtract 1 from the other die.

**Fight Through the Pain:** Spend 1 die and take 1 damage to deal 1 damage to an enemy.

**Ring of Life:** When the fighter would suffer a fatal attack, the ring breaks and the fighter lives with 2 HP. (Limit 1 use)

Es hora de atacar de nuevo. Sacas 1, 2, 3, 4, 5, 6 y llenas varias casillas más. Esta vez usas la habilidad Arma mágica del clérigo para voltear el 1 a su lado opuesto, convirtiéndolo en un 6 y llenando otra casilla.



Tiras para Spider-1, 1, 2, 4, 4, 5. Vas a recibir 1 daño nuevamente, pero esta vez también tienes que lidiar con una trampa web. Asignas el daño al Malachi nuevamente y eliges que Liluth the Wizard quede atrapado en la trampa.

Tiras para atacar de nuevo: 2, 3, 3, 4, 5, 6. Puedes completar todas las casillas de monstruos menos 1. Usas la habilidad Enfoque flexible del pícaro para volver a tirar el 5.

Desafortunadamente, sacas 5 de nuevo. Decides usar la otra habilidad de Elanor, Colocar una trampa. Si la Araña tira para infligir al menos 1 daño, entonces podrás llenar la casilla de tu elección. Como solo queda 1 caja, eso significaría una victoria para ti.

La Araña tira: 1, 3, 3, 4, 5, 5. Asignas 1 daño a tu grupo, dándoselo a Sarlamir el Clérigo esta vez.

Una vez que se ha asignado el primer daño, puedes llenar la última caja de monstruos y matar a la araña. Debido a que Colocar una trampa mató a la Araña, no tienes que sufrir el segundo daño que obtuvo el monstruo. Borrás las marcas que muestran tu habilidad y el uso de hechizos y liberas a Liluth de la trampa web. Luego complete un marcador de XP y estará listo para continuar su viaje.

## Hero Board

Fighter	Rogue
<b>Malachi</b> <span style="color: red;">✗✗</span> <span style="color: red;">♥♥♥♥♥♥♥♥</span> ★ <b>Brute Force:</b> Add 1 to a single die. <span style="float: right;"><input checked="" type="checkbox"/></span> ★ <b>Protective Stance:</b> Spend 1 die to cancel 1 damage in this enemy's next attack. <input type="checkbox"/> □ <b>Hold the Line:</b> Spend any number of dice from your next attack to cancel that much damage in the current enemy attack. (Used during enemy turn) <input type="checkbox"/> □ <b>Balanced Strikes:</b> If you roll doubles, you can spend 1 of the dice to add 1 or subtract 1 from the other die. <input type="checkbox"/> □ <b>Fight Through the Pain:</b> Spend 1 die and take 1 damage to deal 1 damage to an enemy. <input type="checkbox"/> ○ <b>Ring of Life:</b> When the fighter would suffer a fatal attack, the ring breaks and the fighter lives with 2 HP. (Limit 1 use) <input type="checkbox"/>	<b>Elanor</b> <span style="color: red;">♥♥♥♥♥</span> ★ <b>Flexible Approach:</b> Reroll 1 die. <input type="checkbox"/> ★ <b>Set a Trap:</b> Spend 1 die -The first damage done by the enemy this turn allows you to choose 1 enemy box to fill. <input type="checkbox"/> □ <b>Quick Reflexes:</b> Take 1 die that has been spent on a skill or a spell and reroll it. It can be used to fill a monster box, but can't be altered again. <input type="checkbox"/> □ <b>Sleight of Hand:</b> If you roll doubles, you can spend 2 other dice to change the doubles to doubles of a different number. (e.g. change two 1's to two 3's) <input type="checkbox"/> □ <b>Flurry of Blades:</b> Spend 2 dice to add or subtract 1 from the value of 2 other dice. <input type="checkbox"/> ○ <b>Smoke Bomb:</b> Skip the enemy attack this turn. (Limit 1 use) <input type="checkbox"/>
Wizard	Cleric
<b>Liluth</b> <span style="color: red;">♥♥</span> <span style="color: red; font-size: 2em;">Web Trap</span> ★ <b>Transfiguration:</b> Change 1 die to be the same as another die rolled this turn. <input type="checkbox"/> ★ <b>Weaken Enemy:</b> Spend 1 die - Roll it to remove dice from the next monster attack roll. (Roll 1 or 2 = -1, Roll 3 or 4 = -2, Roll 5 or 6 = -3) <input type="checkbox"/> □ <b>Mass Confusion:</b> Spend 2 dice to do all of the following: Add 1 to the value of 1 die, Subtract 1 from the value of 1 die, Flip 1 die to its opposite side. <input type="checkbox"/> □ <b>True Strike:</b> Spend 2 dice to change 1 die to any value. <input type="checkbox"/> □ <b>Chaos Magic:</b> Spend 1 die to reroll all 5 remaining dice. (Must reroll all 5 dice) <input type="checkbox"/> ○ <b>Scroll of Mirror Image:</b> Reroll all successful enemy attack dice this turn. (Used during enemy attack turn) (Limit 1 use) <input type="checkbox"/>	<b>Sarlamir</b> <span style="color: red;">♥♥♥♥♥</span> ★ <b>Magic Weapon:</b> Flip 1 die to its opposite side. <input checked="" type="checkbox"/> ★ <b>Basic Healing:</b> Spend 1 die - Roll that die for healing (Roll 1 or 2 = Heal 1, Roll 3, 4, or 5 = Heal 2, Roll 6 = Heal 3) <input type="checkbox"/> □ <b>Protect vs. Undead:</b> When an undead enemy would trigger a special ability, roll 1 die: (Roll 1, 2, or 3 - cancel that ability.) (Roll 4, 5, or 6 - The ability is triggered.) <input type="checkbox"/> □ <b>Advanced Healing:</b> Spend 2 dice - Roll those dice. Heal the party for half of the combined dice roll rounded up. <input type="checkbox"/> □ <b>Miracle:</b> Spend all 6 dice to revive one dead party member to 2HP and heal 4 more HP total between all party members. <input type="checkbox"/> ○ <b>Scroll of Restoration:</b> Fully heal one living party member. (Limit 1 use) <input type="checkbox"/>
Party Abilities	
★ <b>Drawing on Experience:</b> You may spend 1 unused XP to deal 1 damage to the enemy. You choose the damage box to fill. <input type="checkbox"/> ★ <b>Desperate Measures:</b> Reroll all 6 dice. (This ability can only be used if your party has 4 or fewer total HP and you roll 6 unsuccessful dice in an attack turn.) Limit once per battle. <input type="checkbox"/>	

# Hero Board

**Malachi** ~~♥♥♥♥♥♥♥♥~~

★ **Brute Force:** Add 1 to a single die.

