



MINIQUEST ADVENTURES



REGLAMENTO



MINIQUEST ADVENTURES

INDICE

Contenido.....	2	Equipamiento.....	12
Resumen del Juego.....	3	Comportamiento Enemigos (I.A.).....	13
Preparación.....	3	Componentes.....	15
Victoria y Derrota.....	3	Héroes.....	19
Dificultad y Duración.....	4	Jefes.....	21
Secuencia de Juego.....	5	Élites.....	22
Resolver Encuentro.....	6	Características.....	23
Fase de Mantenimiento.....	11	Agradecimientos.....	27

CONTENIDO

- 8 x Cartas de Héroe
- 5 x Cartas de Jefe
- 8 x Cartas de Élite
- 53 x Cartas de Monstruo
- 8 x Cartas de Turno de Héroe
- 68 x Cartas de Botín
- 6 x Cartas de Botín Épico
- 33 x Cartas de Habilidades de Jefes y Élite
- 8 x Cartas de Habilidad de Héroe
- 6 x Cartas de Amenaza
- 4 x Hojas de Personaje
- 2 x Dados de Combate
- 1 x Dado Numérico
- 76 x Fichas
- 212 x Marcadores
- 2 x Libros de Mazmorras
- 4 x Libros de instrucciones



RESUMEN DEL JUEGO

MiniQuest Adventures es un juego dungeon crawler de 1 a 4 jugadores en formato libro al más puro estilo videojuego 16 bits. Cada partida generará una mazmorra aleatoria que los jugadores deberán superar para llegar al Jefe final y derrotarlo. Los Héroes recibirán recompensas, tales como Armas o equipamiento, que les permitirá hacer frente a los Enemigos, los cuales irán incrementando sus estadísticas con cada mazmorra que completen con éxito.

PREPARACIÓN

1. Los jugadores escogen un color de Hoja de Personaje y el Héroe que corresponde al color elegido.
2. Se separa el **Equipo inicial** de cada Héroe (pág. 19-20) de las Cartas de Botín y se barajan las otras restantes para formar el mazo de Botín.
3. Se barajan **por separado y formando distintos mazos** las Cartas de Líder, Élite, Monstruos, Amenazas y Botín Épico.
4. Se coloca el libro de Mazmorra en mitad de la mesa.
5. Se deciden las Rondas que tendrá la partida según la dificultad deseada.
6. El jugador más pequeño empezará con la Ficha de Líder.
7. En caso de ser menos de cuatro jugadores, estos deberán asumir el control de varios Héroes al mismo tiempo.

VICTORIA Y DERROTA

Para ganar la partida, los jugadores deberán completar la mazmorra con éxito y serán derrotados cuando todos ellos caigan muertos en una misma sala.

Un jugador es **eliminado por completo** tras quedarse a 0 puntos de vida teniendo ya 3 contadores de Muerte acumulados o al obtener un 4º contador de Muerte.

DIFICULTAD Y DURACIÓN

Antes de empezar una partida, los jugadores deben decidir el modo de juego a superar para completar la partida. Cada modo de juego consta de 1 o más rondas.

Una Ronda consta de 5 Encuentros y el último de ellos siempre consistirá en un enfrentamiento con un Jefe o Élite, dependiendo de la Ronda en que nos encontremos.

Cada Encuentro está identificado por un color y un símbolo.



Para hacer el juego más aleatorio el libro de mazmorras tiene 6 versiones de un mismo Encuentro con distintas distribuciones y número de enemigos.

En cada encuentro se lanzará el Dado Numérico y, dependiendo del número que salga, se abrirá la página correspondiente a la versión del resultado.

Ejemplo: Si los jugadores deben generar la tercera sala y el resultado del Dado es un 2 abrirán la página III-2.

Cada vez que los jugadores completen una Ronda, el nivel de dificultad se incrementará destapando una nueva Carta de Amenaza y aplicando sus nuevas características a todos los Enemigos.

MODOS DE JUEGO

Aventura Rápida:

Muy recomendada para las primeras partidas.

1 Ronda - Sin cartas de Amenaza.

1 Jefe Final.

Los Héroes juegan con las Habilidades activas desde la primera sala.

Aventura:

Para pasar una buena tarde.

3 Rondas - 2 Cartas de Amenaza.

2 Élite y 1 Jefe Final.

Desbloquear las Habilidades de los Héroes al finalizar la 1ª ronda.

Aventura Difícil:

Un desafío para jugadores exigentes.

5 Rondas - 4 Cartas de Amenaza.

4 Élite y 1 Jefe Final.

Desbloquear las Habilidades de los Héroes al finalizar la 3ª ronda.

Aventura Pesadilla:

No recomendada si no te gusta sufrir.

7 Rondas - 6 Cartas de Amenaza.

5 Élite y 2 Jefes. "1º Jefe" 5ª Ronda, "2º Jefe" 7ª Ronda el resto Élite.

Desbloquear las Habilidades de los Héroes al finalizar la 3ª Ronda.

