



POCKET
DUNGEONS
OF MADNESS

Dungeons of Madness

el juego de rol

*Bajo las losas el tiempo no transcurre: se pudre.
Dos dados, un lápiz y una tarde para bajar a la
fosa y, con suerte, volver.*

LIBRO DE REGLAS COMPLETO, CON HOJAS DE
HÉROE Y DE EXPEDICIÓN

Índice

•	Dos formas de bajar	3	ÆII	Generar la mazmorra	20
I	La fractura del Vacío	3	ÆIII	Los biomas	22
II	El motor 2d6	5	ÆIV	Salas del bioma y eventos	22
III	Vida, Energía y Cordura	6	ÆV	La armería y el Mercader	23
IV	La luz y el reloj del Despertar	7	ÆVI	Cofres, reliquias y armas legendarias	25
V	El asalto y el choque	8	ÆVII	Altars y corrupción	26
VI	Defensa, huida y estados	10	ÆVIII	Jugar sin director	27
VII	Magia arcana	11	ÆIX	Horrores y guardianes	30
VIII	Magia del Mythos	12	ÆX	Los prisioneros	33
IX	Crear un héroe en cinco minutos	13	ÆXI	La campaña y el Santuario	35
•	Alden el Renegado	15	ÆXII	Cicatrices y traumas	36
•	Vespera de las Sombras	16	ÆXIII	La cadena de sellos	37
•	Sybilla la Hereje	17	•	Referencia rápida	39
X	Marcas y niveles	18	•	Hoja de héroe	40
XI	Una expedición en una sesión	19	•	Hoja de expedición	41

PARA UNA PARTIDA ESTA NOCHE

Lee el Capítulo II (el motor), el V (el choque) y el XI (la expedición). Imprime una hoja de héroe por jugador y una de expedición. Lo demás se consulta sobre la marcha.

QUÉ NECESITÁIS

Dos dados de seis caras por jugador, lápices y las hojas del final. Nada más: el libro se juega con o sin director.

Dos formas de bajar

Aquí los exploradores no son semidioses destinados a salvar reinos, sino supervivientes acorralados por el frío, la asfixia de la piedra y entidades cuya mera existencia desafía la geometría. Solo necesitáis dos dados de seis caras por jugador, lápiz y las hojas de la edición imprimible.

No hay honor en morir a oscuras con el cuello desgarrado por garras que no pertenecen a ninguna bestia de la tierra. Si vas a bajar, asegúrate de que tu antorcha esté empapada en brea.

ALDEN EL RENEGADO

Una expedición

De 60 a 120 minutos. Creáis héroes en cinco minutos, tiráis bioma, encargo y complicación, y descendéis. Subís de nivel dentro de la mazmorra y al final medís vuestra Leyenda. No hay nada que recordar para la próxima vez.

Una campaña

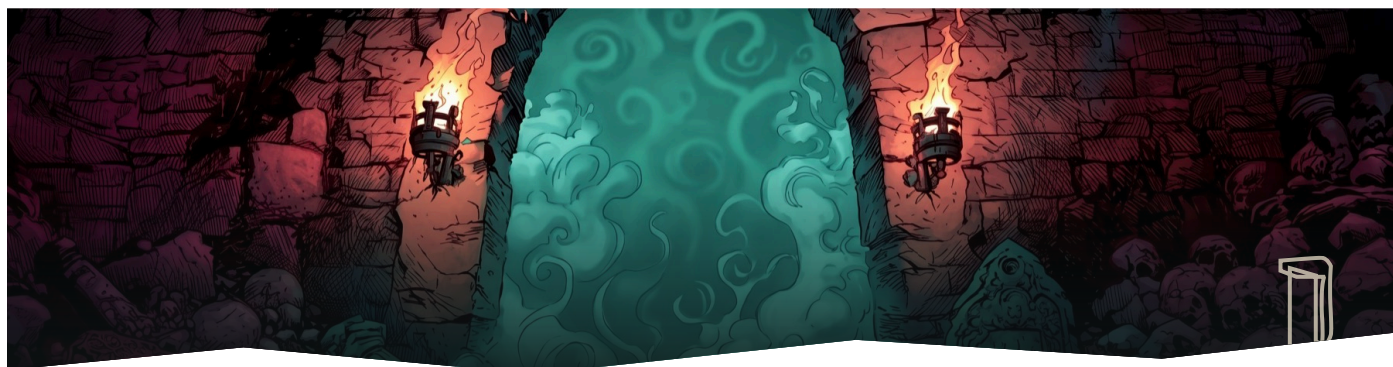
Cuatro sesiones, cuatro sellos. Los héroes conservan nivel, talentos, cicatrices y equipo. Quien muere es relevado por un heredero que no empieza de cero. Cada sesión sigue siendo una expedición completa.

Los tres pilares

Finitud opresiva. La luz, la energía y la cordura se agotan. Cada recurso gastado es un paso más hacia la fosa.

Violencia inmediata. Una sola tirada enfrentada por golpe. El margen con el que ganas sangra directamente en la carne del rival.

Decisiones a la vista. Los monstruos anuncian su intención antes de actuar. Nunca mueres por azar puro: mueres por lo que elegiste hacer con esa información.



CAPÍTULO I

La fractura del Vacío

Bajo la corteza terrestre no yacen cavernas ordinarias. El subsuelo es un tejido dimensional fracturado, resultado del reposo de las deidades exteriores en eras remotas. Los eruditos lo llaman **el Vacío**.

A medida que la expedición desciende, la gravedad vacila, los muros respiran vapores ácidos y las losetas del suelo se comportan como engranajes de un organismo ciclópeo. No estás cruzando una mazmorra: estás caminando por el esqueleto petrificado de algo que aún no ha terminado de morir.

Los sellos

Hace siglos, una orden de monjes-ingenieros encadenó a las entidades del Vacío en prisiones excavadas bajo el mundo. Hoy se conocen dos: la **Mazmorra de la Locura**, bajo el monasterio de San Telmo, y los **Glaciares de Ymir**. Los archivos de la orden hablan de otras que nadie ha encontrado todavía. Cada sello es un Sanctum cerrado por mecanismos rúnicos: grilletes que mantienen aletargado al horror. Accionarlos abre el Sanctum... y despierta a lo que duerme dentro.

El Despertar

La mazmorra no es un lugar pasivo. Cada antorcha consumida y cada engranaje accionado resuena en la piedra. Los errantes olfatean el rastro y, si la expedición se demora, el laberinto comienza a derrumbarse sobre sí mismo. El tiempo es vuestro enemigo más paciente.

¿Por qué bajas?

1	Deudas: el gremio de prestamistas te espera arriba.
2	Tu hermano desapareció en San Telmo y nadie más lo busca.
3	Una maldición te está convirtiendo en otra cosa, y la cura está abajo.
4	Una voz pronuncia tu nombre en sueños, desde el fondo.
5	Te dieron a elegir: bajar o la horca.
6	Quieres ver. Solo eso. Quieres ver.

Las piedras no guardan memoria; absorben el eco de la nada. Cuando el primer sello cedió, el mundo superior siguió labrando sus campos sin advertir que el subsuelo ya no formaba parte de este plano.

**CÓDICE DE LAS ESTRELLAS
NEGRAS**



Los errantes
No buscan carne: los atrae la combustión de las antorchas y el miedo de los héroes.

La orden de San Telmo no construyó prisiones. Construyó relojes. Y todos los relojes, tarde o temprano, dan la hora.

SYBILLA LA HEREJE

El motor 2d6



Fuerza (FUE)
Golpear, forzar, resistir, activar mecanismos.



Destreza (DES)
Esquivar, disparar, desactivar trampas, huir.



Poder (POD)
Magia, voluntad y percepción de lo oculto.

Todo el juego se resuelve con dos dados de seis caras sumados a uno de los tres atributos del héroe. No hay más fórmula que esta:

2d6 + atributo + bonos explícitos

El acero nunca miente ni siente compasión. Si dudas un segundo antes de cortar el cable tensor, el contrapeso no dudará en aplastarte los sesos.

ROLAND EL MUTILADO

Pruebas contra una meta

DIFICULTAD	META	EJEMPLO
Rutinaria	8+	Forzar un cofre oxidado.
Desafiante	10+	Desactivar un mecanismo con púas.
Extrema	12+	Leer runas alienígenas sin sangrar por la nariz.
Inhumana	14+	Sellar una grieta dimensional con las manos.

Si no hay riesgo ni prisa, no se tira: el héroe lo consigue.

Pruebas enfrentadas

Cuando dos voluntades chocan (un golpe, una huida, un hechizo contra la reacción de un monstruo), **ambos tiran** y gana el total más alto. La diferencia es el **Margen**, y en combate se convierte en daño. Los monstruos tiran siempre **2d6 + su Ataque**, tanto para golpear como para resistir. Un empate nunca es neutro: cada regla dice qué ocurre.

PIFIA: DOBLE UNO

La acción fracasa estrepitosamente: la gánzúa se parte, el techo cruje (1 daño) o el hechizo se tuerce. Además, avanza 1 casilla del Despertar.

PROEZA: DOBLE SEIS

Éxito automático aunque no alcances la meta. En combate, el golpe inflige +2 daño. Fuera de él, un beneficio extra: 1d6 de oro, un turno de luz, ahorrar el coste.

FORZAR EL DESTINO

Una vez por tirada, tras ver los dados, puedes pagar **1 de Cordura** para repetir **uno** de los dos dados. Es la única forma de rechazar al azar, y se paga con la mente. No puedes forzar una pifia del Mythos: el Vacío ya ha hablado.

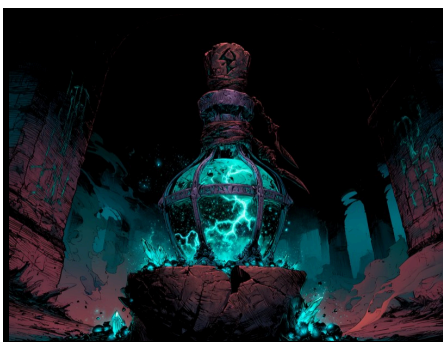
CAPÍTULO III

Vida, Energía y Cordura



Vida

La carne y la sangre. A 0 caes en Agonía.



Energía

Fuelle y maná: paga maniobras, talentos y magia Arcana. A 0, -2 a FUE y DES.



Cordura

El ancla a la realidad: paga el Mythos y Forzar el destino. A 0, Quiebre Mental.

El aventurero depende de un equilibrio frágil entre tres reservas. Perder el temple o el aliento es tan mortal como perder la sangre.

AGONÍA Y MUERTE

Al llegar a 0 de **Vida** caes al suelo y no puedes actuar. Si sufres cualquier daño, o terminas el siguiente asalto sin ser **estabilizado**, mueres. Un aliado te estabiliza gastando su acción y superando **DES 8+** (o dándote una Poción de Vida sin tirar): vuelves con 1 de Vida y, al final de la expedición, tiras en Cicatrices. Superar la Agonía otorga **1 Marca**.

Un guerrero que solo protege su vientre de las dagas morirá de rodillas, balbuceando plegarias a una pared vacía. En la oscuridad, la mente es tan blanda como la carne.

ALDEN EL RENEGADO

El Quiebre Mental

Al llegar a 0 de **Cordura**, tira 1d6 de inmediato y después recupera 1. Cada nuevo Quiebre en la misma expedición suma +1 al dado. Al terminar, tiras en Traumas y ganas 1 Marca.