★ **Protective Stance:** Spend 1 die to cancel 1 damage in this enemy's next attack.

**Hold the Line:** Spend any number of dice from your next attack to cancel that much damage in the current enemy attack. (Used during enemy turn)

**Balanced Strike:** If you roll doubles, you can spend 1 of the dice to add 1 or subtract 1 from the other die.

**Fight Through the Pain:** Spend 1 die and take 1 damage to deal 1 damage to an enemy.

**Ring of Life:** When the fighter would suffer a fatal attack, the ring breaks and the fighter lives with 2 HP. (Limit 1 use)

**Elanor** ♥♥♥♥♥

★ **Flexible Approach:** Reroll 1 die.

★ **Set a Trap:** Spend 1 die -The first damage done by the enemy this turn allows you to choose 1 enemy box to fill.

**Quick Reflexes:** Take 1 die that has been spent on a skill or a spell and reroll it. It can be used to fill a monster box, but can't be altered again.

**Sleight of Hand:** If you roll doubles, you can spend 2 other dice to change the doubles to doubles of a different number. (i.e. change two 1's to two 3's)

**Flurry of Blades:** Spend 2 dice to add or subtract 1 from the value of 2 other dice.

**Smoke Bomb:** Skip the enemy attack this turn. (Limit 1 use)

**Liluth** ♥♥♥

★ **Transfiguration:** Change 1 die to be the same as another die rolled this turn.

★ **Weaken Enemy:** Spend 1 die - Roll it to remove dice from the next monster attack roll. (Roll 1 or 2 = -1, Roll 3 or 4 = -2, Roll 5 or 6 = -3)

**Mass Confusion:** Spend 2 dice to do all of the following: Add 1 to the value of 1 die. Subtract 1 from the value of 1 die. Flip 1 die to its opposite side.

**True Strike:** Spend 2 dice to change 1 die to any value.

**Chaos Magic:** Spend 1 die to reroll all 5 remaining dice. (Must reroll all 5 dice)

**Scroll of Mirror Image:** Reroll all successful enemy attack dice this turn. (Used during enemy attack turn) (Limit 1 use)

**Sarlamir** ~~♥♥♥♥♥~~

★ **Magic Weapon:** Flip 1 die to its opposite side.

★ **Basic Healing:** Spend 1 die - Roll that die for healing (Roll 1 or 2 = Heal 1, Roll 3, 4, or 5 = Heal 2, Roll 6 = Heal 3)

**Protect vs. Undead:** When an undead enemy would trigger a special ability, roll 1 die: (Roll 1, 2, or 3 - cancel that ability.) (Roll 4, 5, or 6 - The ability is triggered.)

**Advanced Healing:** Spend 2 dice - Roll those dice. Heal the party for half of the combined dice roll rounded up.

**Miracle:** Spend all 6 dice to revive one dead party member to 2HP and heal 4 more HP total between all party members.

**Scroll of Restoration:** Fully heal one living party member. (Limit 1 use)

**Party Abilities**

★ **Drawing on Experience:** You may spend 1 unused XP to deal 1 damage to the enemy. You choose the damage box to fill.

★ **Desperate Measures:** Reroll all 6 dice. (This ability can only be used if your party has 4 or fewer total HP and you roll 6 unsuccessful dice in an attack turn.) Limit once per battle.

Decides pasar a la ficha Aprender una habilidad o un hechizo.

**HEROES of NORVATH**

**Experience Tracker**

XP  XP  
 XP  XP  XP  
 XP  XP  XP

**Final Scoring**

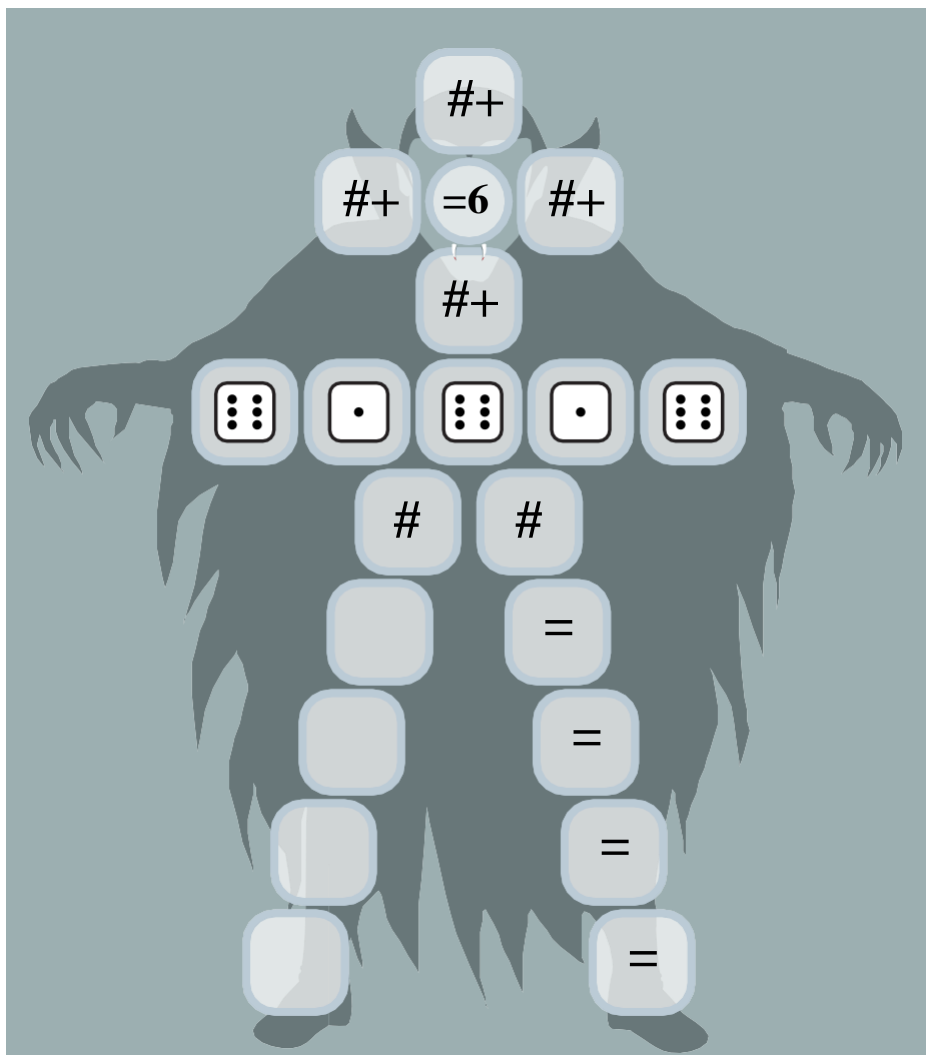
- +10 points for defeating the final dungeon boss
- +5 points for each defeated non-boss monster
- +1 point for each remaining health point
- +1 point for each unspent XP
- 2 points for each monster not encountered

