

MINI ROGUE



PAOLO DI STEFANO Y GABRIEL GENDRON



TRANJIS
GAMES



CRÉDITOS

Diseño de juego: Paolo Di Stefano y Gabriel Gendron

Desarrollo: Yohann Hériot, Guillaume Sandance, Florent Coupeau, Scott Moore, Paolo Di Stefano y Gabriel Gendron

Diseño gráfico e ilustraciones: Gabriel Gendron

Diseño gráfico adicional: Paolo Di Stefano

Revisión de textos: Léa Osseyrane, Gergely Kajtár, Hervé Catan, Jordan Heintzelman, Lorenzo Batallones, Sara Perley y Cedric Mesnjak

Pruebas de juego: Rachel Bruner, Gabrielle Caron, Jérôme Cormier, Laurent Closier, Arnaud Delaunay, Tommy Di Stefano, Jean-Christian Goimard, Aaron Graff, Matt Grunstad, Jason Katke, Robert Menzies, Arnaud Moyon, Jean-Marc Prud'Homme, Toby Schreier, François Vaux y mucha más gente desde 2016, ¡ya sabéis quiénes sois, muchísimas gracias!

4925 mecenas hicieron Mini Rogue posible. ¡Gracias!

Edición original:

© 2021 Paolo Di Stefano y Gabriel Gendron

© 2021 Nuts! Publishing

Todos los derechos reservados.

Edición en español:

© 2022 TRANJIS GAMES, S.L. (B-87478038).


Calle Clavo 14, Rivas Vaciamadrid, 28522 Madrid.

Dirección editorial: Álex Garcigregor.

Traducción y maquetación: Álex Garcigregor.

Revisión: Sergio Pérez.

Artefinalización: **WAH!** studio

tranjisgames.com     @tranjisgames



Iconos: Lorc, Delapouite, Skoll, Quoting y DarkZaitzev.

Disponibles en <https://game-icons.net>. Bajo licencia CC BY 3.0

MINI ROGUE

CONCEPTO DEL JUEGO

Mini Rogue es un juego en solitario (*con un modo cooperativo para 2 personas*) inspirado en los videojuegos del género *roguelike*. En cada partida, serás un héroe o heroína y explorarás una mazmorra en busca de la *Sangre de Og*, un legendario tesoro que, según se dice, podría ser un rubí gigantesco.

Cada zona de la mazmorra está representada por una cuadrícula de cartas de sala. Tras superar una sala, tendrás que elegir cuál de las dos siguientes explorar. ¡No hay vuelta atrás! Resuelve cada obstáculo lanzando los dados y gestionando tus recursos.

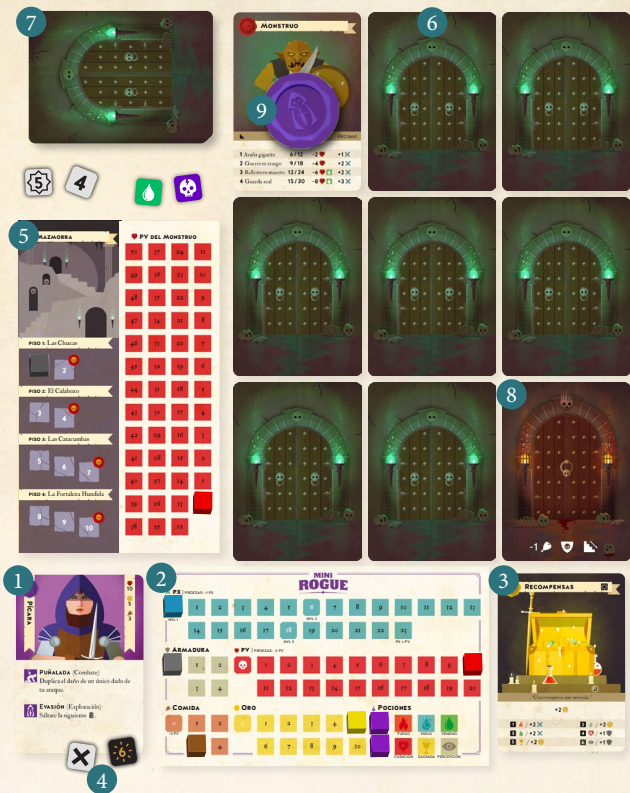
En cada sala te encontrarás con una situación distinta: monstruos, tesoros, trampas y muchos encuentros más. Al final de cada piso te espera un poderoso jefe. Véncelo para seguir avanzando por la mazmorra. Si derrotas al jefe final en la última sala, habrás conseguido la *Sangre de Og* y, con ello, ¡habrás ganado la partida!

COMPONENTES

Este reglamento	2 Dados de Mazmorra (<i>negros</i>)
5 Cartas de Jefe	6 Dados de Personaje (<i>blancos</i>)
4 Cartas de Personaje	2 Dados de Maldición
2 Cartas de Estilo de Combate	(<i>morados</i>)
20 Cartas de Sala	2 Dados de Veneno (<i>verdes</i>)
1 Carta de Referencia	1 Tablero de Mazmorra
Recompensas/Fantasma	2 Tableros de Personaje
2 Hojas de Referencia	18 Cubitos de madera:
2 Peones de Personaje	1 negro, 2 azules,
4 Fichas de Personaje	2 amarillos, 2 marrones,
	3 rojos, 4 grises y 4 morados

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA (VER IMAGEN)

1. Elige una carta de Personaje y colócala, bocarriba, a la izquierda de tu Tablero de Personaje.
2. Coloca cubitos en las distintas secciones de tu Tablero de Personaje según las características iniciales de tu Personaje, como se indica en la esquina superior derecha de su carta. Si alguna de las características no se muestra en la carta, comienza con valor 0. Usarás estos cubitos durante la partida para llevar el registro del valor de las características.
Para incrementar la dificultad, modifica la preparación de este modo:
Difícil: comienza con -1 🍄 y -1 ❤️.
Muy difícil: comienza con -1 🍄 y -2 ❤️.
Roguelike: comienza con -1 🍄, -2 ❤️ y -3 🎯.
3. Coloca la carta de Referencia Recompensas/Fantasma a la derecha de tu Tablero de Personaje.
4. Toma 1 Dado de Mazmorra y 1 Dado de Personaje. Estos dados se usan para resolver encuentros. Comienzas con 1 único Dado de Personaje, pero obtendrás más según ganes experiencia (ver “Puntos de Experiencia y Niveles”, pág. 15). Mantén el resto de dados a tu alcance.
5. Coloca el cubito negro en la casilla “1” del Piso 1, en el Tablero de Mazmorra. Este cubito se llama Localizador e indicará tu ubicación dentro de la Mazmorra. Coloca el cubito rojo en la casilla roja con un icono de calavera del Tablero de Mazmorra. Servirá para contabilizar los Puntos de Vida de los Monstruos.
6. Prepara la Zona actual: baraja todas las cartas de Sala y coloca 8 según se indica en la imagen.
7. Forma un mazo con el resto de cartas de Sala y colócalo, bocabajo, junto a la Sala de entrada a la Zona actual (*la Sala superior izquierda*).
8. Coloca la carta de Jefe *Cadáver de Og* en la esquina inferior derecha de la Zona, bocabajo. Baraja el resto de cartas de Jefe y coloca 3 de ellas sobre el *Cadáver de Og*, bocabajo también.
9. Por último, revela la carta en la esquina superior izquierda de la Zona. Esta será la entrada a la primera Zona. Coloca sobre ella tu Ficha de Personaje (*o uno de los peones, según prefieras*).




