



Lo único que se oía en el angosto pasaje subterráneo era la respiración de los héroes. El Paladín Kaerdrak volvió el adusto rostro hacia los demás y se colocó un dedo en la boca. Un silencio absoluto envolvió la estancia. La sombras de las antorchas bailaban en los muros y apenas se vislumbraba un cercano cruce en la oscuridad. De repente, lo oyeron: el ominoso sonido de escamas al arrastrarse contra el suelo, el traquetear de hueso y el aleteo de correosas alas de murciélagos. Los héroes se acercaron entre sí tanto como les fue posible. Almanor el mago comenzó a susurrar un antiguo conjuro protector. Se oyó un silbido cauteloso cuando, al fondo, Ragnar desenvainó su estoque plateado.

Y entonces llegó el ataque. Los pálidos rostros de aquellos que en su día fueron humanos emergieron de las tinieblas y sus ojos brillaron con luz verdosa. Tras ellos se erguía, enorme e imponente, la silueta de la sierpe Gorgona. Las espadas melladas de los no muertos golpearon los escudos de los héroes. Kaerdrak blandió su poderoso hacha contra los enemigos más adelantados, Guelin no dejaba de disparar flechas, y Almanor descargó el fuego mágico contra los monstruos. El salón se llenó de pronto con los aullidos, gritos de batalla, chillidos y órdenes. Y las primeras gotas de sangre cayeron sobre el suelo de granito, que parecía estar ansioso por recibirla...

OBJETIVO

En este juego se enfrentan dos bandos - un grupo de héroes y el oscuro Nigromante Zorkal, el Guardián de Dorn, con los monstruos bajo su control.

Los héroes tienen que llegar al centro del laberinto subterráneo conocido como Dorn y destruir a Zorkal. Para poder enfrentarse a él, primero deberán abrir la Puerta de la Condena recuperando tres de los antiguos artefactos que yacen ocultos en Dorn.

El Guardián pretende completar un oscuro ritual que abrirá el abismo a los pies del pueblo de Argos. Para ello tiene que llenar de monstruos la Cámara Ritual durante más de un día a modo de sacrificio. El Guardián también puede ganar eliminando a los héroes, ya que así nadie podrá hacerle frente.

PREPARACIÓN

a) Elección de Héroes y Guardián

El Guardián está generalmente representado por un jugador. Los héroes pueden ser entre 1 y 5 jugadores. En tu primera partida, el jugador más experimentado debería ser el Guardián. Para otras partidas, podéis echarlo a suertes utilizando las tarjetas de héroe.

b) Colocación del tablero

Coloca 6 fichas de Artefactos en las casillas azules con un símbolo de runa del tablero (marcadas con una "A" en el Mapa de Dorn del apéndice). Después, coloca 24 fichas de Tesoros en las casillas amarillas con borde marrón del tablero (marcadas con una "P" en el Mapa de Dorn).

c) Colocación de los héroes

Los jugadores deciden quiénes serán los 5 héroes que utilizarán durante la partida. Un mismo jugador puede jugar con 2 ó más héroes. Para la primera partida te recomendamos a Kaerdrak, Chorus, Almanor, Ragnar y Eleanor (dejando sin utilizar a Gor, Guelin, Riel y Vargen). Encontrarás la descripción de los héroes y sus habilidades en sus tajetas (ver la Descripción de Tarjeta de Heroe, en el apéndice).

Cada héroe comienza la partida en el primer nivel: coloca una piedra blanca en el número 1 de la tarjeta de héroe. La piedra muestra el nivel actual del héroe y sus habilidades correspondientes. Cada jugador dispone de piedras rojas (también llamadas gotas de sangre) para indicar el total de sus puntos de vida. El número de puntos de vida de cada tarjeta de héroe representa la cantidad inicial y el máximo número de puntos de vida que puede tener en un nivel determinado. Las gotas de sangre sobrantes se dejan cerca del tablero como reserva.

Cada jugador roba una carta de Bendición para cada uno de sus héroes, la mira y la coloca en la mesa boca abajo. Cada jugador sólo conoce su propia Bendición y no puede comentarla con los demás. Las figuras de los héroes se ponen en el tablero, en el pueblo de Argos (ver Mapa de Dorn).

d) Colocación de Zorkal

El jugador que representa al Guardián coloca la figura de Zorkal en el trono de la sala tras la Puerta de la Condena (ver Mapa de Dorn). Después coloca 4 piedras verdes junto a la tarjeta de Zorkal (del mismo

modo que los héroes colocaron gotas de sangre), representando los puntos de vida de Zorkal. También coloca una piedra blanca en el número 1 de la carta, para indicar su nivel actual.

Tras esto, el Guardián roba al azar 5 monstruos menores y 1 mayor (Mira el Apéndice: Bestiario) de la pila de fichas de monstruos disponibles. Coloca a estos monstruos, que constituyen sus fuerzas iniciales, en cualquiera de las 6 casillas negras del tablero (marcadas con la letra "M" en el Mapa de Dorn). Todos los monstruos mayores y los Engendros comienzan la partida con dos puntos de vida, por lo que sus fichas han de tener boca arriba el lado con 2 calaveras.

El primer turno transcurre durante el Día, así que el jugador Guardián lo indica colocando la ficha Dia/Noche tras el trono, con el lado diurno cara arriba. El Guardián le dará la vuelta a esta ficha al final de cada uno de sus turnos.

Por último, el Guardián roba 6 cartas de Ritual que mantendrá en secreto hasta el momento de utilizarlas.

SECUENCIA DE JUEGO

Ambos bandos (Zorkal y los héroes) van alternándose turnos durante la partida. Cada turno se compone de varias Fases. No se puede cambiar el orden de las fases durante el turno. Antes de que comience la siguiente fase de un turno, todos los héroes y monstruos han de completar la anterior. El Guardián comienza a jugar.

A) Turno del Guardián

- 1.- Puede poner en juego un Ritual si lo desea y ha conseguido suficientes gotas de Sangre para pagar su coste (ver sección Cartas de Ritual).
- 2.- Invoca un número de Monstruos que depende de si es Día o Noche (ver sección Invocar Monstruos).
- 3.- Mueve los Monstruos (ver sección Movimiento)
- 4.- Ataca con los Monstruos (ver sección 9.b Ataques de monstruos)
- 5.- Dale la vuelta a la ficha Dia/Noche.

Una vez abierta la Puerta de la Condena, Zorkal se mueve y ataca en la misma fase que los monstruos y se le aplican las mismas reglas que a éstos.

B) Turno de los Héroes

- 1.- Pueden jugarse las Bendiciones de los Héroes (ver sección Cartas de Bendición).
- 2.- Todos los héroes Mueven, lo que incluye recoger y dejar Tesoros y Artefactos, usar objetos y entregárselos a otros (ver secciones Movimiento, Tesoros y Artefactos)
- 3.- Todos los héroes Atacan o lanzan Hechizos, (ver secciones Ataques de los héroes y Magia).
- 4.- Curación. Se resuelven los efectos de Curación (Fuente de Curación, pueblo de Argos, Herbolario...)

Los héroes deben decidir el orden en que ejecutarán cada fase del turno (quién se mueve primero, quién ataca antes). Si no pueden llegar a un acuerdo, realizan la fase en orden alfabético de los nombres de los héroes.

CARTAS DE RITUAL

Al comienzo de su turno, el Guardián puede jugar una Carta de Ritual. Para realizar el ritual, el Guardián debe pagar la cantidad de gotas de sangre especificadas en cada carta de Ritual. Consigue gotas de sangre cada vez que un héroe pierda un punto de vida, ya sea golpeados por un monstruo o porque utilice un conjuro u objeto que requiera la pérdida de sangre (puntos de vida).