**Notes**

<input type="checkbox"/>	≤20 = Unheralded Travelers
<input type="checkbox"/>	21-35 = Fledgling Adventurers
<input type="checkbox"/>	36-45 = Promising Adventurers
<input type="checkbox"/>	46-55 = Renowned Adventurers
<input type="checkbox"/>	≥56 = Legendary Heroes





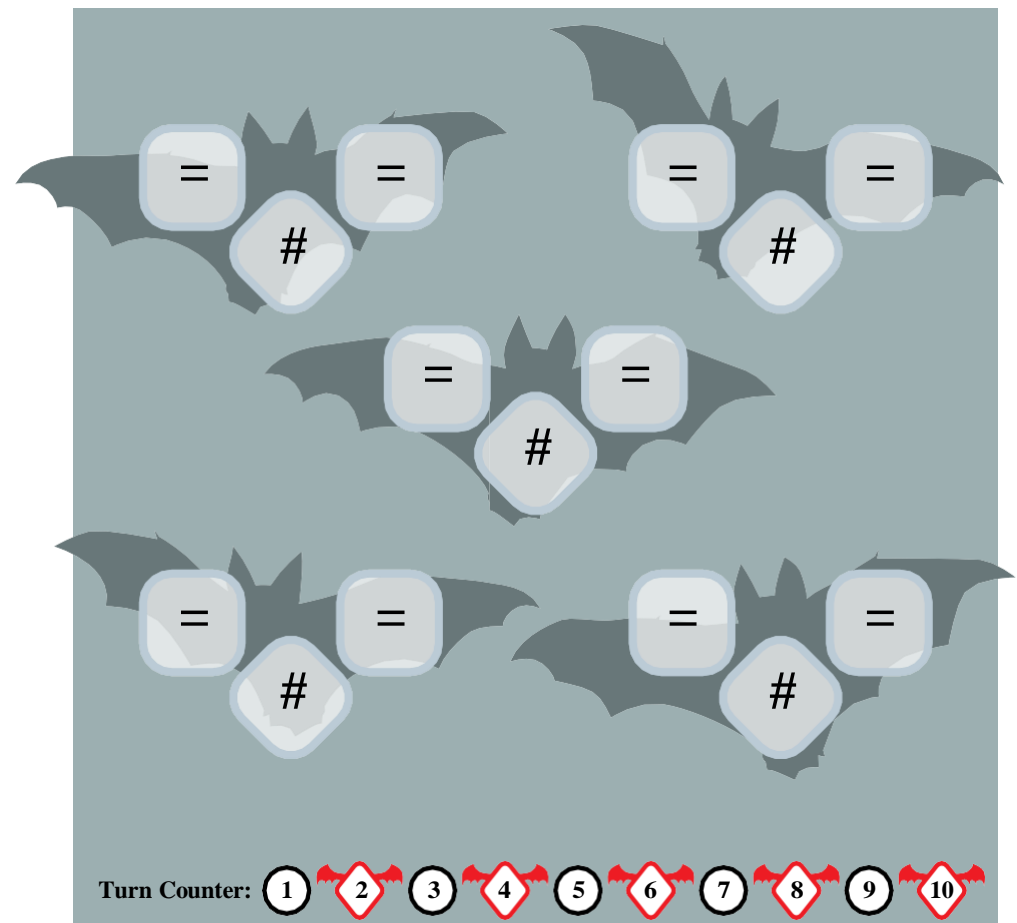


## Vampire King Undead Boss

Golpea en 5 o 6

**Habilidad especial: Life Drain:** cada turno en el que el Rey Vampiro inflige al menos 1 daño, cura 1 cuadro de HP. (Eliges la casilla que deseas curar). Esta habilidad tiene lugar inmediatamente después de que se haya infligido el primer daño.

Enfrentate a este monstruo Boss cuando estés en el mosaico Boss.



