

# DUNGEONEER

## La Tumba de Lord Liche

Resumen de reglas — v1.0.1

### 1. Objetivo

Completar 3 Misiones o eliminar a todos los demás Héroes.

### 2. Preparación

Cada uno empieza con:

- 1d6 en su carta de Héroe, con el 6 arriba, sobre la columna de nivel 1.
- 1 de Gloria y 1 de Peligro.
- 2 cartas de Misión boca arriba.
- 5 cartas de Aventura.

Coloca 1 Misión boca arriba como Misión Global. Si es de...

- Efecto, su efecto se aplica a todos los Héroes.
- Escolta, cuando alguien la inicie pasa a ser su Misión Personal, y se descubre otra Misión Global.

Coloca la carta de Entrada del Mapa, con los Héroes, y 4 pasillos alrededor.

### 3. Secuencia del turno

#### 3.1. Reinicio

Se reinician salidas y cartas. Paga el coste de mantenimiento de las cartas jugadas, o volverán a tu mano. Recibes tus puntos de Movimiento.

#### 3.2. Dungeonlord

Puedes usar el Peligro de tus oponentes para jugar cartas de Encuentro y/o Perdición contra ellos (de tu mano, Inventario y/o Jauría). Todas las cartas de Encuentro deben jugarse al mismo tiempo, en el orden en que se resolverán. Cada Monstruo puede hacer 1 único ataque.

#### 3.3. Construcción

Coloca 1 carta de Mapa. No puedes crear una sección aislada, ni cerrar el mapa impidiendo que pueda aumentarse.

#### 3.4. Héroe

Controlas a tu Héroe. Puedes gastar tu Gloria para jugar Bendiciones y/o Tesoros de tu mano a tu Inventario. Gastando 1 de Movimiento puedes:

**Moverte** una carta de Mapa: generas Gloria y Peligro, y activas los efectos especiales de la carta (aunque ya hayas pasado por ella).

**Explorar:** Ejecutas una fase de Construcción.

**Intentar Misión:** Debes cumplir los requisitos (el primer intento no cuesta Movimiento). Si es una Misión de...

- Eliminación: El Monstruo ataca primero, sólo tiene 1 único ataque por turno, y has de llevar la cuenta de sus heridas.
- Amenaza: Su Fallo se aplica a todos los Héroes que estén en la carta de Mapa.

Al completar la Misión, recoges su recompensa, la devuelves al fondo del mazo (si era la Misión Global, reemplázala por una nueva) y pasas a la fase de descarte.

Si tu Héroe queda *tumbado*, no puede gastar Movimiento excepto para levantarse (coste 1 de Movimiento).

Las acciones especiales puedes realizarlas dentro o fuera de tu turno, pagando su coste:

- Jugar una carta de *En cualquier momento*.
- Jugar una carta de Respuesta a una Perdición o Encuentro.
- Activar los efectos de una carta preparada de tu Inventario.
- Puedes iniciar 1 único ataque O gastando 1 Movimiento, y estando en el mismo espacio para...
  - atacar a un Monstruo *después* de que te haya atacado.
  - atacar a otro Héroe (el que impacte recibe la Gloria).
  - recibir de otro Héroe una Misión de Escolta en curso (en vez de herirlo).

#### 3.5. Descartar/robar

Puedes guardar 1 Movimiento para usarlo fuera de tu turno. Si no te has movido, generas Gloria y Peligro de la carta de Mapa actual, pero no activas sus efectos especiales.

Si tienes cartas en tu mano, debes descartarte de 1 carta de tu mano, Jauría o Tesoro. Si tienes menos de 5

cartas en tu mano, coges cartas de Aventura hasta llegar a 5.

## 4. Resolver ataques

Sólo puede usarse ○ para atacar, pero ○ y ◇ para contraatacar.

Cada jugador tira y suma 1d6 a su puntuación de ataque, y gana el más alto. Con empate nadie sale herido. Si no se indica lo contrario, se inflige 1 Herida.

Los Monstruos que sobrevivan y que no estén heridos pueden volver a tu mano, o ir a tu Jauría (máximo 3, descartas los que quieres) con contadores de Herida.

Las recompensas de Gloria/Peligro no pueden exceder los puntos de vida restantes del Monstruo/Héroe herido. Por cada Herida a un...

- Héroe, asignas 1 de Peligro a *cualquier* jugador.
- Monstruo, el Héroe recibe 1 de Gloria.

Los Monstruos de Misión/Mapa no dan Peligro/Gloria, puesto que ya tienen su propia recompensa.

## 5. Resolver amenazas

Las amenazas (Trampas y Obstáculos) no se consideran ataques. Las Trampas afectan a todos los Héroes en el mismo espacio.

Tira y suma 1d6 a la característica indicada para ver si tienes éxito o fallas.

## 6. Cartas de Mapa

Cuando tu Héroe se mueve de un espacio a otro adyacente hace frente a la Amenaza de la salida de la carta que está dejando. Una vez abiertas, permanecen así el resto del turno de tu Héroe.

**Trampa/Traicioneras:** Si fallas se abre pero recibes 1 Herida.

**Cerrada/Confusa:** Si fallas se abre pero pierdes 1 Movimiento. Si no te quedan puntos de Movimientos, dejas el Héroe sobre la salida, manteniéndola abierta en ambos sentidos hasta que te muevas.

**Muro/Impasable:** No puedes atravesarla desde ninguno de sus lados.

Los obstáculos sólo se activan cuando entras en tu turno en la carta:

**Fosos:** Si fallas la amenaza tumba a tu Héroe.

**Pinchos:** Si fallas la amenaza recibes 1 Herida.

**Riesgos:** Añaden un modificador a todas las trampas jugadas ahí.


## 7. Cartas de Aventura


**Permanente:** La mantienes en tu Inventario indefinidamente. Tu Héroe tiene limitados cuantas Bendi-


ciones y Tesoros permanentes puede tener en su Inventario, pero no las Perdiciones.


**Instantánea:** La descartas tras jugarla. No cuentan para los límites de tu Inventario.

**Accesorio:** La añades a otra carta para modificarla. Se descarta si la otra carta es descartada o vuelve a tu mano. No cuenta para los límites de Jauría o Inventario. No afecta al coste de jugar un Monstruo desde tu Jauría.

 **Bendición:** Puedes tenerlas repetidas en tu Inventario. No puedes descartarlas voluntariamente.

 **Tesoro:** No puedes tenerlas repetidas en tu Inventario. Si has hecho que se *gaste*, la descartas; si la gastas en el momento de jugarla, no cuenta para el límite de tu Inventario. Las de Almacenamiento ocupan 1 de los huecos de tu Inventario; en el momento de jugarla/perderla puedes redistribuir tus Tesoros (y descartarte de los Tesoros que excedan de tus límites).

 **Perdición:** Si el objetivo de la Perdición no es un Héroe en concreto, puedes gastar el Peligro de cualquier otro único jugador; puedes incluir a tu Héroe en el efecto de ciertas Perdiciones.

 **Encuentro:** Las juegas en la carta de Mapa donde está el Héroe atacado. Los Encuentros de Monstruo afectan a un único Héroe, y los de Trampa a todos los Héroes de la carta de Mapa.