Mini Rogue nació como proyecto personal a principios de 2016. Gracias a las magníficas ideas de Nuts! Publishing se convirtió en un juego con todas las de la ley en 2021. Es un sueño hecho realidad que ahora podáis disfrutar de él en este formato, también en esta versión en español de la mano de Tranjis Games.

Para crear ambiente y conseguir una experiencia muy inmersiva, recomendamos jugar a Mini Rogue a la luz de las velas mientras suena de fondo una música oscura e inquietante. Si sois dos personas jugando en modo cooperativo, evitad las distracciones del mundo exterior y leed las cartas en alto con vuestra mejor voz de ultratumba.

TABLERO DE MAZMORRA


La mazmorra a explorar en cada partida es única, pero su estructura general siempre sigue la siguiente forma:

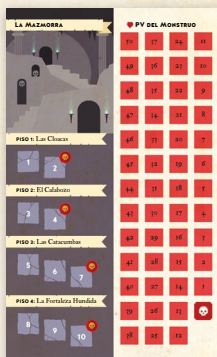
La Mazmorra consta de 4 Pisos .

Cuanto más te adentres en ella, mayores serán los desafíos a los que te enfrentarás.

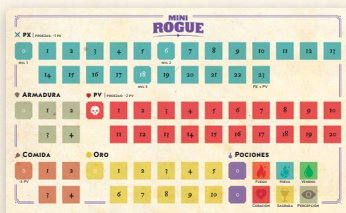
La Mazmorra empieza en el Piso 1 y continúa hacia el Piso 4. Cada Piso está compuesto por un cierto número de Zonas.

Ejemplo: el Piso 3, Las Catacumbas, alberga las Zonas 5, 6 y 7.


En cada ronda explorarás una Zona, compuesta por ocho cartas de Sala . Después, avanzarás a la siguiente Zona de la Mazmorra (ver “Fase de Avance”, pág. 9).








TABLERO DE PERSONAJE



Tu Personaje tiene varias Características y Recursos. Sus valores nunca podrán ser mayores o menores que los que indica tu Tablero.

 **PX (Puntos de Experiencia):** al obtener PX podrás subir tu Nivel de Personaje para desbloquear Datos de Personaje adicionales.





 **Armadura:** cada punto de Armadura reduce en 1 el daño que te inflige el ataque de un Monstruo.

-  **PV (*Puntos de Vida*):** representan la salud de tu Personaje. Si en algún momento tus PV se reducen a 0, pierdes la partida.
-  **Comida:** tu Personaje deberá comer cada vez que entre en una Zona nueva. Si no te quedan raciones de Comida, perderás 3 PV.
-  **Oro:** se utiliza para comprar objetos a los Comerciantes y hacer ofrendas en los Altares.
-  **Pociones:** tu Personaje puede llevar 2 Pociones como máximo. Sus efectos pueden usarse al explorar o combatir (*ver "Pociones", pág. 14*).

Si en algún momento tienes que perder cierta cantidad de alguno de estos Recursos y no tienes suficientes, debes pagar la diferencia perdiendo 1 PV por cada unidad de cada Recurso que te falte.

DADOS

Cada persona puede usar 1 Dado de Mazmorra, 1 Dado de Veneno, 1 Dado de Maldición y un máximo de 3 Dados de Personaje. En el modo cooperativo, cada persona usa su propio conjunto de dados.

-  **Dados de Personaje:** estos dados blancos representan las capacidades de tu Personaje. En combate, determinan el daño que inflige. Comienzas la partida con 1 Dado de Personaje, pero podrás disponer de dados adicionales para añadir a tu reserva conforme tu Personaje va subiendo de nivel al avanzar por la Mazmorra.
-  **Dado de Mazmorra:** este dado negro indica qué sucede al resolver algunas cartas de Sala. Por ejemplo: determina el resultado del ataque de un Monstruo, el efecto de una Trampa o qué Poción u Objeto encuentras en una Sala.
-  **Dado de Veneno:** este dado verde se añade a tu reserva de Dados cuando tu Personaje está Envenenado (*ver "Efectos", pág. 12*).
-  **Dado de Maldición:** este dado morado se añade a tu reserva de Dados cuando tu Personaje está Maldito (*ver "Efectos", pág. 12*).

SECUENCIA DE RONDA

En cada ronda guiarás a tu Personaje a través de una Zona de la Mazmorra, comenzando desde la entrada y avanzando de izquierda a derecha y de arriba abajo, hasta la salida. Cada Zona está compuesta por Salas, en las que tendrás que resolver por completo un encuentro antes de seguir adelante. La ronda consta de tres fases:

Fase de Preparación

Ignora esta fase en la primera ronda.

1. Baraja todas las cartas de Sala y coloca 8 de ellas, bocabajo, como se indica en la imagen. Deja a un lado el resto de cartas de Sala, bocabajo.
2. Revela la carta de Sala de entrada y coloca tu Ficha de Personaje sobre ella. Recuerda: siempre se entra en cada Zona por la carta superior izquierda.
3. Mira el Tablero de Mazmorra. Si el Localizador se encuentra en una casilla con el icono de Jefe (*la calavera dorada sobre fondo rojo*), revela la primera carta de Jefe en la esquina inferior derecha de la Zona actual y prepárate para un enfrentamiento inminente.



Fase de Exploración

4. Resuelve la Sala en la que se encuentra tu Personaje (*ver "Cartas de Sala", pág. 17*).
5. Tras resolver la Sala, revela las dos Salas ortogonalmente adyacentes a ella, de haberlas, a la derecha y abajo. Elige a cuál de ellas moverte. No puedes moverte a la Sala de arriba, ni a la de la izquierda, ni en diagonal.

Si tu Personaje se encuentra en la columna derecha o en la fila inferior, no te queda más remedio que moverte a la única Sala disponible.

6. Repite los pasos 4 y 5 hasta que llegues a la carta de salida (*la carta inferior derecha de la Zona actual*). Si has revelado una carta de Jefe en el paso 3, resuélvela ahora. Después, pasa a la Fase de Avance.
Nota: si has derrotado al Jefe Final, ¡has ganado la partida!

Fase de Avance

7. Consume 1 Comida 🍖. Si no te queda, pierdes 3 PV inmediatamente.
8. Si tu carta de Personaje está bocabajo, voltéala para que esté de nuevo bocarriba (ver “Clases de Personaje y Habilidades”, pág. 16).
9. Mueve el Localizador a la casilla de la siguiente Zona en el Tablero de Mazmorra.
10. Retira todas las cartas de Sala de la Zona, independientemente de si están bocarriba o bocabajo, y júntalas de nuevo con el resto de cartas de Sala. Comienza una nueva ronda.