## Vampire Bats Undead Minion

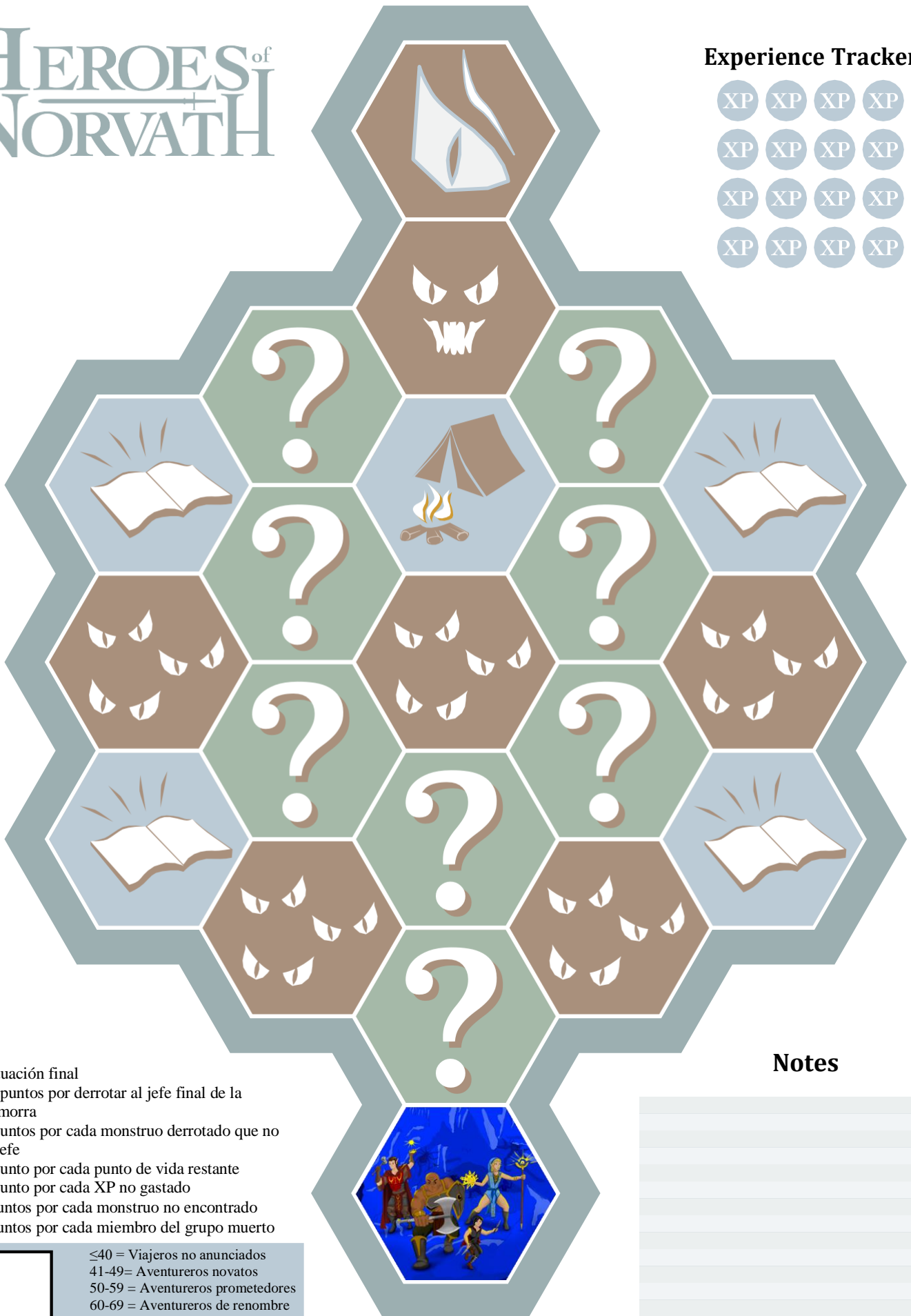
Golpea en 5 o 6

**Habilidad especial: Abrumar:** activa cada turno de ataque de monstruo con números pares. (Usa el contador de turnos). Cuando haya 4 o 5 murciélagos vampiro vivos al final de un turno par, inflige 3 daños adicionales a tu grupo. Cuando hay 3 murciélagos vampiro vivos al final de un turno par, inflige 2 daños adicionales a tu fiesta. Cuando hay 2 murciélagos vampiro vivos al final de un turno par, inflige 1 daño adicional a tu grupo.

Enfrentate a este monstruo cada vez que te encuentres con un Minion del Rey Vampiro.

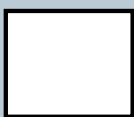
# HEROES of NORVATH

## Experience Tracker



### Puntuación final

- +10 puntos por derrotar al jefe final de la mazmorra
- +5 puntos por cada monstruo derrotado que no sea jefe
- +1 punto por cada punto de vida restante
- +1 punto por cada XP no gastado
- 2 puntos por cada monstruo no encontrado
- 5 puntos por cada miembro del grupo muerto



- ≤40 = Viajeros no anunciados
- 41-49 = Aventureros novatos
- 50-59 = Aventureros prometedores
- 60-69 = Aventureros de renombre
- ≥70 = Héroes legendarios

## Notes

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Reflejos rápidos:** toma 1 dado que se haya gastado en una habilidad o un hechizo y vuelve a tirarlo. Se puede usar para llenar una caja de monstruos, pero no se puede volver a modificar.

# Board



★ **Brute Force:** Add 1 to a single die.

★ **Protective Stance:** Spend 1 die to cancel 1 damage in this enemy's next attack.

**Hold the Line:** Spend any number of dice from your next attack to cancel that much damage in the current enemy attack. (Used during enemy turn)

**Balanced Strike:** If you roll doubles, you can spend 1 of the dice to add 1 or subtract 1 from the other die.

**Fight Through the Pain:** Spend 1 die and take 1 damage to deal 1 damage to an enemy.

**Ring of Life:** When the fighter would suffer a fatal attack, the ring breaks and the fighter lives with 2 HP. (Limit 1 use)



## Wizard

### Liluth

★ **Transfiguration:** Change 1 die to be the same as another die rolled this turn.

★ **Weaken Enemy:** Spend 1 die - Roll it to remove dice from the next monster attack roll. (Roll 1 or 2 = -1, Roll 3 or 4 = -2, Roll 5 or 6 = -3)

**Mass Confusion:** Spend 2 dice to do all of the following: Add 1 to the value of 1 die. Subtract 1 from the value of 1 die. Flip 1 die to its opposite side.

**True Strike:** Spend 2 dice to change 1 die to any value.

**Chaos Magic:** Spend 1 die to reroll all 5 remaining dice. (Must reroll all 5 dice)

**Scroll of Mirror Image:** Reroll all successful enemy attack dice this turn. (Used during enemy attack turn) (Limit 1 use)

## Rogue

### Elanor



★ **Flexible Approach:** Reroll 1 die.

★ **Set a Trap:** Spend 1 die -The first damage done by the enemy this turn allows you to choose 1 enemy box to fill.

**Quick Reflexes:** Take 1 die that has been spent on a skill or a spell and reroll it. It can be used to fill a monster box, but can't be altered again.

**Sleight of Hand:** If you roll doubles, you can spend 2 other dice to change the doubles to doubles of a different number. (i.e. change two 1's to two 3's)

**Flurry of Blades:** Spend 2 dice to add or subtract 1 from the value of 2 other dice.

**Smoke Bomb:** Skip the enemy attack this turn. (Limit 1 use)

## Cleric

### Sarlamir



★ **Magic Weapon:** Flip 1 die to its opposite side.

★ **Basic Healing:** Spend 1 die - Roll that die for healing (Roll 1 or 2=Heal 1, Roll 3, 4, or 5=Heal 2, Roll 6=Heal 3)

**Protect vs. Undead:** When an undead enemy would trigger a special ability, roll 1 die: (Roll 1, 2, or 3 - cancel that ability.) (Roll 4, 5, or 6 - The ability is triggered.)

**Advanced Healing:** Spend 2 dice - Roll those dice. Heal the party for half of the combined dice roll rounded up.

**Miracle:** Spend 6 dice to revive one dead hero to 2 HP. Heal 4 more HP between the party. If no heroes are dead, heal 6 HP between all party members instead.

