

El Reino del Dragón

Reglas complementarias

Estas reglas complementarias han sido elaboradas puesto que al jugar varias partidas he detectado algunas lagunas y errores en las reglas originales, haciendo que el juego se vuelva monótono y desequilibrado a favor de los héroes. Por lo tanto; con estas reglas subsanaremos estos fallos haciendo que el juego sea más divertido, equilibrado y aumente su rejugabilidad.

Para estas nuevas reglas, entre otras cosas haremos uso de algunos objetos que podremos obtener de las otras dos partes de la trilogía de Korak: “La Aldea del Terror” y el “Mundo de Korak”; y otros que podremos fabricar o modificar fácilmente.

Como podemos observar estás reglas complementarias comienzan en la página 21, deberemos añadirlas a la parte final del manual original del juego y usar este último como base.



Objetivo del juego:

Objetivo del juego, añadir a pág. 6:

***Consejo:** Los héroes deben conseguir de la forma más rápida posible un arma dorada y alguna poción para enfrentarse a Golgoth (Máster), ya que sino sus fuerzas (vidas) irán quedando mermadas al luchar contra sus esbirros y es posible que mueran antes de enfrentarse con él. A su vez tendrán que forjar una buena estrategia para conseguir el máximo de puntos.

El turno de un héroe:

Acciones son (actualización de pág. 8):

- Desplazarse un espacio.
- Un asalto de combate (Ya sea con enemigos u otros héroes).
- Lanzar un arma arrojada. (Si tienes una).
- Abrir el “Cofre de la Avaricia”. (Si te encuentras adyacente a este).
- Comerciar con otro Héroe. (Si te encuentras adyacente a este).

***Nota:** Las nuevas acciones se irán explicando en las siguientes páginas.

Preparando la partida:

Selección de figura (Héroe o Máster). (Añadir a las reglas originales pág. 7)

Para seleccionar las figuras de héroes o máster; cada jugador tira los 3 dados de combate. El jugador con más puntos de tiro es el primero en elegir figura, y el resto va eligiendo héroe o máster sucesivamente en el sentido de las agujas del reloj.



**Nota: Esto es solo para elegir figura y el rol de Héroe o Máster. El orden de los turnos en el juego se realizará a través del “Monumento del Caos” explicado en el siguiente punto.*

Orden de los turnos. (Modificación respecto al original en pág. 8)

Las “escamas del dragón” se sustituyen por el “Monumento del caos” que aparece en el juego “La Aldea del Terror” (Mundo de Korak 2) para organizar el orden de los turnos de una forma más dinámica. Las “escamas del dragón” tendrán una nueva función explicada más adelante en este manual”.



Sustituiremos las cuatro Escamas por el Monumento del Caos

Contador de vidas. (Nueva regla)

Se reparte a cada jugador un “Contador de vidas” que deberá estar situado en el número “3”, estas son las vidas de las que dispone un héroe desde que empieza la partida en la casilla “Punto de partida” hasta que llega a la casilla “Cima del Acantilado” cruzando la “Calavera del no retorno” (observar pág. 16); una vez hemos llegado a esta última casilla el contador se descarta aunque aún muestre vidas en su haber. El motivo por el que es descartado se explicará más adelante (pág. 31).



- *Se puede añadir una pequeña variante en la que el jugador al recibir el contador de vidas tira un dado de combate, en función de los puntos de tiro obtenidos en el dado, estos se agregarán en forma de vida a las 3 ya establecidas.*

**Nota: Qué los Héroes tengan una serie de vidas predefinidas en el trayecto anteriormente citado se debe a que sino carece de sentido que Golgoth (Máster) envíe a sus esbirros (Trolls y Zombies) constantemente a luchar si lo héroes pueden rellenar su vida de forma infinita en el “Monolito” y conseguir cada vez más objetos. Así evitamos que los cuatro Héroes puedan llegar a luchar contra Golgoth con los puntos de tiro al máximo (8) y con objetos (normalmente dos pociones cada uno) y por lo tanto el juego se decante a favor de los Héroes haciendo prácticamente imposible que gane el Máster (Golgoth).*

**Nota 2: Los contadores deben comprarse o construirse aparte. No aparecen en ninguno de los tres juegos de la trilogía “El Mundo de Korak”. Aun así no son necesarios realmente y se pueden sustituir por un papel y un lápiz para anotar las vidas.*



**Nota 3: Si el “Contador de vidas” de un Héroe marca “0” quiere decir que ese Héroe a muerto y por ende ha quedado eliminado del juego.*

Campamentos base. (Nueva regla)

Se reparte a cada jugador el campamento base relativo al color de la peana de su héroe. Los campamentos bases se cogen del juego “La Aldea del Terror” o el “Mundo de Korak” y les pintaremos con un pincel el color: verde, rojo, azul y amarillo. Con esto evitamos equivocaciones cuando solo jugamos 3 jugadores y por lo tanto un mismo jugador realice el manejo de 2 héroes a la vez durante la partida. Y además nos permite jugar de forma más organizada e intuitiva.