Cada carta de Ritual sólo puede utilizarse una vez y su efecto se extiende sólo hasta el final del turno, a no ser que la carta especifique lo contrario. Si Zorkal comienza su turno habiendo ya usado las 6 cartas de Ritual, puede en ese caso gastar 4 gotas de sangre cada turno para invocar 1 monstruo mayor adicional, según las reglas habituales de invocación.

CARTAS DE BENDICIÓN

Al comienzo del turno de los héroes, cada uno de ellos puede usar su Carta de Bendición. Si más de un héroe desea usar su carta durante el mismo turno, actuará antes aquélla que se haya dado la vuelta primero. Cada carta de Bendición sólo se puede utilizar una vez por partida. No se permite a los héroes intercambiar sus cartas de Bendición entre ellos, ni siquiera si el mismo jugador controla más de un héroe. Cada jugador mantiene su bendición en secreto tanto del Guardián como del resto de jugadores.

INVOCANDO MONSTRUOS

El Guardián se enfrenta a los héroes principalmente mediante el uso de monstruos que controla por medio de magia nigromántica. Las habilidades de los monstruos se pueden encontrar en el Bestiario (ver apéndice).

Durante el Día (los turnos impares), Zorkal puede invocar tan sólo un monstruo menor. De Noche (los turnos pares), puede invocar o bien dos monstruos menores o bien uno mayor.

Si invoca monstruos menores, el Guardián puede elegir el tipo de monstruo. Las Ratas Gigantes han de ser invocadas en las Cloacas, los Esqueletos con Picas en la Cripta, los Zombis en el Cementerio, y los Engendros en el Pantano Negro (consulta el Mapa de Dorn). No se puede invocar a los Engendros en casillas adyacentes a los héroes, pero sí pueden hacerlo los demás monstruos.

Los Monstruos mayores (Vampiro, Momia, Fantasma, Gorgona) han de invocarse siempre en el Templo Oscuro (consulta el Mapa de Dorn). El Guardián no puede elegir el tipo de monstruo mayor que invocará. En su lugar, ha de extraerlo al azar de entre todas las fichas de monstruos mayores disponibles.

Los Engendros y los monstruos mayores siempre entran en juego con dos puntos de vida, por lo que se colocan del lado de las dos calaveras hacia arriba.

El Guardián puede mover y atacar con los monstruos invocados en el mismo turno de su aparición. Los Engendros son una excepción; pueden empezar a moverse y atacar a partir del siguiente turno de Zorkal. Los nuevos monstruos no pueden invocarse sobre casillas ocupadas por monstruos o héroes. El Guardian elige la casilla concreta dentro del lugar de invocación en el que aparece el monstruo.

EL Guardián puede controlar tan sólo a 6 monstruos de cada tipo en el tablero. Una vez tenga 6 del mismo tipo, debe invocar monstruos de otros tipos. En caso de que se quede sin fichas de un monstruo concreto, el Guardián puede intercambiar las fichas de monstruos menores y mayores que usan los héroes para llevar cuenta de la experiencia (ver sección Avance de Nivel).

MOVIMIENTO

Durante su turno, todos los héroes y monstruos pueden mover una cantidad de casillas igual o inferior al número indicado en sus Tarjetas o en el Bestiario. No se les permite mover en diagonal entre casillas cuadradas.

Cada héroe y monstruo puede interrumpir su movimiento y continuarlo más tarde en la misma fase del turno. De este modo es posible, por ejemplo, que un monstruo se mueva 3 casillas, deje pasar a otro monstruo, y luego complete su movimiento.

Los monstruos y los héroes no pueden detenerse en la misma casilla ni pasar por encima de otro. Un héroe puede pasar por encima de otro sólo en los caminos exteriores de color ocre con casillas circulares.

Tanto héroes como monstruos pueden entrar en las casillas en las que se invoca a los monstruos y aquéllas donde aparecen las tropas iniciales de Zorkal. Las Cloacas son las tres casillas independientes en fila. Héroes y monstruos puedes entrar en espacios con un Tesoro o Artefacto, y también en las Fuentes de Curación.

Los monstruos **no pueden entrar en los caminos ocre exteriores de casillas circulares** (unas de esas casillas está también frente al Herbolario). Ni héroes, ni monstruos, ni Zorkal pueden de ninguna forma

pasar a través de la Puerta de la Condena antes de que se haya abierto. Los monstruos no pueden ser teleportados a casillas a las que no se les permita entrar.

COMBATE

a) Ataque de los héroes

Si un héroe se encuentra adyacente a un monstruo, puede atacarle usando la habilidad que muestra el icono de la espada en su Tarjeta de Personaje. Todos los ataques tienen lugar después de que los héroes hayan terminado sus movimientos. El héroe puede usar tantos ataques por turno como tenga en su nivel actual (en primer nivel, normalmente todos tienen un solo ataque). Algunos héroes tienen habilidades que hacen más poderosos sus ataques, como el el Ataque Circular de Choros o el Ataque Perforante de Eleanor.

Cada ataque de un héroe causa normalmente un punto de daño a un monstruo, lo que significa que un ataque matará a cualquier monstruo menor (excepto a los Engendros que tienen 2 puntos de Vida). El héroe se queda con la ficha del monstruo como marcador de puntos de experiencia (ver sección Avance de Nivel). Los monstruos mayores y los Engendros, al tener 2 puntos de vida, sólo resultan heridas tras recibir un ataque, por lo que se le da la vuelta a la ficha del monstruo para que aparezca la cara que muestra tan sólo una calavera, indicando así que a la criatura le queda tan sólo 1 punto de vida. Si se ataca de nuevo al monstruo herido, éste muere y el héroe se queda la ficha como marcador de puntos de experiencia.

b) Ataque de los monstruos

Si un monstruo se encuentra adyacente a un héroe, puede atacarle. Cada héroe puede parar un ataque de un monstruo durante cada uno de los turnos de Zorkal. El resto de ataques no pueden pararse. Por cada ataque no detenido, el héroe pierde un punto de vida (gota de sangre). Zorkal primero anuncia cuántos monstruos atacan al héroe, y éste decide qué ataque desea bloquear.

Los monstruos menores sólo disponen de 1 ataque por turno. Algunos monstruos mayores tienen 2 ataques por turno.

Un monstruo menor que ataque en solitario no puede por tanto dañar a un héroe (ya que bloqueará su ataque). Dos monstruos menores que ataquen al mismo héroe le causarán 1 punto de daño (puede parar el primer ataque, pero no el segundo). Tres monstruos menores que ataquen al mismo héroe le causarán 2 puntos de daño. Un Vampiro (con 2 ataques por turno) que ataque junto a un monstruo menor hará 2 puntos de daño. Dos Vampiros atacando juntos causarán 3 puntos de daño, etc...

c) Proyectiles

Algunos héroes (Guelin y Riel) y monstruos (las Gorgonas) pueden disparar. Un ataque de proyectiles es similar a uno normal, pero a distancia. También se puede disparar a casillas adyacentes. La distancia se mide como el camino que el héroe ha de seguir para llegar a la casilla del objetivo.

Un héroe puede disparar a través de otros héroes, pero no de monstruos, que se consideran obstáculos. Los monstruos pueden disparar a través de otros monstruos, pero no de héroes.

