

MATADORES DE MONSTRUOS

LOS HÉROES DE HESIOD

UNA AVENTURA DE DUNGEONS&DRAGONS PARA CHICOS Y CHICAS DE 6 AÑOS O MÁS



Edad: 6 años o más

Jugadores: entre 5 y 6

Tiempo de juego: 30 minutos

Dificultad: fácil

DUNGEONS&DRAGONS es una marca registrada de Wizards of the Coast LLC en los Estados Unidos y otros países. © 2010 Wizards. Este documento puede ser copiado o compartido para uso escolar o cualquier otro propósito no comercial.

INTRODUCCIÓN

Matadores de monstruos: los héroes de Hesiod captura el aroma del juego de rol Dungeons&Dragons en un aventura rápida y cargada de acción, para chicos y chicas que quieran aprender los fundamentos del juego. *Los héroes de Hesiod* es también una aventura divertida para jugadores expertos que necesiten su ración diaria de D&D, y que no tengan tiempo para una partida de duración normal.

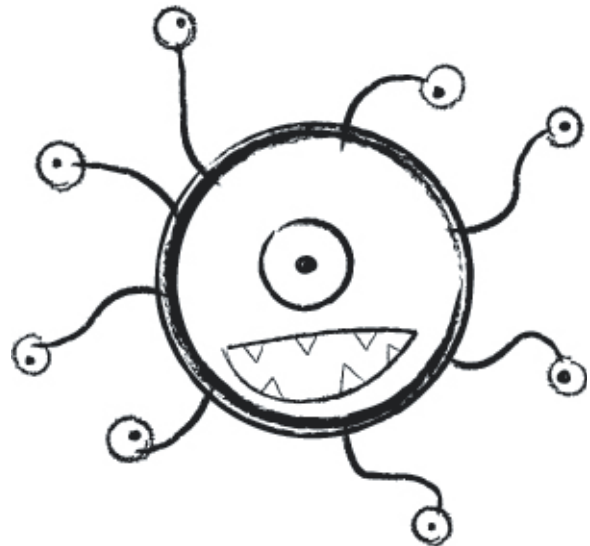
Los héroes de Hesiod no requiere conocimiento previo de Dungeons&Dragons, y todo lo que necesitas para jugar se incluye en esta aventura, excepto unos cuantos dados, lápices, y algunos amigos para que jueguen contigo.

QUÉ NECESITAS

1. Entre 5 y 6 personas, incluyendo una a la que se denomina Dungeon Master (ése eres tú) para que dirija la historia y controle los monstruos.
2. Esta aventura, impresa en papel.
3. Lápices para todos los héroes y el Dungeon Master.
4. O bien un dado de 20 caras y un dado de 6 caras, o bien tres dados de 6 caras.
5. Unas tijeras.

CÓMO EMPEZAR

1. **Prepara la aventura**
 - a. Imprime y lee esta aventura por completo.
 - b. Recorta las cartas de héroes y de monstruos.
 - c. Recorta las fichas de héroes y de monstruos. Cada una representa en el mapa a un héroe diferente.
 - d. Recorta las placas de héroes de Hesiod.
2. **Empieza a jugar**
 - a. Dale una carta de héroe a cada jugador.
 - b. Coloca una ficha de monstruo en cada jaula del mapa.
 - c. Coloca las fichas de héroe en la mesa.
 - d. Lee en voz alta el principio de la aventura y empieza a jugar.



CÓMO SE JUEGA

El juego transcurre por turnos alrededor de la mesa.

Turnos de héroe: en el turno de cada héroe, un jugador puede mover a su héroe tantas casillas como la velocidad que su héroe tenga, utilizar un poder de ataque, y después utilizar un poder especial (si le es posible).

Turnos de monstruo: en el turno de cada monstruo, el Dungeon Master puede mover a un monstruo tantas casillas como la velocidad que el monstruo tenga, utilizar su poder de ataque, y después utilizar su poder especial (si le es posible).