En su campamento un héroe podrá colocar a los enemigos que ha matado, las cartas de zurrón, las monedas, las fichas de ataque y los objetos conseguidos. (Un héroe solo podrá disponer de un máximo de dos objetos a la vez los cuales colocará en la parte delantera del campamento). Ejemplos en las siguientes fotos:



En esta imagen podemos ver algunos objetos nuevos que explicaremos más adelante.

Los ojos de Golgooth. (Mejora respecto al juego original)

Las fichas de “Ojo de Dragón” (pág.12) se insertan dentro de una bolsita de terciopelo para barajarlas mejor y evitar cualquier tipo de artimaña. (Bolsa no incluida en el juego).



**Nota: A la bolsa le podemos pintar una letra “O” para evitar confundirlas con las otras que mencionaré a continuación.*

Ataque de Golgoth. (Mejora respecto al juego original)

Las fichas de “Ataque de Golgoth” (pág.18) se insertan dentro de una bolsita de terciopelo para barajarlas mejor y evitar cualquier tipo de artimaña. (Bolsa no incluida en el juego).



**Nota: A la bolsa le podemos pintar una letra “A” para evitar confundirlas con el resto.*

Las monedas. (Mejora respecto al juego original)

Las “Monedas de Oro” (pág.11) también pueden ser insertadas dentro de una bolsita para barajarlas mejor, ocupar menos espacio en mesa y evitar cualquier tipo de artimaña. *(Esto es opcional).*

- Si en algún momento se agotan las monedas de oro, el juego continúa de forma habitual pero sin estas.



**Nota: A la bolsa le podemos pintar una letra “M” para evitar confundirlas con el resto.*

Cofre de la avaricia. (Nueva regla)

El jugador que haga de Golgoth, al inicio de juego cogerá de la bolsita de “Monedas de Oro” tres monedas al azar sin que el resto de jugadores vean la puntuación de estas y las introducirá en el cofre, colocando este en la última curva antes de subir a la “Cima del Acantilado” (Ver siguiente foto).

- Un Héroe para abrir el cofre deberá encontrarse en la casilla adyacente al él.
- Un Héroe deberá de gastar una de las acciones de su turno para abrir este cofre y recoger el contenido.
- Una vez abierto el cofre queda abierto y vacío el resto del juego. No podrá cerrarse ni abrirse de nuevo.



**Nota: El cofre no viene incluido en el juego, se deberá coger uno de los que aparecen en “El Mundo de Korak” o similar.*

**Nota 2: Esta regla se ha realizado para que los jugadores compitan por llegar rápidamente a la “Cima del Acantilado” teniendo como aliciente la obtención de puntos.*

Bidones Bomba. (Nueva regla)

Al comienzo del juego se colocarán dos bidones bomba en las casillas que podemos observar en las fotos de más abajo. (Siempre se colocarán en el mismo lugar).



- Para desactivar un bidón, el Héroe se deberá encontrar en la casilla adyacente a este. Una vez situado ahí, deberá lanzar un dado normal de 6 puntos:
 - En el caso de que el número de la tirada sea par, el Bidón quedará desactivado.
 - En el caso de que el número de la tirada sea impar, el Bidón estallará restando:
 - ❖ 3 puntos de tiro al Héroe que se encuentre adyacente a este.
 - ❖ 2 puntos de tiro al Héroe que se encuentre a dos casillas de este.
 - ❖ 1 punto de tiro al Héroe que se encuentre a 3 casillas de este.