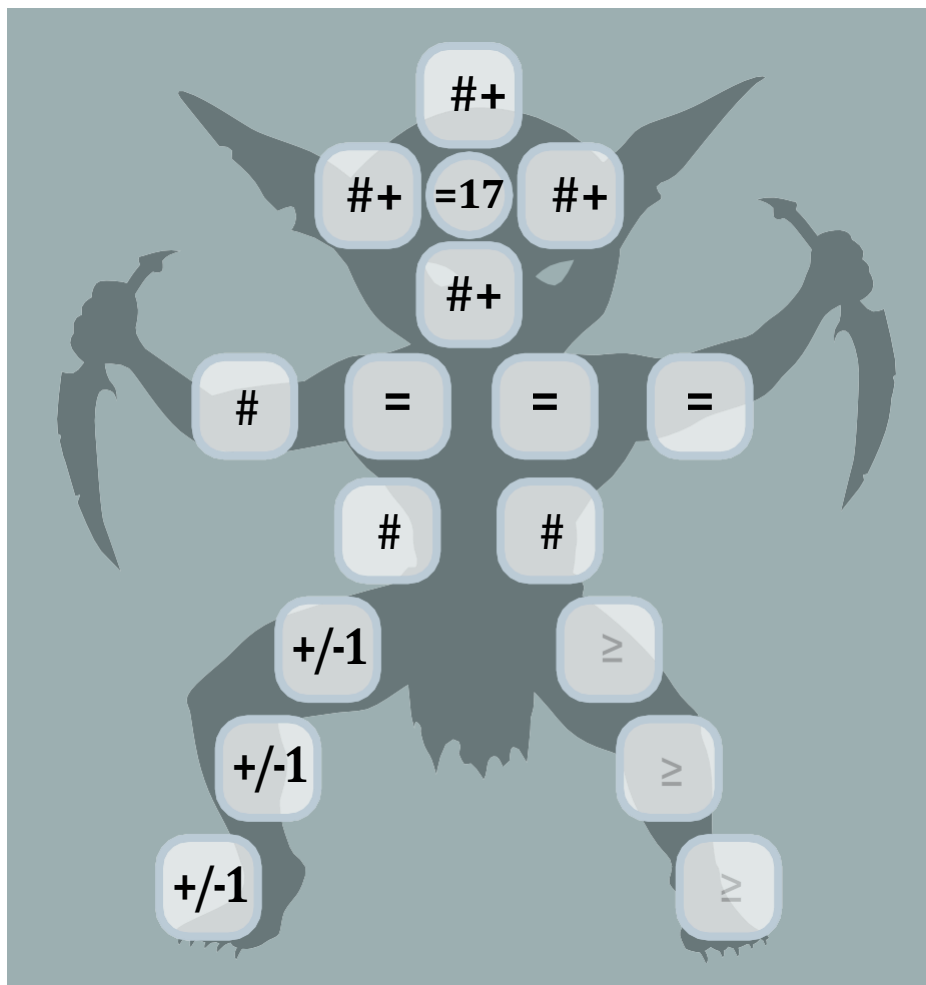
**Scroll of Restoration:** Fully heal one living party member. (Limit 1 use)

## Party Abilities

★ Basándose en la experiencia: puedes gastar 1 XP no utilizado para infligir 1 daño al enemigo. Tú eliges el cuadro de daño para llenar.

★ **Medidas desesperadas:** vuelve a tirar los 6 dados. (Esta habilidad solo se puede usar si tu grupo tiene 4 o menos HP totales y tiras 6 dados fallidos en un turno de ataque). Límite de una vez por batalla.

★ **Maniobra sigilosa:** una vez por juego, puedes escapar de una batalla de súbditos que se encuentra en una loseta de evento aleatorio o en una loseta de acción de reposo y moverte inmediatamente a una loseta adyacente. (Límite de 1 uso)

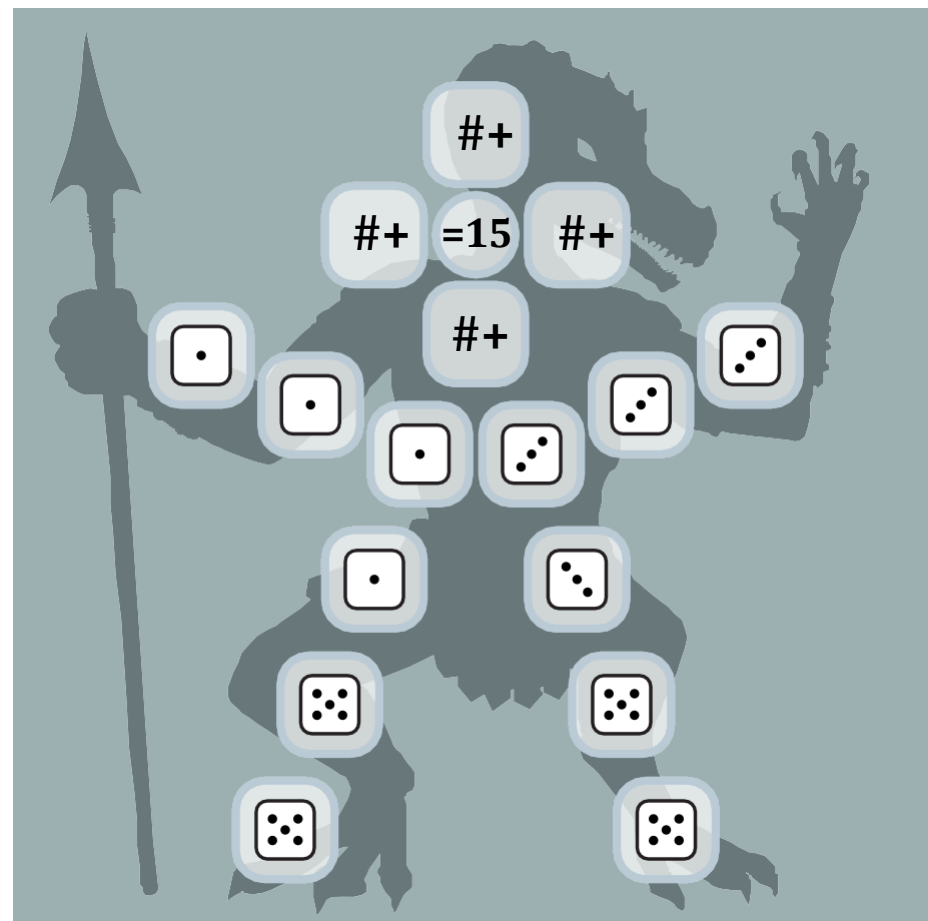


## Goblin Assassin

Golpea en 5 o 6

Habilidad especial: Ataque furtivo - (Goblin Assassin ataca antes de tu primer ataque).

Enfrentate a este monstruo si obtienes un 1 en una ficha de monstruo.