No es posible disparar por encima de obstáculos. Un obstáculo son todos los lugares del tablero en los que no se puede entrar. Héroes y monstruos necesitan una “línea de visión”: no pueden disparar a un oponente en diagonal si hay un muro o columna en medio, a no ser que pueda disparar legalmente a través de una casilla adyacente. Si no queda claro si el disparo es posible, intenta unir con una línea recta cualquier parte de la casilla del atacante con el centro de la casilla del blanco. Si hay alguna línea recta que no cruce ningún obstáculo, se puede disparar. En caso de duda, se permite el disparo (ver Ejemplos de Juego del apéndice).

d) Pica

Una heroína (Eleanor) y un monstruo (los esqueletos) están armados con picas. La distancia de ataque de las picas es **únicamente a 2 casillas**. Si dos casillas cuadradas están conectadas en diagonal, se puede atacar con una pica, puesto que se consideran a distancia 2. No se puede atacar por encima de obstáculos. Al igual que con proyectiles, un héroe puede atacar con una pica por encima de otro héroe, pero no por encima de un monstruo. Un monstruo puede atacar por encima de otro monstruo, pero no de un héroe. (ver Ejemplos de Juego del apéndice)

e) Magia

Algunos héroes (Almanor, Gor) pueden atacar mediante magia. Durante la fase de ataque, pueden utilizar una de las habilidades con un símbolo de estrella de sus tarjetas de personaje. Los hechizos complejos tienen junto a la estrella una gota de sangre, indicando que el héroe pierde 1 punto de Vida por la fatiga. La gota de sangre perdida pasa a manos del Guardián.

Está permitido apuntar a espacios tras las esquinas usando la magia (es decir, no requiere “línea de visión”). La distancia se calcula como el camino que tendría que recorrer el héroe para llegar a la casilla del objetivo. No se pueden lanzar hechizos que atravesen muros u otros obstáculos. Se puede lanzar magia por encima de otros héroes, pero no de monstruos (ver Ejemplos de Juego del apéndice).

f) Gotas de Sangre

Si un héroe pierde uno o más puntos de vida por cualquier motivo, debe entregarle ese número de gotas de sangre al Guardián. El Guardián puede usarlas al comienzo de su turno para activar una de sus cartas de Ritual, lo cual devolvería esa sangre de nuevo a la reserva. Los puntos de Vida de Zorkal (cristales verdes) no se pueden utilizar para lanzar los Rituales. El Guardián no puede utilizar las gotas de sangre para curarse, y no puede tener más de 16 gotas de sangre acumuladas: cualquier gota adicional pasa inmediatamente al montón de reserva.

g) Muerte de un héroe

Si un héroe pierde su última gota de sangre, la partida ha terminado para él y debe retirar su figura del tablero. Las cartas de Tesoro que tuviera son destruidas y se eliminan también del juego. Si el héroe portaba un artefacto, se coloca en la casilla donde haya fallecido. Cualquier héroe puede recoger el artefacto sin activar la invocación de un nuevo monstruo mayor (ver Artefactos).

AVANCE DE NIVEL

Cada héroe se queda con las fichas de los monstruos que ha matado. Un monstruo menor vale un punto de experiencia, uno mayor dos. Dejar herido a un Engendro o monstruo mayor no otorga experiencia, toda la experiencia es para el héroe que aseste el golpe letal. Si el héroe acaba con un monstruo utilizando una Bendición o un objeto de Tesoro, también consigue la experiencia.

Si una héroe ha acumulado fichas de monstruos por valor de 5 puntos de experiencia, al final de su turno devuelve estas fichas a la reserva y avanza al segundo nivel. La piedra blanca de su tarjeta se mueve al número 2 y el héroe puede usar inmediatamente sus nuevas habilidades. Si aún le quedan puntos de experiencia, los guarda usando las fichas de monstruos disponibles.

Para avanzar al tercer nivel es necesario tener 7 puntos de experiencia adicionales. Un héroe de tercero nivel no puede subir más, por lo que ya no guarda las fichas de los monstruos derrotados. Si al subir de nivel el máximo número de puntos de vida de un héroe aumenta, este héroe recupera 1 punto de vida como si lo hubiera curado.

Zorkal avanza de nivel como los héroes, sólo que usa gotas de sangre en lugar de puntos de experiencia. Necesita 7 gotas de sangre para avanzar al segundo nivel y 9 más para llegar al tercero. No puede usar sus propios puntos de Vida de color verde para subir de nivel.

CARTAS DE TESORO

Si un héroe entra en una casilla con un marcador de Tesoro, puede robar una de las cartas de Tesoro. El héroe puede encontrar objetos útiles, pero a veces puede aparecer un monstruo. Una vez se ha robado la carta de objeto, se elimina el marcador de Tesoro del tablero y ya no se podrán conseguir más cartas de Tesoro en esa casilla. Los monstruos no pueden recoger marcadores ni cartas de Tesoro.

Si aparece un objeto en la carta de Tesoro, el héroe mantiene la carta de modo que el resto de jugadores y el guardián puedan verla. Cada héroe puede utilizar tan sólo 1 objeto por turno. Todos los objetos pueden usarse tan sólo una vez, después se retiran del juego. Si los héroes están adyacentes entre sí, pueden intercambiarse objetos durante la fase de movimiento.

ARTEFACTOS

Los artefactos no otorgan a los héroes ninguna habilidad especial, pero los héroes deben conseguir al menos tres para poder abrir la Puerta de la Condena y enfrentarse a Zorkal. Si un héroe entra en una casilla con un artefacto, puede recogerlo y colocarlo en su tarjeta. Si dos héroes se encuentran en casillas adyacentes, pueden intercambiarse los artefactos durante la fase de movimiento. Los monstruos no pueden recoger artefactos ni llevarlos.

Cuando se recoge un artefacto, el equilibrio mágico de Dorn queda alterado. El Guardián puede Invocar un monstruo mayor adicional en su próximo turno. Se aplican todas las reglas habituales de la invocación.

EL TABLERO

Puerta de la Condena - No es posible atravesar de ninguna forma la puerta de la Condena si está cerrada (ni siquiera mediante teleportación o cartas de Bendición). Si hay tres artefactos en la Cámara Ritual, ya sea llevados por los héroes o abandonados por héroes muertos, la puerta se abrirá al comienzo del próximo turno del Guardián. No se puede cerrar la Puerta una vez ha sido abierta.

Pantano Negro - El Guardián puede invocar Engendros en cualquier lugar del Pantano negro, incluso en las casillas que muestren un marcador de Tesoro o Artefacto. Los límites exactos del pantano se muestran en el mapa de Dorn. El pequeño lago en el medio del pantano, los árboles y las colinas se consideran todos como obstáculos.

Fuentes de Curación - Si un héroe se encuentra sobre una de las dos fuentes al final del turno, puede recuperar hasta dos puntos de Vida perdidos. Los monstruos pueden atacar a un héroe situado en una de las fuentes.

Pueblo de Argos - Si hay algún héroe en el pueblo de Argos al final de su turno, el curandero local les permite recuperar hasta dos puntos de vida perdidos a cada uno. El pueblo es la única casilla del juego que puede estar ocupada por más de un héroe al mismo tiempo. La única manera de salir del pueblo es a través de la entrada principal, no se puede acceder directamente al Pantano negro o a las minas abandonadas.

Los Caminos Ocre - Los monstruos no pueden entrar en las casillas redondas de los caminos ocre, ni pueden ser teleportados a ellas. Los héroes pueden atacar a los monstruos a su alcance desde los caminos, pero los monstruos no pueden atacar a los héroes en el camino de ninguna forma.

Teleportadores - hay dos Teleportadores en el tablero, uno desde el Pantano negro a Dorn (casilla "T1" en el mapa) y otro de las minas abandonadas al Dorn (casilla "T2"). Los monstruos y héroes pueden atravesarlos en ambas direcciones. Las casillas de teleportador del mismo símbolo se consideran la misma, lo que significa que un héroe que permanezca en una de ellas está al mismo tiempo en ambas. Por tanto podría ser atacado por monstruos de ambos lados al mismo tiempo.