Orden de los turnos: el monstruo (o los monstruos) actúan primero. Después actúan los héroes en el mismo orden que su número de héroe, empezando por el más bajo. Si hay más de un monstruo en juego, los monstruos actúan en el mismo orden que su número de monstruo, empezando por el más bajo, y después actúan los héroes. Una vez todos los monstruos y todos los jugadores han llevado a cabo un turno, se inicia un asalto nuevo, en el que actúan primero los monstruos.

EN CADA TURNO

En un turno (y esto también vale para los turnos de los monstruos), un jugador o el Dungeon Master puede mover, utilizar un poder de ataque, y utilizar un poder especial. Puedes saltarte una o todas las partes de un turno, y puedes llevar a cabo las acciones en cualquier orden. Por ejemplo, Raen puede utilizar su poder de ataque, saltarse su poder especial, y luego mover.

Movimiento: tu héroe puede moverse un número de casillas igual o menor a la velocidad que tenga. Esto puede hacerse tan sólo una vez, pero en cualquier momento del turno del héroe. Todos los héroes, excepto el mago, deben estar adyacentes a un monstruo para poder atacarle.

Poder de ataque: tu héroe utiliza poderes de ataque para luchar contra los monstruos. Aquí tienes un poder de ataque de ejemplo:

Hacha enorme 1d20+5 (ó 3d6+2)
Causa 1 punto de daño por hacha

Un poder de ataque se compone del nombre del poder (Hacha enorme), lo que has de tirar para acertar con él a un monstruo (como 1d20), el número que sumas al resultado de esa tirada (+5), y qué sucede si consigues la tirada (como por ejemplo "Hace 1 punto de daño por hacha"). Si no tienes acceso a un dado de 20 caras, existe una alternativa utilizando dados convencionales (como por ejemplo 3d6+2).

Para utilizar el poder de ataque *Hacha enorme*, el jugador tira un dado de 20 caras y suma 5 al resultado de la tirada.

Por ejemplo, Raen saca un 10 y le suma 5, para un total de 15. El jugador anuncia el resultado, y el Dungeon Master lo compara con la Clase de armadura del monstruo. Si el total es igual o mayor que la Clase de armadura del monstruo, el ataque tiene éxito. Por ejemplo, el 15 de Raen es igual a la Clase de armadura de la bulette, que también es 15, por lo que Raen tiene éxito en acertarle con el hacha.

Cada vez que un ataque contra un héroe o contra un monstruo tiene éxito, rellena uno de los círculos de la tarjeta correspondiente por cada punto de daño. Cuando todos los círculos están llenos, si es un héroe, éste queda inconsciente y puede ser curado por el Dungeon Master (ver notas de la aventura). Si es un monstruo, muere y es eliminado del mapa.

Así, en el ejemplo, la bulette sufre 1 punto de daño por hacha, que se anota rellorando uno de los círculos de puntos de golpe de su carta.

Nota: suele ser de gran ayuda para los jugadores el poder ver cómo bajan los puntos de golpe de un monstruo. Mantén los puntos de golpe visibles, de forma que todo el mundo pueda ver lo cerca que están de derrotarlo. También puedes usar caramelos, permitiendo a los jugadores que se coman un caramelo por cada punto de golpe que sus héroes causan.

Poder especial: el poder especial de Raen sólo se puede utilizar cuando sufre el impacto de un monstruo. Por eso, su turno se acaba después de que impacte a la bulette. Una vez que todos los demás jugadores han actuado y acaba el asalto, empieza un asalto nuevo, y es de nuevo el turno de la bulette. La bulette excava en el suelo y aparece junto a Raen (moviéndose hasta su velocidad de 5 casillas). A continuación utiliza su poder de ataque.

Poder de ataque: Fauces abiertas 1d20 (ó 3d6)
Causa 1 punto de daño por dientes

La bulette saca un 10, que es más que la clase de armadura de Raen, que es 9, por lo que ésta sufre un punto de daño por mordisco. Sin embargo, que un monstruo le haga daño significa que Raen puede utilizar su poder especial:

Poder especial: Guerrero feroz
Cada vez que sufras un impacto, puedes empujar al monstruo que te lo causó hasta 2 casillas, alejándole de ti en cualquier dirección.