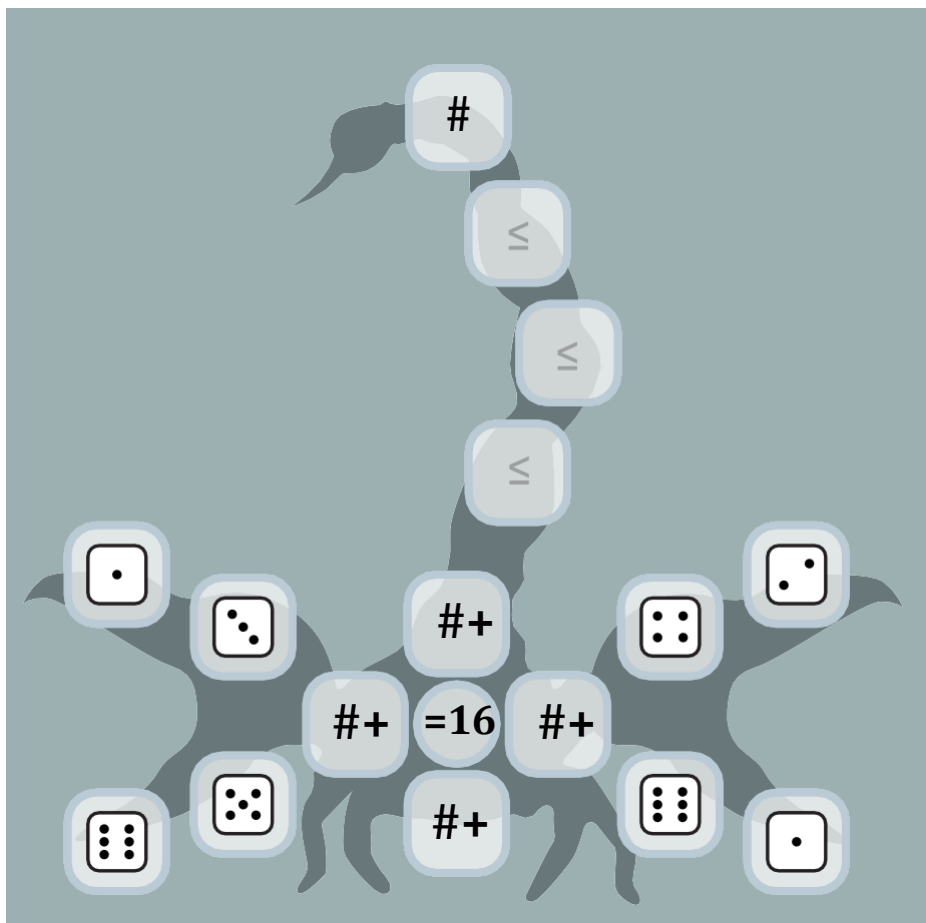


## Kobold

Golpea en 5 o 6

Habilidad especial: Asalto implacable: el Kobold puede repetir 1 dado de ataque fallido durante cada uno de sus turnos de ataque.

Enfrentate a este monstruo si sacas un 2 en una ficha de monstruo.



## Giant Scorpion

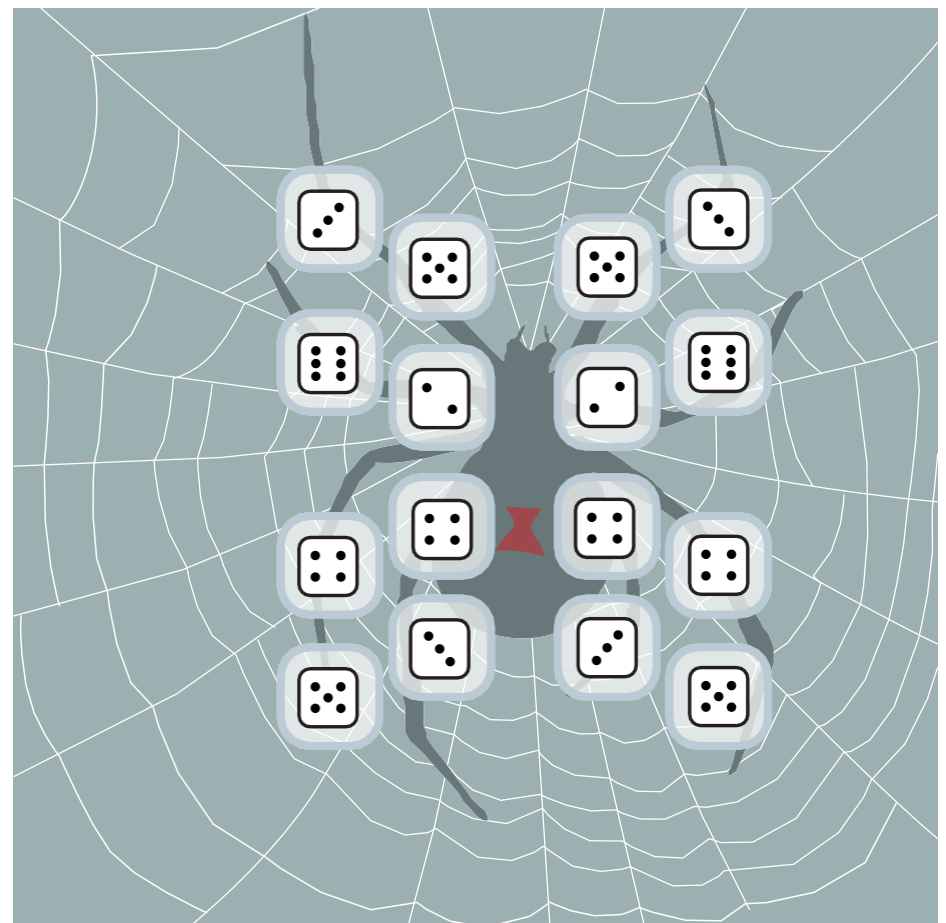
**Golpea en 5 o 6**

**Habilidad especial: Aturdimiento:** cada vez que el escorpión gigante saca un 1, un héroe queda aturdido durante dos turnos. Los héroes aturdidos no pueden usar habilidades, habilidades u objetos.

(Tú eliges qué héroe queda aturdido). Si los cuatro héroes quedan aturdidos al mismo tiempo, el ataque del héroe se cancela y el escorpión gigante ataca de nuevo.

Los aturdimientos no se acumulan: cada héroe solo puede ser aturdido durante un máximo de dos turnos en un momento dado. Una vez que desaparece el aturdimiento, ese héroe puede volver a ser aturdido.