1

Parálisis catatónica. Pierdes tu acción durante 1 asalto.

2

Fuga desesperada. Huyes a una loseta explorada adyacente, sin tirar.

3

Frenesí ciego. Tu próxima acción es atacar a la criatura (o aliado) más cercana.

4	Sordera alucinatoria. -2 a todo hasta el final del combate o durante 3 turnos.
5	Ofrenda macabra. Arrojas tu arma o la luz a las sombras. Recuperarla cuesta una acción.
6+	Posesión del Vacío. El Oráculo decide tu próxima acción. +1 al Despertar.

Recuperarse

Descanso breve (en una loseta sin enemigos, una vez por loseta): cuesta 2 turnos de luz. Cada héroe recupera **2 Vida** y **3 Energía**. Si el grupo echa un Haz de Madera a la hoguera, además reaviva la antorcha (6 turnos). Tira 1d6: con un 1, un errante os sorprende. **Descanso largo**: solo en la superficie o en un Santuario Olvidado; lo restaura todo.



CAPÍTULO IV

La luz y el reloj del Despertar

La exploración se mide en turnos: entrar en una loseta, resolver un combate o registrar una sala consume **1 turno de luz**. Dos relojes corren a la vez: la llama, que podéis alimentar, y el Despertar, que nunca retrocede.

ANTORCHA: 6 TURNOS

Ilumina la loseta actual y deja ver qué hay en las adyacentes antes de entrar. Cuando se apaga, se reaviva con un Haz de Madera.

CANDIL: 10 TURNOS

Revela hasta dos losetas de distancia. Es de un solo uso: cuando se agota, se tira. Solo uno por grupo encendido a la vez.



Un paso sin luz no es un paso adelante; es una caída en un pozo de dientes que lleva milenios esperando a que tropieces.

VESPERA DE LAS SOMBRAS



Colapso

Las losetas exploradas se hunden. El camino de vuelta deja de existir.

Fases de la luz

Luz plena: sin penalizadores; se distinguen las trampas y puedes intentar desactivarlas antes de pisarlas. **Penumbra** (último turno de la llama): -1 a disparos y percepción. **Oscuridad:** -2 a todas las tiradas físicas y de combate, cada héroe pierde 1 Cordura por turno y, al tercer turno seguido, un errante ataca por sorpresa. Reavivar la antorcha con un Haz de Madera cuesta una acción.

No mires fijamente la penumbra del fondo del corredor. Lo que parece un arco de piedra suele estar esperando a que te acerques para abrir los ojos.

UMBRAL DE SAN TELMO

El reloj del Despertar

Marca una casilla cada vez que **se agota una fuente de luz, activáis un mecanismo**, alguien saca una **pifia** o sufre una **Posesión del Vacío**. Aplica su efecto de inmediato:

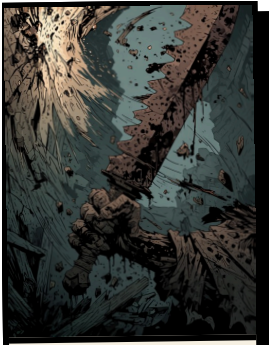
1	Inquietud. Tira en Eventos del Despertar.
2	El rastreo. Aparece el cazador errante del bioma (el Rastreador o el Acechador de la Ventisca) en la esquina más alejada del grupo.
3	Inquietud. Tira en Eventos del Despertar.
4	Horda. Los encuentros comunes que aparezcan desde ahora ganan un Afijo de élite.
5	Inquietud. Tira en Eventos del Despertar.
6	Colapso. Al inicio de cada turno tira 1d6: con 1-3, una loseta explorada vacía se derrumba y todos pierden 1 Cordura. El jefe gana +4 Vida.

Una expedición bien jugada llega al Sanctum con 3 o 4 casillas marcadas. El Colapso es el castigo por demorarse.

CAPÍTULO V

El asalto y el choque

Al empezar cada asalto, cada monstruo tira 1d6 y **anuncia su intención**. Su objetivo es el héroe que le hirió el asalto anterior; si no hay, quien porta la luz. Después, los héroes deciden.



1-2 Ataque

Ataca a su objetivo.



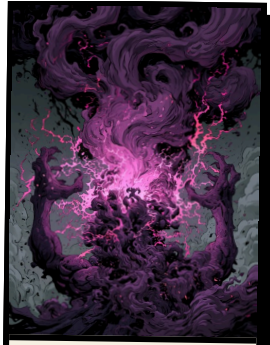
3 Brutal

+2 a la tirada y +1 daño contra su objetivo, pero -1 Armadura este asalto.



4 Guardia

No ataca. +2 a sus choques y no inflige daño al ganarlos.



5 Acoso

Ataca; si hiere, apaga 1 turno de luz.



6 Rasgo

Usa la habilidad especial de su ficha.

Estructura del asalto

1. Intención. Cada monstruo la tira y la anuncia.

2. Acciones. Cada héroe elige **una**, en el orden que prefiera el grupo: Atacar, Defender, Conjurar, Usar objeto, Estabilizar o Huir.

3. Respuesta. Si el objetivo de un monstruo no ha chocado con él este asalto, el monstruo le ataca ahora y el objetivo tira su defensa (su maniobra si eligió Defender; si no, 2d6 + DES). Atacar y el duelo Arcano cuentan como choque; el Mythos no.

Sorpresa: si el grupo entra a oscuras o le embosca un errante, durante el primer asalto los monstruos tiran **+2** en todos sus choques y ataques, y nadie puede Huir.

El choque

Atacar es una tirada enfrentada: el héroe tira **2d6 + FUE** (o DES con dagas y arcos) y el monstruo **2d6 + Ataque**. Quien pierde, sangra:

$$\text{Daño} = \text{daño del arma} + \text{Margen (máx. +3)} - \text{Armadura}$$

Empate: el choque de aceros hiere a ambos, 1 daño a cada uno ignorando armadura. Si el monstruo tenía a ese héroe como objetivo, el choque *es* su ataque: no golpea dos veces.

IRA

Cada vez que **ganas un choque**, marca 1 de Ira (máximo 3). Si **recibes daño** en combate, pierdes toda tu Ira. Con 3 puedes declarar un **Golpe de Ira** al atacar: +2 a la tirada y +2 al daño, y la Ira vuelve a 0. Encadenar victorias recompensa la agresividad; un solo error la rompe.



Golpe de Ira

+2 a la tirada, +2 al daño.

No busco rozar a la bestia ni cansarla con fintas de salón. Busco que el impacto de mi hacha abra una brecha tan honda que sus tripas heladas apaguen la antorcha.

ALDEN EL RENEGADO

Un choque, paso a paso

Un **Deep One** (Ataque +2, Armadura 1, Daño 2) saca un 3 en intención: Brutal contra Alden. Alden decide atacarle con su hacha (Daño 2).

Alden saca 9 + FUE 3 = **12**. El Deep One saca 6 + 2 + 2 por Brutal = **10**. Margen 2. Brutal le deja sin armadura: **2 + 2 - 0 = 4 daños**, y Alden gana 1 de Ira. Si hubiera perdido por 2, habría recibido 2 + 2 + 1 (Brutal) - 1 (escudo) = 4.

CAPÍTULO VI

Defensa, huida y estados

En lugar de atacar, un héroe puede **Defender**: renuncia a herir y, si un monstruo le ataca este asalto, responde con la maniobra de su clase. Quien no tiene maniobra se defiende con 2d6 + DES: gana, 0 daño; empata, la mitad; pierde, daño completo.



Muro de Acero

Mercenario. Requiere escudo, gratis. **2d6 + FUE + bono del escudo**.

Gana: 0 daño y +1 Ira. Empata: absorbe 4. Pierde: absorbe 2.



Paso de las Sombras

Pícaro. Gratis. **2d6 + DES + 2**.

Gana: 0 daño y devuelves el golpe (daño del arma + Margen - Armadura). Empata: la mitad (mínimo 1). Pierde: daño completo.



Barrera de Maná

Hechicera. Cuesta **1 Energía**. **2d6 + POD + 1**.

Gana: 0 daño. Empata: absorbe 3. Pierde: absorbe 1.

Huir

Tirada enfrentada de 2d6 + DES contra el Ataque del monstruo más fuerte. Si ganas, escapas a una loseta explorada adyacente y el monstruo se queda donde estaba. Si pierdes, te golpea por la espalda (su daño + margen, sin defensa) y sigues trabado.

Distancia y esbirros

Si pierdes un choque con un arco, fallas pero no recibes daño, salvo que seas el objetivo del monstruo.

Un grupo de esbirros actúa como un solo monstruo y tira **+1 por cada esbirro vivo más allá del primero**. Cada herida mata a uno, y cada 2 puntos de daño adicionales, a otro más. Lo que daña a «cada enemigo» los mata a todos.



Sorpresa

Primer asalto: los monstruos tiran +2 y no se puede Huir.

Estados

Aturdido	Pierde su próxima acción o intención.
Atrapado	-2 a su próximo choque o defensa. No puede huir.
Sangrando	1 daño al final de cada asalto hasta que alguien gaste una acción en vendarlo o acabe el combate.
Ardiendo	1 daño al final de cada asalto hasta gastar una acción en apagarse.
Congelado	Pierde 1 Energía al inicio de cada asalto durante 2 asaltos.
Aterrado	-1 a todo. Al inicio de cada asalto, POD 8+ para librarse.
Envenenado	No recupera Vida en descansos breves hasta hacer un descanso largo.

CAPÍTULO VII

Magia arcana

Cualquier héroe puede conocer tantos hechizos, de ambas ramas, como su **POD**. Se aprenden de grimorios hallados en cofres o comprados al Mercader. El Círculo I está al alcance de todos; el II exige nivel 3 y el III, nivel 5. La Hechicera accede antes.

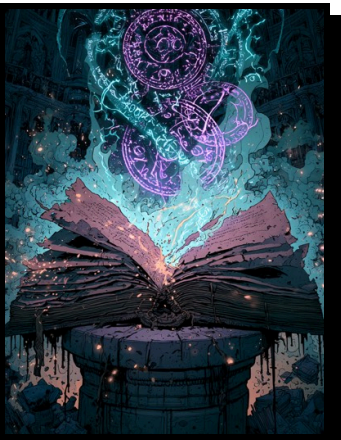
IMPACTO SEGURO Y DUELO DE REACCIÓN

El daño es seguro: el objetivo lo recibe sin tirada de impacto, pero la armadura sí se aplica. **Duelo:** el mago tira 2d6 + POD (+1 con bastón) contra 2d6 + Ataque del objetivo. Gana: lanzamiento limpio y efecto extra. Empata: recibe 1 daño. Pierde: el monstruo le asesta un contraataque completo (ese es su ataque del asalto). Si el hechizo mata al objetivo, no hay contraataque.

Se paga en **Energía** antes de tirar. Si el objetivo no te tenía como objetivo, perder el duelo no te hiere.

Un conjuro no es una súplica devota; es una ecuación de presión, sangre y voluntad grabada en el aire antes de que el enemigo baje su maza.

SYBILLA DE LOS CÓDICES



Eco del Vacío

Círculo I, **1 Energía**
2 daño (mínimo 1 tras la armadura). Si ganas el duelo, recuperas 1 Energía.



Dardo de Energía

Círculo I, **1 Energía**
2 daño que ignora la armadura; 3 si ganas el duelo.