PRUEBAS DE HABILIDAD

La suerte del principiante no es rival para la experiencia en los arduos lances que aguardan en las estancias de este ominoso lugar.

Para resolver algunas Salas debes realizar una Prueba de Habilidad 🎲. Para ello, lanza tu reserva de Dados al completo, incluyendo todos tus Dados de Personaje desbloqueados, el Dado de Mazmorra y los Dados de Veneno y Maldición (*si procede*). Si al menos uno de los Dados de Personaje muestra una cara con estrella (🌟 o 🌟), has tenido éxito.

El efecto del Dado de Mazmorra dependerá de la cara que muestre y de la Sala en la que se encuentre tu Personaje, así como de si la Prueba de Habilidad se ha superado con éxito o no.







Ejemplo: el Personaje de Raquel es de nivel 2 y se topa con una Trampa. Realiza una Prueba de Habilidad, lanzando sus Dados de Personaje y el Dado de Mazmorra. Si obtiene al menos un 🌟 o 🌟 habrá evitado la Trampa con éxito.

Si no supera la Prueba de Habilidad, el resultado del Dado de Mazmorra determina qué tipo de Trampa ha activado. Si la supera con éxito, el Dado de Mazmorra indica la recompensa para Raquel.

COMBATE

Cuando te encuentres con un Monstruo (ver “*Cartas de Sala*”, pág. 17), tendrá lugar un Combate. Cada bando ataca al otro por turnos. Tu Personaje ataca primero y, después, se defiende del ataque del Monstruo. Todos los Combates son a muerte, hasta que uno de los bandos pierda todos sus PV.

Fase de Ataque

1. Lanza tu reserva de Dados al completo: todos tus Dados de Personaje, el Dado de Mazmorra y, si procede, el Dado de Veneno y/o el Dado de Maldición.
2. Aplica, si procede, los efectos del Dado de Maldición  y/o el Dado de Veneno  (ver “*Efectos*”, pág. 12).
3. Aparta cualquier Dado de Personaje que muestre un Fallo .
4. Si quieres, puedes volver a lanzar cualquier Dado de Personaje que muestre un Golpe Crítico : para cada uno de ellos, suma el resultado de la nueva tirada al valor anterior. Si al volver a lanzar un dado muestra un Fallo  sepáralo, ya que no infligirá daño. El daño que pudiera haber acumulado por Golpes Críticos se pierde (ver “*Ejemplo*” en pág. 12).
5. Si quieres, puedes realizar Proezas (ver “*Proezas*”, pág. 11): por cada Proeza puedes volver a lanzar un Dado de Personaje, incluso si muestra un Fallo , pagando 1 PX o 2 PV. Solo puedes realizar una Proeza por dado (es decir, no puedes volver a lanzar el mismo dado varias veces realizando varias Proezas).
6. Repite los pasos 3, 4 y 5 hasta que estés conforme con el resultado o no puedas volver a lanzar más dados. Suma todos los valores de los dados para saber el daño que infliges al Monstruo.
7. Si quieres, ahora puedes usar una Poción de tu Inventario. Si lo haces, coloca su cubito en una de las casilla moradas a la izquierda de las Pociones para indicar que la has gastado.
8. Aplica el daño al Monstruo (réstalo de sus PV en el Tablero de Mazmorra). Si este sobrevive, pasa a la Fase de Ataque del Monstruo. Si no, has ganado el Combate.

Fase de Ataque del Monstruo

9. Si al Monstruo todavía le quedan PV, consulta el resultado del Dado de Mazmorra para determinar el éxito de su ataque:

1: ha fallado su ataque, no sufres daño.

2 a **5**: el Monstruo ataca con éxito y te inflige daño. Pierde los PV indicados en su carta. Si tienes puntos de Armadura, réstalos al total de daño recibido antes de perder PV.

6: ha conseguido un Golpe Crítico que atraviesa tu Armadura. No restes tus puntos de Armadura y pierde los PV indicados en la carta de Monstruo.

10. Si has perdido PV, aplica también los Efectos del Monstruo (ver “Efectos”, pág. 12).

11. Repite la secuencia de combate completa hasta que un bando muera.

*Ejemplo: Raquel tiene 10 PV y 3 puntos de Armadura. Se enfrenta a un Monstruo que inflige 5 puntos de daño. En su Fase de Ataque, consigue infligir 3 puntos de daño al Monstruo. Como este sigue con vida, pasa a la Fase de Ataque del Monstruo. El Dado de Mazmorra muestra un **6**, así que el Monstruo inflige 5 puntos de daño a Raquel, que no puede aplicar sus puntos de Armadura y se queda con 5 PV.*








*Si el Dado de Mazmorra hubiera mostrado un **2**, **3**, **4** o **5**, Raquel habría podido aplicar sus 3 puntos de Armadura, sufriendo solo 2 puntos de Daño y quedando con 8 PV.*

PROEZAS

La desesperación de un momento crítico puede otorgar a alguien una energía sobrenatural con la que decantar la balanza a su favor.

Durante tu Fase de Ataque puedes realizar Proezas ⚡: cada Proeza te permite volver a lanzar 1 Dado de Personaje una vez. Cada vez que vuelvas a lanzar un dado de esta manera, debes pagar 1 PX o 2 PV. Algunas cartas de Objeto otorgan Proezas gratuitas (no cuestan PX o PV).


Una vez que se ha vuelto a lanzar un dado, su resultado es definitivo (*salvo que sea un Golpe Crítico, que sigue las normas de Combate*). No es obligatorio realizar todas las Proezas a la vez. Siempre puedes mirar el resultado de volver a lanzar un dado por una Proeza antes de elegir si realizar o no más Proezas con otros dados.




Ejemplo: Óscar lanza 2 Dados de Personaje para atacar y obtiene  y . Aparta el  y decide volver a lanzar el  para intentar hacer más daño, sabiendo el riesgo que conlleva. Lo hace y ¡sale ! Tiene que apartar este dado también, por lo que no inflige daño alguno. Decide entonces realizar una Proeza (pagando 1 PX) para volver a lanzar uno de los . Obtiene un , por lo que finalmente inflige 3 puntos de daño.









EFECTOS

Dicen que no hay mayores peligros que los ocultos en una mazmorra...

Las Trampas y los Monstruos de la Mazmorra pueden, además de dañarte físicamente, causarte Efectos negativos. Estos harán más difícil tu avance por la Mazmorra. Por ejemplo: ignorando tu Armadura, evitando que reveles las Salas antes de moverte a ellas, envenenándote, etc. Recuerda que los Efectos negativos del ataque de un Monstruo solo se aplican si dicho ataque te hizo perder PV.


 **Maldición:** añade el Dado de Maldición a tu reserva de Dados.

Te afecta la Maldición cuando, en una tirada, el Dado de Maldición muestra el icono , ya sea en Combate o en una Prueba de Habilidad. Cuando esto ocurra, resta 1 al resultado de cada uno de tus Dados de Personaje, incluyendo los que vuelvas a lanzar. La Maldición puede curarse con una Bendición  o con una Poción Sagrada . Retira el Dado de Maldición de tu reserva de Dados cuando la cures.