 **Enfréntate a este monstruo si sacas un 3 en una ficha de monstruo.**



## Giant Spider

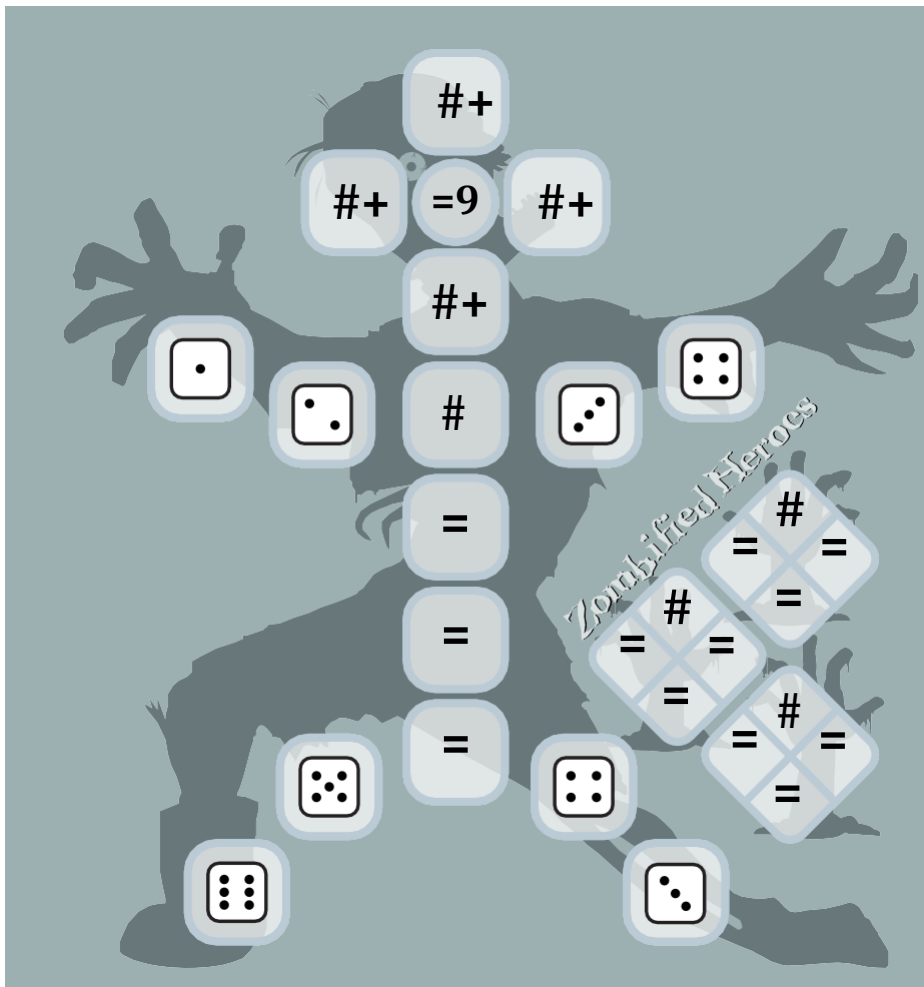
**Golpea en 5 o 6**

**Habilidad especial: Trampa de telaraña:** cada vez que la araña gigante saca un doble 4, un miembro del grupo queda atrapado por el resto del combate.

Los héroes atrapados no pueden usar habilidades ni hechizos, pero pueden recibir daño y curarse.

Si los cuatro héroes quedan atrapados al mismo tiempo, el grupo se pierde y tú pierdes el juego. Una vez que la araña gigante ha sido derrotada, todos los héroes se liberan de la trampa web y el juego continúa.

 **Enfréntate a este monstruo si sacas un 4 en una ficha de monstruo.**

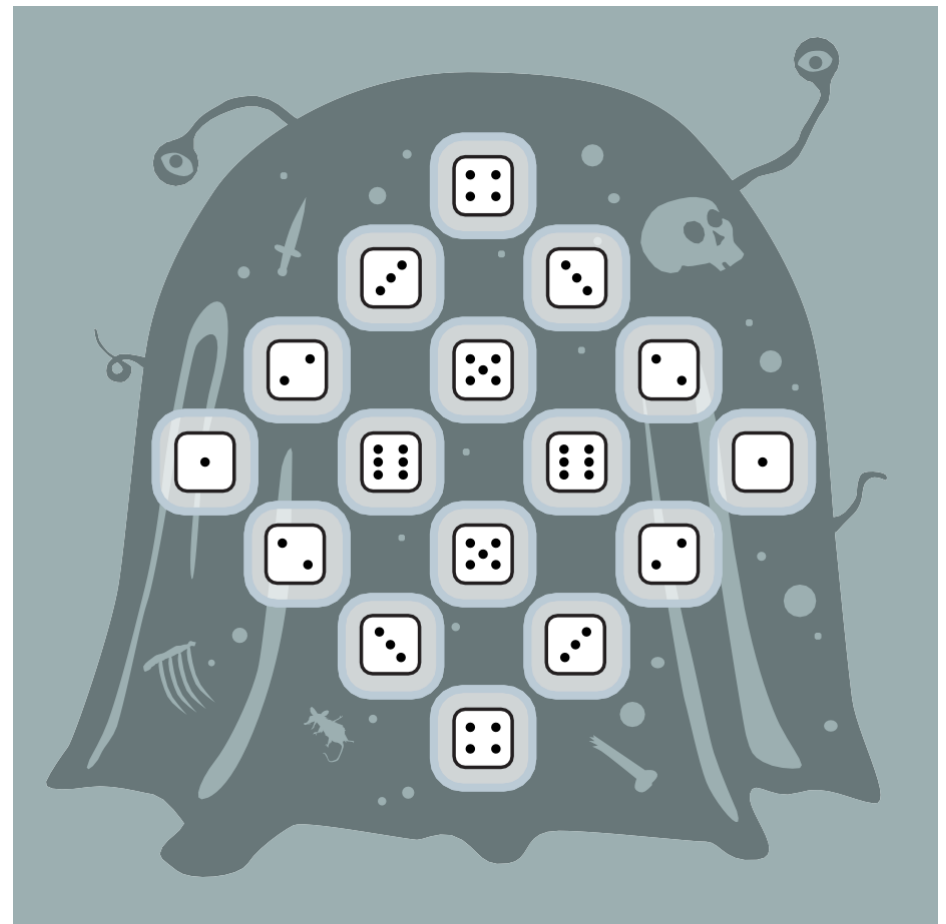


## Zombie Undead

**Golpea en 5 o 6**

**Habilidad especial: Zombificar:** si el zombi mata a un héroe durante el combate, el héroe se convierte en un héroe zombificado y debes derrotar un rompecabezas de zombis adicional para completar el combate. Si todos los héroes se vuelven zombificados, tu grupo se pierde y el juego termina.

 **Enfréntate a este monstruo si sacas un 5 en una ficha de monstruo.**



## Gelatinous Blob

**Golpea en 5 o 6**

**Habilidad especial: Ataque de limo:** cada 1 obtenido por la gota gelatinosa elimina 1 dado de tu próximo ataque. Es posible que los 6 dados de ataque del héroe se pierdan de esta manera.

 **Enfréntate a este monstruo si sacas un 6 en una ficha de monstruo.**

# Reference Chart

## Random Events




- **Manantiales curativos:** tu grupo bebe el agua y cura hasta 4 HP combinados. \*
- **Trampa de dardos:** tira 1d6 - (1 = sin efecto), (2-5 = pierde 2 PV), (6 = pierde 1 PV).
- **Poción Misteriosa:** Tira 1d6 - (1-2 pierde 2 HP), (3-5 = Cura 2 HP), (6 = cura 3 HP).
- **Te mueves con cautela por la cámara y no encuentras nada.** Continúe a la siguiente área. \*
- **Descubres un objeto:** tira los dados para determinar qué objeto se ha descubierto y qué miembro del grupo puede utilizarlo. (Consulte la página 7 del Reglamento para obtener más información). \*
- **Eres atacado por un minion. Completa el combate.**

