



## ¡El reino te necesita! (En serio. ¡Está desesperado!)

*Durante años, el reino fue un sueño hecho realidad: cielos azules, barrigas llenas y portales de monstruos acumulando polvo. La guardia real, antaño una orgullosa tropa de defensores, se instaló en una rutina de banquetes fastuosos y holgazanería competitiva. Pero ahora los antiguos portales vuelven a estar activos, vomitando monstruos ansiosos por hacer del reino su patio de recreo personal ¿Y los guardias? Digamos que se les da mejor levantar cálices que espadas. Sois una intrépida, o al menos curiosa, banda de aventureros que ha escuchado la llamada de auxilio. Ya sea por la gloria, el honor o la promesa de un jugoso botín, habéis decidido salvar el reino. Probablemente. Los monstruos están haciendo de las suyas, los guardias duermen su tercera siesta y el destino del reino pende de un hilo. Coge tu equipo, ármate de valor y ¡Que empiece la aventura, y el saqueo!*

## Objetivo del juego

Tu grupo de Héroes debe derrotar a los malvados Jefes finales antes de que se vuelvan demasiado poderosos. El tiempo de que dispones está representado por el agotamiento del mazo de cartas de Monstruo ¡Pero no puedes ir simplemente a por ellos con tu espada! Para derrotar a los Jefes finales, primero debes cumplir sus tareas únicas. Por el camino, explorarás el terreno, recogerás poderosos objetos y armas, dominarás hechizos y, con suerte, subirás de Nivel. Sólo si planificas sabiamente y trabajas en equipo tendrás la oportunidad de derrotar a los Jefes cuando llegue el momento.

## Desembalar y preparar el juego

Cuando juegues por primera vez, saca las fichas de los 7 tableros de cartón y colócalas en las bolsas de tela y plástico suministradas siguiendo las instrucciones de los tableros. Coloca las peanas de plástico en todos los Monstruos.

## Jefes y Tareas

Los diferentes Jefes se explican en la página 7 de este reglamento. Elige dos Jefes contra los que jugar en cada partida.

Los Jefes suelen venir acompañados de una o más tareas. El Jefe no puede recibir ningún daño hasta que haya completado su tarea. Así que concéntrate primero en completar las tareas y luego lucha contra el Jefe.

## Victoria

Los Héroes ganan cuando han derrotado a todos los Jefes. Los Héroes pierden si se acaban las cartas de Monstruo o si los Héroes son noqueados más de dos veces en batalla.

## Vídeo “Cómo jugar”

Escanea el código QR a la derecha para ver el vídeo, o visita [pkb-games.com/lord-of-loot/http](http://pkb-games.com/lord-of-loot/http)



## Contenido del juego

*Nota: Algunas de las piezas de cartón están guardadas debajo de la bandeja de plástico para el envío. Levanta la bandeja de plástico negra y sácalas.*

- Caja de juego con bandeja de inserto
- Tablero de juego
- Reglamento
- 5 Cartas de personaje
- 7 Paneles troquelados con fichas de cartón
- 1 Dado de 12 caras
- 12 Dados de 6 caras (4x azul, 4x naranja, 4x violeta)
- 3 Bolsas de tela (roja, amarilla, negra)
- 5 Miniaturas de plástico
- 30+ Peanas de plástico
- 30+ Corazones de madera
- 17 Cartas (6 de Monstruo marrón, 6 de Monstruo rojo, 5 de ayuda para el jugador)



¿Falta algún artículo o está dañado? Póngase en contacto con [info@pkb-games.com](mailto:info@pkb-games.com) y lo solucionaremos.

## Contenido

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| Configuración del Juego               | 2  |
| Como Jugar                            | 3  |
| Fase de Héroe                         |    |
| Fase de Monstruos                     | 4  |
| Monstruos: Tipos, Diablos, Guardianes | 5  |
| Héroes: Tarjeta de Personaje y Armas  |    |
| Combates                              | 6  |
| Jefes                                 | 7  |
| Ajustar la dificultad                 |    |
| Ejemplo - algunas rondas de juego     | 10 |
| Anexo                                 |    |
| Armas                                 | 13 |
| Símbolos del Terreno                  | 14 |
| Objetos                               |    |
| Hechizos                              | 15 |
| Los Héroes                            | 16 |



Versión en Español

## Configuración del juego

- Una Pila barajada con las losetas redondas grandes de terreno (boca abajo)
- Bolsa amarilla con todos los *hechizos* dentro
- Bolsa roja con todos los *objetos* dentro
- Bolsa negra con todas las *armas* dentro
- Elige un número de cartas de Monstruo marrones (según la tabla de abajo) y barájalas boca abajo para formar el Mazo de Monstruo.
- Reserva un lugar para colocar los descartes de las cartas de Monstruo.
- Elige un número de cartas de Monstruo rojas (según la tabla de abajo), baraja y colócalas boca arriba quedando visibles.
- Prepara todos los Monstruos en peanas.
- Coloca los dados aparte (4x naranja, 4x azul, 4x violeta, 1x dado de Monstruo de 12 caras).
- Cada jugador elige un Héroe y coloca la carta de personaje correspondiente frente a él.  
*En este ejemplo, seremos 3 jugadores.*
- Cada jugador recibe 3 fichas de corazón y las coloca alineadas a la derecha en los espacios de corazón amarillo (resistencia) y 3 para sus espacios de corazón rojo (salud).  
*Excepción: el jugador druida recibe 4 de cada uno.*
- Cada jugador recibe la carta de ayuda de jugador, que muestra su personaje en el reverso.
- Coloca tantos Guardias como jugadores haya (máx. 4) en uno de los 4 campos (a tu elección) del tablero de juego que muestren un símbolo de la hora del día. Pon un solo Guardia por campo.  
*En este ejemplo con 3 jugadores, coloca 3 Guardias.*
- Coloca las miniaturas de los personajes de cada jugador (o las peanas, si lo prefieres) en el campo del castillo.
- Coloca el marcador circular de día sobre el símbolo de día de la izquierda (amanecer).
- Elige 2 Jefes contra los que jugar y colócalos junto con sus componentes de juego según las instrucciones de configuración de la sección "Jefes" de este reglamento (página 7).

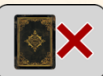


El jugador más joven empieza y juega su primer turno.

El número de cartas de Monstruo marrón y rojo depende del número de jugadores, como se muestra en la tabla siguiente. En una partida de 2 jugadores, por ejemplo, coge 5 cartas de Monstruo marrón al azar y 3 cartas de Monstruo rojo al azar y vuelve a poner las cartas restantes en la caja de juego.

|  |   |   |  |   |   |
|--|---|---|--|---|---|
|  | 5 | 3 |  | 6 | 2 |
|  | 6 | 3 |  | 5 | 3 |
|  | 6 | 1 |  |   |   |

En una partida de 1 a 3 jugadores, hay una Fase de Monstruos después del turno de cada jugador. Con 4 o 5 jugadores, sin embargo, los Monstruos saltan un turno entre jugadores. Para marcar esto, coloca la ficha marcador con la X roja encima del mazo de cartas de Monstruo. Más adelante explicaremos exactamente cómo funciona.



Para una partida de 3 jugadores, añade una carta azul aleatoria a las cartas marrones.

## Como Jugar

El juego se desarrolla en el sentido de las agujas del reloj. El jugador activo juega su turno (Fase de Héroe) y luego comienza la Fase de Monstruos. Después es el turno del siguiente jugador. *Ejemplo: El primer jugador juega su turno, luego comienza la Fase de Monstruos. Luego es el turno del segundo jugador, seguido de la Fase de Monstruos.*

### Fase de Héroe

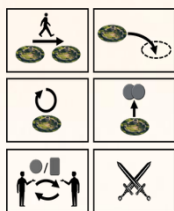
#### Hambre /

El jugador activo comienza su turno con hambre. Si el jugador está en uno de los edificios marcados con un círculo azul en el mapa, recibe comida automáticamente. En caso contrario, el jugador come utilizando una ficha de comida verde de su mochila o pierde un corazón. Cuando un jugador pierde un corazón, retira siempre primero la ficha de corazón más a la izquierda.

#### Acciones

A continuación, el jugador puede realizar hasta 4 acciones, que puede elegir libremente entre las seis opciones siguientes:

- A. Mover a un campo adyacente
- B. Explorar su campo
- C. Recolectar recursos de su campo
- D. Recoger objetos de su campo
- E. Intercambiar objetos o armas con
- F. otros jugadores en su campo
- G. Luchar contra un Monstruo o un Jefe



*Consejo: Puedes realizar la misma acción varias veces, por ejemplo, puedes moverte cuatro campos, o luchar contra un Monstruo en tu campo cuatro veces, o puedes moverte un campo, luego obtener recursos dos veces y luego moverte otro campo.*



#### A. Mover a un campo adyacente

Mueve a tu Héroe a un campo adyacente que esté conectado por un camino en el mapa. Puedes moverte a cualquier campo o sobre este, explorado o no, incluyendo campos con Monstruos, Jefes u otros jugadores.

*Nota: Si te mueves a un campo con un Monstruo o un Jefe, no te atacarán automáticamente. Los Monstruos y Jefes sólo atacan en la Fase de Monstruos cuando se roba la carta correspondiente.*



#### B. Explorar tu campo

Si tu Héroe se encuentra en un campo inexplorado, es decir, un campo que no tiene una loseta de mapa sobre él, puedes decidir explorar el terreno. El jugador roba, boca abajo, una de las losetas de mapa redondas, bien barajadas, y la coloca en su campo del mapa. Los símbolos de la loseta se activan inmediatamente. Explicaremos todos los símbolos más adelante en el reglamento.



#### C. Recolectar recursos de tu campo

Si tu Héroe se encuentra en un campo ya explorado con una loseta de terreno con el símbolo U, puedes utilizar una acción para activar los símbolos de la loseta.