Como aparece en las siguientes fotos:



- Los bidones bomba no afectan a los esbirros de Golgoth.
- Los esbirros de Golgoth podrán pasar por espacios que contenga un bidón pero no detenerse encima del mismo.
- El Héroe que desactive el bidón obtendrá dos monedas de oro al azar que cogerá de la bolsita de monedas de oro.
- Los Héroes no podrán pasar por espacios que contengan un bidón.
- Desactivar el bidón no consume una acción del Héroe. Si el Héroe se sitúa adyacente a este, de forma obligatoria deberá lanzar el dado para ver si lo desactiva o no. *(Esto se realiza así para evitar crear tapones en el juego).*
- Si un Héroe fuera de su turno queda con 0 puntos de tiro al recibir la explosión de un bidón de forma colateral, deberá de descontar 1 vida en su “Contador de vidas” y colocarse con 1 punto de tiro en su peana en la casilla de “Punto de Partida”.
- La onda de la explosión de los bidones siempre se realiza tal y como aparece en las fotos.

Durante la partida (Nuevas Reglas a añadir):

Llegada a la Cima del Acantilado

Cuando un héroe llega a la “Cima del Acantilado” cruzando la “Calavera de no retorno” (pág.16) automáticamente acaba su turno aunque aún le quedaran acciones por realizar; a no ser que utilice unas “Botas de tres leguas” (pág.15) en ese mismo momento y por lo tanto gaste las 3 acciones (de las botas) en ir directamente a luchar con Golgoroth.

**Nota: El motivo por el que acaba el turno se realiza para evitar que los héroes puedan quedar obstaculizando las casillas de “Puente de Cuerda” y de “Lucha contra Golgoroth” con acciones sueltas, ya que llegados a la plataforma de “Cima del Acantilado” las acciones tienen que ser usadas únicamente y para llegar de forma directa al combate con Golgoroth.*

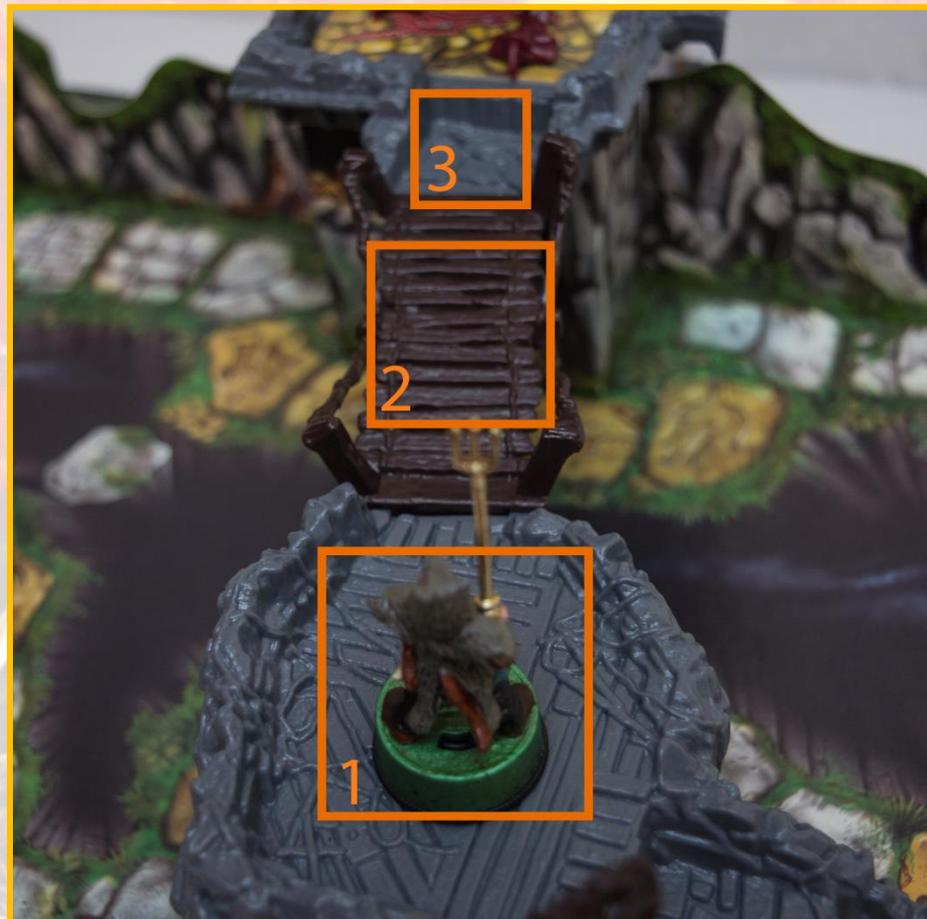


Foto de las tres casillas finales:

- 1- Cima del acantilado.*
- 2- Puente de Cuerda.*
- 3- Lucha contra Golgoroth.*

El Ataque de Golgoroth

Aclaración y explicación de nuevas acciones (pág.11) “EL ATAQUE DE GOLGOROTH”:

Después de que un esbirro de Golgoroth ataque a un héroe durante el turno de este último, el héroe si aún tiene acciones por realizar bien puede:

- Volver a atacar al esbirro.
- O alejarse de este. (Es decir; desplazarse casillas).
- Atacar a otro esbirro o Héroe adyacente.
- Comerciar. (Si tiene un héroe en una casilla adyacente).
- Lanzar un arma arrojadiza (si posee una)
- Abrir el “Cofre de la Avaricia” si se encuentra adyacente a este.

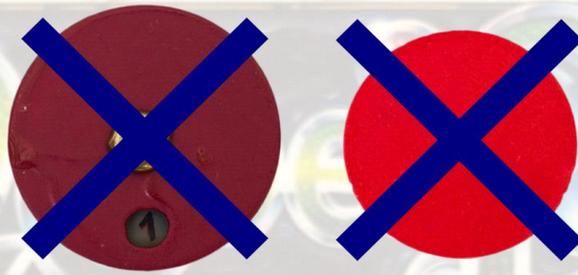
Si el héroe no tiene más acciones simplemente acabará su turno en la casilla donde este colocado.

**Nota: Esto es algo que no viene muy bien explicado en el manual el “Reino del Dragón” pero si en el del “Mundo de Korak” y puede dar lugar a equivocación. Aquí además he añadido las nuevas acciones que se pueden realizar con estas reglas complementarias.*

Contador de Vidas en la Cima del Acantilado

Cuando un héroe llega a la “Cima del Acantilado” su “Contador de vidas” deja de usarse (aunque aún tuviera vidas), ya que para la lucha contra “Golgoroth” solo sirven los puntos de tiro que queden en su peana y si ha conseguido reunir algunas pociones o botas de tres leguas durante la partida. Por lo tanto este contador se descarta y con ello se evita un desequilibrio en perjuicio de Golgoroth en la lucha final del juego por exceso de vidas y oportunidades.

- Los objetos: látigo de Control de Criaturas y los Hombres Rata tampoco pueden usarse y solo servirán para el recuento en los puntos finales (pág. 42).
- Además al subir a la casilla de “Cima del Acantilado” y descartar tu “Contador de Vidas” ya no podrás ceder ninguna vida a tus compañeros, es decir; ya no podrás ceder tu “Escama de Dragón” aunque aún tuvieras vidas suficientes en tu “Contador de Vidas” para usarla. Tu “Escama de Dragón” queda descartada también. (La nueva utilidad de las escamas de dragón en el juego quedan explicadas en el siguiente punto).



Contador y Escama son descartados al llegar a la Cima.

Ceder una vida a otro héroe. (Nueva Regla)

Las fichas de “Escamas de Dragón” sustituidas anteriormente por el “Monumento del Caos” tendrán ahora una nueva función. Se repartirán las cuatro (una a cada héroe); en función de su color (azul, verde, amarillo o rojo).



Con esta ficha podremos cederle una vida a un héroe que se haya quedado sin vidas en su contador y restaremos una vida al nuestro.

Esta vida habrá que cederla justamente en el momento de la muerte final de un Héroe (es decir cuando tenga 0 vidas en su “Contador de Vidas”) aunque la cedas fuera de turno.

El Héroe resucitado volverá a la casilla de “Punto de Partida” con una puntuación de tiro de “1” en su peana; y en su “Contador de vidas” pondrá también “1”. Si al Héroe resucitado aún le quedaban acciones porque estuviese en su turno, este ya no podrá usarlas.

- Una vez es usada una escama, esta se descarta del juego.
- Un héroe que solo tiene “1” vida en su “Contador de vidas” no podrá ceder su “Escama de Dragón” a otro héroe.
- Cuando un héroe cede su escama a otro héroe, este primero deberá descontar 1 vida en su “Contador de vidas”.

- Cuando salvan la vida de tu Héroe usando una escama de dragón apareces en la casilla de “Punto de Partida” con tus puntos de tiro a “1”. Podrás incrementarlos a “8” si gastas el próximo turno en el monolito.
- Cualquier héroe podrá ceder su escama en el momento de la muerte final de algún otro compañero de juego aunque no sea su turno. (Ceder la vida no es obligatorio).