SECUENCIA DE JUEGO

1. Generar Encuentro.
2. Resolver el Encuentro en orden de Iniciativa.
3. Fase de Mantenimiento.

GENERAR ENCUESTRO

1. El jugador con la ficha Líder lanza el Dado Numérico y abre la versión correspondiente al encuentro que toque resolver.
2. Se destapa una Carta de Monstruo por cada baldosa marcada en orden de izquierda a derecha y de arriba a abajo.
3. Si se trata de una baldosa con el símbolo de Élite, se debe destapar una Carta de Élite o de Jefe (en función de la Ronda).
4. Se colocan las Fichas Enemigas correspondientes a las Cartas que hayan salido en las baldosas marcadas, respetando el mismo orden. Las Fichas de los Monstruos están numeradas para identificar fácilmente cada enemigo en caso de ser el mismo.
5. Se colocan los Marcadores correspondientes de Vida, Defensa y Poder encima de las Cartas tanto de los Héroes como de los Enemigos.
6. Se monta la Cola de Iniciativa.

COLA DE INICIATIVA

Se colocan las Cartas de Turno de Héroes junto a los Monstruos formando una fila en el orden siguiente:

La primera carta que se coloca en la cola será la de Turno del jugador que tenga la Ficha de Líder en ese momento.

La siguiente será la primera Carta de Monstruo que se haya destapado inicialmente.

La próxima carta será la del jugador que esté colocado al lado del que tiene la Ficha de Líder (sentido horario).

Se repetirá el proceso repetidamente entre jugadores y Monstruos hasta terminar con todas las Cartas destapadas y las Cartas de Turno de Héroe.



RESOLVER ENCUENTRO

Antes de empezar el encuentro, los jugadores pueden intercambiar Objetos de la Bolsa al Equipamiento o entre ellos. Si no tienen espacio deberán descartar las cartas sobrantes.

El Encuentro se desarrolla por turnos según la Cola de Iniciativa de izquierda a derecha.

En su turno, cada personaje puede realizar **2 acciones; 1 de ataque y 1 de movimiento o 2 de movimiento**. No importa el orden y tampoco es necesario realizar ambos. Antes de realizar el ataque, opcionalmente el Héroe podrá usar una **Habilidad**.

ALCANCE

El Libro de Mazmorra está dividido por casillas que se usan para determinar la distancia de movimiento, alcance y línea de visión entre personajes.

La distancia se calcula en casillas horizontales o verticales, nunca en diagonal.

CASILLAS

1. **Blancas**: casillas comunes. Los personajes pueden moverse libremente por ellas. No se puede atravesar una casilla ocupada por otro personaje ya sea aliado o enemigo.

2. **Rojo**: casillas infranqueables. Los personajes no pueden moverse ni tienen visión a través de estas casillas.

3. **Amarillas**: casillas de terreno difícil. Los personajes pueden moverse a través de estas casillas gastando 2 puntos de movimiento por cada una. Los personajes no pueden terminar su movimiento encima de estas casillas.

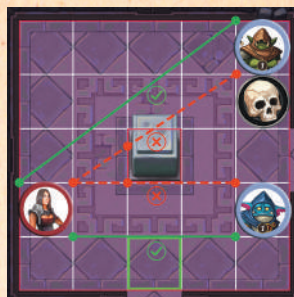
4. **Verde**: casilla inicial. Los Héroes **empezarán su movimiento** a partir de la casilla verde. Ningún personaje puede terminar el movimiento encima de esta casilla.

Los Héroes pueden atacar desde la casilla inicial y antes de terminar su turno moverse fuera de ella.



LÍNEA DE VISIÓN

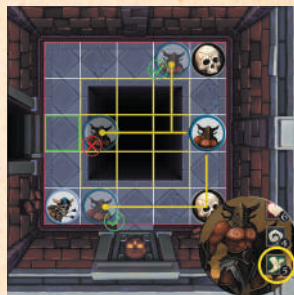
Para determinar que un personaje tiene **línea de visión** se deberá **trazar una línea recta** desde **una** de las cuatro esquinas de la casilla del atacante a **una** de las esquinas de la casilla del objetivo. Esto debe realizarse **sin que la línea toque una esquina o atraviese una casilla roja o una casilla ocupada** por otro personaje ya sea aliado o enemigo.



MOVIMIENTO

Los personajes pueden desplazarse de manera horizontal o vertical hasta el máximo indicado por su movimiento, nunca en diagonal.

Nota: Aunque un jugador pueda encontrarse con puntos de movimiento de sobra al final de un turno NO podrá: 1. Moverse 2. Atacar 3. Continuar moviéndose. Esto daría lugar a un turno con 3 acciones separadas, algo que no está permitido.



ATAQUE

El objetivo del atacante debe estar dentro del alcance del Arma o Hechizo. Además, para atacar a distancia, los personajes deberán tener línea de visión con su objetivo.

No se puede atacar a través de personajes aliados o enemigos aunque el alcance del Arma o Hechizo lo permita.

Un ataque se considera Cuerpo a Cuerpo cuando se realiza con un Arma de alcance 1 o 2.

