

Salvador Carrión  
Sergio de la Cruz

# Las Mazmorras de Salomán



Ilustraciones  
Alberto L. García "Zaviev"



Las  
MazMorras  
de  
Salomán

77 mundos

LAS MAZMORRAS DE  
SALFUMÁN

Salvador Carrión  
Sergio “Terrax” de la Cruz



Primera edición: septiembre de 2018

© de esta edición, Ediciones Subterráneas, C.B., 2018

© de las ilustraciones, Alberto L. García "Zaviev", 2018

Diseño de cubierta: Alicia Geijo Escudero

Maquetación: Alicia Geijo Escudero

Corrección: Carlos de la Cruz Morales

Publicado por 77Mundos

[editorial@77mundos.com](mailto:editorial@77mundos.com)

[www.77mundos.com](http://www.77mundos.com)

ISBN: 978-84-946672-2-0

Depósito Legal: M-22737-2018

Impresión y encuadernación: Villena Artes Gráficas

Impreso en España – Printed in Spain.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser efectuada con la autorización de los titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. ([www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com); 91 702 19 70 / 93 272 04 47).

*«Para quienes por increíbles peligros e innumerables fatigas, hayan soñado alguna vez con abrirse camino hasta el castillo más allá de la ciudad de los goblins.»*

Sergio de la Cruz.



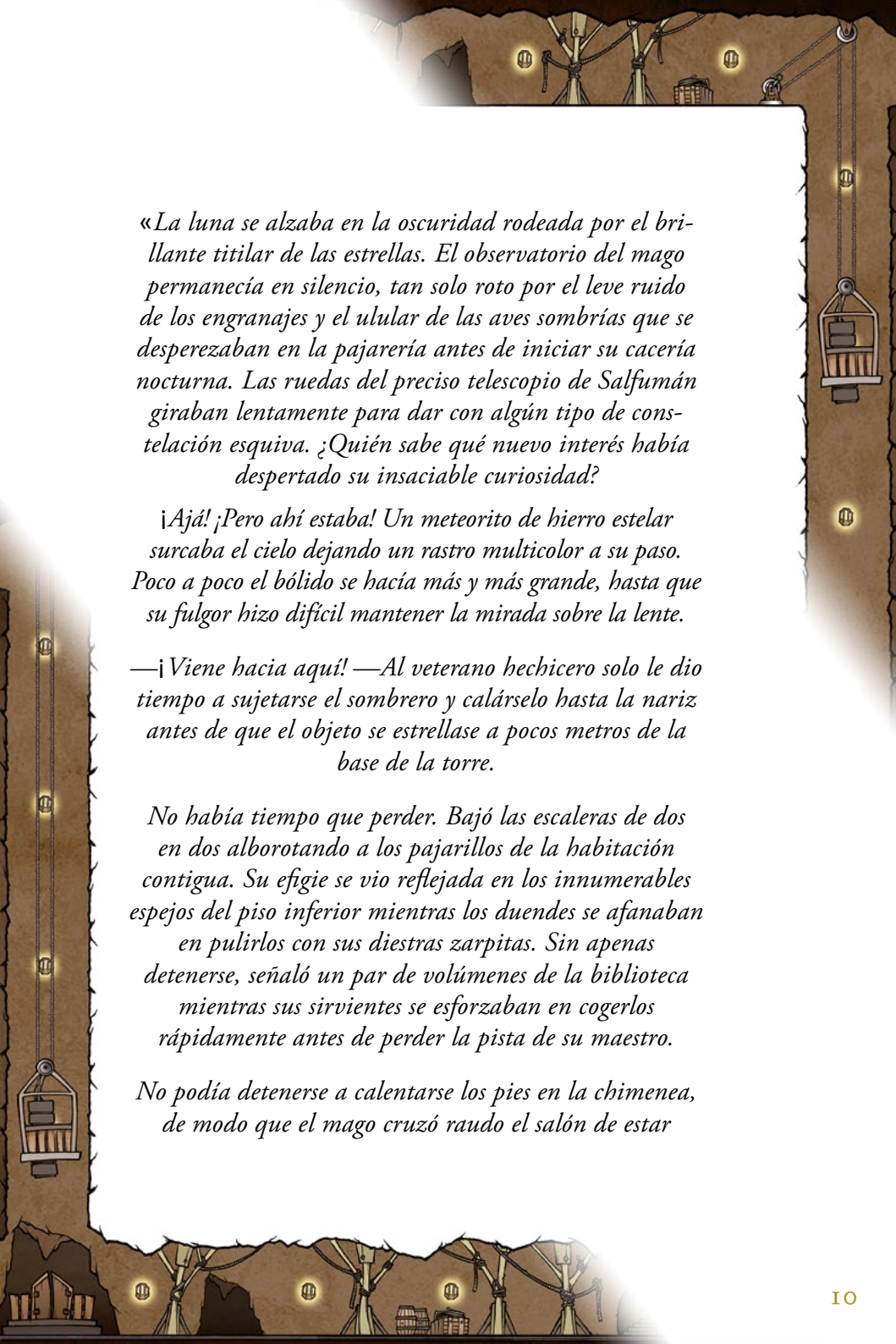
## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	13
1.1. CONTENIDOS	13
1.2. ¿QUÉ NECESITAS?	15
1.3. ANTES DE EMPEZAR	15
2. LA GALERÍA	17
2.1. RESULTADOS EN LA GALERÍA	21
2.1.1. RECURSOS	22
2.1.2. MONSTRUOS	24
TRASGOS	28
ESQUELETOS	30
SALAMANDRAS	32
SERES DE BARRO	34
2.1.3. OBSTÁCULOS	36
RÍOS	39
DESPRENDIMIENTOS	40
LAVA	41
LABERINTOS	42
2.1.4. LUGARTENIENTES	43
EL REY GOBLIN	45
LA MOMIA	48
EL DRAGÓN	50
EL GÓLEM	53
LA MEDUSA	55
LA VAMPIRESA	58
2.1.5. EL ARCHIENEMIGO	61
LA SOMBRA DE SALFUMÁN	62
2.2. OBJETOS MÁGICOS	66

LA CAPA DE LAS SOMBRAS	66
EL PICO DE LOS ENANOS	68
LA CORNUCOPIA	70
EL TALISMÁN DEL VALOR	71
3. MECÁNICAS OPCIONALES	73
3.1. TALLERES Y HERRAMIENTAS	73
3.2. NIVELES DE MAGIA	77
3.3. LUGARES DE INTERÉS	80
PALACIO DEL REY MIDAS	81
PORTAL MÁGICO	83
MERCADO TROLL	85
MINA DE LOS ENANOS	87
POZO DE LOS DESEOS	89
STONEHENGE	91
CAMPAMENTO MERCENARIO	93
PANTANO CIENAFANGOSO	95
3.4. MINAS	97
3.5. EVENTOS DINÁMICOS	104
3.5.1 REVISITANDO LOS RECURSOS	104
3.5.2. REVISITANDO A LOS MONSTRUOS	109
3.5.3. CAMPEONES	112
BOMBARDERO TRASGO	113
SEÑOR DE LOS ZOMBIS	115
SERPIENTE DE FUEGO	117
GIGANTE DE FANGO	119
3.5.4. REVISITANDO A LOS OBSTÁCULOS	121
3.5.5. REVISITANDO A LOS LUGARTENIENTES	124
AGRADECIMIENTOS	133
MECENAS	134
MATERIAL FOTOCOPIABLE	141