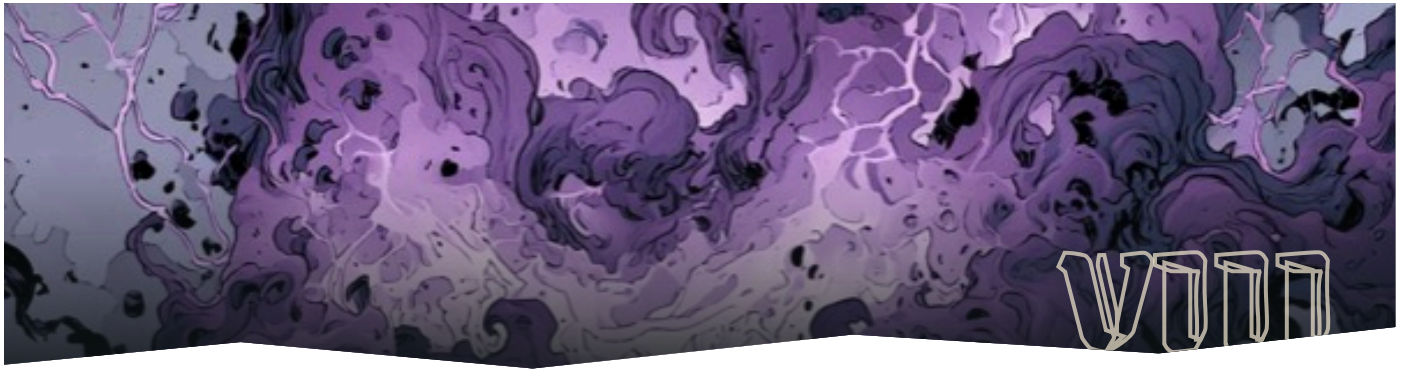
Explosión Arcana

Círculo II, **2 Energía**
3 daño al objetivo y 1 a cada esbirro. Si ganas por 3 o más, queda Aturdido.



Bola de Fuego

Círculo III, **3 Energía**
4 daño al objetivo y 2 a los demás. Si ganas, queda Ardiendo.



Capítulo VIII

Magia del Mythos

El Mythos consume **Cordura**. Su daño **ignora la armadura y nunca provoca contraataque**, aunque no cuenta como choque: si eres el objetivo del monstruo, te atacará en la Respuesta. A cambio, se tiran 2d6 solo para comprobar la pifia: si salen **dobles**, el hechizo surte efecto, pero el Vacío cobra su precio. Toda pifia del Vacío avanza además el Despertar.

Pifias del Vacío

1·1	Vacío inerte. 0 daño. No puedes conjurar el próximo asalto.
2·2	Sifón lumínico. La luz pierde 3 turnos.
3·3	Retroceso vital. Tus capilares revientan: 2 daño.
4·4	Fractura mental. Pierdes 2 de Cordura extra.
5·5	Éxtasis sombrío. Quedas Aturdido el próximo asalto.
6·6	Anomalía caótica. El objetivo gana +1 Armadura y +2 Vida hasta el final del combate.

Cada sílaba que pronuncias desgasta el velo de tus neuronas hasta que tus pensamientos se vuelven transparentes para las cosas del abismo.

FRAGMENTOS DE LENG

¿ARCANA O MYTHOS?

La Arcana es fiable pero exige ganar el duelo o encajar el golpe. El Mythos golpea siempre y atraviesa cualquier armadura, pero no te protege del golpe del monstruo y cada lanzamiento acerca al Quiebre.



Susurro de la Locura

Círculo I, **1 Cordura**
2 daño.



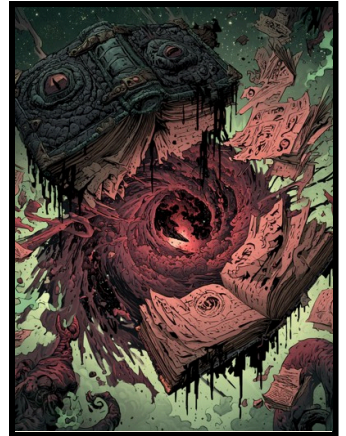
Mirada del Abismo

Círculo I, **1 Cordura**
1 daño y Aterrado. Contra no jefes, su intención pasa a Guardia.



Tentáculos de Niebla

Círculo II, **2 Cordura**
3 daño y el objetivo queda Atrapado.



Invocación del Caos

Círculo III, **3 Cordura**
5 daño. Si el objetivo muere, el sobrante salta a otro enemigo.

CAPÍTULO IX

Crear un héroe en cinco minutos

Podéis usar a los tres héroes de las páginas siguientes tal cual, o forjar uno propio en cuatro pasos.

1. Elige clase

	CLASE	VIDA	ENERGÍA	CORDURA	ATRIBUTOS	PAPEL
	Mercenario	12	6	5	FUE 3, DES 2, POD 1	Aguanta y protege
	Pícaro	9	8	6	FUE 1, DES 3, POD 2	Explora y remata
	Hechicera	9	10	8	FUE 1, DES 2, POD 3	Controla y destruye

Las reservas las fija la clase. Puedes repartir los atributos de otra forma (siempre 3, 2 y 1).

2. Tira tu origen

- El Renegado / la Proscrita.** +1 a las tiradas de Huir.
- De las Sombras.** En penumbra no sufres penalizador.
- El Sin Ojos.** +2 a resistir miradas y efectos que causen Aterrado.
- Sangrefría.** +1 a tu maniobra de defensa.

Tu nombre es lo primero que olvidarás en las profundidades. Lo único que perdurará será la determinación con la que sostuviste tu antorcha.

EPITAFIO EN LA ENTRADA

Nombres: Alden, Morwen, Vespera, Gareth, Sybilla, Roland, Kaelen, Astrid, Doran, Lysandra, Bravor, Thessalia... o el que prefieras.

5

El Quebrado. +2 Vida máxima, pero empiezas con una Cicatriz aleatoria.

6

Caminante del Vacío. Ignoras la primera pifia del Vacío de cada expedición.

3. Equipo

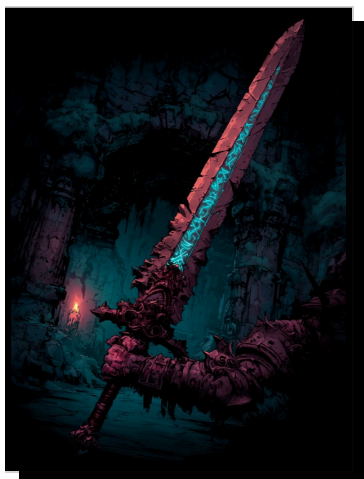
El kit de tu clase, **1 Haz de Madera** y **2d6 de oro**. El grupo baja con la antorcha encendida. La mochila tiene 5 espacios; el arma, el escudo y la armadura equipados no ocupan espacio.

4. Nivel 1

Anota el rasgo y la maniobra de tu clase. La senda de talentos se abre a partir del nivel 2. Ira y Marcas a O.

EL MERCENARIO

Alden el Renegado



FUE 3

DES 2

POD 1

VIDA 12

ENERGÍA 6

CORDURA 5

ARMADURA 1

Veterano de la guerra civil de las llanuras, marcado por mordeduras de ghoul y quemaduras de azufre. Sabe que el acero no razona con las aberraciones, pero confía en el peso de su hacha.

Maniobra, Muro de Acero: bloqueo con escudo (Capítulo VI).

Rasgo, Bastión: al elegir Defender, puedes cubrir a un aliado; los ataques dirigidos a él este asalto te apuntan a ti.

Kit: Hacha de Batalla (Daño 2, ignora 1 de Armadura) y Escudo Pequeño (+1 al bloqueo, Armadura 1). Puede conocer 1 hechizo.

He enterrado a tres reyes y a dos compañías de soldados de fortuna. Las criaturas del foso sangran igual que cualquier noble si les partes el esternón.

ALDEN

La senda del Mercenario

2 3 MARCAS	HENDIR Si matas a un enemigo con un choque, el Margen sobrante daña a otro enemigo.	PIEL CURTIDA +3 Vida máxima. Los esbirros te hacen -1 daño.
3 6 MARCAS	SANGRE CALIENTE Tu Ira máxima es 2 y no pierdes Ira por daños de 1.	GRITO DE GUERRA 1 Energía, una vez por combate y sin gastar acción: aliados +1 a sus tiradas este asalto y recuperan 1 Cordura.
4 12 MARCAS	INQUEBRANTABLE La primera vez en cada combate que caerías a 0 Vida, te quedas a 1.	RÉPLICA Cuando ganas con Muro de Acero, infliges tu daño de arma + Margen al atacante.
5 18 MARCAS	CARNICERO DEL VACÍO Tu Golpe de Ira suma el Margen dos veces. Al empezar un combate, elimina 1d3 esbirros.	EL ÚLTIMO EN CAER +1 Armadura. Mientras sigas en pie, los aliados en Agonía no mueren por fallar la estabilización.

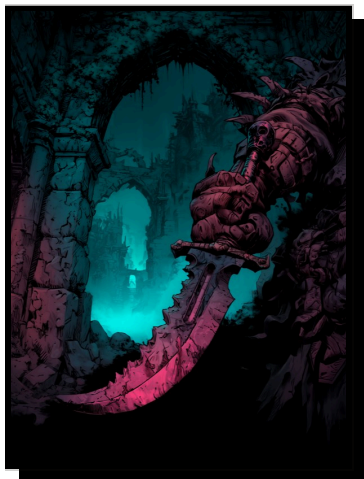
CÓMO SE JUEGA

Cuando el monstruo anuncie **Brutal** contra un aliado frágil, Defiende y cúbrelo.

Cuando anuncie **Guardia** o apunte a otro, ataca y acumula Ira. Reserva el Golpe de Ira para élites y jefes. Con POD 1, tu único hechizo debería ser Eco del Vacío: barato y te devuelve Energía si ganas el duelo.

EL PÍCARO

Vespera de las Sombras



FUE 1

DES 3

POD 2

VIDA 9

ENERGÍA 8

CORDURA 6

ARMADURA 0

Ladrona de criptas que aprendió a moverse sin desplazar el polvo. Detecta los disparadores rozando la piedra con los nudillos y se desliza por los ángulos ciegos de las bestias.

Maniobra, Paso de las Sombras: esquiva con +2 y, si ganas, devuelves el golpe (Capítulo VI).

Rasgo, Manos ligeras: +2 a desactivar trampas y abrir cerraduras; puedes gastar 1 Energía para repetir una de esas pruebas.

Kit: Daga de Pícaro (Daño 1, usa DES), un Candil de Aceite, ganzúas y 1 Frasco de Veneno. Puede conocer 2 hechizos.

Si te vieron entrar en la sala, ya has cometido tu primer error. Si les dejaste levantar el brazo, no vivirás para cometer el segundo.