Un ataque se considera a Distancia cuando se realiza con un Arma o Hechizo con Rango máximo de 3 o más.

Para golpear, el atacante lanza dos Dados de Combate y escoge uno, se resuelve el resultado.

Los personajes que ataquen cuerpo a cuerpo causarán daño cuando obtengan un resultado de Golpe o Impacto Crítico.

Los personajes que ataquen a distancia causarán daño cuando obtengan un resultado de Disparo o Impacto Crítico.

Los Hechizos se consideran ataques a distancia que consumen Poder. En caso de ser un **Hechizo beneficioso** como *Barrier* se puede elegir como objetivo un aliado o a uno mismo y tienen **éxito automático**.

En algunas ocasiones podrá darse una cadena de impactos entre el atacante y el objetivo. En estos casos, la cadena se rompe cuando uno de los dos es derrotado o el resultado del Dado no permite volver a lanzarlo.



Golpe (2 Caras del Dado)

Aplicar el daño solo Cuerpo a Cuerpo y terminar el ataque.



Disparo (2 Caras del Dado)

Aplicar el daño solo a Distancia y terminar el ataque.



Impacto Crítico (1 Cara del Dado)

Aplicar el daño de cualquier tipo y después, **el atacante lanzará un Dado** y se resolverá el nuevo resultado.



Contraataque (1 Cara del Dado)

Si el ataque es Cuerpo a Cuerpo y el rival está a rango para golpear, **el adversario lanzará un Dado** y se resolverá el nuevo resultado a favor del objetivo.

Si el ataque es a Distancia, **el disparo falla**.

Nota: Al lanzar un ataque ambos dados tienen que tener como resultado el Contraataque para que se active. Por otro lado, cuando únicamente se lanza un solo dado derivado de un Impacto Crítico o un Contraataque solo hace falta que la cara del dado sea Contraataque para activarlo.

Ejemplo: Es el turno del jugador que controla a Ralen y se acerca a un *Skeleton* que está intacto a 3 casillas de distancia. Como Ralen se puede mover 5 casillas se coloca a la casilla adyacente al Monstruo, terminando allí su movimiento; seguidamente decide atacar y lanza los dos Dados de Combate, obteniendo un resultado de Golpe y otro de Impacto Crítico. El jugador elige el Dado con el Impacto Crítico y aplica el daño de su arma. Después, lanza un Dado de Combate para representar el Impacto Crítico y obtiene un resultado de Disparo. Como el arma que lleva equipada es la *Great Sword*, aprovecha la característica de Precisión y repite el Dado de Combate, obteniéndose el resultado de Contraataque. El jugador está obligado a quedarse con el nuevo resultado independientemente del anterior, así que el *Skeleton* realiza un Contraataque lanzando un Dado de Combate. El resultado es un Impacto Crítico, de modo que proyecta el daño y vuelve a lanzar el Dado. El nuevo resultado es otro Contraataque, así que ahora es Ralen quien golpea y vuelve a tirar un Dado. El resultado es otro Disparo, pero como ya ha gastado en este mismo turno la Habilidad de Precisión y no dispone de otra carta con la misma característica ya no puede volver a lanzar el Dado. Se termina la cadena de golpes con un fallo.

DANO

El Daño viene indicado en las Cartas de Armas, Hechizos o Habilidades.

Para causar daño a los puntos de Vida, deberá antes destruir los puntos de Defensa del objetivo en caso de no disponer de “Penetración” en sus ataques.

Cuando los puntos de Defensa lleguen a **0**, se considera que se ha destruido y el daño causado se inflige a los puntos de Vida.

Cuando los puntos de Vida de un **Héroe** lleguen a **0**, quedará fuera de combate. Se debe colocar un **marcador de Muerte** en la Hoja de Personaje y la Ficha será retirada hasta terminar el encuentro.

Cuando los puntos de Vida de un **Enemigo** lleguen a **0**, se retirará la Ficha y su Carta de Monstruo será desechada a su montón de descartar.

Los Héroes que son objetivo de contraataques **solamente podrán contraatacar** en caso de portar equipada al menos un Arma Cuerpo a Cuerpo con el rango suficiente.

El daño total del ataque será la suma de las Cartas de Equipo y Habilidades implicadas en el golpe.

Para representar el daño, se retirarán los marcadores de Defensa y/o de Vida que estén encima de las Cartas que eran objetivos, ya sean Héroes o Enemigos.

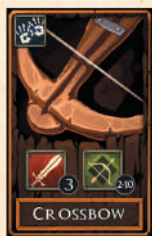
Cuando el daño lo recibe un Héroe, **el jugador escoge qué parte del equipo recibe el impacto**. Si los puntos de Defensa del equipamiento llegan a 0, se voltea la carta hasta finalizar el encuentro.

HABILIDADES DE HEROE

Las Habilidades potencian los ataques combinando sus efectos junto a las Armas o Hechizos.

Los jugadores podrán declarar hacer uso de la Habilidad siempre y cuando tengan Poder para utilizarla antes de realizar su ataque.