Ejemplo: en Combate, una tirada maldita de ,  y  se convierte en ,  y . O, en una Prueba de Habilidad, una tirada maldita de  (éxito) se convierte en  (fallo).

Nota: si te maldicen cuando ya estás Maldito, ignóralo. No añades otro Dado de Maldición si ya hay uno en tu reserva de Dados.

Veneno: añade el Dado de Veneno a tu reserva de Dados.

Te afecta el Veneno cuando, en una tirada, el Dado de Veneno muestra el icono , ya sea en Combate o en una Prueba de Habilidad. Cuando esto ocurra, pierde inmediatamente 1 PV. El Veneno puede curarse con una Bendición o con una Poción Sagrada. Retira el Dado de Veneno de tu reserva de Dados cuando lo cures.

Nota: si te envenenan cuando ya estás Envenenado, ignóralo. No añades otro Dado de Veneno si ya hay uno en tu reserva de Dados.

Ceguera: solo revelas las cartas de Sala una vez has entrado en ellas. Voltea tu Ficha de Personaje (*o tumba el peón*) hasta que cures la Ceguera con una Poción de Percepción , una Poción Sagrada o una Bendición.

Ignorar Armadura: ignora tus puntos de Armadura cuando te hagan daño. Este efecto se aplica incluso si tu Personaje no ha perdido PV en este ataque.

Debilidad: pierde 1 PX inmediatamente y ajusta, si es necesario, el número de Dados de Personaje en tu reserva de Dados.

Regeneración: el Monstruo se cura y gana tantos PV como se indique dentro de este icono de corazón.

Caída: caes un Piso. Coloca el Localizador en la casilla de la Zona inmediatamente inferior a la actual, en el Tablero de Mazmorra.

Aparta la Sala actual. Toma el resto de Salas de la Zona actual, barájalas junto con todas las cartas de Sala (*menos la que acabas de apartar*) y crea una nueva Zona. Coloca la Sala apartada como Sala de entrada de esta nueva Zona, y coloca tu Personaje sobre ella. **Devuelve a la caja la carta de Jefe del Piso anterior.** La Sala de entrada a esta Zona nueva ya se considera resuelta.











Ejemplo: en La Mazmorra, si caes de la Zona 5 en Las Catacumbas, acabas en la Zona 8 de la Fortaleza Hundida.

Nota: si estás en el último Piso de La Mazmorra o juegas con el Tablero de La Torre, ignora la Caída y quédate en la Zona actual. El daño de la Caída se aplica como indique la carta de Sala.

POCIONES

En la mazmorra aún se pueden encontrar antiguos elixires y brebajes elaborados por las brujas hace lustros.

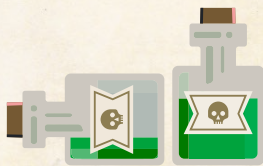
Las Pociones son muy útiles en situaciones de peligro. Hay 6 distintas:

-  **Fuego:** inflige 7 puntos de Daño a un Monstruo.
-  **Hielo:** congela a un Monstruo, que no ataca en este turno. Ignora el resultado del Dado de Mazmorra ☒.
-  **Veneno:** inflige 4 puntos de Daño a un Monstruo en cada uno de tus turnos de Combate, incluyendo el actual.
-  **Curación:** gana 6 PV.
-  **Sagrada:** cura todos los Efectos de Veneno , Maldición  y Ceguera  de tu Personaje.
-  **Percepción:** supera con éxito automáticamente una Prueba de Habilidad (*tira únicamente el Dado de Mazmorra para consultar el resultado exitoso*) y/o cura el Efecto de Ceguera .

Las Pociones Ofensivas (*Fuego, Hielo y Veneno*) solo pueden usarse en un Combate, mientras que las Pociones Defensivas (*Curación, Sagrada y Percepción*) pueden usarse en cualquier momento. Todas las Pociones son de un único uso (*se gastan tras usarlas*).


Solo puedes llevar contigo 2 Pociones como máximo. Coloca un cubito en la casilla correspondiente de tu Tablero de Personaje para indicar que tienes disponible una Poción concreta.

No puedes llevar contigo 2 Pociones idénticas en tu Inventario al mismo tiempo, pero siempre puedes descartar una de tus Pociones cuando obtengas una nueva.



OBJETOS


No es sabio desperdiciar los objetos y herramientas en la mazmorra.

Los Objetos  son cartas de Sala que obtendrás gastando Oro, superando Pruebas de Habilidad o por otros medios. Solo puedes llevar 1 Objeto contigo. Si encuentras otro, debes descartar uno de los dos.

Existen Objetos de un único uso y Objetos de múltiples usos. Para estos últimos, lleva la cuenta de los usos colocando el cubito gris sobre su carta. Cuando hayas gastado todos sus usos, el Objeto será inservible (*devuélvelo al mazo de cartas de Sala*).

PUNTOS DE EXPERIENCIA Y NIVELES

La experiencia es buena maestra para el combate y la supervivencia.

Los Puntos de Experiencia ( PX) se obtienen al derrotar Monstruos, leer manuscritos, descansar, evadir Trampas, etc.

Al obtener PX, irás subiendo de Nivel y obteniendo Datos de Personaje adicionales. Cuantos más dados desbloquee, más probabilidad de éxito tendrás en Combates y Pruebas de Habilidad.

Lleva la cuenta de tus PX en tu Tablero de Personaje. Cuando el cubito llegue a o atraviese una casilla con la indicación NVL, ajusta el número de Datos de Personaje en tu reserva de Datos según corresponda. Este número coincide con el de tu Nivel actual.

Ten cuidado, pues ciertas situaciones te harán perder PX, lo cual puede hacer que pierdas Datos de Personaje si atraviesas una casilla con la indicación NVL.

Si llegas a la casilla 23 del medidor de PX, no puedes obtener más experiencia. Los PX que ganes se convierten en PV.

Ejemplo: Óscar tiene su marcador de PX en la casilla 23 y derrota un Monstruo en el Piso 4. Normalmente ganaría 3 PX, pero en esta situación gana 3 PV.

CLASES DE PERSONAJE Y HABILIDADES

¿Qué tendrá esta mazmorra que aquí converge de igual manera gente noble y gente pobre? No será determinante ni su origen ni su historia, sino sus habilidades y ambiciones.

Cada Personaje tiene Habilidades únicas. Cuando uses una Habilidad, voltea tu carta de Personaje para indicar que se ha utilizado. No puedes usar la Habilidad de tu Personaje mientras su carta esté bocabajo (salvo que sea una Habilidad Pasiva, que se aplica siempre). Hay cuatro tipos de Habilidad:

Exploración: solo pueden usarse tras revelar las cartas de Sala, pero antes de elegir una para moverse a ella y resolverla.

Combate: solo pueden usarse antes de un turno de Combate.

Preparación: solo pueden usarse inmediatamente antes de generar una nueva Zona (ver paso 1 de “Secuencia de Ronda”, pág. 8).

Pasivas: modifican las reglas básicas del juego. No se usan, sino que se aplican en todo momento.


Cuando veas el icono ☠ (por ejemplo: en las cartas de Hoguera o en el reverso de las cartas de Jefe), recupera las Habilidades de tu Personaje volteando de nuevo bocarriba tu carta de Personaje, si estuviera bocabajo, para indicar que están de nuevo disponibles.