#### D. Recoger objetos de tu campo

Si hay fichas de objetos en tu campo, puedes utilizar una acción para recoger los objetos y colocarlos en tu mochila. Puedes recoger todos los objetos a la vez o sólo algunos, y dejar los demás en el campo.



#### E. Intercambiar objetos o armas

Puedes intercambiar tantos objetos y armas con cualquier número de jugadores de tu campo como quieras. También puedes simplemente dar o recibir objetos o armas, no tiene por qué ser un intercambio directo. Sin embargo, esto sólo puede tener lugar si el jugador en cuestión está de acuerdo.

*Nota: Sólo puedes intercambiar objetos o armas. No puedes intercambiar hechizos, corazones, marcadores de nivel, etc.*



#### F. Luchar contra un Monstruo o un Jefe

Puedes decidir luchar contra un Monstruo o un Jefe en tu campo. Cómo funcionan los combates se explica más adelante en el libro de reglas.

### Otras actividades que no requieren una acción

Los jugadores pueden llevar a cabo las siguientes actividades en cualquier momento, incluso durante los turnos de otros jugadores. Estas actividades no requieren ninguna acción.

#### Lanzar un hechizo

Los jugadores pueden utilizar un hechizo de su libro de hechizos. Los hechizos requieren objetos de tu mochila como ingredientes para desencadenar un efecto. Los ingredientes se muestran en la ficha de hechizo en la parte izquierda de la flecha y el efecto se muestra en la parte derecha. Todos los símbolos de hechizo se explican en la página 15 de este manual.

*Ejemplo: Para el hechizo de abajo, gasta un objeto de madera o un objeto de hierro de tu mochila para conseguir una moneda (que coges de la bolsa roja) y ponla en tu mochila. Ten en cuenta que también puedes utilizar armas como los ingredientes que las componen. Puedes usar armas de madera como madera, armas de hierro como hierro y armas de oro como oro.*



#### Utilizar un objeto

Puedes usar un objeto en cualquier momento para activar los símbolos que contiene. Por ejemplo, puedes comer comida para recuperar un corazón, beber una poción durante un combate para asestar golpes extra o cambiar una joya por dos monedas. *Atención. No puedes comer durante la Fase de Monstruos. Debes decidir antes de la Fase de Monstruos si quieres comer para restaurar tus corazones.*



#### Cambio de armas

Puedes cambiar de armas entre tu mochila y tus manos durante la Fase de Héroe de cada jugador, pero no durante la Fase de Monstruos. Debes decidir de antemano qué armas quieres llevar en las manos para estar preparado ante un posible ataque de un Monstruo o un Jefe.

#### Descartar un objeto, hechizo o arma

Puedes descartar objetos, hechizos o armas en cualquier momento para hacer sitio en tu mochila. Puedes elegir entre devolver el objeto, hechizo o arma a la bolsa correspondiente o colocarlo en la caja de juego y retirarlo de la partida.

*Consejo: Si lo devuelves a la bolsa, tendrás la oportunidad de volver a sacarlo cuando extraigas de esta bolsa. Por lo tanto, debes volver a poner en la bolsa los objetos que quieras volver a sacar.*

## Fase de Monstruos

Después que un jugador haya tenido su turno, comienza la Fase de Monstruo.

*Atención. Durante la Fase de Monstruos, no puedes comer ni cambiar tus armas. Así que asegúrate de comer y de equipar las armas que necesites antes de la Fase de Monstruos.*



Si juegas con **4 o 5 jugadores**, las Cartas de Monstruo sólo se roban cada dos turnos. Para recordarlo, coloca la ficha correspondiente en el Mazo de Monstruo en la preparación de la partida. Si la X roja de la ficha está hacia arriba, dale la vuelta al lado con la marca verde, terminando la Fase de Monstruos y continúa el turno del siguiente jugador. Si la marca verde está arriba, da la vuelta a la ficha y continúa con la Fase de Monstruos.



*Consejo: Si sois jugadores experimentados, los dos jugadores cuyos turnos se realizan antes de la siguiente carta de Monstruo pueden jugar simultáneamente para acelerar la partida.*

Roba una carta del Mazo de Monstruo. Si no hay más cartas en el Mazo de Monstruo porque todas las cartas ya están en el montón de descartes, coge la Carta de Monstruo Roja superior y ponla en el montón de descartes. Luego baraja el montón de descartes boca abajo y úsalo como un nuevo Mazo de Monstruo y roba la carta de ahí.

*Atención: Si tienes que robar una carta pero no hay más cartas en el Mazo de Monstruo y no quedan nuevas Cartas de Monstruo Rojas, los héroes pierden la partida inmediatamente.*

A continuación, lleva a cabo las acciones indicadas en la Carta de Monstruo robada de arriba a abajo y luego coloca la carta boca arriba en la pila de descartes.

Si hay varias opciones idénticas para llevar a cabo la acción del Monstruo (por ejemplo, qué Jefe debe ser movido primero o cuál de los distintos caminos equivalentes hacia el héroe más cercano debe tomar un Monstruo), el último jugador activo hace la elección.

*Consejo: Jugarás con el Mazo de Monstruo varias veces. Si recuerdas qué cartas ya han sido robadas (puedes mirar en la pila de descartes en cualquier momento), puedes prever qué Carta de Monstruo podría venir a continuación y prepararte en consecuencia.*

## Símbolos de las Cartas de Monstruo



### Jefes movimiento y ataque

Mueve a todos los Jefes, uno tras otro. Cada Jefe se mueve un campo en dirección al Héroe más cercano. Si ya está en un campo con un Héroe, el Jefe permanece allí. Dos Jefes pueden moverse al mismo campo, pero intentan evitarlo. Si hay diferentes posibilidades de movimiento que llevan a un Jefe a la misma distancia del campo de un Héroe o al campo con un Héroe, los dos Jefes intentarán moverse a campos diferentes.

Después de que todos los Jefes se hayan movido, cada Jefe que haya acabado en un campo con un Héroe, lo atacará. Los Jefes atacan uno tras otro, no simultáneamente. Explicaremos cómo funcionan los combates más adelante en el libro de reglas.



### Los Jefes se mueven dos veces y atacan

Como arriba, pero cada Jefe puede moverse hasta dos campos (en vez de uno) hacia el Héroe.



### Los Jefes se mueven, dejan caer dos objetos y atacan

Mueve a todos los Jefes y luego saca 2 objetos de la bolsa roja para cada Jefe y colócalos en el campo en la que el Jefe ha terminado su movimiento. A continuación, los Jefes atacan.



## Monstruos mover y atacar

Mueve todos los Monstruos, uno a uno. Los Monstruos se mueven de la misma manera que los Jefes. Una vez que se han movido, todos los Monstruos atacan uno tras otro.



## Mueve el marcador del día hacia delante

Mueve el marcador del día un paso en el sentido de las agujas del reloj.



## Aparece un Monstruo

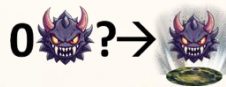
Tira el dado de Monstruo de 12 caras para determinar qué tipo de Monstruo aparece. Elige un Monstruo del Nivel y color que hayas tirado y colócalo en el campo que muestre el símbolo de la hora actual. Si has sacado el símbolo de Guardia gris, coloca un Guardia en su lugar.

*Ejemplo: El dado muestra un 3 verde. Una criatura verde de Nivel 3 aparecerá. Este es el Troll. La hora del día es "noche". Coloca el Troll en el campo con el símbolo "noche".*

Si no hay más Monstruos de este Nivel en la caja de juego porque todos estos Monstruos ya han sido colocados en el tablero, coloca un Monstruo del Nivel inmediatamente inferior.

*Ejemplo: Sacas un 3 verde, pero el Troll ya está en el tablero. Elige en su lugar una criatura verde de Nivel 2 (un Orco). Si ya están todos los Orcos en el tablero, coloca una criatura verde de Nivel 1 (un Goblin). Si también están todos, no coloques ningún Monstruo.*

Observa que el símbolo "Anochecer/Amanecer" aparece dos veces en el mapa. Esto significa que aparecerán dos Monstruos (uno en cada uno de los campos marcados con el símbolo "Anochecer/Amanecer"). Tira de nuevo el dado de Monstruo y repite el proceso para colocar el segundo Monstruo en el segundo campo "Anochecer/Amanecer".



## Si no hay Monstruos en el tablero, despliega un Monstruo

Si no hay Monstruos en el tablero, despliega un Monstruo como se ha descrito anteriormente.

## Regla avanzada para el desafío añadido

*Si el juego ya te parece demasiado difícil, puedes ignorar la siguiente regla.*



## Desplegar Diablillos en lugar de Monstruos en campos ocupados

Si aparece un Monstruo y ya hay un Monstruo en el campo con el símbolo de la hora del día actual, no aparecerá ningún otro Monstruo allí, pero en su lugar despliega un Diablillo en el campo adyacente hacia el centro del tablero.

Si ya hay un Monstruo en este campo adyacente, despliega hasta dos Diablillos: El primer Diablillo se coloca en el siguiente campo vacío hacia el centro del tablero. El segundo Diablillo se coloca en el siguiente campo adyacente vacío hacia el exterior del tablero. Si ya hay un Monstruo en ambos campos hacia el exterior del tablero, no coloques el segundo Diablillo.

## Tipos de Monstruos

Hay tres tipos de Monstruos normales, indicados por el fondo de color en la parte inferior de la ficha de Monstruo:

- **Verde:** Hordas (Goblins, Orcos, Trolls)
- **Morado:** Criaturas mágicas (Fantasmas, Vampiros, Rey Brujo)
- **Beige:** Criaturas no muertas (Esqueleto, Zombi, Nigromante)



*Consejo: Hay armas especiales para cada tipo de Monstruo. Asegúrate de equipar el arma adecuada antes de entrar en combate.*

## Niveles

Cada Monstruo (y cada Jefe) tiene un Nivel, que se indica con el símbolo de un número encima de él. El Nivel indica cuántas vidas tiene un Monstruo o Jefe y cuántos dados tira para un ataque.