Ejemplo; Durlan activa su *Accurate Blow* y se quita 1 marcador de Poder para lanzar un disparo con su *CrossBow*. La Habilidad añade Precisión al disparo además de infringir 6 puntos de daño.



EFECTOS ADICIONALES

Existen ciertas Cartas que añaden efectos singulares al ataque o permiten detenerlos.

Penetración: Si el golpe tiene éxito, el daño se inflige directamente a los puntos de Vida.

Precisión: Cada carta con la característica de Precisión permite repetir un Dado de Combate por turno.

Si un Héroe tiene equipada más de una carta con Precisión, puede repetir tantos Dados en ese mismo turno como Cartas con la característica tenga, ya sea Objeto o Habilidad.

Puñalada Trasera: Dobra el daño del arma principal con la que se realice el ataque. Las Armas secundarias y las Habilidades no doblan su daño.

Ligero: Llevar un equipo completamente ligero permite al jugador golpear dos veces en una misma acción de ataque. Por tanto, si se utiliza la Habilidad de Héroe, se beneficia de sus características en los dos golpes.

El jugador deberá lanzar los dos Dados de Combate para cada uno de los golpes por separado y resolverlos de manera independientemente.

No se puede elegir un objetivo distinto para el segundo golpe.

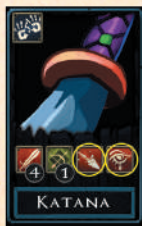
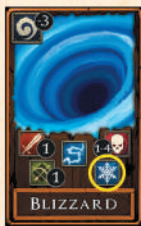
Derribo: Si el derribo tiene éxito, el objetivo pierde la acción de ataque al inicio de su próximo turno, ya que representa que gastará su acción para levantarse. No obstante, podrá realizar su acción de movimiento con normalidad.

Arder: Si el golpe tiene éxito, el objetivo deberá intentar quitarse el estado o perderá 1 punto de Vida al inicio de cada turno como si fuera Daño Penetrante hasta liberarse.

Congelar: Si el golpe tiene éxito, el objetivo deberá intentar quitarse el estado a cada inicio de su turno o los perderá hasta liberarse.

Parada: Cada carta con la característica de Parada puede bloquear un ataque por turno. Si se hace a un Impacto Crítico detiene la cadena de Dados.

Si un Héroe tiene equipada más de una carta con Parada, puede bloquear tantos golpes en ese mismo turno como Cartas con esa característica, ya sea Objeto o Habilidad.



EFECTOS

FASE DE MANTENIMIENTO

1. En caso de completar el Encuentro Final y **no ser la última Ronda** de la partida, se debe destapar una Carta de **Amenaza** y sumar las nuevas características a los nuevos Enemigos que aparezcan.
2. Descanso. Los Héroes recuperan todos los puntos de Vida, Defensa y Poder perdidos.
3. Botín. El jugador con la Ficha Líder repartirá el Botín.
4. Si se agota el mazo de Monstruos o Botín, barajar el montón descartado para formar un nuevo mazo.
5. Pasar la Ficha de Líder en el sentido de las agujas del reloj al siguiente jugador.

DESCANSO

Los jugadores voltean boca arriba las Piezas de Equipo dañadas.

Los Héroes recuperan todos los puntos de Vida, Defensa y Poder perdidos.

Los únicos marcadores que se mantienen en la Hoja de Personaje son los de Muerte.

BOTÍN

Cuando los jugadores completen un Encuentro recibirán un Botín por ello.

El jugador con la Ficha Líder será quien reparta el Botín a sus compañeros o a él mismo.

Existen dos tipos de Botín: Común y Épico.

Botín Común: Se cogen **dos Cartas de Botín** y **mínimo una se descarta**. Se recibe tras completar los Encuentros I, II, III y IV.

Botín Épico: Se cogen **tres Cartas de Botín**, y **mínimo una** de ellas se **descarta**. Se coge **una** Carta de Botín Épico. Se recibe tras completar el Encuentro Final de la Ronda en curso.

FICHA DE LÍDER

Una vez finalizados los intercambios, se dará por terminado el encuentro y se pasará la Ficha Líder al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

EQUIPAMIENTO

Si un Héroe porta más de un Arma o Hechizo equipado, el jugador decidirá con cuál atacar.

Se considera que una Carta está equipada cuando se coloca en alguna de las casillas de *Equipment*.

Los Hechizos se colocan encima de los Objetos que permiten equiparlos. Los Hechizos también pueden colocarse en la *Bag*, ocupando su propio espacio.

Los Objetos que estén en la *Bag* no pueden equipar Hechizos.

De igual forma que las Habilidades, los Objetos Secundarios combinan sus efectos junto al Arma o Hechizo equipado. Se diferencian porque aparece un (+) en los puntos de Daño, como en el *Sorcerer Tome*.