ANATOMÍA DE LAS CARTAS DE SALA

1. Tipo de Sala
2. Nombre de la Sala
3. Cómo resolver la Sala
4. Texto de ambientación
5. Posibles resultados
6. Consecuencias



CARTAS DE SALA

Cada tipo de carta de Sala  se resuelve de una manera distinta. La mayoría tiene, en su parte superior derecha, iconos que indican cómo puedes o debes resolver el encuentro:

- 1  Consume 1 Comida.
-  Realiza una Prueba de Habilidad.
-  ± 1 Realiza una Prueba de Habilidad. Si la superas con éxito, puedes modificar el resultado del Dado de Mazmorra en +1 o -1.
-  Lanza únicamente el Dado de Mazmorra.
-  Paga 1 Oro para hacer una ofrenda y añadir +1 al Dado de Mazmorra.
-   Puedes Comprar y/o Vender.
-  Recupera las Habilidades de tu Personaje.
-  Esta carta es un Objeto. Puedes quedártelo si cumples las condiciones indicadas antes de este icono (*pagar Oro, Comida o superar una Prueba de Habilidad*).
- / Debes elegir una (*y solo una*) de las opciones.
- () Lo indicado entre paréntesis es opcional.



CARTAS DE OBJETO

Armas romas, armaduras oxidadas, escudos rotos... Parece no quedar nada útil en este viejo arsenal abandonado. ¿O sí?

Para resolver una carta de Objeto, mira los iconos en su parte superior derecha. Si cumples las condiciones, puedes obtener el Objeto y colocarlo junto a tu carta de Personaje. Solo puedes llevar un Objeto en todo momento. Tras usarlo, devuélvelo al mazo de cartas de Sala.

Ejemplo: para resolver la carta de Cuervo, puedes alimentarlo gastando 1 Comida o ignorarlo, haciendo que pierdas 1 Oro. Si lo alimentas, obtienes su carta y te acompañará hasta que uses una de sus habilidades o lo cambies por otro Objeto.



CARTAS DE MONSTRUO Y DE JEFE

Para buscar la Sangre de Og en lo más profundo de la mazmorra, hay que derrotar a sus monstruosos guardianes.

Cada vez que te encuentres con un enemigo comenzará un Combate a muerte. Cada bando se turna en atacar, hasta que uno de ellos pierda todos sus PV y sufra una muerte horrible.

1. Marca los PV del enemigo en el Tablero de Mazmorra según indique su carta. El valor de PV varía dependiendo del Piso actual . En el modo cooperativo, usad el segundo valor .
2. Realiza la secuencia de Combate (ver “Combate”, pág. 10).
3. Si has derrotado al enemigo, consulta la columna de recompensas de su carta. Esta dependerá del Piso actual. Ajusta las características de tu Personaje, si procede. Si has derrotado a un Jefe, descártalo y resuelve la carta de Referencia, por el lado de Recompensas. Después, pasa a la Fase de Avance.

Nota: el Combate contra el *Cadáver de Og* tiene 2 partes. Debes completar con éxito la primera parte (*reduciendo sus PV a 0*) antes de empezar la segunda parte, que se considera, a todos los efectos, un Combate distinto. Por tanto, cualquier daño sobrante y los efectos de Congelación o Veneno que pudieran afectar al Jefe no se aplican en la segunda parte.



CARTAS DE TESORO

Nunca creemos tener suficientes tesoros, hasta que sopesamos con cuidado los riesgos de obtener algunos más.

Cuando resuelvas una carta de Tesoro encontrarás Oro y puede que alguna otra recompensa especial.

Siempre ganarás, como mínimo, 1 Oro. Si has resuelto cartas de Trampa o de Monstruo en esta Zona, ganarás la máxima cantidad de Oro indicada en la carta.

Para abrir un Cofre, realiza una Prueba de Habilidad. Si tienes éxito, obtén la recompensa en función del resultado del Dado de Mazmorra.



CARTAS DE TRAMPA

Cuántas vidas prometedoras truncadas no por enfrentarse a enemigos superiores, sino por un evitable descuido mortal.

Para resolver una carta de Trampa, realiza una Prueba de Habilidad. Si tienes éxito, obtén la recompensa indicada en la columna de Éxito en función del resultado del Dado de Mazmorra. Si fallas, ajusta las características de tu Personaje de acuerdo con lo que indique la columna de Fallo.



CARTAS DE TUMBA

Está claro que ya no necesitan. Además, ¿a quién no le va a gustar un manuscrito de conocimiento antiguo de hace siglos?

Para resolver una carta de Tumba, realiza una Prueba de Habilidad. Si tienes éxito, puedes modificar el resultado del Dado de Mazmorra en +1 o -1. Si no, debes aceptar y aplicar el resultado del Dado de Mazmorra.



CARTAS DE HOGUERA

Hasta quienes más experiencia atesoran necesitan reposar un rato frente al fuego. No vaya a ser que lo pierdan todo...

Al llegar ante una Hoguera, si tu carta de Personaje está bocabajo, voltéala bocarriba para indicar que sus Habilidades están disponibles de nuevo. Después, elige una de las tres opciones de la carta de Hoguera y ajusta las características de tu Personaje, si procede.



CARTAS DE MERCADER

Extrañas criaturas vagan por la oscuridad afirmando ser mercaderes y ofreciendo platos cuestionables. Pero este te parece honrado y te ofrece justo lo que necesitas...

Cuando te topes con un Mercader puedes comprar y/o vender cuanto quieras, mientras tengas suficiente Oro. No es obligatorio hacerlo, puedes resolver la carta sin comprar ni vender si así lo deseas.



CARTAS DE ALTAR

Si los altares pudieran relatar las atrocidades que sobre ellos se han cometido, nunca te acercarías a uno de nuevo.

Para resolver una carta de Altar, lanza el Dado de Mazmorra y consulta la tabla. Antes de lanzar el dado, puedes hacer una ofrenda de 1 Oro para modificar el resultado del dado en +1. Si decides hacer la ofrenda, es obligatorio sumar 1 al resultado (*salvo si es 6*).



CARTA DE REFERENCIA - RECOMPENSAS

El trabajo de quienes se dejaron la vida erigiendo estas estructuras nunca fue en vano, pues ahora llegas tú para disfrutar del resultado y la gloria.

Cuando veas este sello en la columna de resultados de una carta, consulta el lado de Recompensas de la carta de Referencia. Lanza el Dado de Mazmorra y elige una de las opciones para obtener como recompensa. No olvides que siempre obtienes 2 ☉.



CARTA DE REFERENCIA - FANTASMA

Escucha los aullidos de sufrimiento de todas esas almas, su eterno dolor. ¿Acaso no temes su sed de venganza, mortal?

Cuando veas este sello en la columna de resultados de una carta, consulta el lado de Fantasma de la carta de Referencia. Resuelve esta carta como cualquier carta de Monstruo.

RESOLVER CARTAS DE SALA

Al resolver una carta de Sala, la parte inferior de la misma indicará los recursos y capacidades que ganas o pierdes. Si hay más de un icono, es obligatorio resolverlos de izquierda a derecha.