*Ejemplo: Un Troll de Nivel 3 tiene 3 vidas y puede tirar 3 dados de Monstruo Violeta durante un combate.*



## Diablillos

Los Diablillos son un tipo de Monstruo especialmente desagradable. Gracias a su arco y flecha, pueden atacar a mayor distancia. Pueden atacar a los Héroes de su campo o de un campo adyacente. Cuando se mueven, intentan acercarse lo máximo posible al próximo Héroe y, preferiblemente, terminan su movimiento en un campo con un Héroe.

Si el Diablillo ataca a un Héroe, dispara una flecha. No hay combate y el Héroe pierde 1 vida.

Si los Héroes atacan a un Diablillo en su campo, se trata como un combate normal contra Monstruos.

El Diablillo lucha como un Monstruo de Nivel 1 con 1 vida y tira 1 dado de Monstruo violeta.



## Guardias

Los Guardias no son Monstruos. Nunca se mueven y ni te atacan. Sin embargo, puedes enfrentarte a ellos en un combate de entrenamiento. Los Guardias son de Nivel 1, tienen 1 vida y luchan con 1 dado de color naranja (utilizan un dado de Ataque de Héroe). Cuando son derrotados, te dan el botín indicado en la ficha y se retiran del juego.



*Consejo: ¡Lucha contra los Guardias (inútiles) al principio para conseguir sus armas!*

## Carta de Personaje Héroe y Armas

**Nivel:** Los Héroes empiezan en el Nivel 1 y pueden subir de Nivel a lo largo del juego derrotando enemigos. Un Nivel más alto desbloquea nuevos espacios en la Carta de Personaje. Estos espacios sólo se pueden utilizar cuando se alcanza el Nivel especificado. Con el Nivel también se desbloquean las armas. En el Nivel 1 (madera) sólo te puedes equipar armas de madera. Las armas de hierro (indicadas por un marco plateado alrededor de la ficha del arma) sólo pueden equiparse en el Nivel 2 (hierro) y las armas de oro (con un marco dorado) en el Nivel 3 (oro). Ten en cuenta que puedes llevar cualquier arma en tu mochila, aunque tengas un Nivel inferior y aún no puedas usar el arma.



**Barra de Salud:** Los Héroes tienen puntos de salud, indicados mediante corazones. Los corazones marrones de la izquierda indican resistencia y se pueden recargar comiendo. Los corazones rojos de la derecha indican heridas y pueden recuperarse con botiquines. Si el Héroe pierde puntos de vida debido al hambre o a los daños sufridos en combate, perderá corazones de izquierda a derecha, así que quita primero los corazones de resistencia y luego los de heridas.

*Nota: Los corazones bloqueados sólo pueden reponerse una vez alcanzado el Nivel especificado.*



**Armas equipadas:** Puedes equipar armas ofensivas en tu mano derecha y armas defensivas (escudos) en tu mano izquierda. Puedes cambiar de armas entre tus manos y tu mochila en cualquier momento durante la Fase de Héroe sin que esto cueste una acción.

**Libro de Hechizos:** Puedes utilizar tu libro de hechizos para recoger los hechizos que has aprendido durante el juego. Puedes usar los hechizos en cualquier momento del juego sin que te cueste una acción. Los hechizos suelen utilizar objetos o armas de tu mochila (o de tu mano) como ingredientes. Ten en cuenta que puedes usar armas de madera como ingredientes de "madera", armas de hierro como ingredientes de "hierro" y armas de oro como ingredientes de "oro" para los hechizos.

**Mochila:** Utiliza tu mochila para transportar objetos y armas. Sólo puedes llevar en tu mochila tantos objetos y armas como quepan en los espacios de la mochila. No puedes apilar objetos ni armas unos encima de otros. Puedes descartar objetos o armas de la mochila en cualquier momento. Elige si quieres eliminarlos del juego o devolverlos a sus respectivas bolsas.



*Nota: Sólo puedes usar objetos de tu mochila como comida o como ingredientes para hechizos, no puedes utilizar los objetos que estén en el tablero de tu campo.*

## Rasgos especiales de personaje



Siempre que la Bruja deba sacar un hechizo, puede sacar dos hechizos en su lugar.



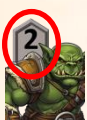
Ashlyn, la Culebreante tiene 5 acciones por turno en vez de 4. Ella no puede comer alimentos que muestren una seta. Sin embargo, puede llevarlos en su mochila.

## Combates

Cuando un Monstruo, Jefe o Guardia lucha con un Héroe, se tiran los dados de la siguiente manera:

**Dados naranjas de ataque:** Sin un arma, el Héroe tira 1 dado naranja de ataque como se indica en la carta de personaje. Si el Héroe lleva un arma, tira el número de dados naranjas indicado en el arma. Si los símbolos de los dados del arma tienen un borde verde, violeta o beige, también puedes utilizar estos dados cuando luches contra un Monstruo de este tipo (color).

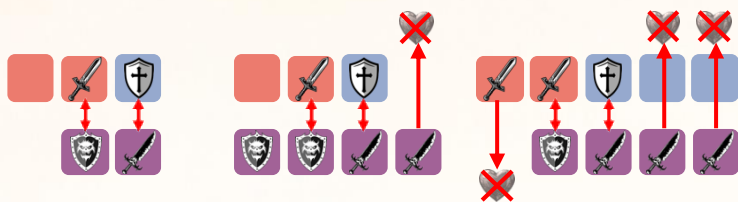
**Dados azules de defensa:** Sin un arma, la mayoría de los personajes no pueden tirar los dados de defensa indicados en la carta de personaje. Si el Héroe tiene un arma en la mano, tiras el número de dados azules indicado en el arma. Los dados de borde verde, violeta o beige también se pueden utilizar aquí si estás luchando contra un Monstruo de este tipo (color).



**Dados violetas de Monstruo:** El Monstruo o Jefe tira el número de dados de Monstruo violeta correspondientes a su Nivel. Por ejemplo, un Monstruo de Nivel 2 tira 2 dados violetas. Un Jefe de Nivel 4 tira 4 dados violetas. Los Guardias tiran 1 dado naranja de ataque de Héroe (igual que un Héroe de Nivel 1 sin armas).

## Determinar el daño

Compara el resultado de la tirada de dados. Cada símbolo de espada de Monstruo obtenido que no esté defendido por un símbolo de escudo de Héroe inflige 1 daño al Héroe. Cada símbolo de espada de Héroe obtenido que no esté defendido por un símbolo de escudo de Monstruo inflige 1 daño al Monstruo o Jefe.



*Ejemplo 1: Un Héroe con 2 dados de Ataque y 1 de Defensa ataca a un Monstruo de Nivel 2. Ni el Héroe ni el Monstruo sufren ningún daño.*

*Ejemplo 2: Un Jefe (Nivel 4) ataca a un Héroe que tiene 2 dados de Ataque y 1 dado de Defensa. El Héroe sufre 1 daño.*

*Ejemplo 3: Un Jefe (Nivel 4) ataca a un Héroe que tiene 2 dados de Ataque y 3 de Defensa. El Héroe recibe 2 daños y el Jefe 1 daño.*

Los Héroes pueden usar pociones de su mochila, hechizos o armas especiales para aumentar el número de símbolos de espada de Héroe o escudo de Héroe. Pueden decidirlo después de ver el resultado de la tirada de dados.



*Ejemplo 4: Un Héroe con 2 dados de Ataque y 1 dado de Defensa ataca a un Monstruo de Nivel 2. El Héroe decide utilizar una poción para obtener un símbolo de escudo adicional. Ni el Héroe ni el Monstruo sufren ningún daño.*

*Ejemplo 5: Un Jefe (Nivel 4) ataca a un Héroe que tiene 2 dados de Ataque y 1 dado de Defensa. El Héroe decide utilizar una poción para obtener un símbolo de espada adicional. El Héroe recibe 1 daño y el Jefe recibe 1 daño. El Héroe podría haber utilizado la poción para obtener un escudo adicional, pero en este caso era más importante para él infligir daño adicional al Jefe.*

## Resultado del combate

### Monstruo/Jefe herido

Por cada impacto un Monstruo o Jefe sufre 1 herida,



coloca un marcador de herida en su peana.

*Nota: Las figuras tienen pequeñas muescas para sujetar los marcadores.*

*Recordatorio: Los Jefes sólo pueden recibir daño hasta que se hayan completado todas sus tareas.*

### Monstruo/Jefe/Guardia derrotado

Si un Monstruo, Jefe o Guardia ha acumulado daño igual a su Nivel, está derrotado y huye. Recoge el botín indicado en la peana y luego retira la figura del juego. Si el Monstruo (o Jefe) tenía un Nivel superior al de tu Héroe, éste sube un Nivel.

*Ejemplo: Un Troll de Nivel 3 ya tenía un marcador de daño y ahora recibe 2 de daño en un combate. El Troll es derrotado y retirado del juego. El Héroe que lo derrotó recoge el botín y saca un arma de la bolsa negra y un objeto de la bolsa roja. Como el Troll era de Nivel 3 y el Héroe de Nivel 1, el Héroe sube un Nivel, al Nivel 2.*

*Nota: Los Jefes no te dan ningún botín cuando son derrotados, pero, sin embargo, sí puedes subir de Nivel.*

### Héroe herido

Cuando un Héroe es herido, pierde el número correspondiente de corazones, empezando por la izquierda en su carta de personaje (es decir, los corazones marrones de resistencia se eliminan primero, luego los corazones rojos de salud).

### Héroe derrotado

Si el Héroe ha perdido todos sus corazones, se acabó para nuestro pobre Héroe. Retira del juego la miniatura y la carta de personaje incluyendo todos los objetos, hechizos y armas. El jugador comienza en el castillo con un nuevo Héroe de su elección con Nivel 1 y sin equipo.