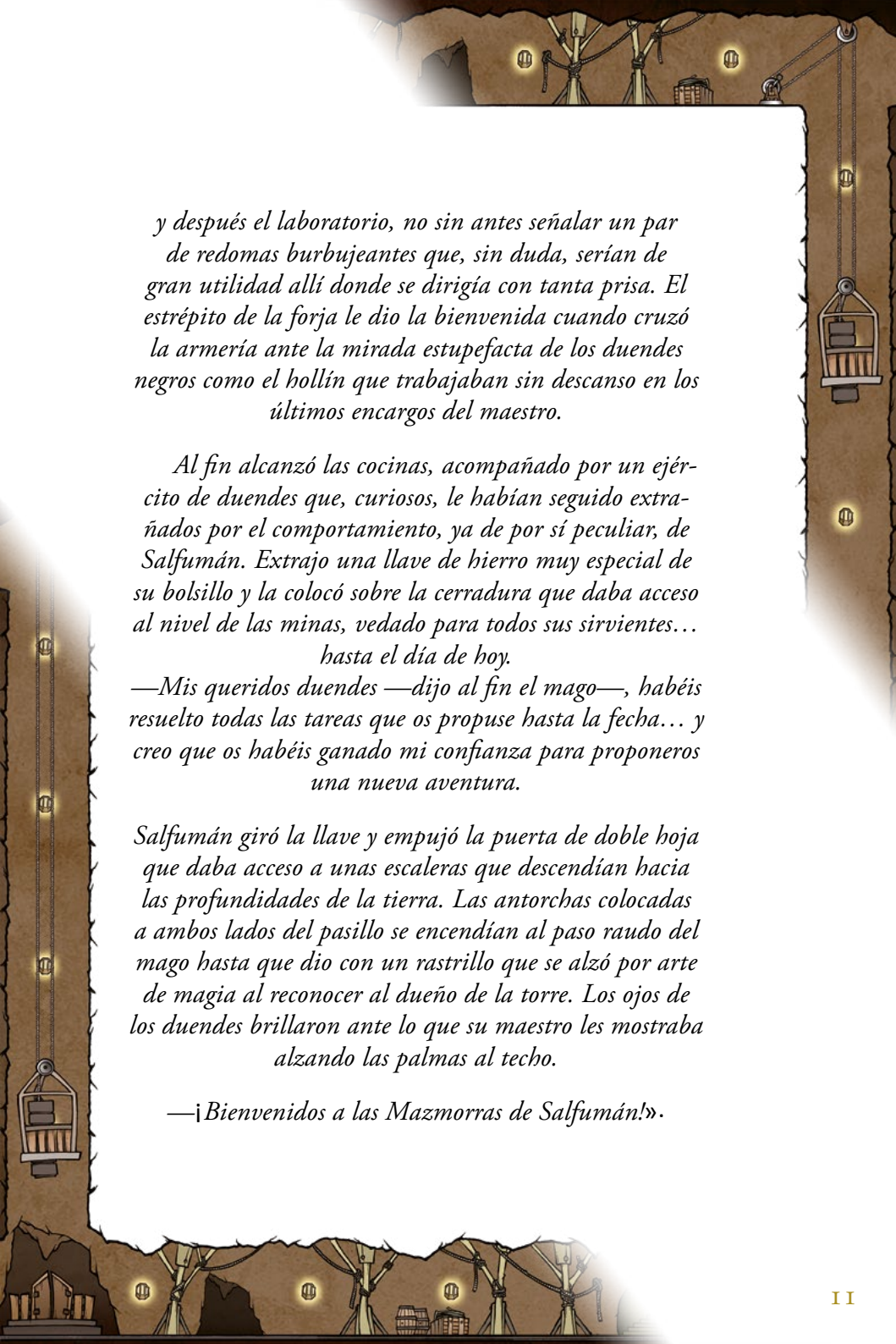
*«La luna se alzaba en la oscuridad rodeada por el brillante titilar de las estrellas. El observatorio del mago permanecía en silencio, tan solo roto por el leve ruido de los engranajes y el ulular de las aves sombrías que se desperezaban en la pajarería antes de iniciar su cacería nocturna. Las ruedas del preciso telescopio de Salfumán giraban lentamente para dar con algún tipo de constelación esquiva. ¿Quién sabe qué nuevo interés había despertado su insaciable curiosidad?*

*¡Ajá! ¡Pero ahí estaba! Un meteorito de hierro estelar surcaba el cielo dejando un rastro multicolor a su paso. Poco a poco el bólido se hacía más y más grande, hasta que su fulgor hizo difícil mantener la mirada sobre la lente.*

*—¡Viene hacia aquí! —Al veterano hechicero solo le dio tiempo a sujetarse el sombrero y calárselo hasta la nariz antes de que el objeto se estrellase a pocos metros de la base de la torre.*

*No había tiempo que perder. Bajó las escaleras de dos en dos alborotando a los pajarillos de la habitación contigua. Su efigie se vio reflejada en los innumerables espejos del piso inferior mientras los duendes se afanaban en pulirlos con sus diestras zarpitas. Sin apenas detenerse, señaló un par de volúmenes de la biblioteca mientras sus sirvientes se esforzaban en cogerlos rápidamente antes de perder la pista de su maestro.*

*No podía detenerse a calentarse los pies en la chimenea, de modo que el mago cruzó raudo el salón de estar*



*y después el laboratorio, no sin antes señalar un par de redomas burbujeantes que, sin duda, serían de gran utilidad allí donde se dirigía con tanta prisa. El estrépito de la forja le dio la bienvenida cuando cruzó la armería ante la mirada estupefacta de los duendes negros como el hollín que trabajaban sin descanso en los últimos encargos del maestro.*

*Al fin alcanzó las cocinas, acompañado por un ejército de duendes que, curiosos, le habían seguido extrañados por el comportamiento, ya de por sí peculiar, de Salfumán. Extrajo una llave de hierro muy especial de su bolsillo y la colocó sobre la cerradura que daba acceso al nivel de las minas, vedado para todos sus sirvientes...*

*hasta el día de hoy.*

*—Mis queridos duendes —dijo al fin el mago—, habéis resuelto todas las tareas que os propuse hasta la fecha... y creo que os habéis ganado mi confianza para proponeros una nueva aventura.*

*Salfumán giró la llave y empujó la puerta de doble hoja que daba acceso a unas escaleras que descendían hacia las profundidades de la tierra. Las antorchas colocadas a ambos lados del pasillo se encendían al paso raudo del mago hasta que dio con un rastrillo que se alzó por arte de magia al reconocer al dueño de la torre. Los ojos de los duendes brillaron ante lo que su maestro les mostraba alzando las palmas al techo.*