Ejemplo: si aparece ☠ +2 ☉, primero debes sobrevivir al Combate y después ganar el Oro. Si aparece -👤 ❤️ 🏠, primero debes perder tantos PV como el número de Piso actual y después añadir el Dado de Veneno a tu reserva de Dados.

REFERENCIA DE ICONOS

- +1 ✂ Gana 1 PX.
- +1 🛡 Gana 1 punto de Armadura.
- +1 ❤ Gana 1 PV.
- +1 🍖 Gana 1 Comida.
- +1 🎯 Gana 1 Oro.
- 🔥 Gana 1 Poción de Fuego.
- ❄ Gana 1 Poción de Hielo.
- 💧 Gana 1 Poción de Veneno.
- ❤️ Gana 1 Poción de Curación.
- 🍷 Gana 1 Poción Sagrada.
- 👁 Gana 1 Poción de Percepción.
- 🧪 Gana 1 Poción de tu elección.
- 👤 Recupera las Habilidades de tu Personaje.
- ☀ Bendición: cura Veneno, Maldición y Ceguera.
- 👤 Una persona.
- 🚫 Cura Veneno.
- 🚫 Cura Maldición.
- 🚫 Impide que uses una Poción Sagrada.
- 🚫 Impide que uses una Bendición.
- 🚫 Ignora las Caídas.
- ↑10 ❤ Si tienes menos PV que los indicados, ahora tienes esos PV.
- 1 🗑 Descarta un Objeto.
- 👤 Combate contra el Fantasma de la carta de Referencia.
- ✂ No ocurre nada.
- 📉 🍖 Pierde tanta Comida como el número de Piso actual.
- 📉 ❤ Pierde tantos PV como el número de Piso actual.

Un signo menos delante de cualquier icono implica perder la cantidad indicada (*por ejemplo: -1 ❤ significa perder 1 PV*).

FIN DE LA PARTIDA

Si tus PV llegan a 0 en cualquier momento, tu personaje muere y pierdes inmediatamente la partida.

Si consigues alcanzar la última Sala de la Mazmorra y derrotar al Jefe Final, ¡enhorabuena, la *Sangre de Og* es tuya! Abandona la maldita mazmorra triunfante con la gema entre tus brazos y disfruta de tu victoria.

¿Por qué era tan importante conseguir esta gema? Ni siquiera recuerdas haber entrado en la mazmorra... ¿Qué ha ocurrido?



MODO COOPERATIVO (2 PERSONAS)

Mini Rogue puede jugarse con 2 Personajes, ya sea cada persona con 1 Personaje o jugando una única persona en solitario y controlando ambos Personajes.

Preparación

1. Cada persona elige una carta de Personaje.
2. Prepara un Tablero de Personaje para cada persona. El Tablero de Mazmorra se comparte y se prepara como de costumbre.
3. Determinad al azar quién empieza a jugar. Será líder del grupo.

Cómo se juega

En cada ronda, el grupo de Personajes recorrerá una misma Zona, como en las reglas para 1 Personaje, desde la entrada hasta la salida. Coloca ambas Fichas de Personaje en la Sala de entrada a la Zona. Comenzando por quien sea líder, resolved ambas personas la Sala en la que estéis. Tras resolver la primera Sala, cada Personaje puede explorar libremente Salas distintas (*respetando siempre las reglas y restricciones de movimiento*).

Cuando se encuentren en Salas distintas, cada Personaje resuelve su

Sala individualmente (*evitar trampas con una Prueba de Habilidad, abrir un cofre, etc*). Solo pueden moverse a una nueva Sala si ambos han resuelto completamente su Sala actual. Por tanto, uno no puede entrar en una nueva Sala si todavía le quedan pasos por resolver al otro Personaje en su Sala. Aunque hagan caminos distintos hacia la salida de la Zona, sus movimientos se hacen simultáneamente.

Cuando ambos Personajes se encuentren en la misma Sala, resuelven la carta uno tras otro, comenzando por quien sea líder. Los resultados y elecciones pueden ser distintos para cada Personaje. Por ejemplo: uno puede tener éxito y evitar una Trampa, mientras que el otro puede fallar la Prueba de Habilidad. En este caso, el primero obtiene la recompensa de la carta de Trampa y el segundo sufre las consecuencias de su fallo. Otro ejemplo: si ambos Personajes tienen éxito abriendo un cofre, los dos se llevan su recompensa correspondiente.


Tras resolver una carta donde se encuentran ambos Personajes, pueden intercambiar, dar o recibir Objetos, Pociones, puntos de Armadura, Oro y/o Comida, en cualquier cantidad. Deben respetar siempre los límites de sus Inventarios.


Tras haber resuelto la carta y terminado los intercambios, a continuación pueden elegir a cuál de las Salas disponibles se mueve cada Personaje. Cuando lleguen a la salida de la Zona, el rol de líder pasa a la otra persona para la nueva Zona y se colocan ambos Personajes en la entrada, como de costumbre.

Si muere cualquier Personaje, ambas personas pierden la partida.

Cartas de Objeto: al resolver juntos una Sala de Objeto (*Arsenal, Cuervo, etc.*), si ambos Personajes quieren la carta deben resolverla: quien supere la Prueba de Habilidad se la queda. Tras ello, puede decidir conservarla, cederla o intercambiarla con el otro Personaje.


Cada Personaje puede llevar como máximo 1 Objeto.

Caída: si un Personaje cae , el otro lo hace también (*como en las reglas de Caída para un Personaje*), independientemente de en qué Sala estuviera cada uno. **Nota:** el otro Personaje debe resolver su Sala actual antes de caer.

Cartas de Monstruo o Jefe: al resolver cartas de Monstruo o Jefe cuando ambos Personajes están en la misma Sala, se usa siempre el segundo valor de PV del Monstruo . Comenzando por quien sea líder, la secuencia de Combate se resuelve de la siguiente manera:

1. Quien sea líder realiza su Fase de Ataque y, después, el Monstruo ataca a quien sea líder.
2. El otro Personaje realiza su Fase de Ataque y, después, el Monstruo ataca a dicho Personaje.

Repite la secuencia de Combate hasta que, o bien el Monstruo, o bien uno de los Personajes muera. Ambos Personajes obtienen recompensas (*PX, Tesoro, etc.*) al derrotar a un Monstruo o Jefe.

Nota: si solo un Personaje del grupo se enfrenta a un Monstruo, usa el primer valor de PV del Monstruo como si jugara en solitario .

Pociones: se usan igual que en las partidas en solitario. El daño de Veneno se aplica a los Monstruos en cada Fase de Ataque. Un Monstruo no puede ser envenenado si ya lo está.

Reglas de la Fase de Avance: ambos personajes deben comer, recuperar sus Habilidades de Personaje y avanzar de Zona juntos.

VARIANTE DE ESTILOS DE COMBATE

Esta variante se puede usar en solitario o con 2 Personajes. Los Estilos de Combate alteran los resultados de los dados en Combate, y se basan en asumir más o menos riesgos durante el mismo.

Hay 3 Estilos: Agresivo, Equilibrado y Defensivo.