Tras atravesar un Teleportador, se puede continuar el movimiento. No se puede disparar, usar una pica o lanzar magia a través del teleportador. Los efectos de los hechizos, cartas de Bendición y objetos no se aplican a través de un teleportador.

Herbolario - Si un héroe permanece en la casilla redonda frente a la casa del Herbolario al final de su turno, el Herbolario le permitirá recuperar dos puntos de Vida. Esta casilla sigue las mismas reglas que las casillas redondas de los caminos ocre.

VICTORIA

Si la situación es desesperada, es posible rendirse. El bando que lo haga pierde obviamente la partida.

a) Victoria de los Héroes

La única manera que tienen los héroes para ganar es derrotando a Zorkal. Si Zorkal pierde su último punto de Vida (¡no las gotas de Sangre de los héroes!), el Guardián pierde la partida.

Los héroes sólo pueden luchar directamente contra Zorkal cuando se abre la Puerta de la Condena. Zorkal se mueve y ataca junto con el resto de monstruos y a efectos de reglas se le considera un monstruo.

b) Victoria del Guardián

El Guardián gana cuando realice con éxito el Ritual Definitivo que abrirá el abismo bajo el suelo de Argos. Para que el Ritual Definitivo tenga éxito, la Cámara Ritual en el centro (ver Mapa de Dorn) ha de estar totalmente llena de monstruos al final del turno de Zorkal durante tres turnos seguidos (son necesarios 19 monstruos). La distribución de los monstruos en la cámara puede variar entre turno y turno. Si hay algún héroe en lugar de algún monstruo en la Cámara, el Ritual sigue teniendo éxito.

Si el Guardián elimina a todos los héroes, obtiene la Victoria, ya que no quedará nadie que pueda impedirle realizar el Ritual Definitivo.

VARIANTES: JUEGO AVANZADO

Antes de empezar a jugar, los jugadores pueden acordar que jugarán usando alguna de estas reglas adicionales que añaden profundidad al juego, sin favorecer a ningún bando en concreto.

a) Grupo aleatorio

Los jugadores roban los héroes al azar al comienzo de la partida.

b) Artefacto Perdido

Durante la Preparación del juego, se colocan los artefactos boca abajo en los espacios azules del tablero. Luego se dan la vuelta y el que muestra un hacha se elimina del juego.

c) El Derrumbamiento

Durante la Preparación del juego, el Guardián coloca dos marcadores de Derrumbamiento en el tablero. Se consideran obstáculos, pero es posible destruirlos. Primero el Guardián roba dos de los seis marcadores de Derrumbe. Los coloca en el tablero de modo que el número del marcador corresponda con el número de la casilla de derrumbe del mapa de Dorn (marcadas de "Z1" a "Z6"). Un Derrumbre tiene 3 puntos de Vida, de modo que coloca debajo de cada marcador otros dos marcadores que irás retirando a medida que sufra daños. El Derrumbe puede ser

atacado de igual modo que un monstruo o héroe, pero las Bendiciones y Rituales no les afectan. Si el derrumbe pierde el último punto de vida, se elimina del juego. Los héroes no obtienen experiencia por eliminarlo.

d) Huída Táctica

Si un héroe se mueve a una casilla adyacente a un monstruo, debe terminar su fase de Movimiento. Si un monstruo se mueve a una casilla adyacente a un héroe, debe terminar su fase de Movimiento. Esta restricción no se aplica a los héroes y monstruos que tienen la habilidad de pasar libremente por las casillas ocupadas por otros héroes o monstruos.

Si un héroe comienza un turno adyacente a un monstruo, puede escoger luchar o huir. Si huye, no tiene que detenerse en espacios adyacentes a monstruos, pero no podrá usar objetos de Tesoro, atacar ni lanzar hechizos este turno. La misma regla se aplica a los monstruos - si huyen de un héroe, no podrán atacar en el mismo turno.

e) Día y Noche Auténticos

Los jugadores pueden acordar un tiempo límite para los turnos de los héroes y Zorkal, entre 2 y 5 minutos. Transcurrido ese tiempo, comienza a jugar el otro bando.

f) Cuatro Héroes

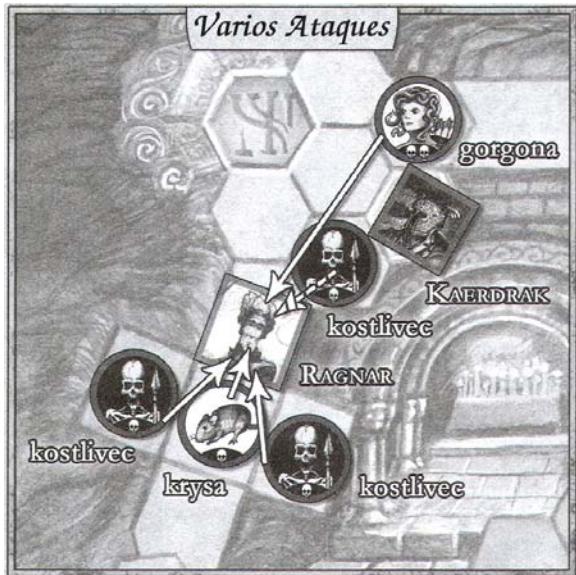
Es posible jugar con sólo cuatro héroes. Todos los héroes ven incrementados sus puntos de vida máximos iniciales y de cada nivel en 1. El Guardián comienza con 3 monstruos menores, robándolos de la reserva y colocándolos en las casillas negras de su elección. El Guardián necesita una gota de sangre adicional para jugar cualquier Ritual o avanzar de nivel. Las demás reglas se aplican normalmente.

CRÉDITOS

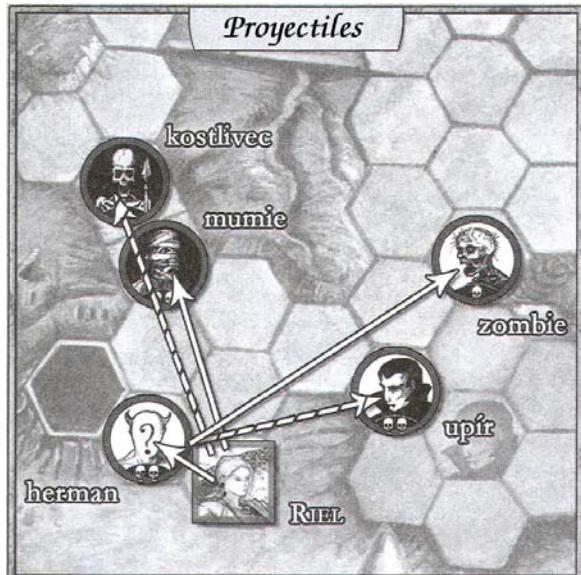
Diseño: Jan „Kerwil“ Daník, Jiøí Daník, Jan „Stryx“ Døevíkovský, Filip Kozák, Jan „Alistair“ Kozák, Kryštof „Zorkal“ Kozák.