*—¡Bienvenidos a las Mazmorras de Salfumán!».*



## I. INTRODUCCIÓN

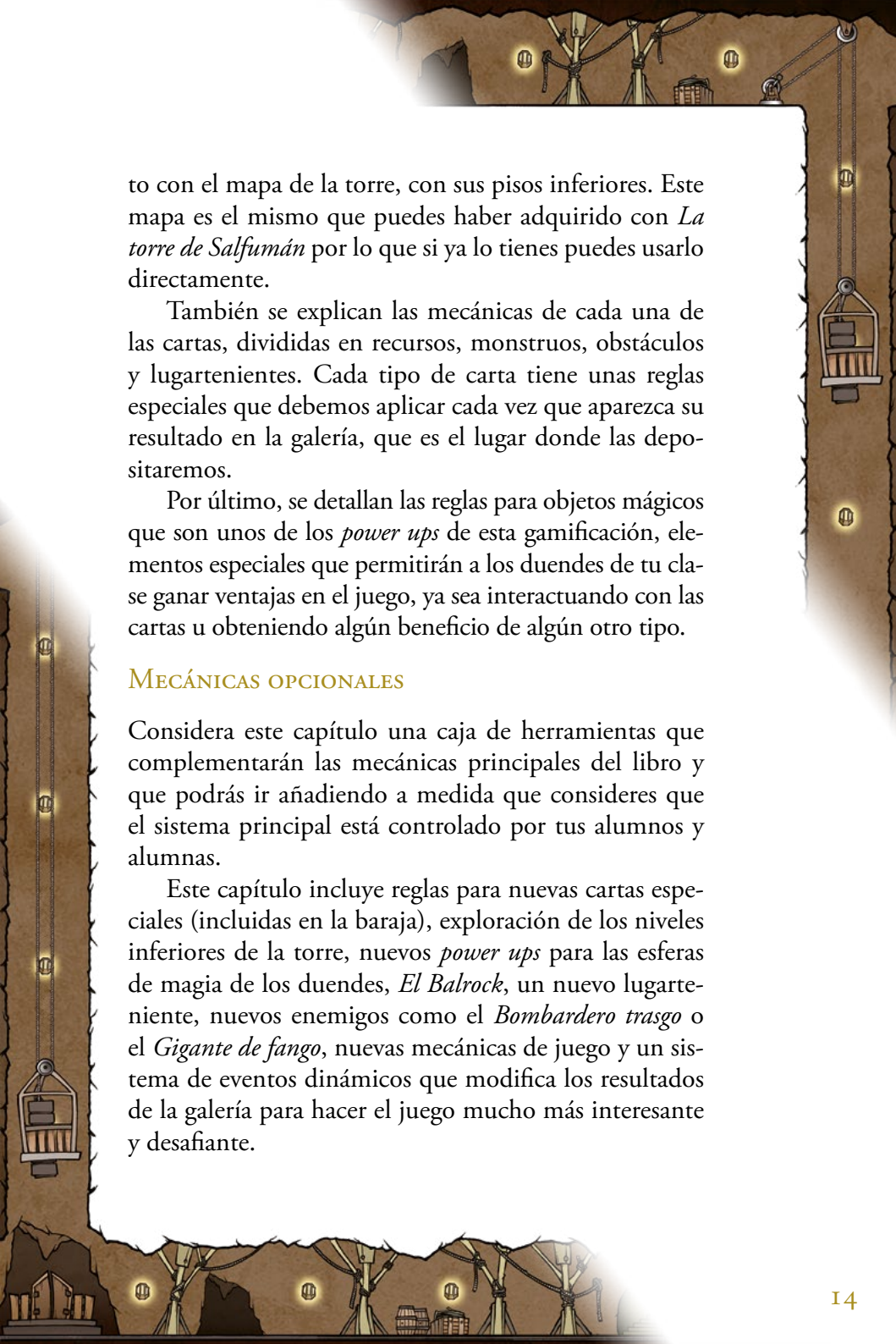
Bienvenidos a *Las mazmorras de Salfumán*, la esperada secuela de *La torre de Salfumán*. En este libro encontrarás una gamificación muy diferente a la incluida en el libro anterior, pero que tiene en cuenta todas las mecánicas ya explicadas allí. Es decir, para poder aplicar *Las mazmorras de Salfumán* antes tendrás que hacerte con una copia de *La Torre de de Salfumán*, aunque sería raro que hubieses llegado a este libro sin haber conocido la Torre primero, ¿verdad?

*Las mazmorras de Salfumán* utiliza un sistema de gamificación mucho más aleatorio, que premia la participación del alumnado y su compenetración en la administración de los diferentes elementos de juego. A su vez, crea una narrativa tipo *sandbox*, más libre y que va avanzando según los alumnos toman sus propias decisiones y, por supuesto, según lo que interese al docente que imparte sus clases.

### I.1. CONTENIDOS

#### LA GALERÍA

En este capítulo aprenderemos las reglas para hacer uso de las cartas de la baraja de *Las mazmorras de Salfumán* que puedes encontrar en el apéndice final del libro jun-



to con el mapa de la torre, con sus pisos inferiores. Este mapa es el mismo que puedes haber adquirido con *La torre de Salfumán* por lo que si ya lo tienes puedes usarlo directamente.

También se explican las mecánicas de cada una de las cartas, divididas en recursos, monstruos, obstáculos y lugartenientes. Cada tipo de carta tiene unas reglas especiales que debemos aplicar cada vez que aparezca su resultado en la galería, que es el lugar donde las depositaremos.

Por último, se detallan las reglas para objetos mágicos que son unos de los *power ups* de esta gamificación, elementos especiales que permitirán a los duendes de tu clase ganar ventajas en el juego, ya sea interactuando con las cartas u obteniendo algún beneficio de algún otro tipo.

### MECÁNICAS OPCIONALES

Considera este capítulo una caja de herramientas que complementarán las mecánicas principales del libro y que podrás ir añadiendo a medida que consideres que el sistema principal está controlado por tus alumnos y alumnas.

Este capítulo incluye reglas para nuevas cartas especiales (incluidas en la baraja), exploración de los niveles inferiores de la torre, nuevos *power ups* para las esferas de magia de los duendes, *El Balrock*, un nuevo lugarteniente, nuevos enemigos como el *Bombardero trasgo* o el *Gigante de fango*, nuevas mecánicas de juego y un sistema de eventos dinámicos que modifica los resultados de la galería para hacer el juego mucho más interesante y desafiante.

## 1.2. ¿QUÉ NECESITAS?

Para usar correctamente *Las mazmorras de Salfumán* necesitarás:

- ✂ Una copia de *La torre de Salfumán* y de *Las mazmorras de Salfumán*.
- ✂ Una baraja de *Las mazmorras de Salfumán*.
- ✂ Un tablero de juego, representado por el póster de *La torre de Salfumán*.
- ✂ Un sistema de recuento de recursos, como *ClassDojo*.
- ✂ ¡Una clase lista para ser motivada!

## 1.3. ANTES DE EMPEZAR

*Las mazmorras de Salfumán* tiene en cuenta las mecánicas básicas y avanzadas (capítulos 3 y 4) de *La torre de Salfumán*, por lo que te recomendamos que cuando creas que tú y tu clase las tenéis controladas os sumerjáis de lleno en los niveles inferiores de la torre descritos en estas páginas.

De hecho, aplicar las mecánicas del presente libro no invalida las mecánicas de *La torre de Salfumán*, ni mucho menos. Continúa aplicando un sistema de *reto-acción-recompensa*, creando aventuras, tareas y entregando niveles y cartas de pergamino de hechizos como hasta ahora, pero incluyendo las nuevas reglas.

*Las mazmorras de Salfumán* usan un sistema de actividades con preguntas y respuestas similar al descrito en las mecánicas avanzadas cuando se enfrentaron a los

lugartenientes. Aquí seguiremos las mismas mecánicas, pero incluyendo algunos efectos adicionales.

También tenemos mucho más en cuenta las esferas de magia de cada equipo, pues no solo les servirán para enfrentarse a los lugartenientes, sino que tendrán efectos en otras cartas con las que interactuarán en la exploración de la galería. Asegúrate de que todos tienen su esfera mágica de grupo asignada antes de comenzar.

¿Todo listo? ¡Empecemos!