Raen empuja a la bulette 2 casillas alejándola de ella. Eso significa que el monstruo, que ya no está adyacente a ningún héroe, y ya ha utilizado su movimiento, no puede utilizar su poder especial:

Poder especial: Engullir 1d20 (ó 3d6)

Y el turno de la bulette se acaba

CÓMO GANAR

Los héroes ganan cuando todos los monstruos han sido derrotados. Entrega las placas de héroe de Hesiod a cada uno de los jugadores, y lee el texto final de la aventura.

DEFINICIONES

1d20: un dado de 20 caras

1d6: un dado de 6 caras (un dado normal)

3d6: tres dados de 6 caras

Clase de armadura: el número que una tirada de ataque debe igualar o superar para tener éxito.

Impacto crítico: un 20 natural (o tres seises) es un impacto crítico. En un impacto crítico, en lugar del daño que harías normalmente (por lo general 1 punto de daño) haces 1d6 puntos de daño (tira un dado de 6 caras y el resultado es la cantidad de puntos de daño que haces). Un pícaro que utilice un poder especial que causa doble daño, hace 2d6 puntos de daño en lugar de 2.

Dungeon Master: la persona que dirige la aventura. El Dungeon Master controla a todos los monstruos, anuncia cuándo es el turno de cada uno, lee la aventura, y arbitra las situaciones inesperadas.

Mitad de los puntos de golpe: se considera que un monstruo está a la mitad de sus puntos de golpe cuando el Dungeon Master rellena todos los círculos de puntos de golpe que están antes de la línea divisoria.

Puntos de golpe: 9 ●●●●●|○○○○

Número de héroe: el número de un héroe es su lugar en el orden de los turnos. Por ejemplo, el héroe número 1 actúa primero, seguido por el número 2, y así sucesivamente.

Puntos de golpe: el número de impactos que un héroe o monstruo puede aguantar antes de que caiga inconsciente o muera.

Línea visual: si puedes trazar una línea recta entre tu héroe y el monstruo sin que la interrumpa barrera alguna, como por ejemplo rocas o toneles, entonces tienes línea visual.

20 natural: cuando tiras un dado de 20 caras y el número que sale es un 20, ha sacado un 20 natural. Los veintes naturales no incluyen bonificadores de ataque, ni nada más que pudieras sumar al resultado de tu tirada. Si estás jugando con dados de 6 en lugar de con 1d20, el equivalente es sacar tres seises.

Poder especial: un poder adicional que tiene tu héroe, además de su ataque. A menudo, un poder especial sólo puede utilizarse cuando se cumple cierta condición. Por ejemplo, Raen sólo puede utilizar su poder especial cuando un monstruo le pega.

Velocidad: el número de casillas que un héroe puede moverse durante su turno.



JORICK



Guerrero humano, héroe nº 3

Clase de armadura: 13

Puntos de golpe: 5 ○○○○○

Velocidad: 5

Poder de ataque: Hendedura con espadón 1d20+4 (ó 3d6+1)

Hace 1 punto de daño por espadón.

Poder especial: Carga.

Si no estás junto a un monstruo al inicio de tu turno, y hay alguno a 7 casillas o menos de ti, puedes moverte hasta dónde está y atacarle (bonificador +2 a la tirada de tu poder de ataque).

Impacto crítico: con un 20 natural (o tres seises), tira 1d6 para determinar la cantidad de daño que haces.

EVINDOL



Pícaro humano, héroe nº 1

Clase de armadura: 11

Puntos de golpe: 3 ○○○

Velocidad: 6

Poder de ataque: Torbellino de filos 1d20+6 (ó 3d6+3)

Hace 1 punto de daño por daga.

Poder especial: Ataque furtivo.