Gráficos: Jan „Stryx“ Døevíkovský, Jana Šoufová, Tomáš „zelgaris“ Zahradníèek

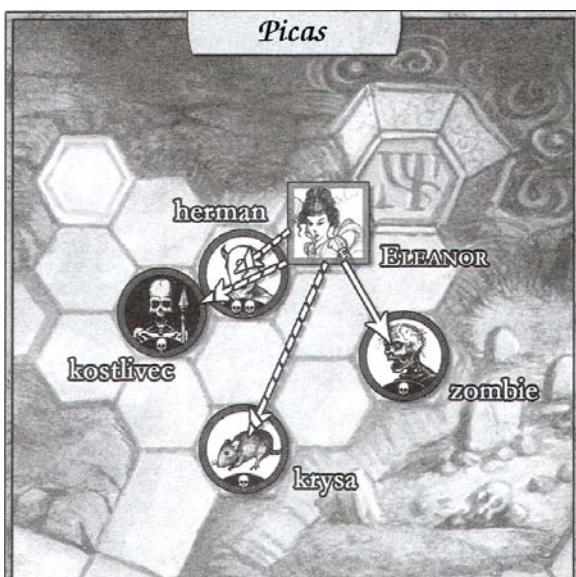
Agradecimientos especiales: Aquila, Bouchi, Frogger, Jakub „Sulinar“ Hruška, Ondøej Kareš, Dagmar Kozáková, Kateøina „Eleanor“ Kozáková, Pan Mi roslav, Nyx, Pieta, Tomáš „Wiper“ Semenec, Adam „Taurus“ Šnobl, Tomucha, Vanaprastha.



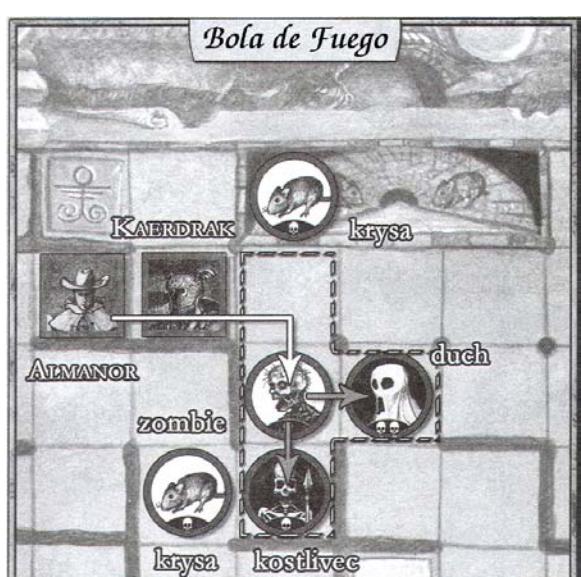
A Ragnar pueden atacarle la Rata, los dos Esqueletos de abajo, y la Gorgona. El Esqueleto de arriba no puede atacar puesto que su pica sólo puede atacar a 2 casillas de distancia. Kaerdrak no impide el disparo de la Gorgona (por no estar en medio), y el esqueleto tampoco (por ser un monstruo). Los dos esqueletos de abajo pueden atacar puesto que se encuentran a 2 casillas (diagonales no cuentan) y pueden atacar por encima de la rata (por ser un monstruo). Ragnar perderá 3 puntos de Vida aunque recibe 4 ataques, ya que puede detener uno. Si Ragnar tuviera nivel 2 sólo perdería 2 de vida, puesto que podría usar su habilidad de Parada.



Riel puede disparar al Engendro, la Momia o el Zombi. El Engendro está a 1 casilla, la Momia a 3 y el Zombi a 4 casillas de distancia. Riel no puede atacar al Vampiro porque el tiro queda bloqueado por un obstáculo (los proyectiles necesitan “línea de visión”). Riel no puede atacar al Esqueleto porque no puede disparar a través de un monstruo, en este caso la Momia. Con su primer ataque, Riel puede herir a la Momia o al Engendro (se daría la vuelta a sus marcadores). Si ataca al Zombi lo mataría y se quedaría con el marcador como indicador de experiencia para el próximo nivel.



Eleanor puede atacar al Zombi. No puede atacar a la Rata por estar demasiado lejos (3 casillas). No puede atacar al Esqueleto porque no le es posible atacar por encima de otro monstruo, en este caso el Engendro (si hubiera sido un héroe en lugar del engendro, sí podría haber atacado). No puede atacar al Engendro puesto que no está a 2 casillas de distancia. Si Eleanor tuviera nivel 2, podría utilizar su habilidad de Experta en Picas para atacar al Engendro y al Esqueleto, ya que ambos están en fila.



Almanor pierde 1 gota de sangre para lanzar una Bola de Fuego contra el Zombi, que está a 3 casillas de distancia. Con ella destruye al Zombi y al Esqueleto, y causa 1 de daño al Fantasma. Ambas Ratitas sobreviven puesto que no están adyacentes a la explosión (las diagonales no cuentan en casillas cuadradas). Se pueden usar los proyectiles y la magia a través de otros héroes, por lo que en este ejemplo Kaerdrak no impide el tiro. Tampoco resulta dañado por la bola de fuego, aunque de haber estado una casilla más a la derecha, estaría dentro del área de impacto y perdería 1 de Vida. Fíjate que la magia no necesita “línea de visión”.



1.-Salud: éste es el lugar donde se colocan las piedras rojas (gotas de sangre) que representan los puntos de vida del héroe. Cuando un héroe es herido, le entrega a Zorkal una cantidad de piedra rojas igual a la cantidad de sangre que ha perdido.

2.- Color y Nombre del héroe.

3- Nivel: aquí se coloca la piedra blanca que indica el nivel actual del héroe.

4.- Los símbolos de espada o estrella indican las habilidades que pueden ser empleadas como un ataque.

5.- Símbolos de habilidad:

(1x)

El **símbolo (1x)** indica que la habilidad solamente se puede usar una vez por turno.

1

La **calavera** es un símbolo que se emplea como vida para los monstruos de Zorkal. Este símbolo indica que el monstruo pierde un punto de vida.

(1s)

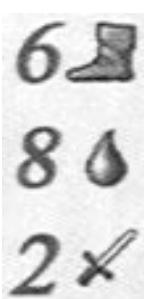
La **sangre** junto al nombre de una habilidad indica la vida que el héroe debe pagar cada vez que utiliza la habilidad.

6.- Experiencia: éste es el lugar donde el héroe coloca los marcadores de los monstruos que ha derrotado. Una vez haya acumulado las suficientes como para avanzar un nivel (5 para avanzar al 2º nivel, 7 para avanzar al 3º nivel), el héroe le devuelve esos marcadores de criatura a Zorkal.

La carta de Zorkal muestra en este lugar la etiqueta **Sangre Derramada** ya que será aquí donde irá acumulando las piedras rojas que le vayan entregando los héroes, las cuales pueden ser empleadas en realizar los rituales.

7.- Ejemplo de habilidad que no consume un ataque al ser utilizada.

8.- Los Atributos del héroe para este nivel de experiencia:



Movimiento: la cantidad máxima de casillas que el héroe puede mover durante su turno.

Vida: la cantidad máxima de gotas de sangre que puede tener el héroe.

Ataque: indica cuántas veces por turno puede un héroe utilizar habilidades de ataque, normalmente para dañar a una criatura o para lanzar magia.

BESTIARIO

MONSTRUOS MENORES

Rata Gigante



Movim: 7

Vida: 1

Ataques: 1

Siempre son invocadas en las Cloacas.

Zombi



Movim: 6

Vida: 1

Ataques: 1

Siempre son invocados en el Cementerio.

Esqueleto



Movim: 6

Vida: 1

Ataques: 1

Siempre son invocados en la Cripta. Sus ataques se resuelven utilizando las reglas para las Picas (tiene un alcance de 2 casillas, no puede atacar a un espacio que se encuentre adyacente a él, etc...)

Engendro



Movim: 5

Vida: 2

Ataques: 1

Siempre son invocados en el Pantano Negro, pero no pueden ser invocados en espacios adyacentes a los héroes. En el turno en el que aparecen no pueden moverse ni atacar.

MONSTRUOS MAYORES

Fantasma



Movim: 12

Vida: 2

Ataques: 1

Durante el turno del héroe el fantasma puede ignorar un ataque. Los efectos de la magia, de los objetos y de las cartas de Bendición no pueden ser ignorados.