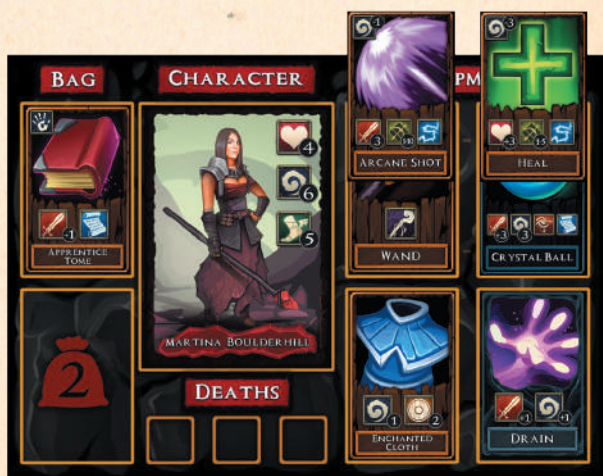
Los Objetos Secundarios no pueden atacar ni contraatacar.

Tras coger las Cartas de Botín correspondientes, los jugadores podrán intercambiarlas del Equipo a la Bolsa, de jugador a jugador o descartarlas, en caso de no tener espacio en las bolsas.

Se puede intercambiar dos Objetos que puedan portar Hechizos. Los Hechizos pasan de un Objeto al otro. Si uno de los dos Objetos no puede portar Hechizos, estos deberán volver a la *Bag* o descartarse.

Los Objetos que están volteados no se pueden utilizar.

El mínimo de Objetos equipados puede ser **una sola carta**.



EQUIPAMIENTO

COMPORTAMIENTO ENEMIGOS (I.A.)

Existen 3 tipos de comportamiento según si el enemigo ataca a Distancia, a Cuerpo a Cuerpo o es un Élite o Jefe de Mazmorra.

MONSTRUOS COMUNES

Cuerpo a cuerpo (Rango 1-2)

1. "1ª Acción": Si se encuentra en rango de...
 - ...un objetivo: Atacar y realizar el paso 3.
 - ...varios objetivos: Atacar un objetivo aleatorio y realizar el paso 3.
 - ...ningún objetivo: Mover hacia el objetivo más cercano y realizar el paso 2.
2. "2ª Acción": Si se encuentra en rango de...
 - ...un objetivo: Atacar y realizar el paso 3.
 - ...varios objetivos: Atacar un objetivo aleatorio y realizar el paso 3.
 - ...ningún objetivo: Realizar el paso 3.
3. Finaliza el turno.

A Distancia (Rango 3 o +)

1. "1ª Acción": Si se encuentra en rango de...
 - ...un objetivo: Atacar y realizar el paso 2.
 - ...varios objetivos: Atacar un objetivo aleatorio y realizar el paso 2.
 - ...ningún objetivo: Realizar el paso 2.
2. "2ª Acción": Mover el personaje lo más lejos posible de su enemigo más cercano y realizar el paso 3.
3. Finaliza turno.

A DISTANCIA

1ª ACCIÓN



2ª ACCIÓN



JEFES Y ÉLITES

1. Destapa la primera Carta de su mazo de Habilidades y pasar al paso 2.
2. "1ª Acción": Si la Habilidad se encuentra en rango de...
 - ...el/los objetivo/s: Aplicar la Habilidad, ya sea enemigo/s o a uno mismo y realizar el paso 4.
 - ...ningún objetivo: Mover hacia el objetivo más cercano y pasar al paso 3.
3. "2ª Acción": Si se encuentra en rango de...
 - ...el/los objetivos: Aplicar la Habilidad, ya sea enemigo/s o a uno mismo y realizar el paso 4.
 - ...ningún objetivo: Realiza paso 4.
4. Finaliza turno.

Los Jefes y Élite tienen su propio mazo de Habilidades que se deberán barajar para el enfrentamiento.

Las Habilidades de los Jefes y Élite tienen éxito automático siempre, que tengan alcance para ejecutar la acción.

Independientemente que haya Cartas que se mantengan varios turnos, cada nuevo turno el Élite o Jefe cogerá una nueva del mazo de Habilidades.

En el caso de que la Habilidad se mantenga durante varios turnos, no se debe descartar la carta hasta agotar los contadores de Tiempo. Al iniciar el turno del Élite o Jefe se retira un contador de Tiempo hasta agotarlos.

Cuando finalice el turno, se descartan las cartas de Habilidad si no tienen contadores de Tiempo encima.

Al finalizar el turno, si todas las Cartas de Habilidad se agotan, se volverán a barajar para formar un nuevo mazo.

Si hay una carta activa durante varios turnos, cuando se agoten las Cartas de Habilidad, esta permanece activa y no se baraja con el resto, puesto que no se descarta mientras dure su efecto.

Consultar los mazos de Habilidades de cada Enemigo (pág. 21-22).

Los Monstruos, al igual que los Héroes, lanzan los dos Dados de Combate y **siempre eligen el mejor resultado favorable** para ellos.

En caso de varios Objetivos posibles, se lanzará el Dado Numérico para determinar el Objetivo del ataque.

Si el Monstruo puede contraatacar; lo hace con el Daño de su Carta de Monstruo.