Coloca un marcador de lápida en el mapa donde las nubes a la derecha del castillo. Si ya hay un marcador de lápida, dale la vuelta para que muestre dos lápidas. Si ya hay dos lápidas, los Héroes pierden la partida. Esto significa que sólo se permiten dos eliminaciones de Héroes sin perder la partida.

*Jugar con niños: Abstenerse de usar los marcadores de lápida para señalar las derrotas. Afortunadamente, nuestros Héroes nunca mueren. En el castillo hay un poderoso mago que puede revivir a los Héroes si son derrotados. Mueve al Héroe derrotado al castillo conservando su equipo y añade 2 corazones a su resistencia y salud.*

### Retirada de Monstruos

Si un Monstruo ha atacado a un Héroe (no al revés) y lo ha herido, el Héroe puede decidir mover este Monstruo a uno de los 4 puntos de aparición (marcados con los símbolos de la hora del día) en el mapa (incluso si ya hay un Monstruo en este campo).

### Retirada del Jefe

Si un Jefe ha atacado a un Héroe (y no al revés) y le ha herido, el Héroe puede decidir trasladar a este Jefe de vuelta a su base (donde empezó la partida).

## Los Jefes y sus Tareas



### Selección de Jefes

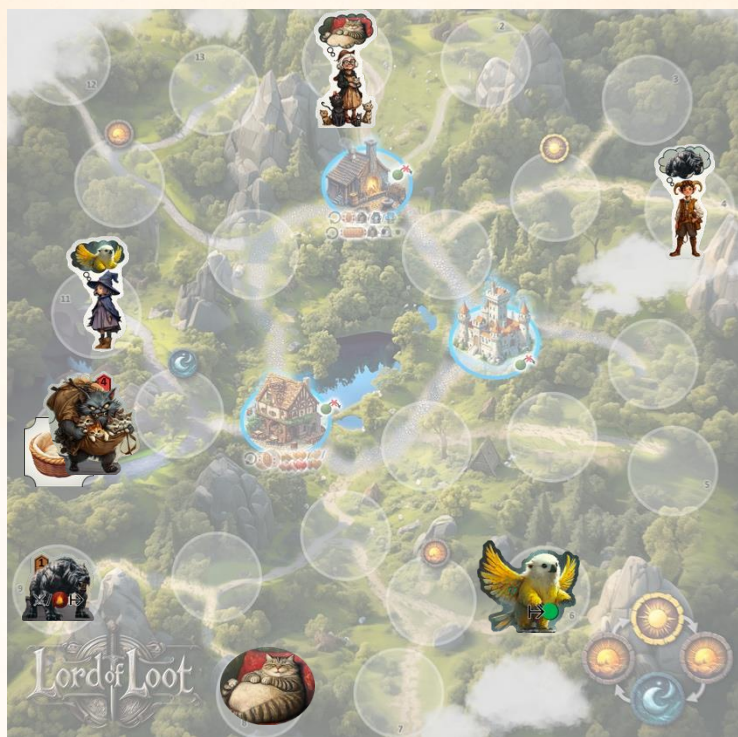
Cuando configures el juego, selecciona 2 de los siguientes 7 Jefes contra los que jugar y colócalos junto con sus componentes de juego según sus instrucciones de configuración.

Para un juego más equilibrado, recomendamos jugar siempre contra el "Robamascotas" y añadir otro Jefe de tu elección.

### Configuración

Cada Jefe tiene una ficha de base de operaciones. Coloca la base de operaciones y el Jefe en el campo numerado del mapa como se indica en las instrucciones de colocación del Jefe (#). A continuación, sigue las instrucciones de colocación y añade cualquier componente adicional en el tablero.

*Ejemplo: Estructura para el Robamascotas*



### Tareas

Se deben completar todas sus tareas antes de poder infligir daño a un Jefe. Si hay un combate previo (por ejemplo, porque el Jefe ataca a un Héroe), el Jefe no recibe ningún daño, independientemente del resultado de los dados (a diferencia del Héroe, que sí puede recibir daño del Jefe). Cuando completes una tarea, puedes coger algo de una bolsa de tela de tu elección.

*Nota: Algunos Jefes tienen más de una tarea. En el caso del Jefe Volcanus, por ejemplo, cada gnomo tiene su propia tarea. Así que si derrotas a un gnomo, puedes coger algo de una bolsa de tu elección. Narcia, sin embargo, sólo tiene una tarea, por lo que sólo puedes coger algo de una bolsa una vez si has descartado los tres fragmentos de espejo.*

## Ajustar la dificultad

Podéis ajustar la dificultad del juego como prefiráis:

### Estándar:

Jugad exactamente como se describe en el reglamento. Nota: podéis elegir jefes finales más fáciles o más difíciles.

**Más fácil:** Realizad los siguientes cambios en la preparación estándar:

- Sustituid cualquier número de cartas rojas (más difíciles) por cartas azules (más fáciles).
- Alternativamente, si queréis menos presión de tiempo, añadid una carta marrón adicional al inicio.
- Regla extra: Si un combate termina en empate (ningún bando recibe daño), el héroe activo puede robar un objeto de la bolsa roja.
- Opcional: Usad la "Regla para Niños" cuando un héroe sea derrotado (ver página 6).
- Opcional: Si jugáis con niños, considerad enfrentaros solo a 1 Boss en lugar de 2.

**Más difícil:** Realizad los siguientes cambios en la preparación estándar:

- Comenzad con una carta marrón menos de lo indicado (con 3 jugadores: retirad la carta azul).
- Retirad del juego las dos armas de madera marcadas con una estrella en la esquina superior derecha de la loseta de armas (Lanza Envenenada y Varita de los Ladrones).
- Opcional: Jugad con los Diablillos (ver página 4).

### Lo que debéis saber...

Este juego se diferencia de muchos otros juegos de aventuras en varios aspectos clave. Aquí tenéis algunos consejos de héroe para no acabar como tentempié de goblin en la primera ronda:

- **¡No os sobreestiméis, aspirantes a leyendas!**  
Un goblin de nivel 1 parece inofensivo... hasta que intentáis golpearlo a puñetazos. Consiguid equipo antes de entrar en combate cuerpo a cuerpo — incluso los monstruos de nivel 1 pegan fuerte. (¡Y ni se os ocurra pensar en niveles 2 o 3 al principio!)
- **El combate no es un sprint...**  
...es una maratón con espadas. Esperad necesitar varias acciones de ataque antes de que un enemigo caiga por fin.
- **Fase 1: Sobrevivir mola.**  
El primer recorrido del mazo de monstruos no es una epopeya heroica, sino un entrenamiento de supervivencia. Saquead, explorad, huid — y sí, aquí huir no es vergonzoso, es una decisión táctica noble.
- **Sin armas no hay heroicidades.**  
Las mejores herramientas de destrucción provienen de las guardias, de misiones completadas, de nuevas tierras, de la bolsa roja o del herrero. Cuanto antes las consigáis, mejor.
- **Una mochila llena es una mochila feliz.**  
A veces es perfectamente válido robar de la bolsa roja cuatro acciones seguidas. Una mochila bien llena es vuestra mejor amiga.
- **El trabajo en equipo vence al héroe solitario.**  
¿Has robado un segundo escudo pero querías una espada? No pasa nada — tu compañero estará encantado. Repartid roles y planificad juntos. Mejor un héroe fuerte de nivel 3 que dos aventureros a medio hacer cuando llega el jefe final.
- **No olvidéis la regla de retirada**  
para monstruos y jefes (página 6). Salva vidas — normalmente las vuestras.
- **El mazo de monstruos tiene memoria — ¡usadla!**  
Como lo recorreréis varias veces, acabaréis sabiendo qué ya ha salido y qué sigue al acecho. Combinadlo con el momento del día y podréis esquivar monstruos y jefes con inteligencia.

## El Robamascotas

Dificultad: media

En otro tiempo no era un villano: solo una bolita de pelo, mascota de un gigante despistado. Afirma haber sido terriblemente maltratado: lo acariciaban a contrapelo, la leche no siempre estaba tibia y le prohibían arañar los muebles contentiendo su espíritu. ¡Una tragedia, verdad! Alimentado por estas atroces injusticias, juró liberar a todas las mascotas de sus llamados amos. Desafortunadamente para él nuestro reino está lleno de perritos mimados y gatos consentidos, que aman a sus humanos y no tienen ganas de ser "liberados". Ahora os toca a vosotros devolverlos felizmente a sus dueños y mandar lejos al Robamascotas de una vez por todas.

### Configuración

Coloca los siguientes elementos de juego en los campos numerados correspondientes del tablero.

Jefe Final y base de operaciones: #10



Niñita: #11  
Bribón: #4  
Dama de los Gatos: #1



### Tarea 1: Llevar al Gato Regordete a la Dama de los Gatos

Puedes recoger al Gato Regordete y guardarlo en tu mochila como un objeto utilizando la acción "Recoger objetos de tu campo". Si hay otros objetos en el campo, puedes recogerlos todos usando la misma acción. En cuanto entres en el campo con la Dama de los Gatos con el Gato Regordete en tu mochila, retira el Gato Regordete y la Dama de los Gatos del juego y la tarea queda completada.

### Tarea 2: Devolver el Perrito al Granuja

El Perrito tiene miedo al fuego. Cuando entres en el campo con el Perrito y tengas un objeto de fuego en tu mochila, puedes mover al Perrito a un campo adyacente. También puedes luchar contra él. El Perrito lucha como un Monstruo de Nivel 1 con un dado violeta de Monstruo. Si se le causa algún daño en combate, el Perrito huye, muévelo a un campo adyacente en lugar de dañarlo. En cuanto el Perrito haya llegado al campo con el Granuja, retira a ambos de la partida y la tarea queda completada.