Si un amigo tuyo y tú estáis en lados exactamente opuestos a un enemigo, vuestros ataques hacen 2 puntos de daño por daga en lugar de 1.

Impacto crítico: con un 20 natural (o tres seises), tira 1d6 para determinar la cantidad de daño que haces.

RAEN (A) "ROMPEESPADAS" GROMMEL



Bárbaro enano, héroe nº 2

Clase de armadura: 9

Puntos de golpe: 7 ○○○○○○○

Velocidad: 5

Poder de ataque: Hacha enorme 1d20+5 (ó 3d6+2)

Hace 1 punto de daño por hacha.

Poder especial: Guerrero feroz.

Cada vez que sufras un impacto, puedes empujar al monstruo que te lo causó hasta 2 casillas, alejándole de ti en cualquier dirección.

Impacto crítico: con un 20 natural (o tres seises), tira 1d6 para determinar la cantidad de daño que haces.

YARROW CAMINANTE DE LOS PANTANOS



Chamán semiorco, héroe nº 4

Clase de armadura: 10

Puntos de golpe: 6 ○○○○○○

Velocidad: 5

Poder de ataque: Espíritus vengativos 1d20+3 (ó 3d6)

Hace 1 punto de daño por espíritus.

Poder especial: Grilletes espectrales.

Si tu primer ataque falla, tira 1d20. Si sacas 11 o más, cadenas fantasmales atan a tu enemigo al suelo, y éste no puede moverse en su siguiente turno (o bien, tira 1d6. Con 4 o más consigues crear los grilletes).

Impacto crítico: con un 20 natural (o tres seises), tira 1d6 para determinar la cantidad de daño que haces.

BETILIVATIS (A) "BET"



Mago elfo, héroe nº 5

Clase de armadura: 7

Puntos de golpe: 4 ○○○○

Velocidad: 4

Poder de ataque: Bola de fuego 1d20+7 (ó 3d6+4)

Hace 1 punto de daño por fuego.

Alcance: puedes apuntar a cualquier criatura que se encuentre a 6 casillas o menos de ti, y a la que tengas línea de visión.

Poder especial: Ola estallante.

Si aciertas con tu primer ataque, tira 1d20 por cada monstruo que se encuentre junto al que acertaste. Si sacas 10 o más, haces también 1 punto de daño por fuego a dicho monstruo (o bien, tira 1d6. Con 4 o más consigues acertar a ese monstruo).

Impacto crítico: con un 20 natural (o tres seises), tira 1d6 para determinar la cantidad de daño que haces.

BULETTE (JAULA N° 1)

Clase de armadura: 15

Puntos de golpe: 8 ○○○○|○○○○

Velocidad (excavando): 5

Cuando la bulette se mueve, excava en el suelo, y puede reaparecer en cualquier lugar a 5 casillas o menos de donde estaba. El agujero siempre se cierra tras ella.

Poder de ataque: Fauces abiertas 1d20 (ó 3d6).

Causa 1 punto de daño por dientes.

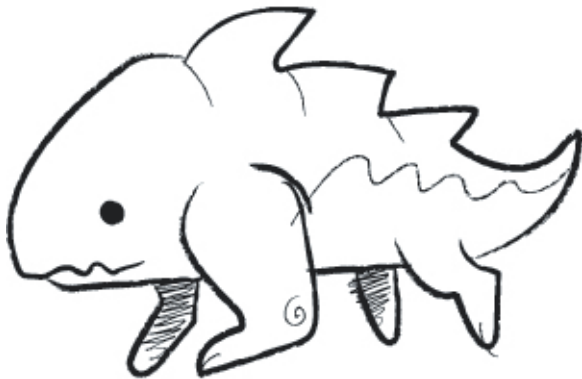
Poder especial: Engullir 1d20 (ó 3d6).