**Nota: El ceder una vida se realiza para evitar en la medida de lo posible que un jugador se quede sin jugar mientras el resto de compañeros siguen jugando.*

El monolito (Aclaración respecto a reglas originales)

El monolito (pág.15) solo se podrá usar en el caso de que maten al Héroe, es decir; cuando los puntos de tiro de la peana de un héroe queden a “0”. Si por ejemplo, eres uno de los héroes y te quedan dos puntos de tiro en la peana, no podrás volver al monolito para recargarte tus puntos de tiro a “8”.

Cuando los puntos de tiro de la peana de un héroe quedan a “0”, ese héroe deberá restar una vida en su “Contador de Vidas”, y colocarse en la casilla “Punto de Partida” con un “1” marcado en su peana. El siguiente turno podrá consumirlo acudiendo al monolito y recargando todos sus puntos de tiro.

Cuando en tu “Contador de Vidas” aparece “0”, ya no podrás recargar tus puntos de tiro porque estarás muerto. A no ser que en el momento exacto de la muerte alguien te haya cedido su escama dragón como se ha explicado en el punto anterior.

Comerciar (Nueva regla)

- Los héroes pueden intercambiar objetos unos a otros cuando están en casillas adyacentes, esto gasta 1 acción en el turno del Héroe.
- Los objetos mágicos se intercambian por monedas, no por otros objetos mágicos.
- Un objeto solo se puede intercambiar por una moneda (el valor de la moneda ya se negocia entre los dos héroes).
- Solo se podrá cambiar un objeto por acción.

- Un héroe no puede tener más de dos objetos mágicos, por lo tanto si tiene ya 2 no podrá comerciar para conseguir más, pero si podrá cambiar los suyos por monedas.
- En la “Cima del Acantilado” no se podrá negociar.
- Cuando un héroe en su turno pide comerciar, por el simple hecho de pedirlo ya gasta una acción acepte o no el otro héroe, o si aún aceptando no llegan a un acuerdo.
- En partidas en las que un mismo jugador maneje a varios héroes podrá comerciar consigo mismo.



Imagen de dos Héroes comerciando.

Fuego amigo (Nueva regla)

Realizar el ataque a un Héroe consume una acción y deberemos estar situados en la casilla adyacente a él. Se entiende por fuego amigo:

- Un Héroe tira 2 dados (3, si tiene un Arma Dorada). La puntuación resultante de los dados se resta en la peana del Héroe contrincante.
- El Héroe contrincante tiene su derecho a réplica, así que; tira 2 dados (3, si tiene un Arma Dorada). La puntuación resultante de los dados se resta en la peana del Héroe que inicio la lucha.

Una vez realizada la lucha (ataque y replica), el Héroe que está jugando su turno puede decidir volver a luchar con ese Héroe, contra otro personaje que este en alguna casilla adyacente o alejarse si aún tiene acciones por realizar. En el caso de que no las tenga se quedará dónde está.

En el caso de que uno de los dos Héroes quedará con sus puntos de tiro a “0”, este deberá descontar “1” vida en su contador de vidas y colocarse en la casilla “Punto de Partida” con un “1” punto de tiro en su peana.

El Héroe que resulte victorioso puede decidir cambiar el arma que lleve en sus manos con la del adversario. Por ejemplo si el vencedor tiene un arma normal y el vencido un arma dorada, este primero puede decidir si quiere quedarse con el arma dorada y entregar al adversario la normal.

**Nota: Los objetos no podrán intercambiarse. Solo las armas que llevan en sus manos.*

**Nota 2: En la “Cima del Acantilado” no existirá el fuego amigo.*

**Nota 3: También podría suceder que atacáramos a otro Héroe con un “Arma arrojadiza”, en este caso nos regiremos por las reglas que aparecen en el apartado de “Armas Arrojadizas” (pág. 38).*



Imagen de dos Héroes combatiendo entre sí en una mortífera lucha sin cuartel

Regeneración de los Trolls

Modificación en la regeneración de los trolls (pág.14)

Las cartas de trolls serán barajadas por un héroe y el jugador que hace de Golgoth (Máster) selecciona las que desee en función del número de Trolls muertos.

**Nota: Esto es una modificación para evitar posibles trampas en el juego por parte del jugador que hace de Golgoth.*



Regeneración de Zombies

Modificación en la regeneración de zombies (pág 12).