### Tarea 3: Devolver el Periquitoso a la Niña Pequeña

Como probablemente sepas, los Periquitosos son un cruce entre osos y periquitos. Son tan peligrosos como voraces. Si te mueves del campo con el Periquitoso a otro campo y tienes un objeto de comida (ficha verde) en tu mochila, el Periquitoso te seguirá. Cuando haya llegado al campo con la Niña Pequeña, retira a ambos del juego y la tarea se habrá completado.

## Ratilinda, la Ruina de las Mochilas

Dificultad: media

Nadie sabe con certeza cuándo las ratas del reino se volvieron tan grandes - solo que ocurrió poco después de la misteriosa desaparición de un gato bastante... enorme. Sin depredadores que las mantuvieran a raya, los roedores se multiplicaron sin control, alimentándose de las sospechosas pilas de pescado "liberado" que Gilliam deja a su paso en su eterna búsqueda de redención. No pasó mucho tiempo antes de que una matriarca especialmente astuta tomara el control, enseñando a su camada que las mochilas de los aventureros no son más que cofres del tesoro ambulantes - llenos de migas, baratijas y todo tipo de delicias mordisqueables. Más vale mantener las mochilas bien cerradas. A ella le encantan las sorpresas.

### Configuración

Coloca los siguientes elementos en los espacios numerados correspondientes del tablero:



Jefe Final y base de operaciones: #9

Posiciones iniciales de las Ratalias: #4, #7, #13



Ratalias  
(cuentan como monstruos)

Cada vez que Ratilinda se mueve, añade 1 ficha Mordisqueadora a la bolsa roja. Consejo: Coloca una ficha Mordisqueadora sobre el mazo de cartas de Monstruo para no olvidar añadirla cuando se mueva la jefa.



Fichas Mordisqueadoras

Cuando un héroe roba una ficha Mordisqueadora de la bolsa roja:

1. Debe colocarla en su mochila (si hay espacio). Una ficha Mordisqueadora no puede descartarse hasta que Ratilinda sea derrotada.
2. Si Ratilinda sigue en juego y hay menos de tres Ratalias en el tablero, reaparece una Ratalia a tu elección en su espacio inicial.

### Tarea

La misión se completa cuando no queda ninguna Ratalia en el tablero.

*Nota: Si el tablero queda libre de Ratalias y más tarde aparece una nueva, la misión vuelve a estar incompleta — los héroes no pueden dañar a Ratilinda en ese momento. Una vez derrotada esa Ratalia, la misión vuelve a completarse y podéis robar de una bolsa a vuestra elección como de costumbre.*

## Narcia, la Rompe Espejos

Dificultad: media

Narcia era una hechicera con un talento modesto para los encantos de belleza... y una opinión desmesurada de su propio encanto. Para proclamarse "la más bella del reino" desesperadamente, lanzó un conjuro: «¡Ningún rostro más hermoso que el mío se verá jamás en un espejo!» Desafortunadamente para ella la magia es literal... y cruelmente honesta. En lugar de embellecerla, el hechizo rompió todos los espejos del mundo. Los fragmentos se dispersaron muy lejos, mientras Narcia, rodeada de serpientes adulatoras, se convence de ser bella y agraciada. Para enfrentarla, deberéis reunir tres fragmentos de espejo y recomponerlos.

### Configuración

Coloca el Jefe Final y su base en el campo #6 del tablero de juego.

Añade 3 fichas de fragmento de espejo en la bolsa roja.

En cualquier momento de la partida, un Héroe puede colocar uno o más de los fragmentos de espejo restantes en la bolsa roja.



### Tarea

Siempre que estés en el campo de la base de Narcia, puedes elegir colocar uno o varios fragmentos de espejo de tu mochila en la base. La tarea se completa en cuanto haya 3 fragmentos de espejo en la base.

## Dracorax, el contador de Tesoros

Dificultad: difícil

Dracorax no es un dragón tirano cualquiera: es un contable obsesivo... con alas. Cada moneda, cada gema, cada baratija brillante de su tesoro está meticulosamente catalogada y ordenada por tamaño, brillo y valor sentimental, naturalmente. En tiempos fue aliado de los reinos humanos durante el Pacto de Fuego, pero tras "el incidente" se retiró a la guarida de su montaña, donde se ocupa del control del inventario sobre la diplomacia. Últimamente, sin embargo, sus cuentas no cuadran. Faltan objetos, los totales no coinciden... incluso un aventurero llegó a meter monedas de madera en su cofre. ¡Imperdonable! Hasta que su tesoro no vuelva al equilibrio, su furia arderá más que su fuego. En este estado, afrontarlo ahora sería un suicidio. Traedle tesoros, o quedaréis reducidos a cenizas por principios.

### Configuración

Coloca el Jefe Final y su base en el campo #2 del tablero de juego.



Si Dracorax se acerca por igual a varios héroes durante su movimiento, se mueve hacia el jugador con mayor número de objetos de valor (armas de oro, objetos de oro, monedas, joyas) y lo ataca.

### Tarea

Siempre que estés en el campo en el que se encuentre la base de Dracorax, puedes elegir colocar uno o varios objetos de valor (armas de oro, objetos de oro, monedas, joyas) de tu mochila en la base. Una vez que hayas colocado un objeto de valor en la base de operaciones, permanecerá en la loseta y no se podrá volver a coger. La tarea se completa cuando hay 5 objetos de valor en la base de operaciones.

## Gruñetronco, el Guardián de Gruñebosque

Dificultad: fácil

En otro tiempo fue un árbol imponente, el imbatible rey del bosque. Los pájaros cantaban en sus ramas, las ardillas corrían por su corteza, y se mantuvo erguido durante siglos. Hasta que llegaron los humanos, con sus hachas, sierras y sueños de mondadientes.

Aún espera que la reliquia sagrada del bosque, el antiguo druida cuya vida está ligada a las raíces del bosque, pueda algún día regresar para ayudar a expulsar a los leñadores para siempre. Pero hasta entonces, tiene su destino en sus propias manos. Tras una temporada de talas desmedida, arrancó sus raíces y comenzó a caminar: lento, crujiente, implacable, persiguiendo intrusos en nombre del bosque.

Ahora, como guardián autoproclamado, huele la madera a leguas y lanza astillas contra cualquiera que se acerque con un simple palito de helado. Para acercarlos a él, dejad atrás cualquier objeto de madera. Es la única manera de probar que no sois parte de las "multitudes que cortan y cincelan".

### Configuración

Coloca el Jefe Final y su base en el campo #5 del tablero de juego.



Gruñetronco siempre se moverá hacia el jugador con más objetos de madera (armas u objetos de madera) e intentará atacarlo.

Gruñetronco no tiene tareas, pero sólo puedes dañarlo si no llevas nada de madera contigo, ni un arma ni un objeto de madera.

## Gilliam, el Amigo de los Peces

Dificultad: media

Hace mucho, Gilliam era solo un pescador tranquilo, echando sus redes y preparando una deliciosa sopa de pescado. Pero todo cambió cuando un día atrapó un pez antiguo y resplandeciente. Al ponerlo en la olla, la criatura saltó y gruñó: «¡Si me comes, tu destino quedará sellado!» Naturalmente, Gilliam se lo comió de todas formas. Gran error. A la mañana siguiente tenía escamas en los brazos, branquias en el cuello... y una aversión eterna a la sopa de pescado. Desesperado por evitar la maldición, estaba convencido de que liberando peces recuperaría su forma humana. Desafortunadamente para él, nunca funcionó. Ni un poco. No importa lo bien fileteado, frito o salado que esté el pescado, sus intentos de "liberarlos" solo lo han vuelto más decidido.

### Configuración

Coloca al Jefe Final y su base en el campo #7 del tablero de juego.



### Tarea

Explora el terreno para encontrar un estanque de peces. Cuando te encuentres sobre una loseta redonda de estanque, puedes elegir colocar allí uno o varios objetos de pescado de tu mochila. Una vez que hayas colocado un objeto de pescado, permanecerá allí y no lo podrás volver a coger. La tarea se completa cuando haya 2 objetos de pescado en la loseta de estanque.

## Volcanus, el Rezongón de Fuego

Dificultad: fácil

*Volcanus no es un villano típico. Sí, vive en un volcán humeante y forja artefactos mágicos imposibles, pero en realidad quiere... que lo dejen solo para disfrutar de su guarida fundida en paz. Lástima que ultimamente un grupo de Gnomos fanáticos haya decidido, por razones que sólo ellos entienden, que su misión sagrada es lanzar sus tesoros a la lava, llevándolo a la locura. ¡Destruyendo siglos de meticulosa artesanía! ¡Indignante! ¿Por qué haría eso alguien? Ahora Volcano está a un caliz encantado de perder del todo la cabeza. Depende de vosotros detener a los gnomos antes de que el volcán estalle con él.*

### Configuración

Coloca los siguientes elementos de juego en los campos numerados correspondientes del tablero.

Jefe Final y base: #3



Gnomo de la Comida  
#5



Gnomo del Desayuno y la Cena  
#7

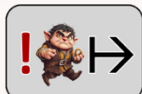


Gnomo de Medianoche  
#12



Al comienzo de la Fase de Monstruos, antes de robar una Carta de Monstruo, mueve el Gnomo con el símbolo de la hora del día mostrado actualmente en el marcador de hora del día un campo más cerca del campo de volcán (#3).

*Consejo: coloca el marcador recordatorio en el Mazo de Monstruo para que no se te olvide mover un Gnomo antes de robar una carta.*



**¡Importante!** En cuanto un Gnomo alcanza el Volcán, los Héroes pierden inmediatamente la partida.

### Tareas 1-3:

Derrota a un Gnomo.