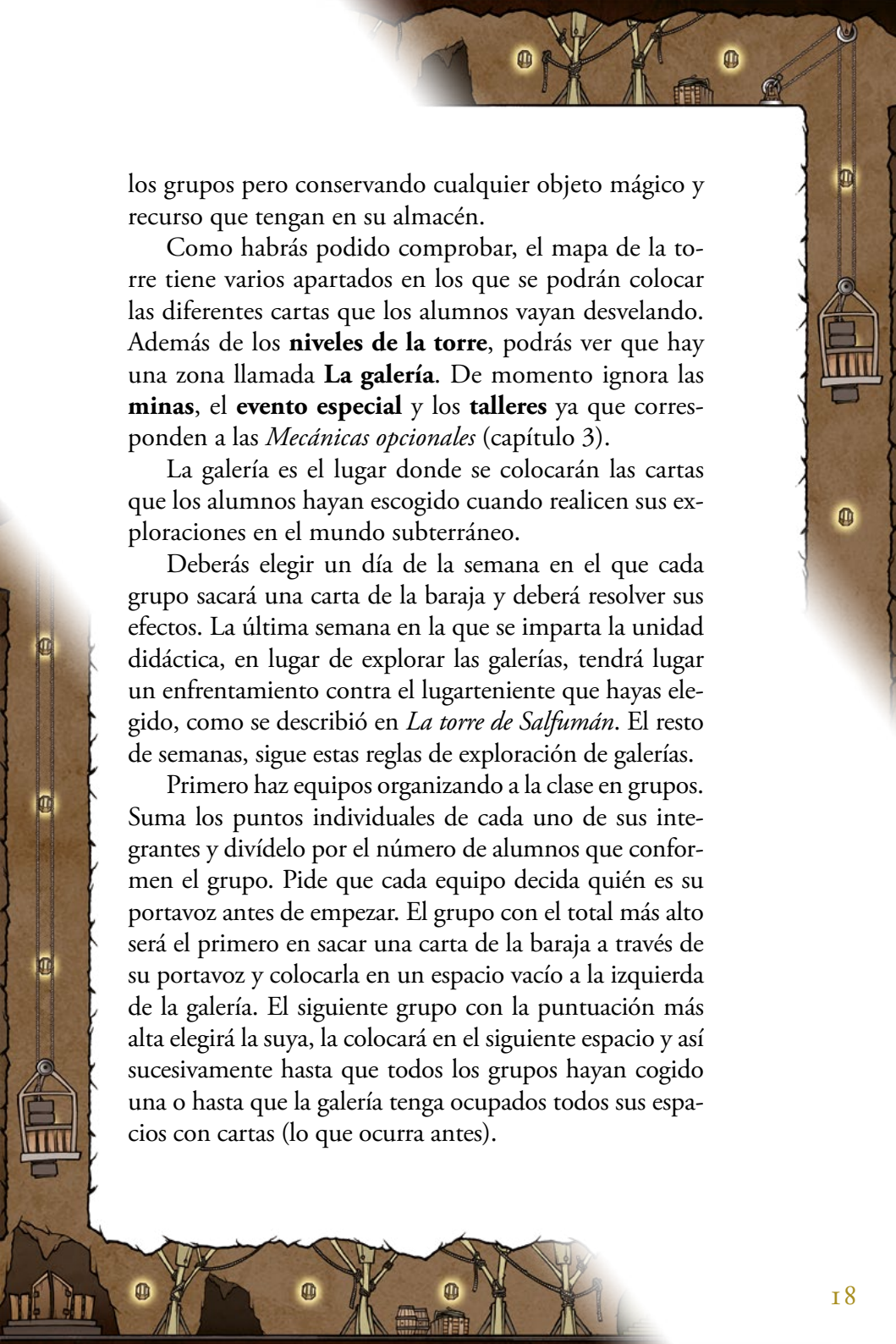
## 2. LA GALERÍA

La galería es el lugar donde los duendes exploran el mundo mágico y cambiante de las mazmorras inferiores bajo la torre de Salfumán.

Esta mecánica está concebida para que los alumnos aprendan a colaborar con otros grupos para alcanzar un objetivo común del mismo modo que ya lo hicieron al enfrentarse a los lugartenientes en las *Mecánicas Avanzadas* en el capítulo 4 de *La torre de Salfumán*.

A continuación presentaremos nuevos elementos de juego que permitirán a tu clase realizar acciones como enfrentarse a los habitantes del inframundo, adquirir tesoros y administrar sus recursos. Los grupos que conforman la clase establecerán sus propias estrategias y sinergias para salir airosos en la exploración del mundo subterráneo de *Las mazmorras de Salfumán*.

En esta ocasión utilizaremos como apoyo visual del juego la baraja que puedes haber adquirido por separado. Si no, imprime todas las cartas de recursos, monstruos, obstáculos y el lugarteniente que corresponda al desafío que estés desarrollando (todas ellas las podrás encontrar al final del libro). Como ya dijimos en *La torre de Salfumán*, al final de la unidad didáctica debería haber un enfrentamiento con el lugarteniente que hayamos elegido. Cuando esto ocurra, detén la exploración de las galerías y realiza el desafío según dichas instrucciones. Una vez vencido podrás reanudar las exploraciones de la galería reiniciando los puntos de todos



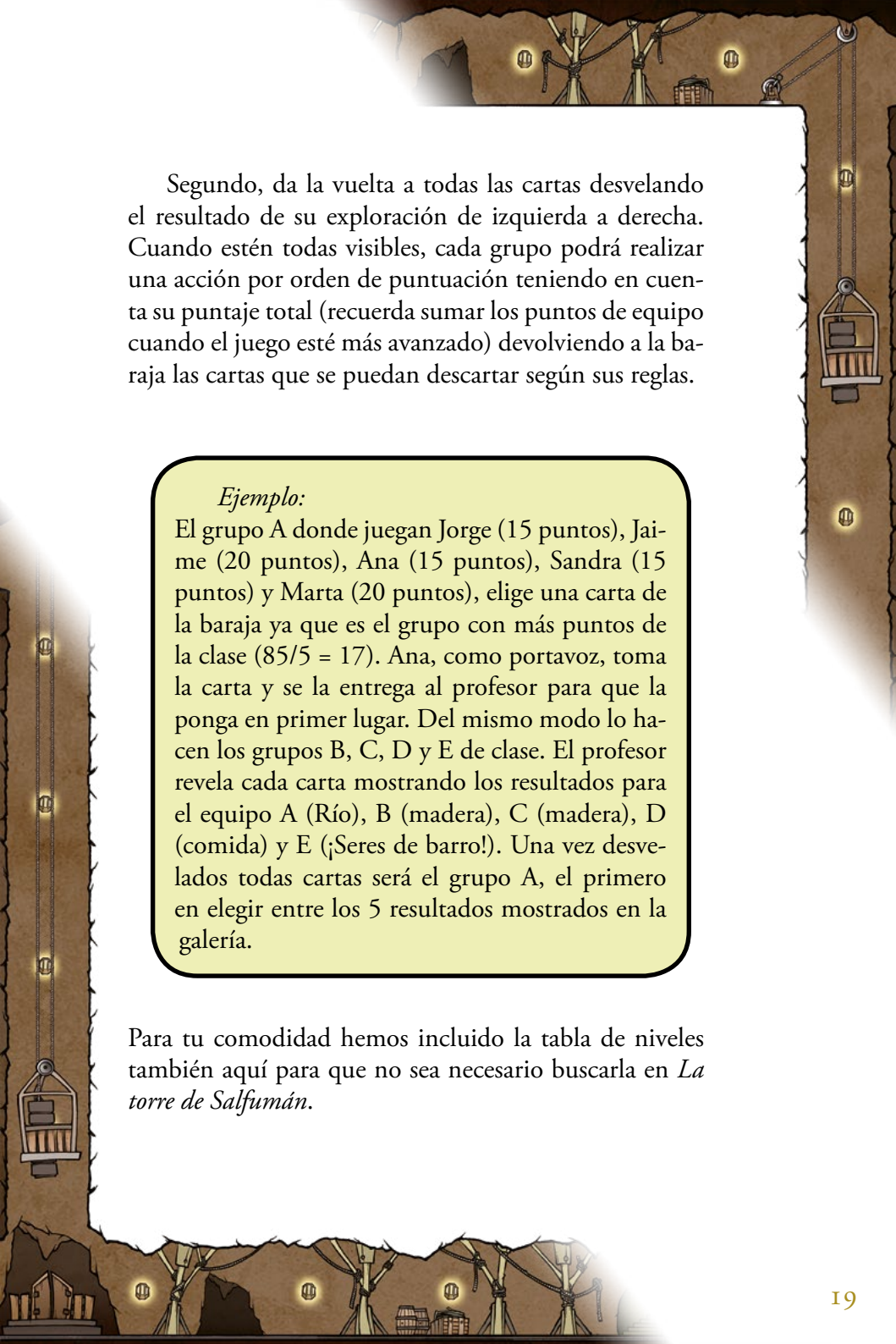
los grupos pero conservando cualquier objeto mágico y recurso que tengan en su almacén.