Si un Jefe o Élite está a **una casilla** de los Héroes, los contraataques causan **tres puntos de Daño**. Si está a dos o más casillas de distancia, no pueden contraatacar.

Derribar o Congelar a un Monstruo, Élite o Jefe anula su Acción de atacar pero mantiene la Acción de movimiento cuando se retira el marcador.

Las Cartas de Amenaza que se destapen incrementarán las características de los Monstruos, Élite y Jefes de forma permanente hasta el final de la partida.

COMPONENTES



4X HOJAS DE PERSONAJE

Cada hoja tiene un color distinto: verde, rojo, azul y amarillo.

1. *Bag*. 2 ranuras para guardar Cartas de Botín.

2. *Character*. Una ranura para colocar la Carta de Héroe del mismo color de la ficha.

3. *Equipment*. Cinco ranuras para portar el equipo.

Dos ranuras para Cartas de Botín de una mano.

Una ranura discontinua para Cartas de Botín de Dos Manos.

4. Una ranura para la Armadura o Ropa.

5. Una ranura para la Habilidad de Héroe.

6. Tres ranuras para marcadores de Muerte.



2X LIBRO DE LA MAZMORRA

Cada libro tiene 30 salas distintas repartidas en 5 grupos de 6 salas cada uno.

1. Número de la Sala: I, II, III, IV, Jefe.
2. Número de la versión de la Sala: 1, 2, 3, 4, 5, 6.
3. Tipos de Enemigos:

Jefes  Élites  Monstruos 



2X DADOS DE COMBATE

Se utilizan para Ataque.



1X DADO NUMERICO

Se utiliza para elegir la versión de la Sala, para determinar el éxito o fracaso de ciertas características como Derribo, Arder, Congelar o Bloquear y para seleccionar un objetivo al azar.



8X CARTAS DE HÉROE

Existen cuatro colores de Héroe: verde, rojo, Azul y amarillo.

1. Símbolo y color de Héroe.
2. Imagen del Héroe.
3. Nombre del Héroe.
4. Características (Vida, Poder y Movimiento).



5X CARTAS DE JEFES

1. Símbolo de los Jefes.
2. Imagen del Jefe.
3. Nombre del Jefe.
4. Características (Vida, Defensa y Movimiento).



8X CARTAS DE ÉLITES

1. Símbolo de los Élite.
2. Imagen del Élite.
3. Nombre del Élite.
4. Características (Vida, Defensa y Movimiento).



53X CARTAS DE MONSTRUOS

1. Símbolo de los Monstruos.
2. Imagen del Monstruo.
3. Nombre del Monstruo.
4. Características (Vida, Defensa, Movimiento, Daño y Rango).



8X CARTAS DE TURNO

Se utilizan en la cola de Iniciativa. Cada Héroe tiene su propia Carta de Turno.



68X CARTAS DE BOTÍN

1. Dorso de los Objetos.
2. Imagen del Objeto.
3. Nombre del Objeto.
4. Características del Objeto.



6X CARTAS DE BOTÍN ÉPICO

1. Dorso de los Objetos Épicos.
2. Imagen del Objeto Épico.
3. Nombre del Objeto Épico.
4. Características del Objeto Épico.



8X HABILIDADES DE HEROE

1. Dorso de Habilidades de Héroe.
2. Imagen de la Habilidad.
3. Nombre de la Habilidad.
4. Características.



33X HABILIDADES DE JEFES Y ÉLITES

1. Dorso de Habilidades de los Enemigos.
2. Imagen de la Habilidad.
3. Nombre de la Habilidad.
4. Características de la Habilidad.



6X CARTAS DE AMENAZA

Al final de cada ronda se destapa una carta.
Se aplican las nuevas características a la nueva ronda.



76X FICHAS

- | | |
|--------------------|-------------------------|
| 8x Fichas de Héroe | 5x Fichas de Jefes |
| 8x Fichas de Élite | 53x Fichas de Monstruos |
| 1x Ficha de Líder | 1x Ficha de Logo |

Nota: Las Fichas de Monstruo van numeradas



212X MARCADORES

- | | |
|-------------|-------------|
| 70x Vida | 12x Tiempo |
| 70x Defensa | 6x Arder |
| 30x Poder | 6x Congelar |
| 12x Muerte | 6x Derribo |

Nota: Hay marcadores de 1, 2, 3, 5 y 10 para las características más comunes. Los marcadores numerados son reversibles siendo de valor 1 en el dorso.



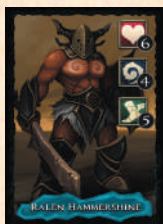
HEROES

Los Héroes son los protagonistas de la aventura. Los jugadores deberán encarnar a uno o varios de ellos para jugar.

Cada Héroe tiene su Equipo Inicial de Objetos que deberá tomarse del Mazo de Botín junto a la Habilidad de Héroe y se coloca en su Ficha de Personaje.

Siempre ha de jugarse con cuatro Héroes independientemente del número de jugadores.

No se puede jugar con dos Héroes del mismo color.