La bulette engulle al héroe. Al inicio de cada turno en el que éste se encuentre engullido, sufre un punto de daño a causa del ácido del estómago. El héroe puede entonces elegir entre atacar o hacer cosquillas al monstruo. Si ataca, tiene éxito automáticamente. Si hace cosquillas, tira 1d20 y si saca 11 o más, el monstruo tose y le escupe (o bien, tira 1d6. Con 4 o más consigue hacerle toser). Una bulette sólo puede tener a un héroe en su estómago a la vez. Cuando el monstruo muere, los héroes tragados son expulsados al exterior.

CÓMO DESCRIBIR A LA BULETTE

Una extraña criatura, cuya forma recuerda a la de un tiburón gigante y acorazado, con patas, y del tamaño aproximado de un caballo. Su piel es del color de granito, y cuando abre las fauces (parecen lo bastante grandes como para tragarse a alguien entero), veis entre la baba que tiene hileras y más hieras de dientes afilados como cuchillos.

Loomis: ¡una bulette hambrienta!



ENJAMBRE DE PIXIS (JAULA N° 4)

Clase de armadura: 10

Puntos de golpe: 11 ○○○○○○|○○○○○

Velocidad: 6

Poder de ataque: Encantamiento 1d20 (ó 3d6).

¡Los pixis son tan monos! Deslumbran al héroe con sus colores mágicos. Tira dos veces y escoge el mejor resultado. Si el ataque tiene éxito, los pixis entran en la casilla del héroe y éste no puede atacarles hasta que salen de la misma. Los pixis cambian el objetivo de su encantamiento cada turno.

Poder especial: Enjambre.

Cuando un héroe se encuentra bajo los efectos del encantamiento del enjambre de pixis, sufre un punto de daño por enjambre al inicio del turno, y cualquier héroe que ataque y acierte al enjambre debe también tirar 1d20. Con un 10 o menos, los pixis causan 1 punto de daño al héroe encantado (o bien tira 1d6. Un 3 o menos significa que le aciertan).

CÓMO DESCRIBIR AL ENJAMBRE DE PIXIS

Un enjambre de criaturas minúsculas, de piel dorada, y con alas de libélula. Parecen humanas, sólo que encogidas hasta el tamaño de un gorrión, y cada una de ellas empuña dos finas espadas que crujen de electricidad.

Loomis: ¡un enjambre de pixis salvajes!



DRAGÓN ROJO (JAULA Nº 3)

Clase de armadura: 14

Puntos de golpe: 10 ○○○○○|○○○○○

Velocidad: 4

Poder de ataque: Aliento flamígero 1d20 (ó 3d6).
Causa 1 de daño por fuego. Si acierta con su primer ataque, tira 1d20 por cada héroe que se encuentre junto al que acertó. Si sacas 10 o más, hace también 1 punto de daño por fuego a dicho héroe (o bien, tira 1d6. Con 4 o más consigues acertar a ese héroe).

Alcance: el aliento flamígero del dragón rojo puede apuntar a cualquier criatura que se encuentre a 6 casillas o menos de él, y a la que tenga línea de visión.

Poder especial: Coletazo 1d20 (ó 3d6).
El dragón intenta azotar a un héroe con la cola. Si lo consigue, éste queda derribado en el suelo, y en lugar de moverse el siguiente turno, sólo podrán ponerse de pie.

CÓMO DESCRIBIR AL DRAGÓN ROJO

Una criatura parecida a un lagarto y del tamaño de un poni pequeño, con alas de murciélago y una larga cola que se mueve a un lado y a otro en su jaula. Sus escamas son de color sangre, y podéis ver llamas oscilando entre sus dientes afilados como agujas.

Loomis: ¡un dragón rojo joven!