*Los Gnomos nunca te atacarán, pero tú sí puedes atacarlos. Luchan como un Monstruo de Nivel 1.*

## Aurihalcón, el Tirano Dorado

Dificultad: difícil

*Al principio era solo un pájaro mecánico, un juguete para entretener a los nobles. Pero se obsesionó con su propio brillo dorado. Con el tiempo, esta autoadoración se salió de control, empezó a despreciar y a ver inferior a él todo lo que no fuera dorado, literalmente. Objetos simples, personas, Incluso paisajes enteros dejaban de existir ante sus ojos si no brillaban con el divino resplandor del oro.*

*La obsesión se volvió tan poderosa que distorsionó su realidad: nada que no sea dorado puede tocarlo, mucho menos herirlo. Para derrotarlo, deberéis rendiros a su manía y equiparos para combatirlo solo con armas dignas de su gusto absurdo.*

### Configuración

Coloca el Jefe Final y su base en el campo #13 del tablero de juego.

Coloca el nigromante en el campo con el símbolo de la luna en el tablero de juego.



Aurihalcón no tiene tareas, pero sólo puedes dañarlo con armas doradas. Por tanto, debes alcanzar el Nivel 3 y recoger un arma dorada para derrotarlo.



## Las Almas del Mar

Difficulty: hard

*Hace mucho, un caballero siguió un canto hipnótico hacia el mar. Su cuerpo se hundió en las profundidades, pero su alma no pudo seguirlo. Desde entonces, cada vez que la melodía regresa, una silueta pálida aparece en la orilla, inmóvil, mirando las olas. Ella anhela alcanzarlo también, pero lo único que lo encuentra es su voz, llena de dolor y amor.*

### Configuración

Coloca el Alma del Caballero y su base en el campo #9, y la Sirena y su base en la casilla #12.



El Alma del Caballero se mueve hacia el héroe masculino más cercano; la Sirena hacia la heroína más cercana. Ambos pueden atacar a cualquier Héroe que termine en su campo. (En el caso de Wompy, cuenta el género del jugador).



### Tarea

Haz que el Alma del Caballero y la Sirena se encuentren en el mismo campo.

Cada vez que uno reciba daño, el otro lo recibe también. Marca el daño solo en el Alma del Caballero.

*Nota: Este Jefe Final es exclusivo de una expansión, puede no estar incluido en el juego*

El siguiente ejemplo te guiará a través de los primeros turnos del juego. Estamos jugando con 2 jugadores, uno juega con el Caballero y el otro con la Bruja. Sólo jugamos contra un Jefe Final: El Robamascotas. La ilustración de la izquierda muestra el tablero de juego y las cartas de personaje al final del turno.



Colocamos las miniaturas de los Héroes (el Caballero y la Bruja) en el castillo.

Como jugamos con 2 jugadores, colocamos 2 Guardias en campos con el símbolo de la hora del día a nuestra elección.

Seleccionamos un Jefe Final y colocamos sus componentes de juego según las instrucciones en la sección de Jefes de este manual.

*Nota: Para simplificar este ejemplo, hemos colocado los materiales del Roba mascotas en una posición ligeramente diferente. En realidad, el Gato Regordete debería colocarse en el campo #8 (en lugar del #11) y la Dama de los Gatos en el campo #1 (en lugar del #6). No olvides colocar también los demás elementos del juego (el Granuja, la Niña Pequeña, el Perrito y el Periquitos!).*

Ahora comienza el juego. El Caballero es el jugador más joven y comienza el primer turno.

El **Caballero** comienza el turno hambriento. Hay comida en los edificios marcados en azul, así que aquí todo va bien.

El Caballero puede realizar 4 acciones por turno, eligiendo entre las siguientes: (1) mover un campo, (2) descubrir terreno, (3) recolectar recursos, (4) recoger objetos, (5) intercambiar objetos, (6) luchar. El Caballero realiza las siguientes acciones:

### **Acción 1:** Mueve un campo.

**Acción 2:** Descubre un terreno: El Caballero coge la loseta de terreno superior de la pila de terreno y la coloca en su campo en el mapa. Los símbolos del terreno se resuelven y el Caballero puede elegir entre coger del saco rojo o del amarillo. Elige el saco rojo y recibe un objeto "comida" en su mochila.

**Acción 3:** Recolectar recursos: Como la tierra tiene el símbolo U, puede activarse de nuevo para recolectar recursos. El jugador vuelve a coger de la bolsa roja. Recibe un objeto "poción" para su mochila.

**Acción 4:** Recolectar recursos: Recolecta el terreno de nuevo, esta vez saca un hechizo de la bolsa amarilla y lo coloca en su libro de hechizos.

Ahora viene la Fase de Monstruos. Roba la carta de Monstruo superior y ejecútala. Es una **Carta de Aparición**: Mueve el marcador de día de la parte inferior derecha del tablero una posición más en el sentido de las agujas del reloj. Digamos que ahora está en el símbolo de la luna. Tira el dado de Monstruo. Sale un 2 verde, por lo que aparecerá un Monstruo verde de Nivel 2. Coloca el Monstruo en el campo que muestra el símbolo de día de la luna.

## Turno 2: Bruja



Ahora es el turno del segundo jugador con la **Bruja**. Aquí también hay comida para quitar el hambre.

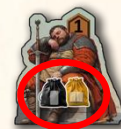
**Acción 1-3:** Mueve

**Acción 4:** Ataca al Guardia

**Combate:** El Guardia es de Nivel 1, por lo que tiene 1 vida y combate con 1 dado (un dado naranja, como se muestra en la peana). El Héroe ataca con el número de dados naranjas que aparecen en la parte derecha de la carta de personaje (aquí: 1 dado) y se defiende con los dados azules de la parte izquierda (aquí: ninguno).

Ahora se tiran los dados. Un símbolo de espada causa 1 de daño y un símbolo de escudo evitaría un daño. El Guardia tira un lado vacío del dado y la Bruja tira una espada. El Guardia recibe 1 de daño y, por lo tanto, es derrotado.

**Botín:** La Bruja recibe el botín del oponente derrotado. En este caso, puede coger un arma de la bolsa negra y un hechizo de la bolsa amarilla. Debido a su habilidad especial, que se indica en su carta de personaje, puede coger dos hechizos en lugar de uno.



**Armas:** Saca una lanza de madera y se la pone en la mano. Tuvo suerte de sacar un arma de madera (indicada por el marco marrón), ya que ella solo es de Nivel 1. Las armas de hierro solo pueden equiparse a partir del Nivel 2 y las de oro a partir del Nivel 3.

**Fase de Monstruos:** La carta robada hace que todos los Jefes se muevan en dirección al Héroe más cercano. Entonces atacarían, pero no hay ningún Héroe en este campo. A continuación, todos los Monstruos se mueven uno tras otro y atacan si hay un Héroe en su campo.

## Turno 3: Caballero



El Caballero comienza su turno hambriento y se come el objeto de comida de su mochila para no perder un corazón.

**Acción 1-3:** El Caballero se mueve 3 campos (siguiendo el camino).

**Acción 4:** Recoger objetos: El Caballero recoge al Gato Regordete y lo mete en su mochila para devolvérselo a su dueño más tarde.

Ahora viene la **Fase de Monstruos**. La carta robada hace que todos los Jefes se muevan hacia el Héroe más cercano, suelten 2 objetos de la bolsa roja (en este ejemplo, un hueso y un objeto de fuego) y ataquen.

**Combate:** El Jefe es de Nivel 4, por lo que tiene 4 vidas y tira 4 dados. Los Jefes y los Monstruos siempre tiran dados violetas. El Caballero tira su único dado de ataque, que muestra una espada. Desafortunadamente, su dado azul de defensa muestra un lado vacío. El Jefe tira 2 espadas y 2 escudos. El Caballero decide utilizar el objeto "poción" para obtener un escudo adicional con el que protegerse de una de las espadas. Después de usar la poción, la retira del juego.



El Caballero sufre 1 daño y elimina un corazón de su carta de personaje (empezando por el corazón situado más a la izquierda). El Monstruo ha rechazado la espada del Héroe con un escudo. Ten en cuenta que el Jefe no podría haber recibido ningún daño de todos modos hasta que se completen sus tareas.

**Retirada del Jefe:** Cuando un Jefe ha herido a un Héroe, el Héroe puede elegir mover de vuelta al Jefe a su base. El Caballero decide hacerlo.

## Turno 4: Bruja



La Bruja comienza su turno hambrienta. No tiene comida, así que pierde 1 corazón.

**Acción 1-2:** La Bruja se mueve 2 campos hacia el Orco.

**Acción 3:** La Bruja lucha contra el Orco.

El Orco (Nivel 2) tiene 1 espada y 1 escudo. La Bruja tiene la lanza, que le da 2 dados de ataque y uno adicional cuando lucha contra criaturas verdes como el Orco. Saca 2 espadas y un lado vacío. La Bruja pierde 1 corazón. El Orco sufre 1 daño y recibe el marcador correspondiente.



**Acción 4:** La Bruja vuelve a luchar contra el Orco.

El Orco saca 2 escudos. La Bruja saca 3 espadas. El Orco sufre 1 daño y es derrotado.



**Botín:** La Bruja recibe el botín representado en la peana del Orco. Ella saca un objeto de la bolsa roja y luego busca en la bolsa una moneda. Saca un objeto que le permite sacar un arma de la bolsa negra. Decide utilizar este objeto inmediatamente. Usar un objeto no cuesta una acción. Los objetos usados se devuelven a la bolsa o se retiran del juego. Decide devolver el objeto a la bolsa roja para tener la oportunidad de volver a sacarlo más tarde. Ahora, saca un arma de la bolsa negra. Es un escudo de hierro. Los Héroes de Nivel 1 aún no pueden equipar armas de hierro y deben guardarlas en sus mochilas. Pero por suerte, ...



**Subida de Nivel:** Como el Héroe ha derrotado a un Monstruo de Nivel 2, la Bruja sube al Nivel 2. Coloca el marcador de Nivel correspondiente en su carta de personaje. Ahora puede usar armas de hierro y coge el escudo de hierro de su mochila y se lo pone en la mano izquierda.