VESPERA

La senda del Pícaro

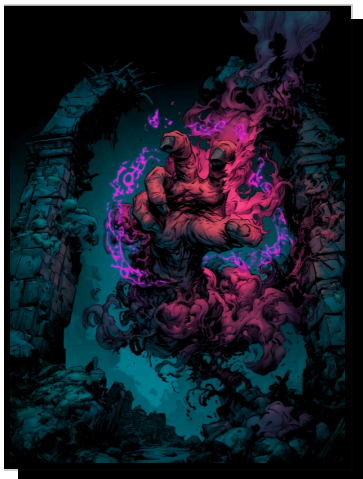
2 3 MARCAS	PUÑALADA TRAPERA +2 daño al devolver el golpe con Paso de las Sombras, contra un monstruo cuyo objetivo no seas tú o al que un aliado ya haya atacado este asalto.	OJO DE LADRÓN Al abrir un cofre, tira dos veces y elige. +1d6 de oro en cada cofre.
3 6 MARCAS	SOMBRA ENTRE SOMBRAS Ignoras los penalizadores de oscuridad y los monstruos sufren -1 contra ti sin luz plena.	ALQUIMISTA DE CALLEJÓN En cada descanso breve preparas 1 Frasco de Veneno.
4 12 MARCAS	EVASIÓN PERFECTA Un empate en Paso de las Sombras cuenta como victoria.	EMBOSCADOR Si el grupo no es sorprendido, haces un ataque gratuito antes de la primera intención.
5 18 MARCAS	ASESINO Si ganas un choque por 6 o más, o sacas una Proeza, un enemigo que no sea jefe muere al instante.	FANTASMA Una vez por expedición, el grupo evita un encuentro o escapa de un combate (no de un jefe) sin tirar.

CÓMO SE JUEGA

Ataca a lo que **no te está mirando**: la intención te dice cuándo. Si llevas la luz, atraerás los golpes; aprovecha tu +2 a la esquiva. Tú abres los cofres: el oro que traes es el equipo del grupo. Dardo de Energía ignora la armadura y complementa tu daga.

LA HECHICERA

Sybilla la Hereje



FUE 1

DES 2

POD 3

VIDA 9

ENERGÍA 10

CORDURA 8

ARMADURA 0

Heredera proscrita de una academia arcana cuyo nombre ya nadie pronuncia. Su mente está habitada por fórmulas prohibidas; siente las pulsaciones de los mecanismos a través de las paredes.

Maniobra, Barrera de Maná: escudo arcano por 1 Energía (Capítulo VI).

Rasgo, Erudita del Vacío: accede al Círculo II en el nivel 2 y al III en el 4. Puede cambiar un hechizo conocido en cada descanso breve.

Kit: Bastón de Aprendiz (Daño 1, +1 al duelo), 1 Poción de Energía y tiza ritual. Conoce Eco del Vacío y Susurro de la Locura; puede conocer 3.

El acero se desgasta y los huesos quiebran con facilidad ridícula. Las frases inscritas en el vacío perduran mucho después de que los templos sean ceniza.

SYBILLA

La senda de la Hechicera

2 3 MARCAS	CANALIZACIÓN +1 al daño de tus hechizos Arcanos.	SANGRE FRÍA La primera pifia del Vacío de cada combate se ignora.
3 6 MARCAS	METAMAGIA Paga +1 Energía para que un hechizo Arcano afecte también a un segundo objetivo.	BEBEDORA DE ALMAS Cuando un hechizo Mythos tuyo mata, recuperas 2 Cordura.
4 12 MARCAS	ÉGIDA COMPARTIDA Puedes usar la Barrera para proteger a un aliado aunque no hayas elegido Defender (2 Energía).	PACTO DE SANGRE Puedes pagar los hechizos Mythos con Vida en lugar de Cordura.
5 18 MARCAS	ARCHIMAGA +1 hechizo conocido. El primer hechizo de cada combate no cuesta Energía.	HERALDO DEL VACÍO Al sacar dobles con Mythos, tira 1d6: con 4-6, en vez de pifia, el daño se duplica.

CÓMO SE JUEGA

No lles la luz. Usa la Arcana contra monstruos sin armadura o que no te apuntan (perder el duelo no duele) y el Mythos contra los acorazados. Guarda siempre 1 Energía para la Barrera. Tu primera Poción de Energía vale más que cualquier arma.

Marcas y niveles

**1**

0 Marcas

Rasgo y maniobra

**2**

3 Marcas

+1 Vida, talento

**3**

6 Marcas

+1 Vida, +1 atributo, talento

**4**

12 Marcas

+1 Vida, talento

**5**

18 Marcas

+1 Vida, culminación

Los héroes no mejoran matando ratas: mejoran cuando **logran hitos**. Cada hito otorga Marcas a todos los héroes supervivientes, y subes de nivel en el momento de alcanzar el umbral, aunque sea en mitad de la mazmorra.

Cómo se ganan

+1	Activar un mecanismo rúnico.
+1	Derrotar a un élite o a un cazador errante.
+1	Hallar la Reliquia del Escenario.
+2	Cumplir el Encargo de la expedición.
+2	Derrotar al jefe del Sanctum.
+1	Superar una Agonía o un Quiebre (solo ese héroe).

*Cada cicatriz es una lección
que la fosa te obligó a aprender.
Cuenta tus marcas,
mercenario. Son lo único que el
abismo no puede quitarte.*

EL GUARDIÁN DEL UMBRAL

Las Marcas premian avanzar hacia el objetivo, no alargar la partida. Matar monstruos comunes da oro y Esquirlas, pero no nivel.

EL DESPERTAR DEL HÉROE

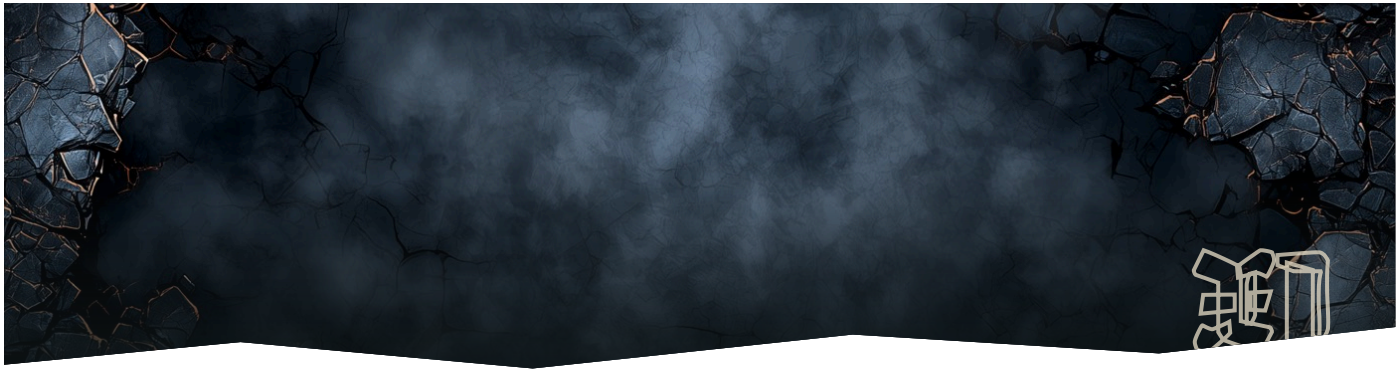
Al subir de nivel, el héroe recupera toda su **Energía** y **2 de Cordura**. Es el momento de respirar hondo antes de seguir bajando.

EN UNA EXPEDICIÓN SUELTA

Las Marcas **cuentan doble**. Con los dos mecanismos y un élite, el grupo suele llegar al Sanctum a nivel 3. Nadie sube más de dos niveles en una misma expedición. Variante heroica: empezad con 3 Marcas.

EN CAMPAÑA

Las Marcas cuentan una vez y se conservan. Una expedición típica da unas 6: nivel 3 tras la primera, 4 tras la segunda y 5 al encarar el último sello. Un relevo empieza con la mitad de las Marcas del caído.



CAPÍTULO XI

Una expedición en una sesión

Preparación

1	Héroes. De 1 a 4, a nivel 1 (o 2 en variante heroica). En solitario, lleva dos héroes o usa la Voluntad del Superviviente (Capítulo XVIII).
2	Bioma. Tira 1d6: 1-3 Mazmorra de la Locura, 4-6 Glaciares de Ymir.
3	Encargo y complicación. Tirad en las tablas de abajo (la complicación, solo si sois veteranos).
4	Hoja de expedición. Entrada en la loseta central. Tira 1d4 para la esquina del Sanctum, sellado hasta activar 2 mecanismos. Despertar a 0, antorcha encendida.
5	Explorad loseta a loseta (Capítulo XII) hasta cumplir el Encargo o caer.
6	Epílogo. Contad la Leyenda. En campaña, anotad Marcas, Esquirlas, cicatrices y traumas.

Estos pasos sí son una secuencia; las tablas de más abajo se tiran con 1d6.

Encargos

1	Sellar la grieta. Activad los 2 mecanismos y derrotad al jefe del Sanctum.
2	El superviviente. La primera Sala del Bioma oculta a un explorador herido (4 Vida, os sigue, no combate). Llevadlo a la entrada. El jefe es opcional.
3	Robar la reliquia. Hallad la Reliquia del Escenario y salid por la entrada antes de que el Despertar llegue a 6.
4	La cacería. El cazador errante del bioma aparece desde el primer turno en la esquina más alejada. Abatidlo y después derrotad al jefe.
5	Profanar los altares. Destruid 2 altares (acción + POD o FUE 10+; cada fallo, -1 Cordura) y derrotad al jefe. Hay un altar extra en la esquina opuesta al Sanctum.
6	Cartografía maldita. Revelad 16 losetas y volved a la entrada. El Sanctum no se abre: es la partida corta, de 45 a 60 minutos.



La Reliquia

Está en el tercer cofre que abráis o en la Guarida de Élite. Contra el jefe, marca la diferencia.

RÉCORDS

Apuntad vuestra Leyenda por bioma en la hoja de expedición de la edición imprimible. Batir un récord es la mejor excusa para volver a bajar.

Complicaciones

- 1

Leña húmeda: la antorcha dura 5 turnos cada vez que se reaviva.
- 4

Sin mercader: el Mercader cuenta como Cofre.
- 2

Perseguidos: el errante elite del bioma entra con vosotros.
- 5

Sin leña: empezáis sin Haz de Madera.
- 3

Suelo inestable: el Despertar empieza en 1.
- 6

Doble horror: el jefe tiene un Afijo de elite.

La Leyenda

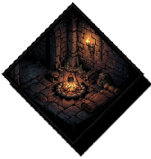
Al terminar, sumad: **+1** por loseta revelada, **+2** por monstruo común, **+5** por elite o cazador, **+5** por mecanismo, **+10** por la Reliquia, **+15** por el Encargo, **+20** por el jefe, **+1** por cada 5 de oro, **+5** por cada casilla del Despertar sin marcar y **-10** por héroe caído.

Menos de 40	Carne de cañón
40 a 69	Superviviente
70 a 99	Saqueador de criptas
100 a 129	Guardián de sellos
130 o más	Leyenda del Vacío

CAPÍTULO XII

Generar la mazmorra

La mazmorra es una cuadrícula de 5 × 5 losetas. Se entra por el centro y se avanza en horizontal o vertical. Al entrar en una loseta sin revelar, gastad **1 turno de luz** y tirad **2d6**. Las ya reveladas se cruzan sin tirar, pero siguen gastando luz.



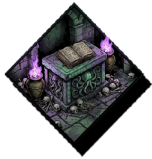
2

Santuario olvidado
Descanso largo, una vez. Los errantes no entran.



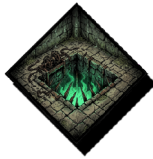
3

Mercader
Comercia (Capítulo XV). Se desvanece al salir.