Momia



Movim: 6

Vida: 2

Ataques: 2

Si la momia hiere a un héroe, este no podrá moverse ni atacar durante su próximo turno.

Vampiro



Movim: 6 (murciélagos 12

Vida: 2

Ataques: 2

Si lo desea, al principio de su turno, el Vampiro puede convertirse en murciélagos, lo que le permite mover 12 espacios pero sin poder atacar. Al final de su turno el vampiro vuelve a su forma natural.

Gorgona



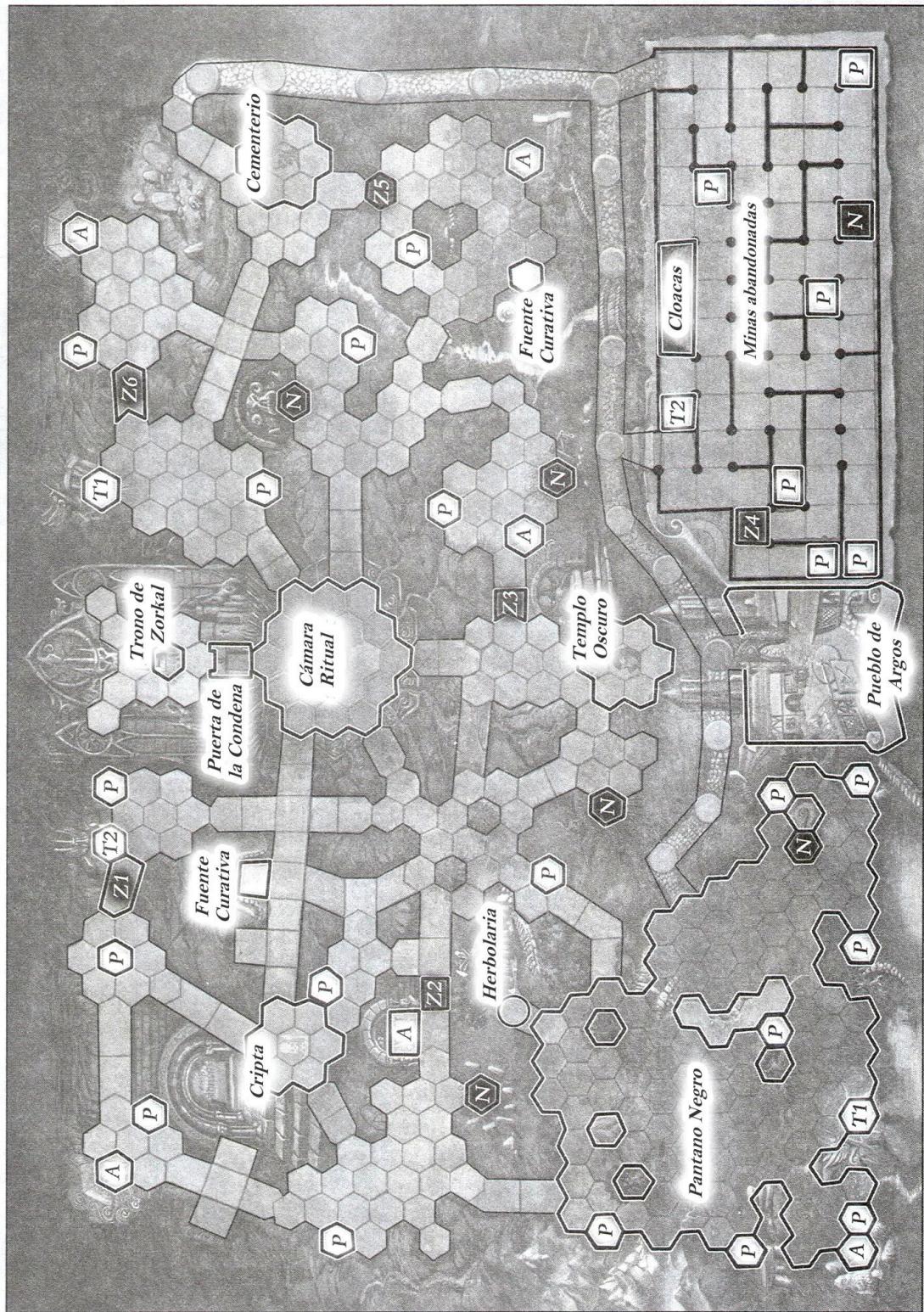
Movim: 6

Vida: 2

Ataques: 1

La Gorgona puede disparar flechas con un alcance de entre 1 y 3 casillas. El ataque se resuelve utilizando las reglas para Proyectiles.

Mara Dorn



Leyenda

A - Marca de Artefacto	Cloacas - Aquí el Guardián puede invocar Ratitas.
N - Emplazamiento inicial de los monstruos de Zorkal	Cripta - Aquí el Guardián puede invocar Esqueletos.
P - Marca de Tesoro	Cementerio - Aquí el Guardián puede invocar Zombies.
T1 - Teléportador 1	Pantano Negro - Aquí el Guardián puede invocar Engendros.
T2 - Teléportador 2	Templo Oscuro - Aquí el Guardián puede invocar Monstruos Mayores.
Z1-Z6 - Marcador de Derrumbe	Fuentes Curativas, Herborario Si un héroe herido acaba aquí su turno, recupera 2 puntos de vida.
	Pueblo de Argos Emplazamiento inicial de los héroes. Si un héroe herido acaba aquí su turno, recupera 2 puntos de vida.
	Cámaras Ritual - El Guardián ha de llenar esta sala de monstruos durante 3 turnos para ejecutar el Ritual Definitivo y ganar la partida.
	Puerta de la Condena La puerta se abre si los héroes consiguen traer al menos 3 artefactos a la Cámaras Ritual.
	Trono de Zorkal - Aquí es donde se encuentra atrapado Zorkal.
	Minas Abandonadas

Almanor

Movim: 6 **Vida:** 3 **Ataques:** 1

Proyectil Encantado
Almanor causa 1 a una criatura hasta a 3 casillas .

Bola de Fuego (1x)
Impacta contra una casilla hasta distancia 3.
Causa 1 a cualquier criatura o héroe en esa casilla
y todas las adyacentes

Teleportación
Almanor puede hacer que él u otro héroe adyacente se teleporte hasta 3 casillas.

Ventisca (1x)
Ninguna criatura a 3 de distancia puede moverse o atacar durante el turno del Guardián.

Archimago
Almanor puede lanzar Bola de Fuego o invocar Ventisca sin perder 1 .

Guelin

Movim: 6 **Vida:** 5 **Ataques:** 1

Arco Corto
Guelin causa 1 de daño a una criatura hasta a 3 casillas.

Avance Inexorable
Guelin puede atacar antes de que él u otro héroe muevan en la fase de movimiento. Estos ataques se contabilizan y no estarán disponibles durante la fase de ataque de este turno.

Maestro del cuchillo (1x)
Si al comienzo del turno Guelin está adyacente a una criatura, ésta recibe 1 . Si hay más de una criatura adyacente, Guelin elige cuál de ellas sufrirá el daño.

Regeneración
Al final de su turno, Guelin puede recuperar 1 .

1

2

3

Movim: 7 **Vida:** 6 **Ataques:** 1

Movim: 7 **Vida:** 6 **Ataques:** 2

ELEANOR

Movim: 7
Vida: 5
Ataques: 1

Pica
 Eleanor causa 1 a una criatura a 2 casillas de distancia.

Paseo Élfico
 Si durante su turno Eleanor no se mueve, puede teleportarse hasta 5 casillas.

Experta en Picas
 Con el ataque de pica, Eleanor causa 1 a una criatura adyacente.