**Fase de Monstruos:** La carta robada hace que todos los Monstruos se muevan hacia el Héroe más cercano y luego ataquen. Como no hay más Monstruos en el tablero tras derrotar al Orco, no ocurre nada.

## Turno 4: Bruja



El Caballero comienza su turno hambriento y pierde un corazón.

**Acción 1:** El Caballero recoge los objetos de su campo (el hueso y el objeto de fuego).

**Acción 2-3:** El Caballero se mueve 2 campos hacia la Bruja.

**Acción 4:** Intercambio: El Caballero coge el arma lanza de madera de la Bruja (que acepta) y la toma en su mano derecha.

**Lanzar hechizo (sin acción):** El Caballero utiliza ahora su hechizo. Elimina el objeto "fuego" del juego para teletransportarse al campo con la Dama de los Gatos.



**Completar una Tarea:** Tan pronto como el Caballero con el Gato Regordete haya llegado al campo de la Dama de los Gatos, esta tarea se habrá completado (tal y como se indica en las instrucciones del Jefe correspondientes en el libro de reglas). El Gato y la Dama de los Gatos se retiran del juego. Como recompensa por completar una tarea, el Caballero puede coger de una bolsa a su elección. Saca de la bolsa negra y recibe una espada dorada. Como aún no es de Nivel 3, todavía no puede usar armas doradas y guarda la espada en su mochila.

**Fase de Monstruos:** El Jefe se mueve hacia el Héroe más cercano y ataca si cae en un campo con un Héroe (que no es el caso de nuestro ejemplo).

## Turno 6: Bruja

Ahora es el turno de la Bruja. Piensa en lo que debe hacer ahora. Tiene 1 moneda y puede gastar una acción en la taberna para recuperar hasta 4 corazones de resistencia. O puede ir al herrero y gastar 1 moneda para mejorar su escudo de hierro. Esta mejora cambiará un arma a su lado azul brillante. Hay muchas opciones. Ahora la Bruja tiene que decidir...

## Anexo

### Armas

Los Héroes pueden equipar armas para mejorar sus posibilidades de éxito en los combates. Las armas de ataque muestran dados de ataque naranjas y se colocan en la mano derecha. Las armas de defensa muestran dados de defensa azules y se colocan en la mano izquierda.



En un combate, tiras el número de dados naranja y azul que muestran las armas que tienes equipadas en tus manos.



Si tu arma muestra un símbolo de espada o escudo, lo añades al resultado de los dados como si hubieras tirado un dado adicional mostrando dicho símbolo. Esto es muy potente, como un dado extra que siempre acierta.



Si un dado con un símbolo de espada o escudo tiene un borde verde, púrpura o beige, puedes añadir estos dados o símbolos cuando luches contra un Monstruo de este tipo (ver página 5 Tipos de Monstruos).

*Nota: Estos se añaden a los dados/símbolos sin borde. Por lo tanto, el arma se vuelve más fuerte contra estos tipos de Monstruos específicos.*

*Nota: Los Jefes, Guardias y Diablillos no tienen ninguno de estos colores, por lo que no puedes usar los dados/símbolos de bonificación con borde contra ellos.*

### Ejemplos:

Esta arma está hecha de madera, como muestra el marco marrón. Esto significa que un Héroe puede equipar el arma con Nivel 1.

*Nota: El Héroe también puede usarla como objeto de madera para un hechizo.*

Es un arma de ataque que puedes equipar y llevar en la mano derecha. Te da 2 dados de Ataque de Héroe de color naranja en un combate. Si luchas contra Goblins, Orcos o Trolls (Monstruos con un color verde en la parte inferior de su peana), recibes 1 dado de Ataque de Héroe adicional para que puedas atacar a estas criaturas (por ejemplo, a un Orco) con un total de 3 dados de Ataque de Héroe de color naranja.

Quando tiri i dadi in combattimento con quest'arma (Bacchetta Magica dei Ladri), puoi pescare un oggetto dal sacchetto rosso.



Las armas se fabrican con tres materiales diferentes, que se indican en el marco de la ficha del arma: Madera, Hierro u Oro. Tu Héroe debe ser al menos de Nivel 2 para equipar un arma de hierro y de Nivel 3 para equipar un arma de oro, pero siempre puedes llevar cualquier arma en tu mochila.

*Nota: Las armas correspondientes también pueden utilizarse como ingredientes para hechizos que requieran madera, hierro u oro.*



Las fichas de armas tienen dos caras. Empieza siempre con la cara estándar hacia arriba. Si puedes mejorar tu arma (por ejemplo, usando un hechizo o al herrero), dale la vuelta para que quede visible el lado con el brillo azul alrededor de la imagen del arma. El arma permanecerá mejorada hasta el final del juego (a menos que elijas descartarla a la bolsa negra).

*Nota: Puedes mejorar armas, tanto, en tus manos como en tu mochila. También puedes pasar un arma mejorada a otro Héroe utilizando la acción de intercambio y esta permanecerá mejorada.*

Esta arma está hecha de oro, como muestra el marco dorado. Esto significa que un Héroe sólo puede equipar el arma con Nivel 3. Los Héroes con Niveles inferiores pueden llevar el arma en su mochila, pero no pueden usarla en un combate.

*Nota: Un Héroe también puede usar este arma como objeto de oro para un hechizo (independientemente de su Nivel).*

Este escudo está mejorado, indicado por el azul brillante que rodea la imagen del escudo.



Es un arma de defensa que puedes equipar y llevar en la mano izquierda. Te da 3 dados de Defensa de Héroe azules en un combate. Además del resultado de los dados, recibes 1 símbolo de escudo adicional.

Si luchas contra criaturas mágicas (Monstruos con un color Púrpura en la parte inferior de su peana), recibes 2 dados de Defensa de Héroe adicionales, de modo que puedes defenderte contra criaturas mágicas (p. ej, un Vampiro) con un total de 5 dados de Defensa de Héroe azules (y recibir también el símbolo de escudo adicional).



#### Hacha de madera mejorada

1 dado de Ataque de Héroe naranja más un símbolo de espada en cualquier combate. Si luchas contra una criatura mágica, recibes un segundo símbolo de espada.



#### Escudo de madera mejorado

1 dado azul de Defensa del Héroe. Si estás luchando contra una criatura verde (p. ej, un Goblin) o beige (p. ej, un Esqueleto), puedes añadir un segundo dado y un símbolo de escudo.



#### Mangual de Hierro Mejorada

2 dados de Ataque de Héroe naranja más un símbolo de espada en cualquier combate. Si luchas contra una criatura verde, recibes un dado de Ataque de Héroe naranja adicional.



#### Garrote de Madera

3 dados de Ataque de Héroe naranja si estás luchando contra una criatura verde (p. ej, un Goblin) o beige (p. ej, un Esqueleto).

*Nota: Si estás luchando contra otra criatura (p. ej, un Jefe o una criatura mágica), no recibirás ningún dado, por lo que en este caso es mejor no equipar esta arma.*

## Símbolos del Terreno



**Comida:** Si un Héroe comienza su turno en uno de los edificios marcados con un círculo azul, allí hay comida y no pierde un corazón por hambre al comienzo de su turno.



**Taberna:** Puedes pagar 1 moneda en la taberna para reponer hasta cuatro corazones de tu resistencia o visitar al sanador para reponer hasta cuatro corazones de tus heridas. No puedes combinar ambos.



**Herrero:** Paga 1 moneda al herrero para sacar de la bolsa negra de armas o para mejorar una de tus armas existentes (es decir, gira la carta del arma por el lado con el azul brillante alrededor del arma). O paga 3 monedas para buscar en la bolsa negra de armas un arma de tu elección.

*Recordatorio: Cuando recibas un arma de la bolsa negra, el lado normal sin el azul brillante debe estar siempre hacia arriba.*



Saca un objeto de la bolsa roja cuando explores el campo o cuando recojas recursos en el terreno.



Saca un hechizo de la bolsa amarilla cuando investigues el campo o cuando recojas recursos en el terreno.



Elije entre sacar un objeto de la bolsa roja o un hechizo de la bolsa amarilla cuando explores el campo o cuando recojas recursos en el terreno.



Saca de la bolsa roja hasta que obtengas un símbolo de comida verde. Quédate con la comida y vuelve a meter en la bolsa todos los demás objetos extraídos de esta forma.



Saca un arma de la bolsa negra cuando investigues el campo.

*Ten en cuenta que no puedes volver a recolectar el terreno, ya que no tiene el símbolo U.*

*Recordatorio: Cuando sacas un arma de la bolsa negra, el lado estándar sin el azul brillante siempre queda visible hacia arriba.*



Aparece un Monstruo en tu campo. Tira el dado de Monstruo para determinar el tipo de Monstruo. El Monstruo aparecerá incluso si ya hay otro Monstruo en tu campo. El Monstruo que acaba de aparecer te ataca inmediatamente.

## Objetos

Cuando recibes objetos (sacándolos de la bolsa roja, reuniéndolos de tu campo en el mapa, por botín de los Monstruos derrotados, o del intercambio con tus compañeros, etc.) siempre van primero a tu mochila. Esto significa que necesitas espacio suficiente en tu mochila para guardar los objetos.

Si un objeto tiene símbolos, puedes utilizarlo en cualquier momento para realizar el efecto correspondiente. La única excepción es que no puedes consumir comida durante la Fase de Monstruos. Usar un símbolo no cuesta una acción. Desecha el objeto después.

Puedes descartar objetos en cualquier momento. Cuando descartas un objeto, decides si lo retiras del juego o lo devuelves a la bolsa roja.

Si te piden que saques un objeto *específico* de la bolsa, por ejemplo, comida de un estanque de peces o una moneda como botín de un Monstruo derrotado, saca objetos de la bolsa roja hasta que recibas el objeto correspondiente. Quédatelo y vuelve a meter en la bolsa los demás objetos extraídos.



**Comida:** Puedes comer un objeto de este tipo para reponer uno de tus corazones en el área de resistencia (corazones marrones) de tu barra de salud. No puedes reponer corazones rojos (heridas) de esta forma.