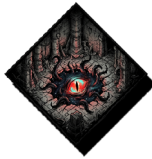
4

Altar
Tira en Altares. Con un 6, elegís.



5

Trampa
Con luz plena, podéis desactivarla antes de pisarla.



6

Encuentro
Tabla de encuentros del bioma. Combate inmediato.



10

Mecanismo
Acción y FUE o POD 10+. +1 Marca y +1 Despertar.



9

Cofre
Tabla de cofres (Capítulo XVI).

2D6	LOSETA	QUÉ OCURRE
2	Santuario olvidado	Una capilla intacta. Descanso largo, una sola vez.
3	Mercader encapuchado	Comercia. Se desvanece cuando el grupo sale.

2D6	LOSETA	QUÉ OCURRE
4	Altar sacrificial	Tira 1d6 en Altares (Capítulo XVII).
5	Trampa ancestral	Tira en Trampas.
6	Encuentro	Tabla de encuentros (Capítulo XIII).
7	Sala del bioma	Tira 1d6 en la tabla del bioma (Capítulo XIV).
8	Osario	Preguntad al Oráculo: ¿hay algo vivo aquí? Sí: encuentro. No: 1d6 de oro.
9	Cofre	Tabla de cofres.
10	Mecanismo rúnico	Acción y FUE o POD 10+ (cada intento, 1 turno de luz). +1 Marca y +1 al Despertar.
11	Alijo protegido	Una trampa custodia un cofre.
12	Guardia de élite	Un élite con Afijo. Guarda un mecanismo si falta alguno; si no, un cofre.

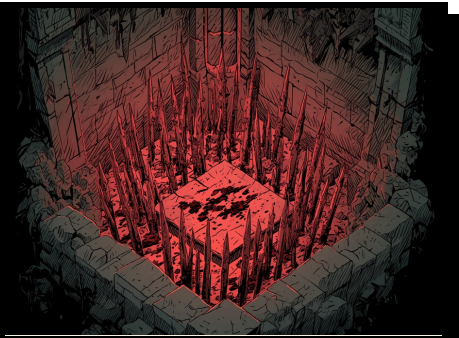
Si una habitación parece extrañamente limpia en un laberinto en ruinas, no es porque nadie haya entrado: es porque el mecanismo limpió los huesos.

VESPERA DE LAS SOMBRAS

LA LEY DEL LABERINTO

Los mecanismos siempre aparecen. Si ya habéis revelado 6 losetas y falta alguno, el siguiente 7, 8 o 9 se convierte en Mecanismo. Con los dos activados, el Sanctum se abre: entrar en él inicia el combate contra el jefe.

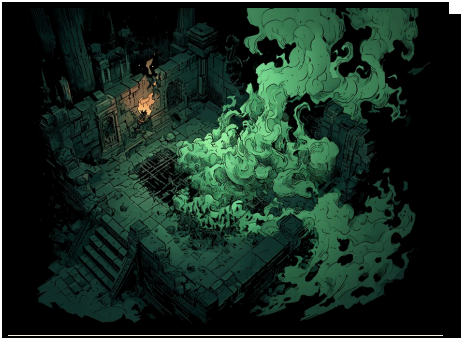
Trampas ancestrales



Acero

1-2 Cuchillas péndulo: DES 10+ o 2 daño y Sangrando.

3 Fosa de estacas: DES 10+ o 3 daño y la antorcha cae (-2 turnos).



Veneno

4 Vaho alucinógeno: POD 10+ o -2 Cordura y Aterrado.

5 Dardos envenenados: DES 10+ o 1 daño y Envenenado.



Derrumbe

6 2 daño a todo el grupo (FUE 10+ mitad). Una salida queda bloqueada. Desactivar: DES 10+ (+2 el Pícaro). Fallar por 3 o más la dispara.

Los biomas

La orden levantó más prisiones, pero de momento solo se han encontrado dos. Cada una tiene su peligro, sus guardianes, sus errantes, su jefe y su Reliquia.

La Mazmorra de la Locura

Bajo el monasterio de San Telmo. El aire es pesado y huele a piedra húmeda y desesperación.

Peligro: la humedad devora la llama; al sacar un doble uno, la luz pierde además 2 turnos.

Guardianes: los propios horrores del Mythos.

Errantes: el Rastreador y el Ojo Errante.

Jefe: el Vigilante del Vacío.

Furia: las campanas repican solas; todos POD 10+ o Aterrados.

Los Glaciares de Ymir

El frío cala hasta los huesos; el viento aúlla como las almas de los que perecieron aquí.

Peligro: cada 3 losetas reveladas, cada héroe FUE 9+ o -1 Energía.

Guardianes: Draugr Vanir, Caminante de Leng y larvas de Rhan-Tegoth; como élites, Gnoph-Keh, Proto-Shoggoth Albino y Gigante de Escarcha.

Errantes: el Acechador de la Ventisca y el Pólipo Volante Ártico.

Jefe: el Gigante de Hielo.

Furia: ventisca; la luz se reduce a la mitad.

Encuentros en la Mazmorra

1-2	Un Deep One.
3-4	Un Ghoul.
5	Un Nightgaunt.
6	Con el Despertar en 3 o más, un élite (1d6: 1-2 Byakhee, 3-4 Mi-Go, 5-6 Shoggoth). Si no, dos horrores comunes (tirad dos veces ignorando el 6).

Encuentros en los Glaciares

1	Un enjambre de larvas de Rhan-Tegoth ; 2 más una por héroe.
2	Un Draugr Vanir .
3	Un Caminante de Leng .
4	Un horror común del Mythos (1d6: 1-2 Deep One, 3-4 Ghoul, 5-6 Nightgaunt).
5	Un Draugr o un Caminante con 2 larvas.
6	Con el Despertar en 3 o más, un élite (1d6: 1 Gnoph-Keh, 2 Proto-Shoggoth Albino, 3 Gigante de Escarcha, 4 Byakhee, 5 Mi-Go, 6 Shoggoth). Si no, el resultado 5.

No importa si mueres congelado en Ymir o devorado bajo San Telmo: tu alma alimentará el mismo pozo.

TRATADO DE GEOGRAFÍA
HEREJE

Salas del bioma y eventos

Las salas convierten cada expedición en un lugar distinto. Cuando una sala pida una decisión (¿tocáis la campana?), el grupo decide antes de tirar.

La Mazmorra de la Locura

1	Osario vibrante: POD 8+ o -1 Cordura. Si lo superas, 1d6 de oro.
2	Cripta anegada: DES 8+ o la luz pierde 2 turnos. Al fondo, un cofre.
3	Capilla de San Telmo: descanso breve sin riesgo de errantes.
4	Campanario mudo: si tocáis la campana, +1 Despertar, pero sabéis dónde hay un mecanismo.
5	Nichos saqueados: DES 10+ para hallar un consumible.
6	Sacerdote devorado: un Ghoul lo roe; su Candil de Aceite aún guarda 8 turnos.

Los Glaciares de Ymir

1	Hielo quebradizo: DES 8+ o 2 daño y Congelado.
2	Explorador congelado: lleva un Haz de Madera. POD 8+ o -1 Cordura: sus ojos te siguen.
3	Caverna de cristal: la llama se refleja, +2 turnos de luz.
4	Viento que canta: cada héroe FUE 9+ o -1 Energía.
5	Tumba helada: 2 larvas custodian un grimorio de Círculo I.
6	Aurora subterránea: todos recuperan 2 Cordura, pero +1 Despertar.

Eventos del Despertar

1	Susurros en la piedra: cada héroe POD 8+ o -1 Cordura.	4	Algo se acerca: el cazador errante avanza 2 losetas; si no hay, aparece el errante élite del bioma.
2	La llama tiembla: la luz pierde 2 turnos.	5	Sangre en las paredes: los monstruos del próximo encuentro tienen +2 Vida.
3	Pasos en el techo: el próximo encuentro os sorprende salvo DES 10+ de alguien.	6	Furia del bioma: aplicad el evento propio del bioma.



CAPÍTULO XV

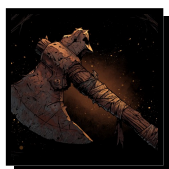
La armería y el Mercader



Dagas



Espadas



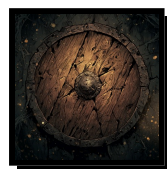
Hacha



Arcos



Bastones



Escudo Pequeño



Escudo de Acero



Pociones

Armas

CALIDAD	ARMA	DAÑO	TIRA	PROPIEDAD	ORO
Común	Daga de Pícaro	1	DES	+1 daño por sorpresa, con Puñalada trapera y al devolver el golpe.	10
Común	Daga Oxidada	1	DES	Ligera: se puede lanzar como ataque a distancia (luego hay que recogerla).	6
Común	Hoja Oxidada	1	FUE	Sin propiedades.	6
Común	Hacha de Batalla	2	FUE	Rompecorazas: ignora 1 punto de Armadura.	25
Común	Arco Corto	1	DES	A distancia.	15
Común	Bastón de Aprendiz	1	FUE	+1 al duelo arcano.	15
Rara	Espada de Combate	2	FUE	+1 a tu defensa sin maniobra.	30
Rara	Arco de Cazador	2	DES	A distancia.	30
Rara	Bastón Arcano	1	FUE	+1 al duelo arcano y +1 Energía máxima.	35
Épica	Espada Mágica	3	FUE	Sin propiedades: no las necesita.	50
Épica	Arco Élfico	3	DES	A distancia.	50
Épica	Bastón de Archimago	2	FUE	+1 al duelo arcano y +1 al daño de tus hechizos.	50

El oro pesa poco en los bolsillos de un cadáver. Si tienes monedas o esquiras brillantes, déjalas aquí antes de que el Shoggoth las disuelva en tu mochila.

EL MERCADER
ENCAPUCHADO



Oro

Protecciones

Escudo Pequeño. Armadura 1. Permite Muro de Acero (+1). 20
Armadura Ligera. Armadura 1, sin penalizador. 25
Escudo de Acero. Armadura 2. Muro de Acero +2, -1 DES. 45

Un escudo y la armadura se suman.

Consumibles

Haz de Madera (reaviva la antorcha: 6 turnos)	5
Candil de Aceite (10 turnos, un solo uso)	15
Poción de Vida (+4 Vida)	15
Poción de Energía (+4 Energía)	15
Frasco de Veneno (+2 daño a un ataque)	10
Grimorio de Círculo I o II	25 o 50

Equipo al azar

Cuando un cofre o el Mercader den equipo, tirad 1d6. Si sale un arma, elegid la versión que convenga a la clase de quien la recibe.

1	Daga Oxidada u Hoja Oxidada.
2	Arco Corto o Bastón de Aprendiz.

3	Escudo Pequeño.
4	Un arma rara: Espada de Combate, Arco de Cazador o Bastón Arcano.
5	Armadura Ligera.
6	Una pieza épica: Espada Mágica, Arco Élfico, Bastón de Archimago o Escudo de Acero.