Golgoth al comenzar cualquiera de sus turnos tendrá que invocar de **forma obligatoria** a todos los zombies que tenga fuera del tablero colocándolos en cualquier Piedra de Dragón vacía, **sin colocar objetos mágicos en sus peanas ya que estos se conseguirán tirando el dado tras la muerte del zombie como se explicará a continuación**. Cuando los objetos mágicos se acaben, Golgoth ya no podrá invocar a más zombies.

**Nota: Esto se realiza para obligar a Golgoth a sacar a los zombies al tablero (ya que en manual original no dice que sea obligatorio); y por lo tanto pueda proporcionar objetos mágicos a los héroes.*

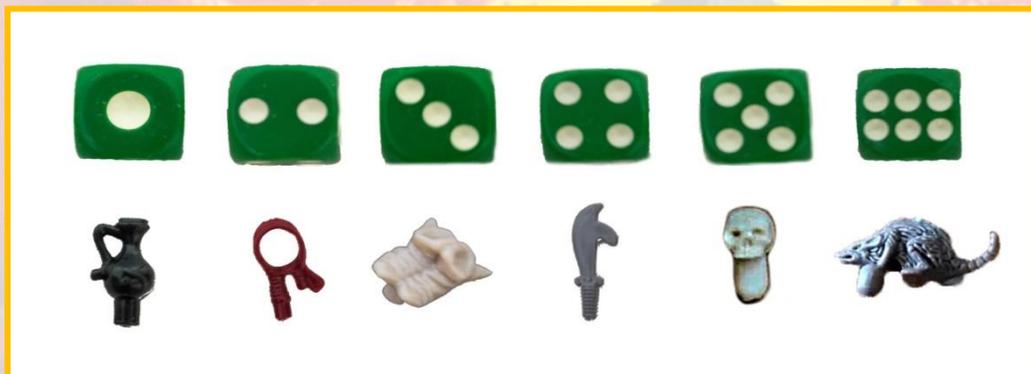
Artículos de los Zombies (Nueva Regla):

En lugar de tener un objeto en la peana de los Zombies, ahora cada vez que un Zombie es derrotado el Héroe que lo ha vencido tira un dado normal de 6 caras. En función del resultado del dado, el héroe gana lo siguiente y le es entregado por Golgoroth:

- Con un 6 -> Una Rata.
- Con un 5 -> Una Calavera.
- Con un 4 -> Un Arma Arrojadiza.
- Con un 3 -> Unas Botas de Tres Leguas.
- Con un 2 -> Un Látigo de Control de Criaturas.
- Con un 1 -> Una poción.

**Nota: Si al lanzar el dado el objeto mágico que ganas no está disponible, se volverá a lanzar el dado hasta 2 veces más para intentar conseguir otro objeto, si falla en las 3 tiradas el héroe recibirá el objeto que desee proporcionarle Golgoroth.*

**Nota 2: Los objetos mágicos nuevos serán explicados en el siguiente epígrafe.*



NUEVOS OBJETOS MÁGICOS Y ACTUALIZACIÓN DE LOS EXISTENTES

Continuación de la pág. 15 del manual original, aclaraciones:

- Cualquier Héroe que llega a un espacio donde se encuentra un Objeto Mágico lo puede recoger siempre que la casilla no esté ocupada por otro Héroe o esbirro. (Esto no gasta ninguna acción del Héroe).
- Los objetos mágicos que hayan quedado sin usar por los Héroes al finalizar la partida puntúan como veremos más adelante.

Poción curativa (actualización)

Las pociones (pág.15) deben ingerirse antes de que el enemigo te mate, es decir antes de tener 0 puntos de tiro en tu peana de héroe. Recordad, estas solo pueden ingerirse durante el turno del héroe.

Botas de tres leguas

Si quieres usar unas botas de tres leguas (pág.15) en la lucha final con Golgoth cuando te encuentras situado en la “Cima del Acantilado”; solo podrás usarlas al principio o al final de tu turno para ir directamente a luchar con Golgoth pero nunca entremedias de una acción. Con esto evitamos descuadres y quedar situados en la casilla “Puente de Cuerda” y “Lucha con Golgoth”.

Excepción: Recordad también el posible uso de las botas la primera vez que llegas a la “Cima del Acantilado” en pág. 30

Nuevos objetos

Las armas arrojadizas

Las armas arrojadizas se obtienen al matar a un Zombie y sacar una puntuación de 4 en el dado como se ha explicado en la página anterior.