Usa una Ficha de Personaje sobrante para indicar el Estilo actual.


Siempre comienzas cada Combate en el Estilo Equilibrado. Durante el mismo, al comienzo de tu Fase de Ataque, puedes elegir mantener el Estilo actual o cambiar de Estilo a uno que esté adyacente al actual (**Agresivo ↔ Equilibrado ↔ Defensivo**).

El Estilo Equilibrado es el aplicado por defecto en Mini Rogue. El Agresivo es más arriesgado. El Defensivo aporta 1 punto de Armadura cuando está activo, y también elimina los fallos y los Golpes Críticos.

MODO CAMPAÑA

Esta campaña solo puede jugarse en solitario, y ofrece una historia que gira alrededor de la *Sangre de Og*. Tiene varios caminos y se presenta en una serie de Capítulos diferentes. Prepárate para un bucle infinito de prueba y error en el que la muerte no es el final.

Cómo se juega: comienza leyendo el Capítulo 1 y sigue sus indicaciones. Cuando prepares un Capítulo, usa siempre la dificultad **Roguelike**. Si **mueres**, debes reiniciar el Capítulo actual, salvo que este indique lo contrario. Irás desbloqueando Habilidades durante la campaña, usando **Puntos de Progreso** que irás consiguiendo. ¡Podrás repetir para mejorar y tener más opciones!

Puntos de Progreso: al avanzar entre los Capítulos de la Campaña o cuando mueras, ganarás Puntos de Progreso  dependiendo de tu desempeño en dicho Capítulo. Puedes gastar esos Puntos de Progreso para desbloquear habilidades permanentes. Toma nota de los Puntos de Progreso que no hayas gastado en tu Tablero de Campaña (*el reverso del Tablero de Personaje que no vayas a usar*).

Árbol de Habilidades: tiene 3 ramas principales: Exploración, Supervivencia y Combate. Cada Habilidad que desbloquee gastando Puntos de Progreso te dará una ventaja pasiva permanente para cada partida y el acceso a Habilidades más poderosas. Aplica siempre en cada partida todas las ventajas que hayas desbloqueado.

Reliquias: cada vez que obtengas una Reliquia en un Capítulo, coloca un cubito en tu Tablero de Campaña para indicarlo. Las Reliquias no cuentan como Objetos a efectos del límite de Objetos. Tampoco las pierdes cuando mueres. Si vas a guardar el juego entre Capítulo y Capítulo, asegúrate de anotar todas las Reliquias, Habilidades y Puntos de Progreso que tenías.

ESCENARIOS DE CAMPAÑA

Capítulo 1: “POR DECRETO REAL, EL CAMPEÓN DE LA CIUDAD PARTIRÁ AL NORTE PARA RECUPERAR LA SANGRE DE OG. ¡QUE REGRESE DE UNA PIEZA Y CON LA PRECIADA POSESIÓN DEL REY!” El Rey te observa apesadumbrado mientras recibes su bendición. Alrededor de su cuello puedes ver un precioso amuleto que refleja el fuego de las antorchas. Es una pieza magistral incrustada con una obsidiana negra. Emite un brillo tenue como de otro mundo. Ha llegado la hora de abandonar la seguridad de la Ciudad y comenzar tu viaje. Si juegas como **Pícara** o **Cruzado**, lee el Capítulo 2.1. Si juegas como **Mago** o **Sacerdotisa**, lee el Capítulo 2.2.

Capítulo 2.1: Ensillas tu caballo y te diriges directamente adonde crees que se encuentra la Torre Esmeralda. Deberías llegar a ella al acabar la noche, pero el camino se adentra en el Bosque Umbrío. Agradeces la suerte de que el cielo nocturno esté despejado y en él brille la luna llena. De repente, dos figuras vestidas de negro emergen de las sombras y asustan a tu caballo. ¡Caes bruscamente al suelo y no tienes tiempo para preparar tu arma según se acercan! Te despiertas temblando, sin fuerzas y sin saber dónde estás. Las antorchas emiten una luz tenue y verdosa que parece de otro mundo. Parece que te han atracado y dejado por muerto en una vieja alcantarilla. ¡Debes encontrar la salida!

Reglas: usa el Tablero de Mazmorra por el lado de *La Mazmorra*. Añade el Dado de Veneno y el Dado de Maldición a tu reserva de Dados.

Si derrotas al Jefe del segundo Piso → Lee el Capítulo 3.3

Si el Jefe del segundo Piso te derrota → Lee el Capítulo 3.1

Capítulo 2.2: Ensillas tu caballo y recorres las Llanuras de Marfil. Al final del día deberías vislumbrar una aldea en la linde del bosque. La niebla complica la travesía por las llanuras, que poco a poco se vuelven pantanosas. A través de la niebla divisas una torre abandonada cuyos muros están plagados de enredaderas. Al llegar ante la torre, empujas las puertas gigantes y te adentras en el edificio. Una presión indescriptible te abrumba y te obliga a detenerte. Una ráfaga de viento repentina cierra las puertas, dejándote atrapado en el interior. ¡Debes encontrar la salida!

Reglas: usa el Tablero de Mazmorra por el lado de *La Torre*. Prepara al *Dragón Maldito* como segundo Jefe. Añade el Dado de Veneno a tu reserva de Dados.

Si derrotas al Dragón Maldito → Lee el Capítulo 3.3

Si el Dragón Maldito te derrota → Lee el Capítulo 3.2

Capítulo 3.1: Despiertas en la cabaña de un anciano, que atiende tus heridas cuidadosamente. *“Menos mal que el joven Eddar te siguió hasta las cloacas. Los cultistas te dieron por muerto tras drenar tu espíritu.”* Te vistes y recoges tu equipo. A juzgar por los trozos de cristal que ves, tus pociones debieron de romperse cuando Eddar te rescató. El anciano te mira durante un rato y dice, suspirando: *“Eddar encontró esta reliquia donde te abandonaron. Es la Carne del Peregrino. Si eres el Campeón, permíteme un consejo: no podrás encontrar la Sangre de Og por tu cuenta. Necesitarás el Ojo...”* El anciano te acompaña hasta la salida y señala una ominosa torre en el horizonte.

Reglas: usa el Tablero de Mazmorra por el lado de *La Torre*. Devuelve a la caja la carta de *Dragón Maldito*. Obtén la Reliquia *Carne del Peregrino*.

Pícara: Si derrotas al Jefe del tercer Piso → Lee el Capítulo 4.1

Cruzado: Si derrotas al Jefe del tercer Piso → Lee el Capítulo 4.2

Capítulo 3.2: Despiertas en la cabaña de un anciano, que atiende tus heridas con una mueca de desdén. “*Pero qué ven mis ojos... ¿Acaso no eres el Campeón de la ciudad?*” Su tono de burla te enerva. “*¿Crees que un dragón es poca cosa? Además, lleva lustros protegiendo nuestra aldea de bobos de ciudad como tú.*” Te percatas de que estás atado de pies y manos. “*Serás un sacrificio magnífico. ¡A la hoguera!*” Las llamas calcinan tus vestimentas mientras eres presa del pánico. Con ojos vidriosos, te sorprendes recitando palabras que jamás has escuchado, en un idioma que desconoces. Entiendes las últimas, antes de desplomarte contra el frío y duro suelo. “*¿Es el Elegido?*”

Reglas: usa el Tablero de Mazmorra por el lado de *La Torre*, desde el Piso 2.
Devuelve a la caja la carta de *Dragón Maldito*.