EL MERCADER EN LA FOSA

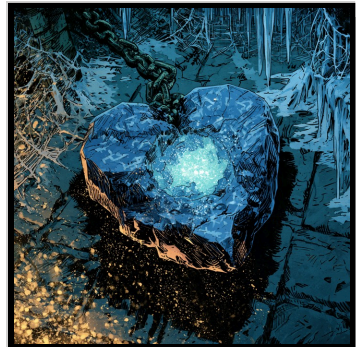
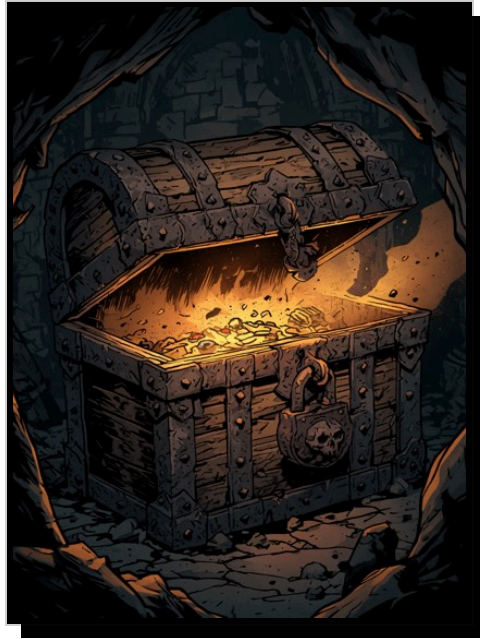
Dentro de la mazmorra vende todos los consumibles y grimorios de Círculo I, pero solo 2 piezas de equipo (tirad dos veces en Equipo al azar). Compra a mitad de precio. Una vez por visita ofrece un arma legendaria al azar por 40 de oro. Usar un consumible en combate gasta tu acción.

CAPÍTULO XVI

Cofres, reliquias y armas legendarias

Cofres

1	Aguja envenenada: DES 8+ o Envenenado. Dentro, 1d6 de oro.
2	2d6 de oro.
3	Un consumible (1-2 Haz de Madera, 3 Candel de Aceite, 4-5 Poción de Vida, 6 Poción de Energía).
4	2d6 de oro y un consumible.
5	Equipo al azar (Capítulo XV) o un grimorio de Círculo I.
6	Un arma legendaria (2d6).



Corazón de Hielo Eterno

La reliquia de los Glaciares de Ymir.



Hacha de Hielo Eterno

Lo que corta, se congela.

La Reliquia del Escenario

Cada bioma esconde una reliquia forjada por la orden para debilitar a su prisionero: la **Lámpara de San Telmo** en la Mazmorra y el **Corazón de Hielo Eterno** en los Glaciares. Está en el **tercer cofre** que abráis o en la Guarida de Élite, lo que ocurra antes (+1 Marca). **Ante el jefe de su bioma:** todos los héroes +1 a sus tiradas, el jefe -1 Armadura y el portador recupera toda su Vida al cruzar el umbral.

Armas legendarias

Armas únicas: si repites una que ya circula, tomad la siguiente. Las de hielo (6, 8 y 9) solo aparecen en los Glaciares de Ymir; en la Mazmorra, volved a tirar.

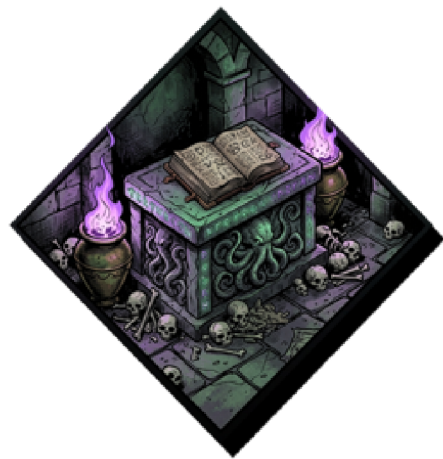
2	Libro de Hechizo Épico. Aprendes un hechizo de Círculo III sin requisito de nivel.
3	Cimitarra Sangrienta. Daño 2, FUE. Al ganar un choque recuperas 1 Vida; en cada descanso pierdes 2.
4	Arco del Lamento. Daño 2, DES, a distancia. Al ganar un choque recuperas 1 Vida; en cada descanso pierdes 2.
5	Bastón del Aquelarre. Daño 1, +1 al duelo. Tus hechizos que hieren te devuelven 1 Vida; en cada descanso pierdes 2.
6	Hacha de Hielo Eterno. Daño 2, FUE. Al herir, el enemigo pierde 1 de Ataque hasta el final del combate.
7	Espada de la Eternidad. Daño 2, FUE. Ignora la Armadura.
8	Arco del Viento Ártico. Daño 2, DES, a distancia. Si ganas por 3 o más, el enemigo queda Aturdido.
9	Báculo de la Criostasis. Daño 1, +1 al duelo. Tras conjurar, +1 Armadura hasta tu siguiente acción.
10	Arco del Vacío. Daño 2, DES, a distancia. Ignora la Armadura.
11	Bastón Cósmico. Daño 1, +1 al duelo. Tus hechizos Arcanos ignoran la Armadura.
12	Daga del Destino. Daño 1, DES. Ignora la Armadura. Con una Proeza, mata a cualquier enemigo que no sea jefe.

Todo lo que brilla aquí abajo fue de alguien. Y ese alguien sigue buscándolo.

VESPERA DE LAS SOMBRAS

Capítulo XVII

Altars y corrupción



En las encrucijadas se yerguen monolitos que no admiten plegarias vacías. Cada héroe puede aceptar **un pacto por altar**: una amputación permanente de sus límites a cambio de un don equivalente.

El altar no negocia favores. Te contempla como el matarife examina a la res: calculando qué parte de tu carne puede cercenar.

ALDEN EL RENEGADO

Id6	ALTAR	PACTO A	PACTO B
1	Transmutación vital	-2 Vida máx. → +1 Cordura máx.	-1 Cordura máx. → +2 Vida máx.
2	Fuerza impía	-2 Vida máx. → +1 FUE	-1 FUE → +2 Vida máx.
3	Conocimiento prohibido	-2 Cordura máx. → +1 POD	-1 POD → +2 Cordura máx.
4	Flujo etéreo	-1 Cordura máx. → +2 Energía máx.	-2 Energía máx. → +1 Cordura máx.
5	Avaricia despiadada	-1 Vida y -1 Cordura máx. → +30 oro	30 oro → +1 Vida y +1 Cordura máx.
6	Elegís el altar.		

Le di al altar dos dedos de la mano izquierda. Me devolvió un brazo que ya no se cansa. Sé que ya no me pertenece del todo.

DIARIO DE KAELEN

Ningún atributo supera 5 ni baja de 0. En una expedición suelta los pactos duran hasta el final; en campaña, para siempre.

CORRUPCIÓN DE ARMAS

En lugar de pactar, derrama sangre sobre tu arma (-1 Vida máx.): gana +1 daño permanente, pero queda Maldita. Cada vez que saques un 1 en cualquiera de los dados del choque, te hiere por 1.

PURIFICAR EL ALTAR

Acción y POD 10+. Éxito: todos recuperan 2 Cordura y ganáis 2 Esquirlas. Fallo: quien lo intentó pierde 1 Cordura y el Despertar avanza. Un altar purificado ya no admite pactos.



CAPÍTULO XVIII

Jugar sin director

Todo el libro se juega sin Director de Juego: las tablas generan la mazmorra y las intenciones dirigen a los monstruos. Cuando surja una duda que ninguna tabla resuelve, formulad una pregunta de sí o no y tirad Id6. Si la respuesta es muy probable, tirad dos dados y quedaos con el mayor; si es improbable, con el menor.

El Oráculo del Vacío

1	No, y además... La puerta está atrancada y el ruido alerta a los enemigos (+1 Despertar).
2	No. La búsqueda es infructuosa o el pasadizo está cegado.
3	No, pero... No hay cofre, pero encuentras un cabo de antorcha (+1 turno de luz).
4	Sí, pero... Lo consigues con un coste: 1 turno de luz, 1 Energía o una sorpresa.
5	Sí. Encuentras lo que buscabas.
6	Sí, y además... Un secreto, un atajo o un tesoro extra (tira en Cofres).

EL HÉROE SOLITARIO

Lo más recomendable es llevar dos héroes (Mercenario y Hechicera es la pareja más sencilla). Si prefieres uno solo, recibe la **Voluntad del Superviviente**: +3 Vida máxima, 1 Poción de Vida extra y dos usos de Forzar el destino sin pagar Cordura.

EN GRUPO Y SIN DIRECTOR

Rotad el papel de **Voz del Abismo** cada loseta: esa persona tira por los monstruos, lee las tablas y decide las preguntas al Oráculo. Ante una duda de reglas, decide lo más cruel y lo más interesante, en ese orden.

Cuando estás solo en la fosa, las sombras no guardan silencio. Si formulas una pregunta en voz alta, el laberinto siempre responde... aunque jamás te gustará la respuesta.

BITÁCORA HALLADA EN UNA CRIPTA

PARA UNA BUENA PARTIDA

Narra una frase por loseta: ¿a qué huele?, ¿qué se oye? Deja que el Oráculo te contradiga. Cuando un héroe muera, escríbele un epitafio.

¿A quién ataca un monstruo

Al héroe que le hirió el asalto anterior. Si nadie le hirió, a quien porte la luz. Si hay empate de candidatos, al de menos Vida. El Mercenario con Bastión puede redirigirlo. Los esbirros van siempre a por el héroe con menos Vida: son carroñeros.

Narrar entre tiradas

La Voz del Abismo —o cada jugador, si vais solos— no necesita inventar una trama: basta una frase en el momento justo. Estos disparadores ya ocurren en la partida; solo hay que ponerles palabras.

CUÁNDO	QUÉ CONTAR
Loseta nueva revelada	Una frase sensorial: ¿a qué huele, qué se oye, qué gotea? No hace falta más.
Quiebre de Cordura	Describe qué ve o cree ver el héroe en ese instante, aunque no sea real.
Pífia (doble uno)	El fallo tiene una causa física: ¿qué gesto, qué mala decisión lo provocó?
Hallar la Reliquia o un Altar	Una línea sobre quién lo dejó ahí, o qué precio pagó ya otro por él.
Un héroe cae a 0 de Vida	Un epitafio de una frase, aunque siga con vida: así se le recordará después.
Fin de la expedición	Cerrad con una frase que resuma la Leyenda ganada, buena o mala.

LA REGLA DE UNA FRASE

Si dudáis, es demasiado. Una frase basta y no rompe el ritmo del descenso; dejad que el Oráculo os contradiga si la pregunta lo permite.



Capítulo XIX

Horrores y guardianes

Cada ficha indica **Vida**, **Ataque** (se suma a 2d6), **Armadura** y **Daño**. El **Rasgo** es lo que hace con una intención de 6. La Vida es para un héroe: mirad el escalado al final.

Los guardianes no odian.
Cumplen órdenes de una orden
que lleva mil años muerta. Hay
algo peor que un monstruo
furioso: uno obediente.

ALDEN EL RENEGADO

Horrores del Mythos

Acechan en todos los biomas. En la Mazmorra de la Locura no hay otros guardianes: son ellos.

Deep One

COMÚN, TODOS LOS BIOMAS

6	+2	1	2
VIDA	ATAQUE	ARMADURA	DAÑO

Rasgo, canto abisal: todos los héroes POD 8+ o -1 Cordura.

Ghoul

COMÚN, TODOS LOS BIOMAS

5	+3	0	2
VIDA	ATAQUE	ARMADURA	DAÑO

+2 contra héroes a la mitad de Vida o menos. **Rasgo, desgarrar:** ataque; si hiere, Sangrando.

Nightgaunt

COMÚN, TODOS LOS BIOMAS

5	+2	0	2
VIDA	ATAQUE	ARMADURA	DAÑO

Rasgo, sin rostro: arranca la luz de las manos del portador; DES 10+ o la antorcha cae y se apaga.