Como habrás podido comprobar, el mapa de la torre tiene varios apartados en los que se podrán colocar las diferentes cartas que los alumnos vayan desvelando. Además de los **niveles de la torre**, podrás ver que hay una zona llamada **La galería**. De momento ignora las **minas**, el **evento especial** y los **talleres** ya que corresponden a las *Mecánicas opcionales* (capítulo 3).

La galería es el lugar donde se colocarán las cartas que los alumnos hayan escogido cuando realicen sus exploraciones en el mundo subterráneo.

Deberás elegir un día de la semana en el que cada grupo sacará una carta de la baraja y deberá resolver sus efectos. La última semana en la que se imparta la unidad didáctica, en lugar de explorar las galerías, tendrá lugar un enfrentamiento contra el lugarteniente que hayas elegido, como se describió en *La torre de Salfumán*. El resto de semanas, sigue estas reglas de exploración de galerías.

Primero haz equipos organizando a la clase en grupos. Suma los puntos individuales de cada uno de sus integrantes y divídelo por el número de alumnos que conformen el grupo. Pide que cada equipo decida quién es su portavoz antes de empezar. El grupo con el total más alto será el primero en sacar una carta de la baraja a través de su portavoz y colocarla en un espacio vacío a la izquierda de la galería. El siguiente grupo con la puntuación más alta elegirá la suya, la colocará en el siguiente espacio y así sucesivamente hasta que todos los grupos hayan cogido una o hasta que la galería tenga ocupados todos sus espacios con cartas (lo que ocurra antes).



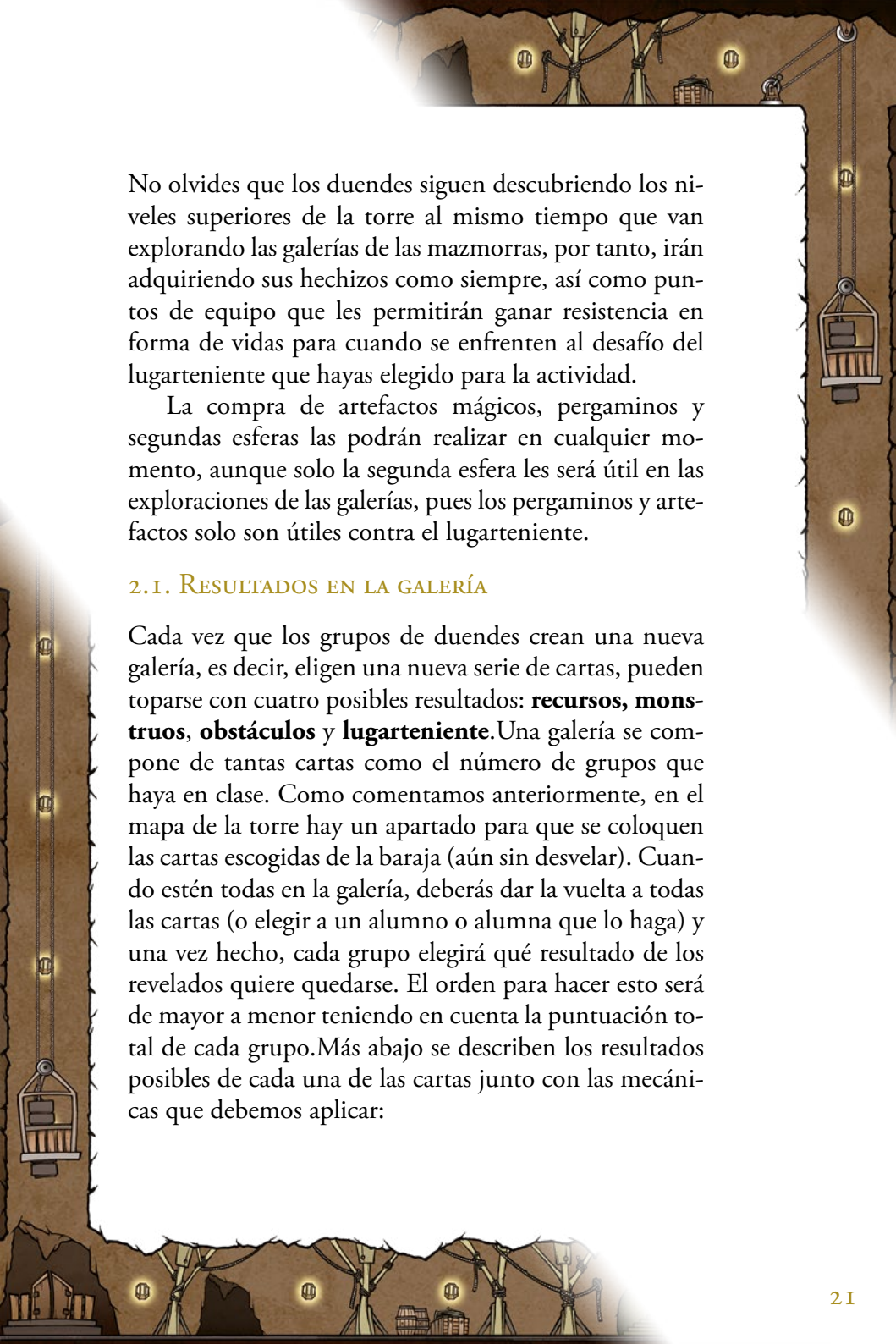
Segundo, da la vuelta a todas las cartas desvelando el resultado de su exploración de izquierda a derecha. Cuando estén todas visibles, cada grupo podrá realizar una acción por orden de puntuación teniendo en cuenta su puntaje total (recuerda sumar los puntos de equipo cuando el juego esté más avanzado) devolviendo a la baraja las cartas que se puedan descartar según sus reglas.

*Ejemplo:*

El grupo A donde juegan Jorge (15 puntos), Jaime (20 puntos), Ana (15 puntos), Sandra (15 puntos) y Marta (20 puntos), elige una carta de la baraja ya que es el grupo con más puntos de la clase ( $85/5 = 17$ ). Ana, como portavoz, toma la carta y se la entrega al profesor para que la ponga en primer lugar. Del mismo modo lo hacen los grupos B, C, D y E de clase. El profesor revela cada carta mostrando los resultados para el equipo A (Río), B (madera), C (madera), D (comida) y E (¡Seres de barro!). Una vez desvelados todas cartas será el grupo A, el primero en elegir entre los 5 resultados mostrados en la galería.