**Setas Mágicas:** Esto es un regalo maldito. Si comes esta seta, recuperas hasta 3 corazones en el área de resistencia (corazones marrones) de tu barra de salud, pero pierdes 1 corazón rojo en el área de heridas.



**Botiquín de primeros auxilios:** Cuando usas este objeto, rellenas un corazón de la sección Heridas (corazones rojos) de tu barra de salud. No puedes rellenar corazones marrones (resistencia) de esta forma.

*Recordatorio: No puedes rellenar ranuras de corazón que estén bloqueadas para un Nivel superior al tuyo.*



**Poción mágica:** Utiliza este objeto durante un combate después de tirar los dados para añadir un símbolo de espada o un símbolo de escudo al resultado de tus dados.



**Sacar arma:** Usa este objeto para sacar un arma de la bolsa negra. Como siempre, debes girar el lado normal del arma hacia arriba (sin el azul brillante).



**Moneda:** Usa la moneda para hechizos, o para pagar al herrero, o al posadero.



**Joya:** Cámbiala en cualquier momento por 2 monedas (que coges de la bolsa roja).

**Madera/Hierro/Oro/Huesos/Fuego:** Utiliza estos objetos como ingredientes para hechizos o tareas.



## Hechizos

Los Héroes pueden lanzar hechizos en cualquier momento (incluso durante el turno de otro jugador o en la Fase de Monstruos). No se requiere ninguna acción para lanzar un hechizo. Los hechizos requieren los objetos a la izquierda del hechizo como ingredientes para el efecto a la derecha del hechizo. Para los ingredientes separados por una barra ("/"), puedes usar uno u otro objeto como ingrediente ("/" significa "o"). En lugar de los objetos madera, hierro u oro, también puedes utilizar las armas correspondientes de madera, hierro u oro. Los hechizos permanecen en tu libro de hechizos y puedes usarlos varias veces si tienes suficiente de los ingredientes necesarios.

*Nota: Las monedas no están hechas de oro, sino de cobre, por lo que no puedes utilizar una moneda como un ingrediente de oro.*



Utiliza la comida y los huesos para lanzar 3 dados adicionales (cualquier combinación de naranja o azul) de ataque o defensa.

Usa comida y huesos para añadir 2 símbolos de espada o 2 símbolos de escudo al resultado de los dados en un combate.

Usa comida y huesos para sacar dos hechizos.

Usa oro o fuego para sacar dos objetos.  
Recuerda que el oro también puede proceder de un arma de oro.

Usa oro o hierro para sacar un arma.  
Recuerda que el oro o el hierro también pueden proceder de un arma de oro o de hierro.

Usa oro o joyas para recuperar hasta 3 corazones marrones de resistencia y hasta 3 corazones rojos de herida.  
Recuerda que el oro también puede proceder de un arma dorada.

Usa oro o fuego para recuperar hasta 2 corazones marrones de resistencia o hasta 2 corazones rojos de herida.  
Recuerda que el oro también puede proceder de un arma dorada.

Usa oro o joyas para mejorar una de tus armas. Recuerda que el oro también puede proceder de un arma de oro.

Usa madera y hierro para teletransportarte a cualquier otro campo del mapa. Recuerda que la madera o el hierro también pueden proceder de un arma de madera o hierro.

Usa oro o fuego para derrotar a un Monstruo de tu campo. Recuerda que el oro también puede proceder de un arma de oro. Recoge el botín correspondiente y sube de Nivel si es necesario.

Usa el oro para sacar 3 monedas de la bolsa roja. Recuerda que el oro también puede proceder de un arma dorada.

Utiliza comida o huesos para lanzar 1 dado adicional (naranja o azul) de ataque o defensa.

Usa fuego o huesos para añadir 1 símbolo de espada o 1 símbolo de escudo al resultado de los dados en un combate.

Utiliza fuego o huesos para lanzar un hechizo.

Utiliza comida o huesos para sacar un objeto.

Usa madera y huesos para sacar un arma.  
Recuerda que la madera también puede proceder de un arma de madera.

Usa comida para recuperar 1 corazón rojo de una herida.  
*Recuerda: Por supuesto, todavía puedes comer comida para recuperar 1 corazón marrón de resistencia.*

Usa madera y comida para sacar un arma.  
Recuerda que la madera también puede proceder de un arma de madera.

Usa madera o hierro para mejorar una de tus armas.  
Recuerda que la madera o el hierro también pueden proceder de un arma de madera o hierro.

Usa fuego o dos huesos para teletransportarte a otro campo del mapa.

Usa huesos y madera para derrotar a un Monstruo de tu campo. Recuerda que la madera también puede proceder de un arma de madera. Recoge el botín correspondiente y sube de Nivel si es necesario.

Usa madera o hierro para sacar una moneda de la bolsa roja. Recuerda que la madera o el hierro también pueden proceder de un arma de madera o hierro.



## Aurenn, la Bruja

Gracias a su profundo conocimiento de la magia, Aurenn puede lanzar el doble de hechizos que los demás Héroes. Sin embargo, prefiere viajar ligera: solo lleva una pequeña maleta, lo que limita el equipo que puede cargar.

*El santuario donde Aurenn creció ya no tenía techo, había ardido junto con la ciudad mucho antes de su Nacimiento, y nadie lo había restaurado. Los viejos maestros enseñaban bajo vigas chamuscadas y piedras quebradas, con pergaminos medio quemados y rituales transmitidos en susurros. El dolor se había apoderado de ellos como ceniza, gran parte de su conocimiento se había perdido en el fuego, muchas tradiciones habían desaparecido. Su magia, antaño rica y variada, se había vuelto fría y cortante, teñida por el duelo.*

*Aurenn aprendía en silencio, pero nunca dejó de hacerse preguntas. ¿Por qué sus conjuros solo maldécían o castigaban? ¿Por qué nadie recordaba cómo invocar la luz? El día que se marchó, se llevó únicamente su pequeña maleta, unos pocos hechizos todavía vivos y las llamas azules de Al'kareth, arrebatadas de la última cripta sellada, con la promesa de usarlas de otra forma.*



## Sir Aldric, el Caballero Inquebrantable

La durísima armadura que porta le otorga una defensa formidable contra enemigos.

*Se cuenta que un día Sir Aldric recibió una flecha en la rodilla, miró hacia abajo... y pidió perdón a la flecha. Nadie sabe si la historia es cierta — la flecha no dio declaraciones.*

*Fue nombrado caballero a los quince años por defender una panadería durante la Gran Revuelta de los Bollos (larga historia, muy desmigajada). Desde entonces, se ha tomado su juramento demasiado en serio. Cuando servía en la guardia real, el reino dormía tranquilo: ningún monstruo se atrevía a cruzar los antiguos portales bajo su vigilancia. Pero cuando los nobles oficiales cambiaron el entrenamiento por vino y banquetes, Aldric entregó su insignia y se marchó indignado.*

*No busca gloria, aventuras, ni un matrimonio noble bien pagado. Pero dadle un muro de escudos y una razón para resistir, y aguantará más que la montaña a su espalda.*



## Wompy, la... ¿criatura?

Esta criatura es un guerrero nato, con un poder de ataque formidable incluso sin portar armas.

*En lo profundo de un valle oculto, rodeado de picos escarpados, hay un mundo donde el tiempo se ha detenido. Por allí aún vagan los descendientes de bestias ancestrales. Wompy es uno de ellos, orgulloso heredero de una estirpe más antigua que reyes e imperios. Criado entre depredadores titánicos y rivales colosales, El (¿o ella? En realidad, es muy difícil saberlo con estos reptiloides) aprendió pronto una lección: dudar es desaparecer. Y que la mejor defensa es golpear primero con fuerza abrumadora, es lo único que necesitaba.*

*Cuando carga en batalla, Wompy es una fuerza imparable de la naturaleza. Sus poderosos golpes rompen líneas enemigas, Cada golpe es un testimonio de su antigua herencia, un recordatorio de que la sangre de los titanes primordiales aún corre por sus venas.*



## Ashlyn, la Culebreante

Corredora ágil y voladora elegante, ningún Héroe iguala su velocidad. Pero, sin embargo, con la comida es... quisquillosa: jamás le ofrecéis setas.

*Hace mucho, humanos y dragonantes estaban unidos por el Pacto de Fuego... hasta la noche del banquete de la victoria. Un incendio arrasó la capital humana, consumiendo el palacio y gran parte de la ciudad. Nadie sabe cómo empezó. Pero fue, claramente, lo que marcó el fin del pacto.*

*Ashlyn creció entre los clanes de montaña, donde todos coinciden en que nadie tiene la culpa de esta antigua historia... aunque también en que el abuelo Tharn no debería haber flambeado el postre.*

*¿Y las setas? Nadie sabe cómo comenzó. Algunos culpan a un "tentempie" de aquel banquete, otros a un grupo de magos demasiado emotivos al ver arder su santuario. Lo único seguro es que, desde hace generaciones, ningún dragonante las toca. Jamás. No después de lo que ocurrió al tío-abuelo Vael.*



## Branok, el Druida

Gracias a su vínculo vital con la naturaleza, Branok tiene más resistencia y vitalidad que cualquier otro Héroe.

*Branok nunca quiso ser druida. Un día se quedó dormido en un bosque sagrado... y despertó unos siete años después. Para entonces, raíces habían crecido a su alrededor, el musgo cubría sus hombros y una ardilla usaba su barba como despensa invernal. El bosque, convencido de que era una reliquia sagrada, lo adoptó. Branok no protestó: con la naturaleza no se discute. Ahora la vida de la tierra fluye en él como la savia en un viejo árbol. Las bebidas se cierran, los huesos se sueldan y cada suspiro de aire fresco le devuelve la energía. Permanecerá en pie mientras la naturaleza lo decida. Y hasta ahora, no ha dicho lo contrario.*