- Se podrán usar cuando un enemigo no esté en la casilla adyacente y a una distancia máxima de tres casillas (sin contar en la que estamos situados), es decir; cuando se encuentre a dos o tres pasos de distancia de nosotros. (Ver fotos más abajo).
- No podrá usarse si el enemigo se encuentra en una curva, tiene que ser en un camino medianamente recto.
- Lanzar una Arma Arrojadiza consume una acción.
- Para poder usar las armas arrojadizas hay que tirar dos dados de combate. La puntuación de los dados debe ser igual o superior a la de la base de la peana del esbirro para poder matarlo. Si es inferior se descarta. Si es derrotado se deja en el lugar donde estaba el objeto que llevara (si es que llevara alguno). En el caso de los Zombies tendríamos que tirar el dado para saber que objeto tenía. Si el esbirro no es derrotado, este no tiene la posibilidad de contraatacar, por lo tanto no hace nada.
- En el caso de que el rival no sea un esbirro sino un Héroe, la puntuación obtenida en los dados se restará a los puntos de tiro de la peana de este último.

En el caso de que el Héroe atacado lleve un Hombre Rata, este último asumirá el golpe. En ningún caso el Héroe atacado tendrá derecho a réplica. Si un Héroe muere no deja en el lugar ningún objeto.

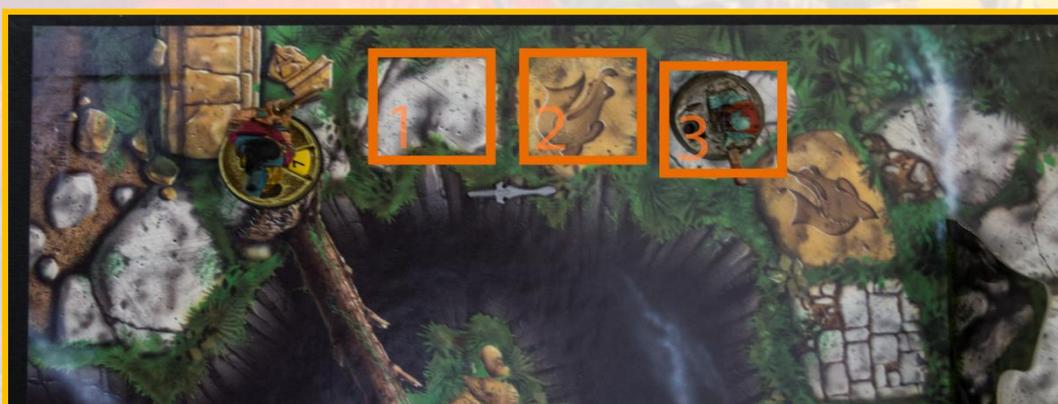
- Al usar un arma arrojadiza esta queda descartada del juego.
- No se podrá usar en la lucha final contra Golgoth.
- Existen cuatro armas arrojadizas en el juego.

**Nota: Las armas arrojadizas pueden cogerse del juego “El Mundo de Korak” o de “La Aldea del Terror”.*

**Nota 2: Pueden pintarse de algún color para evitar confundirlas con las normales.*



Supuestos correctos para el uso de armas arrojadizas:



A una distancia de 3 casillas del enemigo



A una distancia de 2 casillas del enemigo

La calavera

Al matar un Zombie su estado de descomposición es tal, que el olor que emana de él es venenoso. Cuando una calavera se pone en juego, es decir; matas a un zombie, tiras el dado y ganas una; automáticamente restas dos puntos de tiro de tu peana de héroe y la calavera se descarta del juego.

- Si existen más héroes adyacentes al zombie muerto, estos también sufren el veneno y restan dos puntos en sus peanas, aunque no estén en su turno.
- Si un Héroe fuera de su turno queda con 0 puntos de tiro al recibir el veneno de un zombie de forma colateral, deberá de descontar 1 vida en su “Contador de vidas” y colocarse con 1 punto de tiro en su peana en la casilla de “Punto de Partida” de la misma forma que se ha comentado en anteriores casos cuando muere un Héroe.
- Existen tres calaveras en el juego.

Excepción: Si un Zombie es matado a distancia a través de un arma arrojadiza, y el ítem que el Héroe consigue es la calavera, esta se descarta directamente del juego sin surtir ningún tipo de efecto a no ser que exista de forma adyacente al Zombie otro Héroe que pueda ser afectado.