Para tu comodidad hemos incluido la tabla de niveles también aquí para que no sea necesario buscarla en *La torre de Salfumán*.

		SESIONES A LA SEMANA					
		1	2	3	4	5	6
N I V E L	1	10	20	30	40	50	60
	2	24	44	64	84	104	124
	3	39	69	99	129	159	189
	4	56	96	136	176	216	256
	5	75	125	175	225	275	325
	6	96	156	216	276	336	396
	7	119	189	259	329	399	469
	8	144	224	304	384	464	544
	9	171	261	351	441	531	621
	10	200	300	400	500	600	700
	11	231	341	451	561	671	781
	12	264	384	504	624	744	864



No olvides que los duendes siguen descubriendo los niveles superiores de la torre al mismo tiempo que van explorando las galerías de las mazmorras, por tanto, irán adquiriendo sus hechizos como siempre, así como puntos de equipo que les permitirán ganar resistencia en forma de vidas para cuando se enfrenten al desafío del lugarteniente que hayas elegido para la actividad.

La compra de artefactos mágicos, pergaminos y segundas esferas las podrán realizar en cualquier momento, aunque solo la segunda esfera les será útil en las exploraciones de las galerías, pues los pergaminos y artefactos solo son útiles contra el lugarteniente.

### 2.1. RESULTADOS EN LA GALERÍA

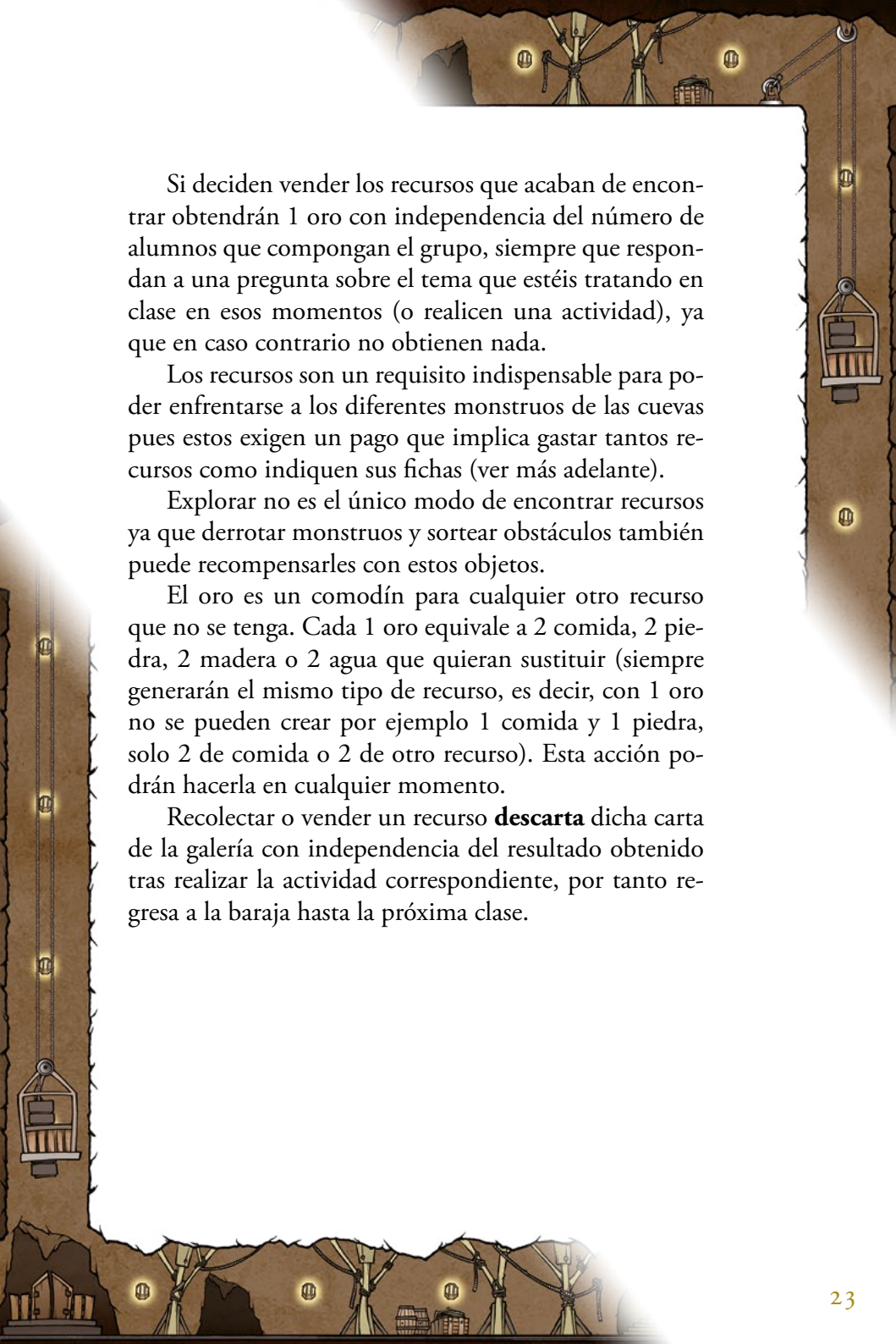
Cada vez que los grupos de duendes crean una nueva galería, es decir, eligen una nueva serie de cartas, pueden toparse con cuatro posibles resultados: **recursos**, **monstruos**, **obstáculos** y **lugarteniente**. Una galería se compone de tantas cartas como el número de grupos que haya en clase. Como comentamos anteriormente, en el mapa de la torre hay un apartado para que se coloquen las cartas escogidas de la baraja (aún sin desvelar). Cuando estén todas en la galería, deberás dar la vuelta a todas las cartas (o elegir a un alumno o alumna que lo haga) y una vez hecho, cada grupo elegirá qué resultado de los revelados quiere quedarse. El orden para hacer esto será de mayor a menor teniendo en cuenta la puntuación total de cada grupo. Más abajo se describen los resultados posibles de cada una de las cartas junto con las mecánicas que debemos aplicar:

## 2.1.1. RECURSOS

Existen 5 tipos de recursos, cada uno relacionado con una *Esfera Mágica* (indicada entre paréntesis): **comida** (fuego), **piedra** (tierra), **madera** (aire), **agua** (agua) y **oro** (cualquiera).

Estos objetos se pueden apilar y estarán disponibles en todo momento para cualquier grupo de la clase en el panel de *ClassDojo* al que llamaremos **almacén**. Abre la aplicación de *ClassDojo* y crea un apartado para cada uno de los recursos que indicamos arriba. Cada vez que los duendes consigan extraerlos en sus exploraciones deberás aumentar su número. Si los utilizan para enfrentarse con monstruos o estos se los arrebatan, tendrás que restar el valor correspondiente. El **almacén** será el lugar donde los duendes podrán acumular los recursos y tesoros (ver más abajo) que vayan obteniendo en las galerías. Los recursos estarán disponibles para todos los grupos de la clase y se podrá consultar su cantidad en todo momento para que cada grupo pueda decidir si desean utilizarlos o no.

Cada vez que un grupo desvela un recurso pueden realizar dos acciones: **recolectarlo** o **venderlo**. La recolección de recursos genera tantos recursos como el número de alumnos que conforme ese grupo siempre que respondan correctamente a una pregunta sobre el tema que estéis tratando en clase en esos momentos (o una actividad rápida como ya se explicó en *La torre de Salfumán*), ya que en caso contrario solo obtienen 1. Es decir, si un grupo de 6 alumnos se topa con un recurso de madera, llevarán al almacén 6 maderas para la clase si responden bien y 1 madera si se equivocan.