CONTEMPLADOR (JAULA Nº 2)

Clase de armadura: 12

Puntos de golpe: 9 ○○○○○|○○○○○

Velocidad: 3

Poder de ataque: Rayos oculares 1d20 (ó 3d6).
Si el contemplador acierta con su ataque, tira 1d6 para averiguar el efecto.
1: Rayo de fuego (el objetivo sufre 1 punto de daño; cualquier otro héroe que esté al lado del que ha sido alcanzado, debe tirar 1d20. Con un 10 o más, también sufre 1 punto de daño por fuego)
2: Cadenas de hielo (el héroe no puede moverse el próximo turno).
3: Abismo de viento (el monstruo tira del héroe 2 casillas).
4: Onda de choque (el monstruo empuja al héroe 2 casillas).
5: Relámpago (el héroe pierde su bonificador de ataque en el siguiente turno).
6: Mal de ojo (el contemplador intercambia su posición con el héroe).

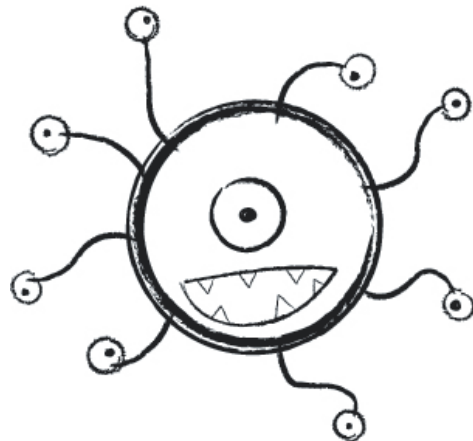
Alcance: los Rayos oculares del contemplador pueden acertar a cualquier héroe que se encuentre a 6 casillas o menos de él, y al que tenga línea visual.

Poder especial: ojos múltiples.
Cada turno, el contemplador puede atacar dos veces con sus Rayos oculares.

CÓMO DESCRIBIR AL CONTEMPLADOR

Una bola gigantesca y protuberante de carne que flota en el aire, con una boca que se extiende de un lado a otro, llena de dientes largos como dagas, y un enjambre de tentáculos hormigueantes en su cabeza como si fueran cabellos, cada uno de ellos rematado por un globo ocular. Sobre la gigantesca boca hay un ojo tan grande como un escudo que os mira con odio.

Loomis: ¡un temible contemplador!



INICIO DE LA AVENTURA

En el pueblo de Hesiod, donde todos vivís, tanto los chicos como las chicas sois llevados a la cabaña cada año durante algunos días para que se os enseñe a pelear, un entrenamiento que empezó hace tres meses. Pelear es una habilidad necesaria en Hesiod, puesto que el pueblo está siendo atacado constantemente por monstruos. Aunque no tengáis ambiciones mayores que criar cerdos, tenéis que ser capaces de defenderos.

Nadie de vuestra edad sabe exactamente qué pasa en la cabaña, y ningún adulto lo explica. Pero casi todo mundo vuelve con vida, así que muy malo no puede ser.

El nombre de vuestro entrenador es Loomis, y hace más de una década que ha sido el entrenador del pueblo. Tiene una voz aguda y nasal, que suena particularmente extraña procedente de un hombre que parece tener sangre de ogro.

Loomis: “¡Jorick, Evindol, Bet, Raen, y Yarrow, me alegra que hayáis podido venir!”

Loomis os conduce tras la cabaña, donde hay un claro. En él no crece la hierba, y hay cuatro jaulas en el borde del mismo, situadas a igual distancia unas de otras, y a la sombra de los árboles. En cada una de ellas podéis distinguir una criatura monstruosa distinta.

Loomis entrega a Jorick una espada de plata brillante, casi tan larga como él. Raen recibe una gran hacha con una muesca en el filo, que parece como si pudiera partir en dos una piedra. Bet recibe una varita hecha de cristal rojo vivo, que parece latir con luz propia. Evindol recibe un par de finas dagas, en forma de hojas de árbol. Y Loomis entrega a Yarrow un bastón de madera oscura, cubierta por grabados de dragones.

Loomis: “Hoy empezáis la etapa final de vuestro entrenamiento para aprender a defender a nuestro pueblo contra los monstruos. Lo más adecuado es que empecemos con estos brutos.”

Loomis se acerca a la primera jaula [señala a una de las jaulas]. En ella, se encuentra [lee la descripción del monstruo].