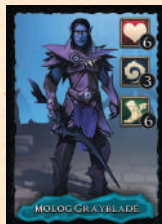


RALEN HAMMERSHINE

Vida: 6 Poder: 4 Movimiento: 5

Equipo Inicial: *Sword, Hardened Leather*

Habilidad: *Whirlwind*

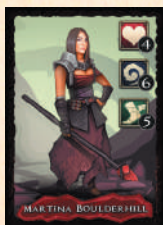


MOLOG GRAYBLADE

Vida: 6 Poder: 3 Movimiento: 6

Equipo Inicial: *Sword, Hardened Leather*

Habilidad: *Bloodlust*



MARTINA BOULDERHILL

Vida: 4 Poder: 6 Movimiento: 5

Equipo Inicial: *Wand, Arcane Shot, Cloth*

Habilidad: *Drain*

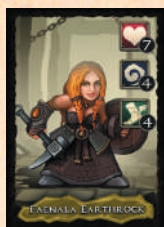


TATIANA EARTHROCK

Vida: 5 Poder: 6 Movimiento: 4

Equipo Inicial: *Wand, Arcane Shot, Cloth*

Habilidad: *Funnel*

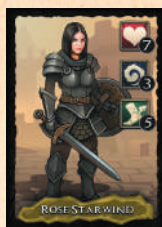


FAENALA EARTHROCK

Vida: 7 Poder: 4 Movimiento: 4

Equipo Inicial: *Short Sword, Light Shield, Armor*

Habilidad: *Onslaught*

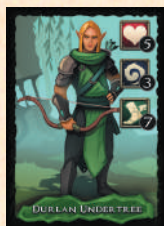


ROSE STARWIND

Vida: 7 Poder: 3 Movimiento: 5

Equipo Inicial: *Short Sword, Light Shield, Armor*

Habilidad: *Block*

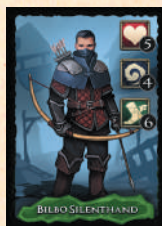


DURLAN UNDERTREE

Vida: 5 Poder: 3 Movimiento: 7

Equipo Inicial: *CrossBow, Leather Armor*

Habilidad: *Accurate Blow*



BILBO SILENTHAND

Vida: 5 Poder: 4 Movimiento: 6

Equipo Inicial: *CrossBow, Leather Armor*

Habilidad: *Gloomy Blow*

JEFES

Cada Jefe y Élite tiene su mazo de Habilidades. El siguiente listado corresponde a las Habilidades de cada uno. Cuando se destape uno de ellos se prepara su Mazo de Habilidades.

Nota: *Mark of Death* se coloca un marcador de Muerte en la Hoja de Personaje objetivo y este queda fuera de combate. Si es el 4º contador que recibe, queda eliminado del juego.

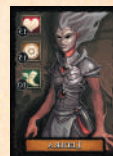
MARUN

Habilidades: *Mark of Death*, *Raise Undead*, *Drain Life*, *Void*, *Onrush*, *Slice*



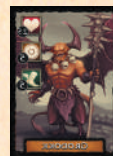
LEDIRA

Habilidades: *Mark of Death*, *Raise Undead*, *Void*, *Dark Barrier*, *Trap*, *Slice*, *Leap*



GRODOKK

Habilidades: *Mark of Death*, *Blow Club*, *Break Blow*, *Leap*, *Thunderous Blow*



NAKHTOSHENQ

Habilidades: *Mark of Death*, *Growl*, *Abyssal Gaze*, *Claws*, *Vomit*



SIG

Habilidades: *Mark of Death*, *Breaks Bones*, *Onrush*, *Break Blow*, *Mold Explosion*



ELITES

Nota: *Autodestruction* Al inicio del 3º turno del Élite se ejecuta la habilidad no antes.

LICH

Habilidades: *Raise Undead, Drain Life, Dark Barrier, Void*



GUARDIAN

Habilidades: *Lethal Ray, Slice, Repair, Autodestruction*



WEREWOLF

Habilidades: *Claws, Howl, Leap, Bite*



GOLEM

Habilidades: *Fortify, Throw Rock, Onrush, Thunderous Blow*



CYCLOPS

Habilidades: *Blow Club, Break Blow, Trap, Gob of Spit*



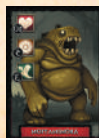
ABYSSAL HORROR

Habilidades: *Growl, Combustion, Dimensional Gap, Abyssal Gaze*



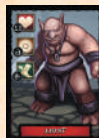
ABOMINATION

Habilidades: *Tentacle, Vomit, MoldExplosion, Regeneration*



TROLL

Habilidades: *Harden, Grab, BreaksBones, Savage*



CARACTERÍSTICAS

PRINCIPALES



Vida

Puntos de Vida.

Retirar los marcadores de la carta objetivo tras cada golpe para representar los puntos de Vida perdidos.



Defensa

Puntos de Defensa.

Retirar los marcadores de la carta objetivo tras cada golpe para representar la Defensa perdida.



Poder

Puntos de Poder.