Si deciden vender los recursos que acaban de encontrar obtendrán 1 oro con independencia del número de alumnos que compongan el grupo, siempre que respondan a una pregunta sobre el tema que estéis tratando en clase en esos momentos (o realicen una actividad), ya que en caso contrario no obtienen nada.

Los recursos son un requisito indispensable para poder enfrentarse a los diferentes monstruos de las cuevas pues estos exigen un pago que implica gastar tantos recursos como indiquen sus fichas (ver más adelante).

Explorar no es el único modo de encontrar recursos ya que derrotar monstruos y sortear obstáculos también puede recompensarles con estos objetos.

El oro es un comodín para cualquier otro recurso que no se tenga. Cada 1 oro equivale a 2 comida, 2 piedra, 2 madera o 2 agua que quieran sustituir (siempre generarán el mismo tipo de recurso, es decir, con 1 oro no se pueden crear por ejemplo 1 comida y 1 piedra, solo 2 de comida o 2 de otro recurso). Esta acción podrán hacerla en cualquier momento.

Recolectar o vender un recurso **descarta** dicha carta de la galería con independencia del resultado obtenido tras realizar la actividad correspondiente, por tanto regresa a la baraja hasta la próxima clase.

## 2.1.2. MONSTRUOS

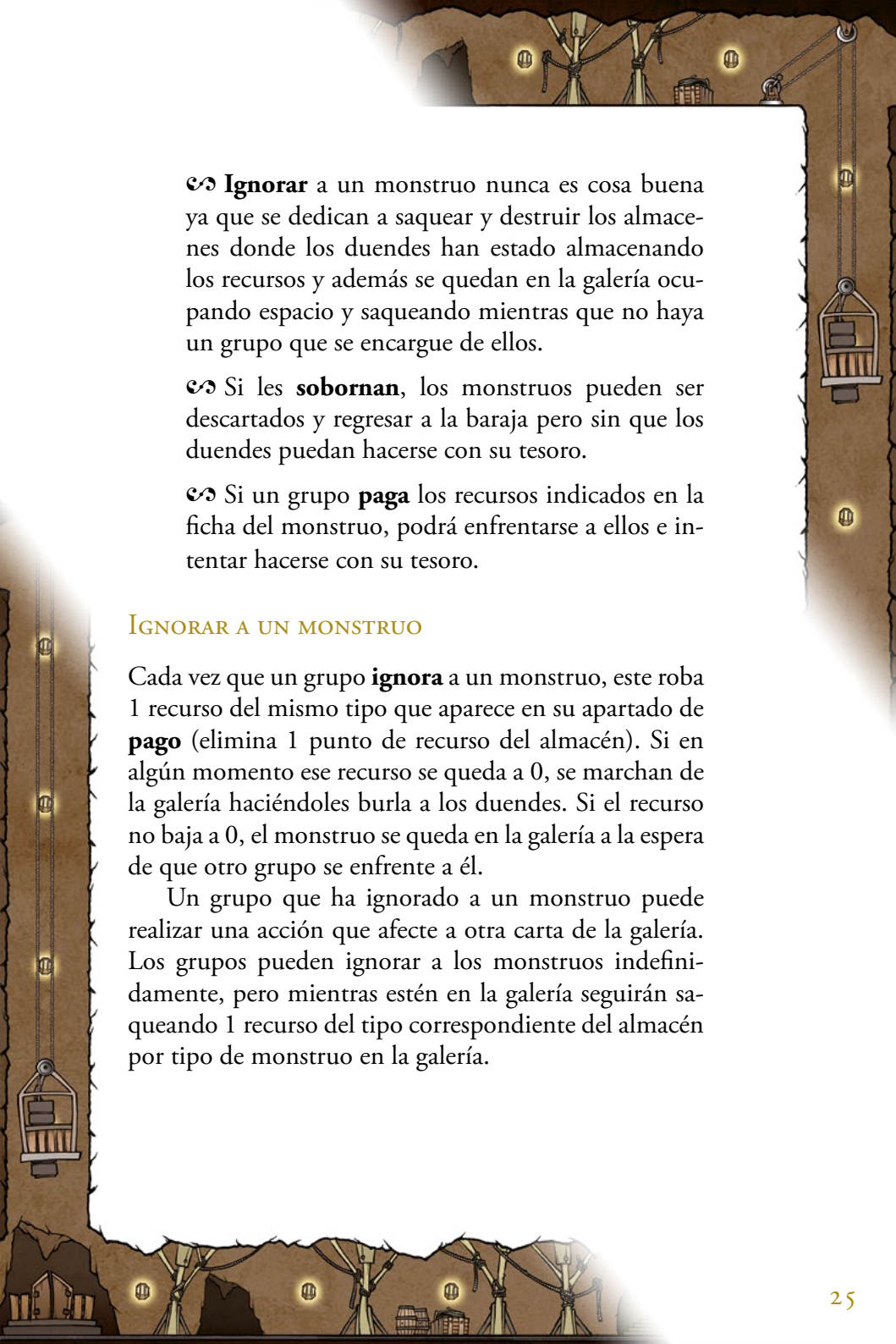
Los monstruos son habitantes de las profundidades que molestan a los duendes de tu clase ya que les roban los recursos que tan duramente les ha costado acumular. Los monstruos impiden explorar las mazmorras por lo que cada vez que uno de ellos no es derrotado o es ignorado se queda en la galería hasta que ocurra una de estas 3 posibilidades que harán que queden descartados:

- ☞ No tienen nada más que robar de los almacenes.
- ☞ Los duendes realizan su pago para enfrentarse a ellos y responden a una pregunta correctamente.
- ☞ Los duendes deciden sobornarlos y responden a una pregunta correctamente.

Recuerda que se sacará una carta por grupo de duendes, pero siempre que queden espacios libres en la galería. Si un monstruo está ocupando uno de los espacios, todos los grupos de alumnos podrán sacar una carta, excepto el grupo que menos puntos de equipo tenga. Esto solo les hace perder la posibilidad de sacar una carta, no de elegir actuar sobre las que haya en la galería, ya que dicha acción es obligatoria.

Cuando hay un monstruo en una galería y llega el turno de actuar de un grupo de duendes, estos pueden realizar tres acciones: **ignorarle**, **sobornarle** o **pagar** y enfrentarse a él:





☞ **Ignorar** a un monstruo nunca es cosa buena ya que se dedican a saquear y destruir los almacenes donde los duendes han estado almacenando los recursos y además se quedan en la galería ocupando espacio y saqueando mientras que no haya un grupo que se encargue de ellos.

☞ Si les **sobornan**, los monstruos pueden ser descartados y regresar a la baraja pero sin que los duendes puedan hacerse con su tesoro.

☞ Si un grupo **paga** los recursos indicados en la ficha del monstruo, podrá enfrentarse a ellos e intentar hacerse con su tesoro.

### IGNORAR A UN MONSTRUO

Cada vez que un grupo **ignora** a un monstruo, este roba 1 recurso del mismo tipo que aparece en su apartado de **pago** (elimina 1 punto de recurso del almacén). Si en algún momento ese recurso se queda a 0, se marchan de la galería haciéndoles burla a los duendes. Si el recurso no baja a 0, el monstruo se queda en la galería a la espera de que otro grupo se enfrente a él.

Un grupo que ha ignorado a un monstruo puede realizar una acción que afecte a otra carta de la galería. Los grupos pueden ignorar a los monstruos indefinidamente, pero mientras estén en la galería seguirán saqueando 1 recurso del tipo correspondiente del almacén por tipo de monstruo en la galería.