Byakhee

ÉLITE, +1 MARCA

8	+4	1	3
VIDA	ATAQUE	ARMADURA	DAÑO

No se puede huir de él. **Rasgo, picado:** ataca con +2 al héroe con menos Vida, ignorando a quien lo cubra.



Mi-Go

ÉLITE, +1 MARCA

8	+3	2	3
VIDA	ATAQUE	ARMADURA	DAÑO

Rasgo, cilindro cerebral: su objetivo pierde 1 POD hasta el próximo descanso y 1 Cordura.



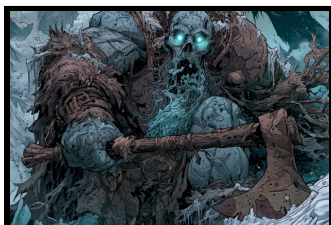
Shoggoth

ÉLITE, +1 MARCA

14	+4	2	4
VIDA	ATAQUE	ARMADURA	DAÑO

Al verlo, cada héroe POD 10+ o -2 Cordura. **Rasgo, asimilar:** ataca a todos los héroes; cada uno se defiende por separado.

Guardianes de los Glaciares de Ymir

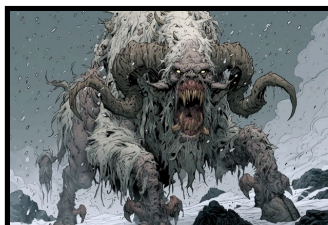


Draugr Vanir

COMÚN, GLACIARES

6	+2	2	2
VIDA	ATAQUE	ARMADURA	DAÑO

Carne endurecida como el permafrost: el fuego le hace +1 daño. **Rasgo, abrazo helado:** su objetivo queda Congelado.

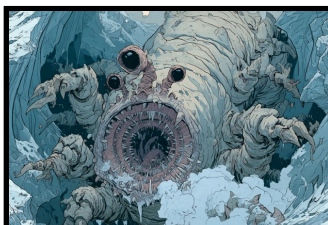


Caminante de Leng

COMÚN, GLACIARES

7	+3	1	2
VIDA	ATAQUE	ARMADURA	DAÑO

Si hiere, -1 Energía. **Rasgo:** ataque; si hiere, Congelado.

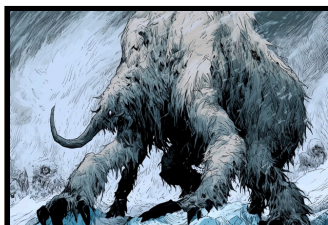


Larvas de Rhan-Tegoth

ESBIRROS, GLACIARES

1	+1	0	1
herida	ATAQUE	ARMADURA	DAÑO
VIDA			

Llegan en enjambre y actúan como un solo monstruo (Capítulo VI). **Rasgo, mordisco helado:** su objetivo queda Congelado.

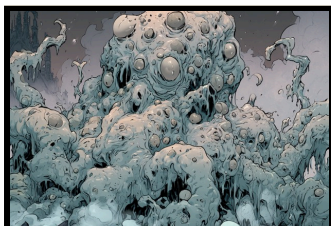


Gnoph-Keh

ÉLITE, GLACIARES

11	+4	1	3
VIDA	ATAQUE	ARMADURA	DAÑO

Su cuerno rúnico convoca tormentas. **Rasgo, ventisca:** todos los héroes -1 hasta el final del siguiente asalto y la luz pierde 1 turno.

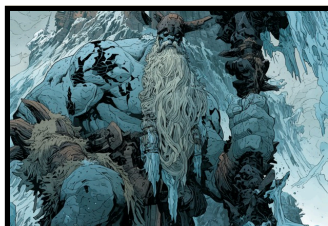


Proto-Shoggoth Albino

ÉLITE, GLACIARES

12	+3	2	3
VIDA	ATAQUE	ARMADURA	DAÑO

Lento: con intención 5 no hace nada. **Rasgo, engullir:** su objetivo queda Atrapado y pierde 1 Cordura.



Gigante de Escarcha

ÉLITE, GLACIARES

14	+4	2	4
VIDA	ATAQUE	ARMADURA	DAÑO

Lento: con intención 4 no hace nada. **Rasgo, pisotón:** ataca a todos; quien pierda queda Aturdido.

Cazadores errantes

Cada bioma tiene dos: un cazador que os sigue el rastro y un errante elite. Se colocan en el mapa y se mueven solos. Cuando entran en vuestra loseta (o vosotros en la suya), el combate empieza con Sorpresa. Si huis, os siguen. Derrotarlos da +1 Marca.



El Rastreador
CAZADOR ERRANTE, MAZMORRA

9	+4	1	3
VIDA	ATAQUE	ARMADURA	DAÑO

Movimiento: 1 loseta hacia el grupo por turno, 2 si estáis a oscuras. **Rasgo, olor a sangre:** +2 daño contra héroes Sangrando o a mitad de Vida.



El Ojo Errante
ERRANTE ÉLITE, MAZMORRA

6	+3	0	1
VIDA	ATAQUE	ARMADURA	DAÑO

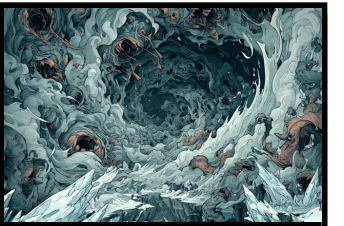
Movimiento: solo cuando el grupo se mueve. Anula la Barrera de Maná. **Rasgo:** la luz pierde 2 turnos y su objetivo queda Aterrado.



Acechador de la Ventisca
CAZADOR ERRANTE, GLACIARES

8	+4	0	3
VIDA	ATAQUE	ARMADURA	DAÑO

Movimiento: como el Rastreador. Al alcanzarlos, la luz pierde 2 turnos. **Rasgo, grieta en la nieve:** este asalto solo la magia puede dañarlo.



Pólipo Volante Ártico
ERRANTE ÉLITE, GLACIARES

7	+3	0	2
VIDA	ATAQUE	ARMADURA	DAÑO

Movimiento: solo cuando el grupo se mueve. Su silbido: al empezar el combate, todos POD 8+ o Aterrados. **Rasgo, ráfaga:** 2 daño a todos (FUE 10+ evita).

Afijos de elite

Los monstruos de una Guarida de Élite, los que aparecen tras la casilla 4 del Despertar y el jefe con Doble horror reciben un afijo: +3 Vida y el efecto de la tabla. Un común con afijo no da Marca, pero sí +2 Esquirlas.

El Ojo no te persigue. Te espera. Sabe que, tarde o temprano, todos los caminos de la fosa pasan por delante de él.

SYBILLA LA HEREJE

1	Voraz: se cura 2 cada vez que gana un choque.	4	Abisal: cada vez que hiere, quita además 1 Cordura.
2	Acorazado: +1 Armadura.	5	Escoltado: llega acompañado de un horror común del Mythos.
3	Veloz: +1 Ataque y siempre sorprende.	6	Anómalo: tira dos intenciones y aplica ambas.

Escalado por grupo

Por cada héroe más allá del primero: +2 Vida a comunes, +4 a elites y errantes, +6 a jefes. Los esbirros ya escalan en la tabla de encuentros.

Botín de combate

Esbirros: 1d3 de oro por grupo. **Común:** 1 Esquirla; con 5-6 en 1d6, 1d6 de oro. **Élite o errante:** 3 Esquirlas, 1 Marca y un cofre. **Jefe:** 10 Esquirlas, 2 Marcas y un arma legendaria.

Crea tus propios horrores

CATEGORÍA	VIDA	ATAQUE	ARMADURA	DAÑO	ESPECIAL
Esbirro	1 herida	+0 o +1	0-1	1	Un rasgo molesto

CATEGORÍA	VIDA	ATAQUE	ARMADURA	DAÑO	ESPECIAL
Común	5-8	+2 o +3	0-2	2	Un rasgo
Élite	8-14	+3 o +4	1-2	3-4	Un pasivo y un rasgo
Jefe	14-16	+4 o +5	2-3	3-4	Regla de Sanctum y dos fases

Un buen rasgo **cambia una decisión** del grupo (quién lleva la luz, si conviene atacar o defender), no solo un número.

CAPÍTULO XX

Los prisioneros

Los jefes usan la tabla de intenciones normal, pero su Rasgo depende de la fase. La Fase 2 empieza cuando les queda la mitad de la Vida. No se puede huir de un jefe.

Variante, prisionero errante: tirad 1d6 para el jefe (1-3 el Vigilante, 4-6 el Gigante de Hielo) en lugar de usar el del bioma. La Reliquia del bioma sigue funcionando contra él.



LA MAZMORRA DE LA LOCURA

El Vigilante del Vacío

14 VIDA	+4 ATAQUE	2 ARMADURA	4 DAÑO
-------------------	---------------------	----------------------	------------------

Aquel que observa desde la nada absoluta. Custodia el umbral entre las dimensiones y su mera presencia distorsiona la realidad.

Sanctum: cada 2 asaltos, un vórtice devora 1 turno de luz.

FASE 1, LA MIRADA QUE DESHACE LA RAZÓN. Al inicio de cada asalto, quien porte la luz supera POD 8+ o pierde 1 Cordura. **Rasgo:** pupila del abismo; todos POD 10+ o 2 daño a la Cordura.

FASE 2, COLAPSO DIMENSIONAL. Armadura 3. Cuenta atrás de 4 asaltos: si no cae, el techo se desploma (2 daño a todos por asalto). **Rasgo:** el héroe con más Vida queda Atrapado y pierde toda su Ira.

Cómo vencerle: quien lleve la luz debería tener POD alto. En la Fase 2, todo al ataque.



LOS GLACIARES DE YMIR

El Gigante de Hielo

15 VIDA	+4 ATAQUE	2 ARMADURA	4 DAÑO
------------	--------------	---------------	-----------

Un coloso de la estirpe de Ymir tatuado con cicatrices de obsidiana. Cada paso hace temblar los cimientos de la cordillera maldita.

Sanctum: frío absoluto. Cada 2 asaltos, cada héroe pierde 1 Energía. El fuego le hace +2 daño.

FASE 1, EL PASO QUE HACE TEMBLAR LA CORDILLERA. **Rasgo:** su objetivo supera FUE 10+ o sale despedido contra el hielo: 2 daño.

FASE 2, LA VENTISCA DE YMIR. +1 Ataque. La antorcha se apaga y no puede reavivarse: solo alumbra un Candil de Aceite. **Rasgo:** barrido; ataca a todos y quien pierda queda Congelado.

Cómo vencerle: guardad un Candil de Aceite para la Fase 2 y llevad Pociones de Energía. La Bola de Fuego es decisiva.

AL CAER EL JEFE

El Sanctum empieza a hundirse. El grupo sale por un portal de evacuación salvo que el Encargo diga lo contrario. Cada superviviente gana las recompensas del jefe y la expedición termina.



Capítulo XXI

La campaña y el Santuario

Entre expediciones

Descanso largo: todos se recuperan por completo. Se conservan nivel, Marcas, talentos, hechizos, equipo, oro, pactos, cicatrices y traumas. El Mercader de la superficie vende todo el catálogo. Las Esquirilas se gastan en el Santuario y son de todo el grupo.