Mago: Si derrotas al Jefe del tercer Piso → Lee el Capítulo 4.1

Sacerdotisa: Si derrotas al Jefe del tercer Piso → Lee el Capítulo 4.2

Capítulo 3.3: Abres los ojos y examinas la pequeña cabaña de madera. Ves plumas, plantas retorcidas, rocas y huesos centenarios. Una mujer de aspecto delicado te saluda. Que lleve un parche en el ojo y le falten algunos dedos la hace aún más misteriosa. “*Fuerte como para enfrentarse a mi poderoso guardián, pero demasiado débil para soportar el dolor... Te he traído a mi casa.*” Te observa fijamente y, sorprendida, toma un amuleto de un estante y regresa a tu lado: “*Quieren que tengas esto. Es el Hueso de Ernazar.*” Te lo cuelgas del cuello, demasiado aturdido para entender qué está ocurriendo. Mientras yaces en la cama con los ojos cerrados, ella recita unos cánticos con una cadencia extraña. Tras acabarlos, responde a tu pregunta tácita: “*Quieren que vuelvas, quieren que termines lo que has comenzado.*” Notas cómo tu cuerpo atraviesa un portal. Al llegar al otro lado, notas que el parche de la bruja está en el otro ojo...

Reglas: usa el Tablero de Mazmorra por el lado de *La Torre*, desde el Piso 2.
Devuelve a la caja la carta de *Dragón Maldito*. Obtén la Reliquia *Hueso de Ernazar*.

Pícara o Mago: Si derrotas al Jefe del tercer Piso → Lee el Capítulo 4.1

Sacerdotisa o Cruzado: Si derrotas al Jefe del tercer Piso → Lee el Capítulo 4.2

Capítulo 4.1: Tras derrotar a tu rival, encuentras una pequeña reliquia de forma circular: el *Ojo de Constantino*, del cual se dice que otorga el don de la clarividencia a quien busque la *Sangre de Og*. Pero, debilitado tras el combate, no puedes resistir su embrujo. Los susurros en tu cabeza se intensifican y la tentación de usar el Ojo para desatar tu poder interior se vuelve incontrolable. Pierdes el control y sientes cómo hurga entre tus vicios más escondidos, combinándolos en una fuerza implacable. Tu cuerpo resuena en armonía con las voces divinas que oyes al elevarte ligeramente del suelo: “**EL OROA ESTÁ SATISFECHO. ENCUENTRA EL CORAZÓN DEL TRAIADOR. TÓMALO Y TENDRÁS TU RECOMPENSA.**”

Reglas: usa el Tablero de Mazmorra por el lado de *La Mazmorra*. Si tienes la *Carne del Peregrino*, ajusta tus PV a 12. Si no, ajusta tus PV a 10. Si tienes el *Hueso de Ernazar*, gana 1 PX. Obtén la Reliquia *Ojo de Constantino*.

Si derrotas al *Cadáver de Og* en el último Piso → Lee el Capítulo 5

Capítulo 4.2: Tras derrotar a tu rival, encuentras una pequeña reliquia de forma circular: el *Ojo de Constantino*, del cual se dice que otorga el don de la clarividencia a quien busque la *Sangre de Og*. Lo tomas con respeto y sientes cómo una energía maligna emana de él. Una voz surge del cadáver que hay en el suelo: “EL OROA TE HA ESTADO OBSERVANDO. RECUPERA EL CORAZÓN DEL TRAIADOR Y SE TE PERDONARÁ”. Retrocedes por la torre y vuelves hacia la entrada. La puerta está entreabierta. Tu caballo te espera, ansioso por abandonar este lugar. El Ojo te guía hasta la mazmorra donde se encuentra tu objetivo: la *Sangre de Og*.

Reglas: usa el **Tablero de Mazmorra por el lado de La Mazmorra**. Si tienes el **Hueso de Ernazar, gana 1 PX**. **Obtén la Reliquia Ojo de Constantino**.

Si derrotas al *Cadáver de Og* en el último Piso → Lee el Capítulo 5

Capítulo 5: El orgullo por tu victoria sobre *Og* no dura mucho: está derrotado, destrozado y hecho trizas... pero no muerto. Cuando te agachas para arrancar la *Sangre de Og* de su cuello, notas que sus heridas se están curando. Su cuerpo exánime tiembla mientras le despojas de su más preciada posesión. Parece que el rubí otorga poderes regenerativos. Ahora que el legendario rubí está en tus manos, te das cuenta de que en realidad la reliquia es un pequeño frasco de vidrio redondo lleno de sangre. Desconcertado por el significado de todo esto, escuchas una voz desde el interior de tu cuerpo: “PONTE LA SANGRE DEL TRAIADOR.”

Si te pones la *Sangre de Og* alrededor del cuello → Lee el Capítulo 6.1

Si decides devolverle la *Sangre de Og* al Rey → Lee el Capítulo 6.2

Capítulo 6.1: Te escuece la piel mientras tus heridas comienzan a curarse. “SOMOS OND’INOR, REJ’KAMER, OLB’ERON Y ALP’ALACHIUS. INCONTABLES VECES HAS REZADO EN NUESTROS ALTARES Y HAS SOBREVIVIDO A BENDICIONES Y MALDICIONES. NO SOMOS DIOS DE PIEDAD, ALTRUISMO Y COMPRENSIÓN. ABRAZAMOS LO IMPÍO, LO INJUSTO Y LOS DOLOROSOS RECORDATORIOS DE LA DESESPERACIÓN. YA SEA POR UNA ESTÚPIDA OBSTINACIÓN O UNA VANA VALENTÍA, HAS CONSEGUIDO DERROTAR AL TRAIADOR DE NUESTRO HERMANO EN SU PROPIO DOMINIO, ARRIESGANDO TU INSIGNIFICANTE VIDA PARA QUE OTROS ALCANCEN SUS SUEÑOS DE ETERNIDAD.” Al ir a rascarte la piel, ¡te das cuenta de que solo queda hueso! ¿En qué te has convertido? “SU ESENCIA ES AHORA TUYA; Y TU VIDA, NUESTRA.” Su respuesta confirma lo evidente: te has convertido en *Og*.

Capítulo 6.2: Resistiendo la poderosa tentación, vuelves a la Ciudad. Un gran carnaval celebra el heroico regreso del único Campeón que ha conseguido regresar. Al ver que traes no solo la legendaria *Sangre de Og*, sino también el *Ojo de Constantino*, el Rey se retuerce de gozo. No estás de humor para celebraciones, así que sales a pasear y los guardias de élite del Rey te tienden una emboscada. Te dan una paliza y te encierran en el calabozo. Se rumorea que las reliquias han convertido al Rey en un dios, y no de los misericordiosos. No albergas esperanza alguna de salir o escapar, pero nunca imaginaste que acabarías así. ¿Será este tu fin? ¿O tal vez...?