Perforar (1x)
 Con un ataque de pica, Eleanor puede causar 1 a una criatura adyacente e igualmente 1 a otra criatura que se encuentre a 2 casillas de distancia, siempre que Eleanor y ambas criaturas estén situadas en línea recta.

Salto Astral (1x)
 Durante el movimiento Eleanor puede teleportarse hasta 4 casillas.

Maestría con la Pica
 Eleanor puede bloquear todos los ataques (de pica) de los Esqueletos.

play!
Experiencia

ZORKAL

Movim: 6
Vida: 4
Ataques: 2

Horcada Infernal
 Zorkal causa 1 a un enemigo adyacente.

Invocar Criaturas
 Al comienzo de su turno, Zorkal puede invocar criaturas. Durante el día puede invocar 1 Monstruo Menor. Durante la noche, puede invocar 2 Monstruos Menores y 1 Mayor al azar.

Capa de Incontables Lágrimas
 Zorkal es inmune a las cartas de bendición, las cartas de tesoro y las habilidades de Exorcismo, Paz Sacra y Ventisca.

Aquelarre
 Durante la noche, Zorkal puede invocar 1 Monstruo Menor adicional.

Parada Siniestra (1x)
 Zorkal puede detener 1 ataque por turno de un héroe. No puede parar ataques mágicos.

Pandemonium
 Al Invocar, Zorkal puede escoger el tipo de Monstruo Mayor. Los Monstruos Mayores también pueden ser invocados en la Cripta o el Cementerio.

play!
Sangre Derramada

Gor

Salud

Movim: 6 **Vida:** 5 **Ataques:** 1

Regeneración Espiritual
Gor puede curar 1 a un héroe adyacente o a él mismo.

Exorcismo (1*♦*)
Gor causa 2 a una criatura adyacente

Maza Espiritual
Gor causa 1 a cualquier criatura adyacente.

Aura Curativa (1*♦*)
Gor cura 1 hasta a 2 héroes adyacentes.

Paz Sacra
Gor puede teleportar a todas las criaturas adyacentes a él, hasta 8 espacios de distancia desde su lugar de origen.

Apocalipsis (1*♦*)
Todas las criaturas a distancia 3 ó menos de Gor sufren 1 .

Experiencia

Riel

Salud

Movim: 6 **Vida:** 4 **Ataques:** 1

Arco Largo
Riel causa 1 a una criatura hasta 4 casillas de distancia.

Evitar Flechas
Riel puede esquivar todos los ataques de las Gorgonas.

Cazadora del Pantano
Riel causa 2 a los Engendros con su ataque.

Espíritu Combativo (1*x*)
Si en su turno Riel derrota a un Monstruo Mayor, dispone de 1 ataque extra.

Vista de Águila
El ataque con el Arco Largo ahora causa 1 a una criatura hasta 5 casillas de distancia.

Experiencia

VARGEN

Movim: 7 **Vida:** 5 **Ataques:** 1

Garras
Vargen causa 1 a una criatura adyacente.

Bocado Fresco (1x)
Si Vargen mata a una Rata o Engendro, recupera 1 además de conseguir la experiencia.

Bocado Rancio (1x)
Si Vargen acaba con un Esqueleto o Zombie, recupera 1 además de conseguir la experiencia.

Abrirse Paso
Vargen puede moverse a través de una casilla ocupada por otra criatura o héroe. No puede terminar su turno en una casilla ocupada.

Bocado Brutal (1x)
Si Vargen mata a un Monstruo Mayor, recupera 1 además de conseguir la experiencia.

KAERDRAK

Movim: 6 **Vida:** 5 **Ataques:** 1

Hacha
Kaerdrak causa 1 a una criatura adyacente.

Virtud del Paladín (1x)
Si Kaerdrak no se mueve de la casilla en la que ha comenzado el turno, puede curarse 1 al final del mismo.

Toque del Paladín (1x)
Si Kaerdrak no se mueve de la casilla en la que ha comenzado el turno, puede curar a un héroe adyacente de 1 al final del mismo.
Kaerdrak no puede usar el Toque y la Virtud del Paladín en el mismo turno.

Aura del Paladín
Kaerdrak puede bloquear todos los ataques contra él que provengan desde 2 ó más casillas de distancia.
Los efectos de cartas, magia u objetos no pueden bloquearse.

II

RAGNAR

II



Movim: 6 Vida: 5 Ataques: 1 ✕

✖ **Estoque**

Ragnar causa 1 a una criatura adyacente.

Esgrima (1x)

Si Ragnar no se mueve de la casilla en la que ha comenzado el turno, dispone de 1 ataque extra.



Movim: 6 Vida: 6 Ataques: 1 ✕

Parada (1x)

Ragnar puede detener 2 ataques de criaturas por turno. Todos los ataques posteriores causarán daño.

Sangre Transmutada

Ragnar es inmune al ataque especial de las Momias.



Movim: 7 Vida: 6 Ataques: 2 ✕

Respuesta (1x)

1 vez por turno, si Ragnar bloquea el ataque de una criatura adyacente, esa criatura recibe 1 .

Mano Protectora (1x)

Ragnar puede usar una de sus **Paradas** en un héroe adyacente. Cuenta como **Parada** en este turno, pero Ragnar también puede usar su habilidad de **Respuesta**.

II

CHOROS

II



Movim: 5 Vida: 6 Ataques: 1 ✕

✖ **Hacha**

Choros causa 1 a una criatura adyacente.

Remolino (1x)

Durante un ataque Choros causa 1 a todas las criaturas adyacentes.

Cruce Táctico

Cada vez que Choros acaba con una criatura, puede moverse a la casilla que ésta ocupaba.



Movim: 6 Vida: 7 Ataques: 2 ✕

Carrera Sangrienta (1d6)

Choros puede moverse 3 casillas adicionales en su fase de movimiento.

Puede usarse más de una vez por turno.



Movim: 6 Vida: 8 Ataques: 2 ✕

Fuerza de la Tierra

Si Choros no se mueve ni ataca durante su turno, recupera 2 .

Montón de huesos



El montón de huesos te recuerda el destino trágico de muchos héroes. Incluso después de buscar cuidadosamente no encuentras nada.

Escombros



Mientras buscas entre los escombros, tus piernas quedan atrapadas. Pierdes el resto de movimiento que te quedara en este turno.

Espada oxidada



La espada oxidada te recuerda a tu maestro. Se cae en pedazos cuando intentas recogerla.

Máscara de Medusa (1)



Ninguna criatura a 3 casillas o menos del héroe puede atacar en el turno del Guardián de Dorn.

Engendro oculto



Zorkal coloca inmediatamente un engendro en cualquier casilla adyacente al héroe. Este engendro puede mover y atacar en el turno del Guardián de Dorn.

Rata oculta



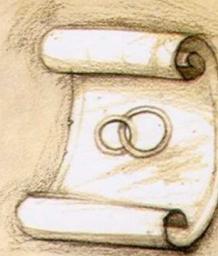
Zorkal coloca inmediatamente una rata en cualquier casilla adyacente al héroe. Esta rata puede mover y atacar en el turno del Guardián de Dorn.

Zombi oculto



Zorkal coloca inmediatamente un zombi en cualquier espacio adyacente al héroe. Este zombi puede mover y atacar en el turno del Guardián de Dorn.

Pergamino de la fraternidad (1)



Puedes hacer recuperar 2 a otro héroe situado en cualquier parte del tablero.

Poción de curación



El héroe recupera 1.

Poción de pies ligeros



El movimiento del héroe se incrementa en 3 durante este turno.

Poción de agilidad



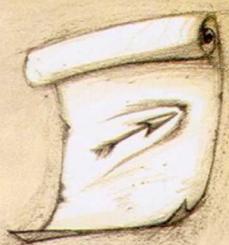
El número de ataques normales/mágicos se incrementa en 1 este turno.