## Rest Actions

- Tu grupo no puede calmar sus nervios. No hay efectos positivos o negativos. \*
- Puedes elegir gastar 2 XP para curar completamente a todos los miembros del grupo. Alternativamente, puede optar por curar a cada miembro del grupo 1 HP sin costo alguno. \*
- Si tu clérigo está vivo, puede lanzar un hechizo de resurrección para revivir a 1 miembro del grupo muerto y restaurar la salud del miembro del grupo al 50 %. Si su clérigo está muerto o ningún miembro del grupo necesita resucitar, el grupo cura un total de 4 HP asignados a los miembros del grupo como usted elija. \*
- Todos los héroes descansan y sanan hasta 2 HP cada uno. Ningún héroe puede curar más de 2 HP individualmente. \*
- Un minion entra en tu campamento. Tira 1 dado. Si sacas un 1, el minion pasa sin que te vea. Si sacas un 2-6, eres atacado por un siervo. El minion tiene el elemento sorpresa y ataca primero.
- Intercambia 1 hechizo o habilidad aprendidos con un hechizo o habilidad sin aprender de tu elección. Si no puedes o eliges no cambiar, cura un total de 3 HP asignados a los miembros del grupo como elijas. \*

## Monsters

- **Goblin Assassin:** aciertos en 5 o 6.  
Habilidad especial: Ataque furtivo (Goblin Assassin ataca antes de tu primer ataque).
- **Kobold:** Golpea con 5 o 6.  
Habilidad especial: puede repetir 1 dado de ataque fallido cada turno.
- **Escorpión Gigante:** Aciertos en 5 o 6  
Habilidad especial: Aturde en 1. (Aturde al miembro del grupo durante 2 turnos) Los héroes aturcidos no pueden usar habilidades, habilidades u objetos.
- **Araña gigante:** aciertos en 5 o 6  
Habilidad especial: trampa web en doble 4 (miembro del grupo atrapado por el resto de esta pelea)
- **Zombi:** (muerto viviente) Golpea con 5 o 6.  
Habilidad especial: si el zombi mata a un héroe durante el combate, el héroe se convierte en un héroe zombificado y debes derrotar un rompecabezas de zombis adicional para completar el combate. Si todos los héroes se vuelven zombificados, tu grupo se pierde y el juego termina.
- **Gota gelatinosa:** aciertos en 5 o 6.  
Habilidad especial: Slime en 1. (Cada 1 obtenido por la mancha elimina 1 dado de tu próximo ataque).

\* When you encounter a neutral or helpful  random event or  rest action, you can choose to cancel that event or action and hunt down a  minion to battle instead.



# Upgrade Board

## Learning a Skill or Spell

<input type="radio"/> Skill (1, 2, 3) <input type="radio"/> Skill (1, 2, 3) <input type="radio"/> Spell (4, 5, 6) <input type="radio"/> Spell (4, 5, 6)	<input type="radio"/> Fighter (1, 2, 3) <input type="radio"/> Wizard (1, 2, 3) <input type="radio"/> Rogue (4, 5, 6) <input type="radio"/> Cleric (4, 5, 6)	Top Skill / Spell (1, 2) Middle Skill / Spell (4, 5) Bottom Skill / Spell (4, 5)
--	--	--

**Si se han aprendido menos de dos habilidades o hechizos, tira 3 dados.** Un dado determina si tu grupo aprenderá una habilidad que puede usar el luchador o el pícaro (1, 2 o 3) o un hechizo que puede usar el mago o el clérigo (4, 5 o 6). Un dado determina quién aprenderá la habilidad o hechizo. El Luchador o el Mago pueden aprender con un 1, 2 o 3. El Pícaro o el Clérigo pueden aprender con un 4, 5 o 6. El tercer dado determina qué habilidad o hechizo específico se aprenderá. Cada héroe tiene una lista de tres habilidades o hechizos que puede aprender. La habilidad superior de la lista se aprende si se lanza un 1 o un 2. La habilidad intermedia se aprende si se lanza un 3 o un 4. La habilidad inferior se aprende si se lanza un 5 o un 6. Tú eliges qué dado se usa para qué decisión. Por ejemplo, si sacas un 1, 4 y 6, puedes optar por usar el 1 para determinar que se está aprendiendo una habilidad, el 6 para determinar que el Pícaro está aprendiendo la habilidad y el 4 para aprender la habilidad intermedia. , Juego de manos. Alternativamente, puedes usar el 4 para aprender un hechizo, el 1 para determinar que el mago está aprendiendo el hechizo y el 6 para aprender el hechizo inferior, Pergamino de imagen especular. Si ya se han aprendido dos habilidades o hechizos, tira solo 2 dados para determinar las dos decisiones que deben tomarse. (Aún tendrás que determinar qué habilidad o hechizo se aprenderá, y si será una habilidad o hechizo o qué personaje lo está aprendiendo). Si ya se han aprendido tres habilidades o hechizos, tira solo 1 dado para determinar cuál la habilidad o el hechizo serán aprendidos por el miembro restante del grupo.

## Acquiring Items

<input type="radio"/> Physical Item (1, 2, 3) <input type="radio"/> Physical Item (1, 2, 3) <input type="radio"/> Magic Scroll (4, 5, 6) <input type="radio"/> Magic Scroll (4, 5, 6)	<input type="radio"/> Fighter (1, 2, 3) <input type="radio"/> Wizard (1, 2, 3) <input type="radio"/> Rogue (4, 5, 6) <input type="radio"/> Cleric (4, 5, 6)
--	--

**Si se han descubierto menos de dos elementos, tira dos dados.** Un dado determina si el objeto es un objeto físico que puede ser usado por el luchador o el pícaro (1, 2 o 3) o un pergamino mágico que puede ser usado por el Mago o el Clérigo (4, 5 o 6). El otro dado determina qué miembro del grupo puede usar el objeto. El Luchador y el Mago pueden usar 1, 2 o 3, mientras que el Pícaro y el Clérigo pueden usar 4, 5 o 6. Tú eliges qué dado se usa para qué decisión. Por ejemplo, si sacas un 2 y un 6, puedes elegir si quieres obtener un objeto físico (2) usado por el Pícaro (6) o si quieres ganar un pergamino mágico (6) usado por el Mago (2). Si ya se han descubierto dos elementos, tira solo un dado para determinar qué elemento se adquirirá. (Tendrás que determinar el tipo de objeto o el héroe que adquirirá el objeto). Por ejemplo, si el Mago y el Pícaro son los dos héroes restantes sin objeto, tirarás 1 dado. Con un 1, 2 o 3, el Pícaro adquiriría la bomba de humo. Con un 4, 5 o 6, el Mago adquiriría el Pergamino de la Imagen del Espejo.

**Si ya se han descubierto tres elementos, no tirará ningún dado porque solo le quedará un elemento.**

**Cuando tiras por una habilidad, hechizo u objeto, usa este tablero para determinar cómo se mejorará tu grupo. Escribe los números de tus tiradas de dados en las casillas de arriba en el orden que elijas. Luego marque su elección debajo del cuadro y en su tablero de héroe. Borre los números en los cuadros y deje las marcas a continuación para realizar un seguimiento de las actualizaciones que aún están disponibles en el futuro.**