**Nota: Las calaveras pueden cogerse del juego “El Mundo de Korak” o “Heroquest”.*

El látigo de control de criaturas

El látigo enviará a un Troll, o a un Zombie a cualquier casilla que se encuentre entre las casillas de “Punto de Partida” y “Cima del Acantilado”; pero nunca sobre estas.

- El Héroe puede usar el látigo desde cualquier casilla del tablero durante su turno.
- Si un zombie es matado a distancia a través de un arma arrojada, y el ítem que el héroe consigue es el látigo, este quedará tirado en la casilla donde ha muerto dicho zombie.
- Existen un látigo de control de criaturas en el juego.
- Al usar el látigo este queda descartado del juego.
- No se podrá usar en la lucha final contra Golgoth.



**Nota: El látigo de control de criaturas procede del juego “La Aldea del Terror”.*

Los hombres rata

Cuando un Héroe invoca a un Hombre Rata este se coloca a su lado y lo acompaña en la aventura. En el momento en el que Héroe entabla un combate con un enemigo ya sea otro Héroe, un Troll, o un Zombie; el Hombre Rata defiende a su amo colocándose delante del Héroe y recibiendo el primer impacto, si el impacto es de “0” el hombre rata sigue vivo, si es de “1” o más, el hombre rata muere descartándose del tablero de juego. No importa si es el héroe es el que ataca o el atacado, el Hombre Rata solo defiende el primer golpe con daño que le intenten infligir a este.

- Al usar el ítem de hombre rata este queda descartado del juego. No así el hombre rata en sí, este te acompaña.
- No se podrá usar en la lucha final contra Golgoth.
- Existen dos ítems de ratas, y dos figuras de Hombres Rata.
- Otro Héroe podrá pasar por encima de un Héroe con Hombre Rata exactamente igual como se describe en las reglas originales.
- Los Hombres Rata no podrán cargar objetos mágicos.

- Deberá ser invocado antes de entablar un combate.
- Las Armas Arrojadizas pueden impactarle tal como se menciona en la pág. 39.

***Nota:** Los hombres rata pueden cogerse del juego “La Aldea del Terror”, los ítems deberán cogerse del mobiliario de “Heroquest”.



Ítem de Hombre rata

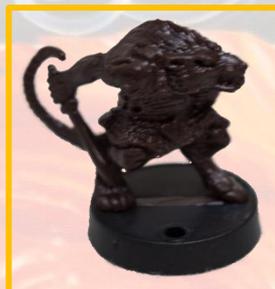


Figura de Hombre Rata



Imágenes de Hombres Rata acompañando a los Héroeos

FIN DE LA PARTIDA

Recuento de puntos finales:

- Las fichas de “Ataque de Dragón” (pág.18 CÓMO GANAR) valen:
 - 2 puntos las que son “Dientes y Garras”.
 - 3 puntos las que son “Ataque de fuego”.



**Nota: La puntuación de estas fichas no viene especificada en las reglas originales en castellano, pero sí en las inglesas.*

- Los puntos de tiro que queden en la peana de los héroes una vez muerto Golgoth no se contabilizan. *(No aparece nada sobre esto en las reglas originales).*
- Los objetos que no hayas usado al finalizar la partida puntúan con 1 punto por objeto. *(Modificación respecto a las reglas originales donde no puntúan).*

MODO PARA CUATRO JUGADORES

Si en una partida solo nos encontramos con cuatro jugadores, es decir Golgoth (Máster) y tres Héroes, las 3 vidas del Héroe que no participa en esta, se reparten al resto. Por lo tanto los tres Héroes aumentan “1” vida en sus “Contadores de Vida”.

EL MUNDO DE KORAK

FOTOS JUEGO COMPLECO CON NUEVAS REGLAS



REGLAS COMPLEMENTARIAS CREADAS POR NOTFX
Dudas o sugerencias: suneatshours@hotmail.com

IDEAS INTERESANTES NO DESARROLLADAS.

Si alguien quiere intentar continuar con estas ideas de reglas dejándolas bien cerradas:

- Si matan a un Héroe, su arma queda en el suelo y solo tienes un dado para luchar ya que estarías luchando con los puños.
- Los bidones bomba podrían desplazar al héroe hacia atrás debido a la onda expansiva.

O SI SE LE OCURRE OTRAS NUEVAS PARA COMPLETAR AÚN MÁS EL JUEGO...

Agradecimientos a:

Saronyx por todas las fotos y la edición de estas, y por su paciencia!.