Muerte y relevo

Un héroe muerto no vuelve. Su jugador crea otro que empieza con la mitad de sus Marcas y el equipo que el grupo recupere del cadáver. Si todo el grupo cae, la expedición se repite con nuevos héroes: el sello sigue esperando.



Esquirilas del Vacío

El Santuario del Vacío

MEJORA	EFEECTO	ESQUIRLAS	MÁXIMO
Temple de carne	+1 Vida máxima a todos los héroes.	20	3
Foco espiritual	+1 Energía máxima a todos.	20	3
Mente de obsidiana	+1 Cordura máxima a todos.	25	3
Leña consagrada	La antorcha dura +1 turno cada vez que se reaviva.	15	2
Bolsillo oculto	+1 espacio de mochila a todos.	30	1
Juramento del gremio	Los relevos empiezan con todas las Marcas del caído menos 3.	40	1
Archivo prohibido	El Mercader de la fosa también vende grimorios de Círculo II.	30	1
Cirujano del umbral	Elimina una Cicatriz o un Trauma.	15	Sin límite

No eres el primero que regresa con las manos ensangrentadas y esquirilas pulsantes entre los dedos. Cada expedición que sobrevive deja una muesca en el monolito.

EL GUARDIÁN DEL UMBRAL

Esquirilas: 1 por común, 3 por elite o errante, 2 por mecanismo, 2 por altar purificado, 5 por la Reliquia y 10 por el jefe.

¿Una expedición suelta con héroes de campaña? Adelante: las Marcas cuentan una vez y no se aplica la variante heroica.

Cicatrices y traumas

Al terminar una expedición, cada héroe que haya superado una Agonía tira en Cicatrices, y cada uno que haya sufrido un Quiebre, en Traumas. Una sola tirada por tabla, aunque haya pasado varias veces.



Cicatrices

1

Cojera. -1 a Huir y a la esquivar sin maniobra.

2

Visión mutilada. -1 a disparos y percepción.

3

Fisura pulmonar. -1 Energía máxima.

4

Rostro deforme. Inmune a Aterrado por comunes. El Mercader te cobra un 20 % más.

5

Nervio seccionado. No puedes usar el Escudo de Acero ni arcos.

6

Corazón endurecido. +1 Vida máxima.



Traumas

1

Nictofobia. A oscuras pierdes 2 Cordura por turno.

2

Temblores rúnicos. -2 a trampas y mecanismos.

3

Insomnio. Los descansos breves te devuelven la mitad de Energía.

4

Eco de voces. Nunca te sorprenden, pero empiezas cada expedición con -1 Cordura.

5

Paranoia. No aceptas pociones ajenas ni te estabilizan sin tirada.

6

Ojo del Vacío. +1 POD permanente, -1 Cordura máxima.

Un superviviente sin cicatrices no es un veterano; es un cobarde que se escondió detrás de las mochilas de sus compañeros.

ALDEN EL RENEGADO

EL LÍMITE

Un héroe con tres cicatrices o tres traumas se retira: cuelga la antorcha y se queda en el Santuario. Su relevo empieza con todas sus Marcas. Retirarse con honor también es una victoria.



Capítulo XXIII, Campaña

La cadena de sellos

Cuatro expediciones, dos en cada prisión, para 1 a 4 héroes. Cada una se juega con las reglas normales, pero con su Encargo fijo y sus reglas especiales. La «primera sala» sustituye a la primera Sala del Bioma que reveléis.

Interludio en la superficie

Antes de cada sello, salvo el primero, tirad 1d6.

- 1

Funeral en la aldea: cada héroe baja con 1 Poción de Vida.
- 2

El precio del miedo: los consumibles cuestan +5 de oro.
- 3

Pesadillas compartidas: cada héroe POD 8+ o empieza con -2 Cordura.
- 4

Un aprendiz insiste en acompañaros: 4 Vida; puede llevar la luz y recibir los golpes.
- 5

Carta de la orden: sabéis dónde está un mecanismo.
- 6

Cazarrecompensas: exigen la mitad de vuestro oro; FUE 10+ de un héroe para echarlos.

Las campanas de San Telmo repican solas cada vez que la niebla del risco se tiñe de violeta. Los aldeanos atrancan las puertas y beben hasta caer inconscientes.

RUMOR EN LAS LADERAS

I. El claustro de las campanas mudas

En la cripta del monasterio de San Telmo, las losas han sido removidas desde abajo.

Encargo: Sellar la grieta. **Bioma:** la Mazmorra. **Jefe:** el Vigilante. **Primera sala:** dos ghouls devoran al padre Anselmo, que empuña un Candil de Aceite con 8 turnos. Si lo salváis antes del segundo asalto, os dice dónde hay un mecanismo. **Segundo mecanismo:** el Engranaje de Bronce Sangrante (FUE 10+ o sacrificar el candil para engrasarlo). Mientras lo accionáis, un Byakhee cae del techo. **Recompensa:** +1 Cordura máxima y una llave de hierro negro con coordenadas: los Glaciares de Ymir.

II. La expedición perdida

Unos monjes cartógrafos subieron a los Glaciares de Ymir con la segunda llave hace cuarenta días. Sus hogueras siguen encendiéndose cada noche.

Encargo: El superviviente (el jefe es opcional). **Complicación fija:** Leña húmeda. **La hermana Irmgard** es la única superviviente. Cada vez que avanza el Despertar, POD 8+ por ella o grita (sorpresa en el siguiente encuentro). **Recompensa:** Irmgard se une al Santuario: una mejora a elegir cuesta 10 Esquirlas menos. Conoce el rito contra el Gigante de Hielo (sello IV).

III. La hermandad de la campana

El Vigilante no murió: solo cerrasteis la puerta. Una hermandad de monjes renegados lo alimenta desde los altares de San Telmo.

Encargo: Profanar los altares. **Bioma:** la Mazmorra.

Especial: por cada altar en pie al entrar en el Sanctum, el Vigilante tiene +3 Vida y +1 Ataque. Los encuentros 5 y 6 añaden un horror común del Mythos.

Recompensa: la forja del monasterio: cada héroe puede temprar un arma (+1 daño permanente) una vez.

IV. El corazón del glaciar

El último sello conocido late bajo el hielo. El Corazón de Hielo Eterno es la única llave capaz de cerrar la puerta para siempre... o de abrirla.

Encargo: Robar la reliquia y derrotar al Gigante de Hielo.

Especial: el Despertar empieza en 1 y el jefe tiene un Afijo. Si Irmgard sigue viva, el Gigante empieza con -4 Vida. Por cada cicatriz o trauma del grupo, ganáis un Forzar el destino gratuito en el Sanctum.

Epílogo: el último sello

Sellar. El Corazón se funde con el hielo y los prisioneros duermen para siempre. Los héroes se retiran como leyendas.

Reclamar. Un héroe se queda con el Corazón (+1 a todos sus atributos, -3 Cordura máxima). El sello no se cierra: empezad una nueva campaña con los mismos héroes y todos los monstruos Acorazados. El Vacío recuerda a quien le robó.

*Sellaste una grieta, mortal.
Pero la montaña entera
descansa sobre un lecho de mil
ojos durmientes. Volverás a
descender... o ellos subirán a
buscarte.*

ÚLTIMO SUSPIRO DEL
VIGILANTE

CAMPAÑAS MÁS CORTAS O MÁS LARGAS

Para una campaña corta, jugad solo I y IV. Para una larga, repetid un bioma con otro Encargo entre sello y sello. El jefe del último sello gana +2 Vida por cada sello cerrado antes que él.

Referencia rápida

TIRADAS

2d6 + atributo. Metas: 8, 10, 12 y 14. Doble uno: pifia y +1 Despertar. Doble seis: proeza y +2 daño. Forzar el destino: 1 Cordura, repite un dado.

CHOQUE

2d6 + FUE o DES contra 2d6 + Ataque. Quien pierde recibe daño del arma + Margen – Armadura. Empate: 1 daño a ambos. Ira: +1 al ganar, a 0 al recibir daño; con 3, +2 y +2.

ASALTO

Intención (1-2 Ataque, 3 Brutal, 4 Guardia, 5 Acoso, 6 Rasgo), una acción por héroe y respuesta del monstruo si su objetivo no le atacó.

MAGIA

Arcana: daño seguro con armadura y duelo de POD.

Mythos: daño seguro sin armadura ni contraataque; dobles, pifia.

LUZ Y DESPERTAR

Antorcha 6, candil 10. A oscuras: -2, -1 Cordura por turno y un errante al tercer turno. Despertar: 2 errante, 4 horda, 6 colapso.

PROGRESIÓN

Niveles a 3, 6, 12 y 18 Marcas. Expedición suelta: Marcas dobles. Máximo dos niveles por expedición.

LOSETA (2D6)

2 Santuario, 3 Mercader, 4 Altar, 5 Trampa, 6 Encuentro, 7 Sala del bioma, 8 Osario, 9 Cofre, 10 Mecanismo, 11 Alijo protegido, 12 Guarida de élite. Tras 6 losetas sin mecanismo, un 7, 8 o 9 es Mecanismo.



Juego de rol de fantasía oscura y horror cósmico basado en el videojuego *Pocket Dungeons & Madness* para iOS. Gratuito y distribuible libremente. Ilustraciones del archivo de arte oficial del proyecto.

Hoja de héroe

DUNGEONS OF MADNESS • FOTOCOPIABLE

NOMBRE

CLASE

ORIGEN

NIVEL

FUE
FUERZA
golpear, forzar, mecanismos

DES
DESTREZA
esquivar, disparar, trampas, huir

POD
PODER
magia, voluntad, percepción

VIDA



ENERGÍA



CORDURA

ARMADURA

IRA



MARCAS (en color, los umbrales de nivel 2, 3, 4 y 5)

A 2x11 grid of diamond-shaped cells. The top row contains cells 1 through 11, and the bottom row contains cells 12 through 22. Cells 3, 6, and 18 are highlighted in orange.

[illegible]

HECHIZOS (tantos como tu POD)

PACTOS, CICATRICES Y TRAUMAS

EQUIPADO	
ARMA	
ESCUDO	
ARMADURA	

MOCHILA (5 espacios)

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

ORO

ESQUIRLAS

EPITAFIO

Hoja de expedición

DUNGEONS OF MADNESS • FOTOCOPIABLE

BIOMA

ENCARGO

COMPLICACIÓN

GRUPO

MAPA (esquinas punteadas: posible Sanctum; tira 1d4)

1				2
		ENTRADA		
3				4

M mecanismo · C cofre · A altar · T trampa · E encuentro · \$ mercader · S santuario · X
derrumbe · ☠ errante

LUZ (TURNOS)

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10								

TURNOS A OSCURAS

DESPERTAR

1, 3 y 5: evento · 2: el Rastreador · 4: horda · 6: colapso

MECANISMOS, RELIQUIA Y COFRES

M	M	RELIQUA	C1	C2	C3
---	---	---------	----	----	----

La Reliquia está en el tercer cofre o en la Guarida de Élite.

LEYENDA

Losetas $\times 1$

Comunes $\times 2$

Élites y errantes × 5

Mecanismos $\times 5$

Reliquia 10

Encargo 15 · Jefe 20

$$\text{Oro} \div 5$$
Despertar sin marcar $\times 5$

Caídos $\times -10$

Total (menos de 40 Carne de cañón · 70 Saqueador · 100 Guardián · 130 Leyenda del Vacío)

CRÓNICA, RÉCORDS Y CAÍDOS