Poción de curación mayor



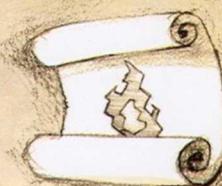
El héroe recupera 2*hp*.

Pergamino de la flecha mágica



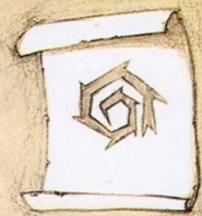
Causa 1*hp* a una criatura situada a 10 casillas o menos. Si la criatura muere, la experiencia se suma a la del héroe que usó el pergámido.

Pergamino de aliento abrasador (1*hp*)



Toda criatura y héroe a 2 casillas o menos pierde 1*hp*. Si una criatura muere, la experiencia se suma a la del héroe que usó el pergámido.

Pergamino de teleportación.



El héroe, en su turno, puede teleportarse a 4 casillas.

Poción de curación



El héroe recupera 1*hp*.

Poción de curación



El héroe recupera 1*hp*.

Poción de curación



El héroe recupera 1*hp*.

Poción de pies ligeros



El movimiento del héroe se incrementa en 3 durante este turno.

Poción de agilidad



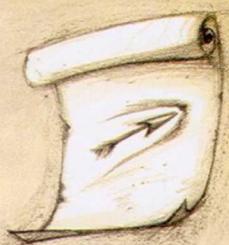
El número de ataques normales/mágicos se incrementa en 1 este turno.

Poción de curación mayor



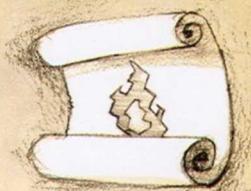
El héroe recupera 2*hp*.

Pergamino de la flecha mágica



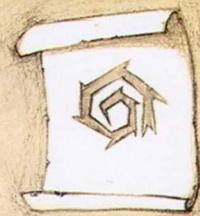
Causa 1*hp* a una criatura situada a 10 casillas o menos. Si la criatura muere, la experiencia se suma a la del héroe que usó el pergámido.

Pergamino de aliento abrasador (3*hp*)



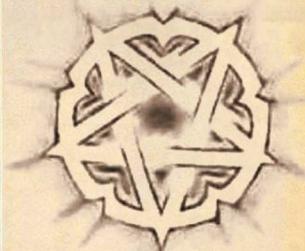
Toda criatura y héroe a 2 casillas o menos pierde 1*hp*. Si una criatura muere, la experiencia se suma a la del héroe que usó el pergámido.

Pergamino de teleportación.



El héroe, en su turno, puede teleportarse a 4 casillas.

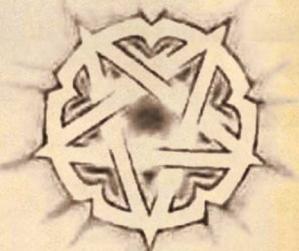
Círculo de la Desesperanza (4



Los Engendros pueden mover y atacar en el mismo turno en que son invocados.

Este efecto permanece hasta el final de la partida.

Fuente Negra (3



La Fuente de Curación se transforma en Fuente Negra. Ya no sanará a los Héroes, sino a las criaturas que finalicen su movimiento en una de sus casillas.

Este efecto permanece hasta el final de la partida.

Prisión Gélida (7



El Guardián elige a tres Héroes, los cuales no podrán mover durante su siguiente turno, aunque podrán teleportarse, utilizar objetos y cartas, atacar y lanzar magia.

Ansia de Sangre (6



Durante este turno, todas las criaturas aumentan su movimiento en +2.

Ratas Hambrientas (3



Las ratas pueden mover hasta 9 casillas.

Este efecto permanece hasta el final de la partida.

Refuerzos (6



El Guardián rellena las casillas negras del tablero con 5 criaturas menores y una mayor, al azar, de la misma forma que se hace al comenzar el juego. En las casillas ya ocupadas no pueden aparecer criaturas.

Transformación Fantasmal (5



Dos criaturas menores adyacentes cualesquiera se transforman en una criatura mayor a elección del Guardián. Coloca la criatura mayor en cualquiera de las casillas previamente ocupadas por las criaturas menores.

Maldición de los Discípulos (6



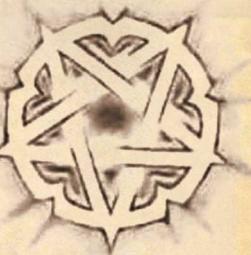
Junto a cada criatura mayor surge una criatura menor aleatoria. El Guardián elige en cuál de las casillas adyacentes a la criatura mayor aparece cada una. Si no hay casillas adyacentes libres junto a una criatura mayor, la menor no aparece.

Fortaleza Oscura (4



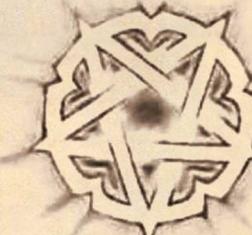
El Guardián puede colocar dos criaturas en cualquier casilla válida del tablero. Estas criaturas pueden mover y atacar este mismo turno.

Portales Espinosos (3♦)



Cada vez que un Héroe entre en un Portal, perderá 1♦.
Las criaturas no son afectadas.
Este efecto permanece hasta el final de la partida.

La Tierra Despierta (2♦)



El Guardián coloca 2 barreras en cualquier lugar del tablero, salvo en una casilla ocupada o adyacente a un Héroe. Las barreras pueden ser atacadas, tienen 3 PV y abandonan el juego si son destruidas. Es posible teleportarse a través de una barrera.

Frenesí Zombi (5♦)



Todos los Zombis pueden bloquear un ataque durante cada turno de los Héroes. La magia, los objetos y los efectos de las cartas no pueden ser bloqueados.

Este efecto permanece hasta el final de la partida.

Bendición El Viajero Astral



El héroe desaparece del tablero. En su siguiente turno reaparece en cualquier lugar del tablero (salvo más allá de la Puerta de la Condena). En el turno en que el héroe reaparece, no puede moverse, atacar, usar magia u objeto alguno.

Bendición Las dos caras del héroe



El héroe puede cambiar su posición con cualquier otro héroe del tablero. El otro héroe no puede negarse.

Bendición La sangre vuelve a fluir



El héroe recupera 3♦.

Bendición El canto de Orfeo



El héroe puede mover hasta 2 casillas en cualquier dirección a todas las criaturas en un radio de 12 casillas. Las criaturas no pueden moverse a casillas no permitidas.

Bendición Canción de la discordia



Los monstruos mayores a 12 casillas o menos del héroe hacen un ataque contra un monstruo menor adyacente. El Guardián puede elegir qué criatura recibe cada ataque. El héroe recibe la experiencia de cualquier monstruo muerto.

Bendición Quiero que mueras



El héroe designa un monstruo hasta a 12 casillas. La criatura muere inmediatamente y el héroe consigue la experiencia correspondiente.

Bendición La fuerza de la ira



La puntuación de Ataques/Magia del héroe aumenta en 2 durante este turno.

Bendición Las raíces firmes



Durante el próximo turno del Guardián, el héroe no puede recibir ningún daño.

Bendición Lazos curativos



El héroe se mueve inmediatamente a una casilla adyacente al Hérbolario. Si no hay casilla libre, no se puede usar esta carta.

Bendición El viento en el pelo



El héroe resulta teleportado inmediatamente hasta a 5 casillas de distancia.

Bendición Escucha la llamada



El héroe puede atraer a cualquier otro héroe a una casilla adyacente. El otro héroe no puede negarse. Si todas las casillas están ocupadas no puede usarse esta carta.

Bendición Las piernas ardientes



Durante este turno, el movimiento del héroe aumenta en 10.