Los puntos de Poder se consumen al usar Habilidades o Hechizos. El coste se muestra en la parte superior izquierda de la carta. Retira los marcadores de la Carta del Héroe tras consumir Poder.



Movimiento

Puntos de Movimiento máximos del personaje. Los jugadores pueden decidir cuántas casillas moverse dentro de su límite.



Daño

Puntos de Daño que causa el Arma, Hechizo o Habilidad Enemiga.



Alcance

Alcance de las Armas, los Hechizos y las Habilidades.

SECUNDARIAS



1 Mano

Ocupa una casilla de Mano.



2 Manos

Ocupa la casilla especial de 2 Manos.

Representa que ocupa las dos casillas de 1 Mano.



Ligero

Puede **golpear dos veces** al usar la acción de ataque **si todas las piezas** equipadas son ligeras.



Pesado

El Héroe **no puede usar dos veces la acción de movimiento** en un mismo turno si una o más piezas de equipo son pesadas.



Perforante

Ignora los puntos de Defensa del objetivo y hace que el Daño del arma se aplique directamente a los Puntos de Vida.



Precisión

Permite **repetir un Dado de Combate por turno** al Atacar y quedarse con el segundo resultado.



Derribo

El Atacante lanza un Dado, con un resultado de **3-6** el objetivo cae al suelo. El objetivo **pierde su acción de ataque** al inicio de su turno. De **1-2** sin efecto.

Se coloca el marcador encima de la Carta Objetivo hasta terminar su efecto.



Puñalada Trasera

Cuando se realiza un ataque, si se tiene un aliado adyacente al objetivo, se dobla el daño del **arma principal**. Solo es válido con ataques Cuerpo a Cuerpo.



Parada

Puede **bloquear un ataque por turno** si iguala o supera el número indicado en la característica, se lanza el Dado Numérico.



Hechizo

Se equipa en un Objeto Lanzador de Hechizos o Libro de Hechizos. Se pueden guardar en la Bolsa.



Lanzador de Hechizos

Es necesario un Objeto con esta característica para usar Hechizos. Permite portar **un Hechizo**. El Hechizo se coloca encima de la Carta de Objeto. Permite lanzar los Hechizos equipados.



Grimorio

Cada Objeto con esta característica permite **portar un Hechizo adicional**. El Hechizo se coloca encima de la Carta de Objeto.



Muerte

Marcadores de Muerte. Se colocan en la hoja del personaje debajo de su retrato.



Objetivos

El número de objetivos que puede impactar las Armas, Habilidades o Hechizos que tengan esta característica.



Tiempo

El efecto perdura en el número indicado de turnos. Colocar los marcadores totales encima de la Habilidad o carta Objetivo. Retirar un marcador de Tiempo al inicio de cada turno hasta finalizar su efecto.



Aleatorio

El Objetivo es aleatorio lanzando el Dado Numérico.

2 Objetivos: (1-3) / (4-6).

3 Objetivos: (1-2) / (3-4) / (5-6).

4 Objetivos: 1/2/3/4 (5-6 lanza de nuevo el dado).



Arder

El **Objetivo** lanza un Dado al inicio de su turno. Con un resultado de **1-2** el objetivo pierde **un punto de Vida** y repite el proceso al inicio de su siguiente turno. De **3-6** el Objetivo pierde un punto de Vida y desaparece el efecto de “Arder”.



Congelar

El **Objetivo** lanza un Dado al inicio de su turno. Con un resultado de **1-2** el objetivo **pierde su turno** y repite el proceso al inicio de su siguiente turno. De **3-6** el Objetivo pierde su acción de ataque y desaparece el efecto de “Congelar”.



Raising the Dead

Se añade un *Skeleton* en el encuentro, se coloca la carta en la última posición de Iniciativa y se baraja el mazo de Monstruos restante.

Nota: se coloca una Ficha de *Skeleton* en una casilla Blanca y libre dentro del alcance de la habilidad.

AGRADECIMIENTOS

THANKS TO ALL OUR BACKERS FOR MAKING THIS POSSIBLE!

A very special thanks to:

Derek Sheridan
Miri MakesMeow
Matthias Leo Webel
Julien Lhomme
Julien Gournay
Jordi Illas Medalla
Anna Amorós
Gokhan Kocaman
Tony Frenzy
Elisabetta Colombo
Andrea Tiberi
Riccardo Manara

spanish forum “www.darkstone.es” community

our kickstarter community

for helping us.

This project has been possible thanks to all of you, a huge hug to our entire community.

Víctor A., Jose Antonio A.

Printed by: Manipulados Raygar S.L.

MINIQUEST ADVENTURES



THIS PRODUCT IS NOT A TOY.

NOT RECOMMENDED FOR PERSONS
13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



Players



1-4

Time



45'

Ages



14+



MADE IN SPAIN

CREATED BY VÍCTOR AMORÓS

WWW.MINIQUESTADVENTURES.COM



"MiniQuest Adventures"
is a registered trademark
of JandúSoft S.L.

JandúSoft S.L.
Av. Can Lluçà 21 1-3
Santa Coloma de Cervelló
08690, Barcelona, Spain