Loomis: “¡Ya no hay tiempo para charlas! ¡Espero que estéis preparados!”

Antes de que podáis protestar, Loomis suelta un pasador de la puerta de la jaula, y la reacción es inmediata. La puerta se abre de golpe, pegando contra el lado de la jaula con un fuerte ruido, y el [nombre del monstruo] sale a la carrera [Ahora es el turno del monstruo. Ver ‘Cómo jugar’ para más detalles].

NOTAS DE LA AVENTURA

CÓMO DIRIGIR A LOS MONSTRUOS

A los monstruos les gustan los desafíos. En general, atacarán al personaje que tenga más puntos de golpe, porque los personajes con menos puntos de golpe representan un desafío menor. Además, casi nunca atacan dos veces seguidas al mismo personaje, porque les resulta aburrido.

SI UN MONSTRUO QUEDA REDUCIDO A LA MITAD DE SUS PUNTOS DE GOLPE

Cada vez que un monstruo quede reducido a la mitad de sus puntos de golpe, y sólo quede uno de ellos sobre la mesa, Loomis abrirá la siguiente jaula por orden de número, a menos que un héroe haya caído. Si hay dos monstruos sobre la mesa, Loomis esperará hasta que uno muera antes de abrir otra jaula.

SI A UN HÉROE NO LE QUEDAN PUNTOS DE GOLPE

El héroe queda inconsciente. Loomis espera a que los demás héroes derroten al monstruo con el que están luchando, y después: Loomis entrega a [todos los héroes a los que les queden 2 puntos de golpe o menos] un frasquito de vidrio que contiene un líquido transparente y brillante, que lleva en un saquito de su cinturón.

Loomis: *“¡Más vale que bebas esto, antes del siguiente combate!”*

El líquido sabe a menta y a limón, y te sientes mejor de inmediato [el jugador o jugadores afectados deberían borrar los círculos marcados en sus tarjetas. Sus héroes han vuelto a su máximo de puntos de golpe.]

Loomis: *“¿Mejor ahora? ¡Bien! ¡Es hora de luchar contra el siguiente monstruo!”*

Antes de que podáis protestar, Loomis suelta un pasador de la puerta de la jaula, y la reacción es inmediata. La puerta se abre de golpe, pegando contra el lado de la jaula con un fuerte ruido, y el [nombre del monstruo] sale a la carrera.



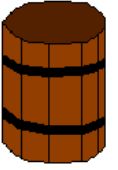

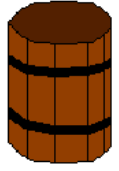
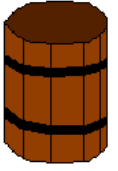
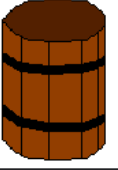






FINAL DE LA AVENTURA

Miráis alrededor, pero todas las jaulas están vacías. Loomis tiene una amplia sonrisa en la cara, y veis que saca algo de su cinturón.

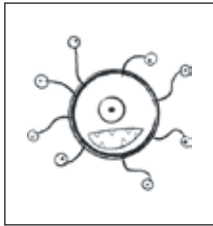
Loomis: *“¡Felicidades! Habéis acabado vuestro entrenamiento de lucha. Ahora todos vosotros sois héroes de Hesiod, y aquí están estas placas como prueba de vuestra bravura, coraje, y honor.”*

Loomis avanza y entrega una placa a cada uno de vosotros [entrega a los jugadores las placas “héroe de Hesiod”.]



FICHAS DE PERSONAJES Y DE MONSTRUOS



Recortar por la línea

CRÉDITOS

Basado en el libro y en el relato corto de: Lucas Ritter

Escrito por: Susan J. Morris

Dibujos de: Emi Tanji

Pruebas de juego: Nina Hess, Bruce R. Cordell,
Philip Athans, Bart Carroll, Shelly Mazzanoble.

Traducción: Jordi Zamarreño.

Maquetación: Juan Bascuñana (Bascu)