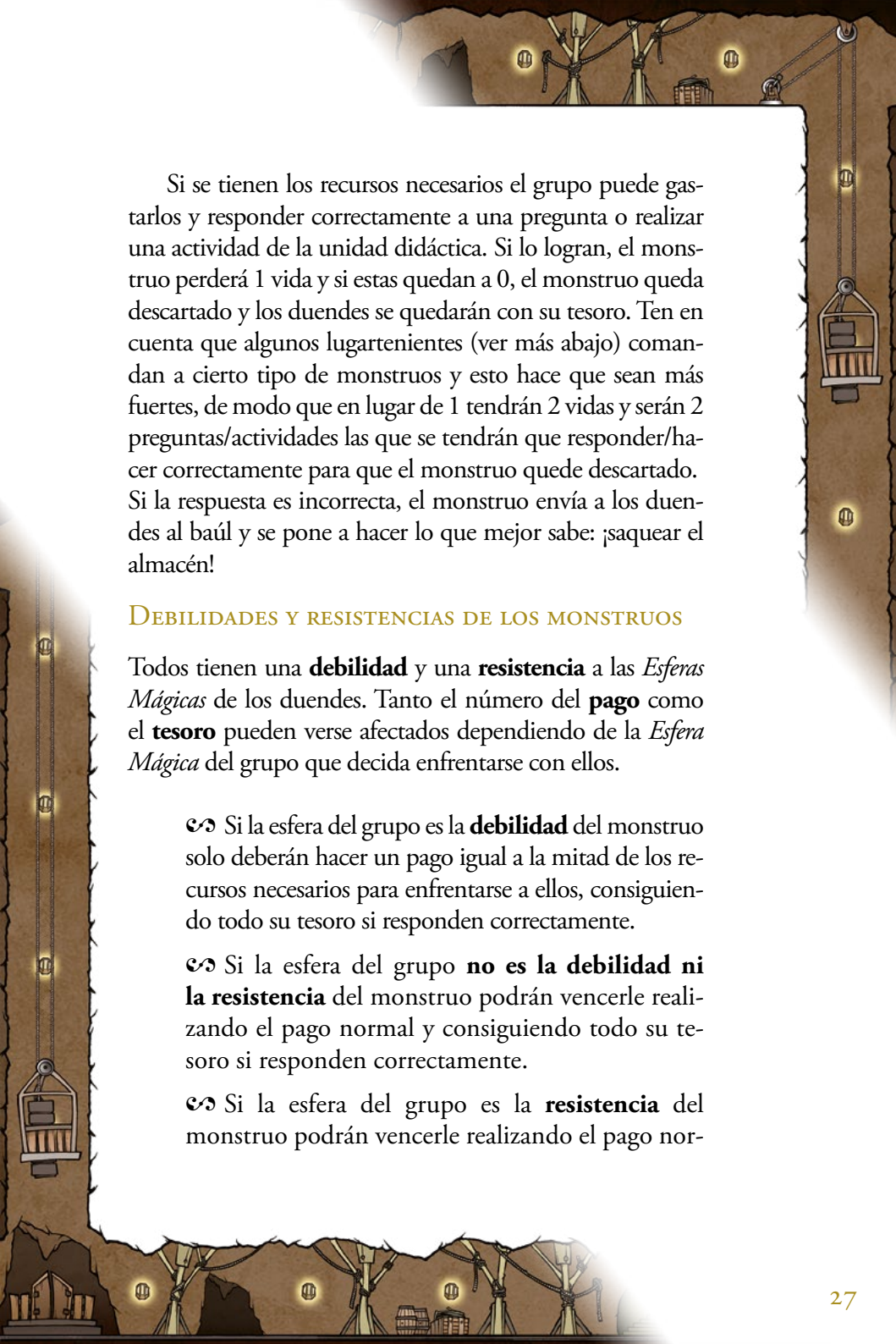
## SOBORNAR A UN MONSTRUO

Pero como hemos dicho más arriba, los monstruos son codiciosos y acostumbran a acumular tesoros en sus guaridas, por lo que pueden aceptar **sobornos**. Si los duendes deciden que quieren quitarse de encima a un molesto monstruo y evitar un combate para el que no tienen suficientes recursos del tipo que exige su pago, pueden entregarles 1 recurso de oro para sobornarles. El equipo que vaya a sobornarles solo podrá hacer eso esa ronda y la carta del monstruo quedará descartada si responden a una pregunta o realizan una actividad del tema de la semana correctamente. En caso contrario, los monstruos se quedan el oro y les mandan al baúl con el cuero cabelludo frito a collejas.

El oro que los monstruos reciben como soborno queda acumulado en el tesoro del lugarteniente al que se estén enfrentando en su desafío, de tal forma que cuando los duendes le venzan al final de la unidad didáctica recuperarán todo el oro entregado así como el tesoro del lugarteniente. Para llevar una cuenta de este recurso futuro, haz como con el almacén y crea un recurso que represente el oro del lugarteniente. Este no estará disponible para la clase hasta que le venzan en el desafío pero podrán ver cómo aumenta con los Sobornos que hagan a los monstruos de la galería. Cuando llegue la victoria aumenta los recursos de oro de la clase en tantos recursos como oro haya en este apartado.

## REALIZAR EL PAGO Y ENFRENTARSE A UN MONSTRUO

Finalmente, un grupo puede decidir enfrentarse a un monstruo. Todos tienen un **pago** en recursos que la clase deberá cumplir para que un grupo pueda enfrentarse a ellos.



Si se tienen los recursos necesarios el grupo puede gastarlos y responder correctamente a una pregunta o realizar una actividad de la unidad didáctica. Si lo logran, el monstruo perderá 1 vida y si estas quedan a 0, el monstruo queda descartado y los duendes se quedarán con su tesoro. Ten en cuenta que algunos lugartenientes (ver más abajo) comandan a cierto tipo de monstruos y esto hace que sean más fuertes, de modo que en lugar de 1 tendrán 2 vidas y serán 2 preguntas/actividades las que se tendrán que responder/hacer correctamente para que el monstruo quede descartado. Si la respuesta es incorrecta, el monstruo envía a los duendes al baúl y se pone a hacer lo que mejor sabe: ¡saquear el almacén!

### DEBILIDADES Y RESISTENCIAS DE LOS MONSTRUOS

Todos tienen una **debilidad** y una **resistencia** a las *Esferas Mágicas* de los duendes. Tanto el número del **pago** como el **tesoro** pueden verse afectados dependiendo de la *Esfera Mágica* del grupo que decida enfrentarse con ellos.

☞ Si la esfera del grupo es la **debilidad** del monstruo solo deberán hacer un pago igual a la mitad de los recursos necesarios para enfrentarse a ellos, consiguiendo todo su tesoro si responden correctamente.

☞ Si la esfera del grupo **no es la debilidad ni la resistencia** del monstruo podrán vencerle realizando el pago normal y consiguiendo todo su tesoro si responden correctamente.

☞ Si la esfera del grupo es la **resistencia** del monstruo podrán vencerle realizando el pago nor-

mal, pero solo recibirán la mitad del oro del tesoro del monstruo si responden correctamente.

En el caso de que un grupo de duendes tenga **dos esferas** siempre ten en cuenta la esfera que más les beneficie contra el monstruo.

## DESCRIPCIONES DE LOS MONSTRUOS

Existen 4 tipos de monstruos:

- ✂ Trasgos
- ✂ Esqueletos
- ✂ Salamandras
- ✂ Seres de Barro

Consulta su ficha de juego para enfrentarlos a los alumnos cuando tengan los recursos necesarios.

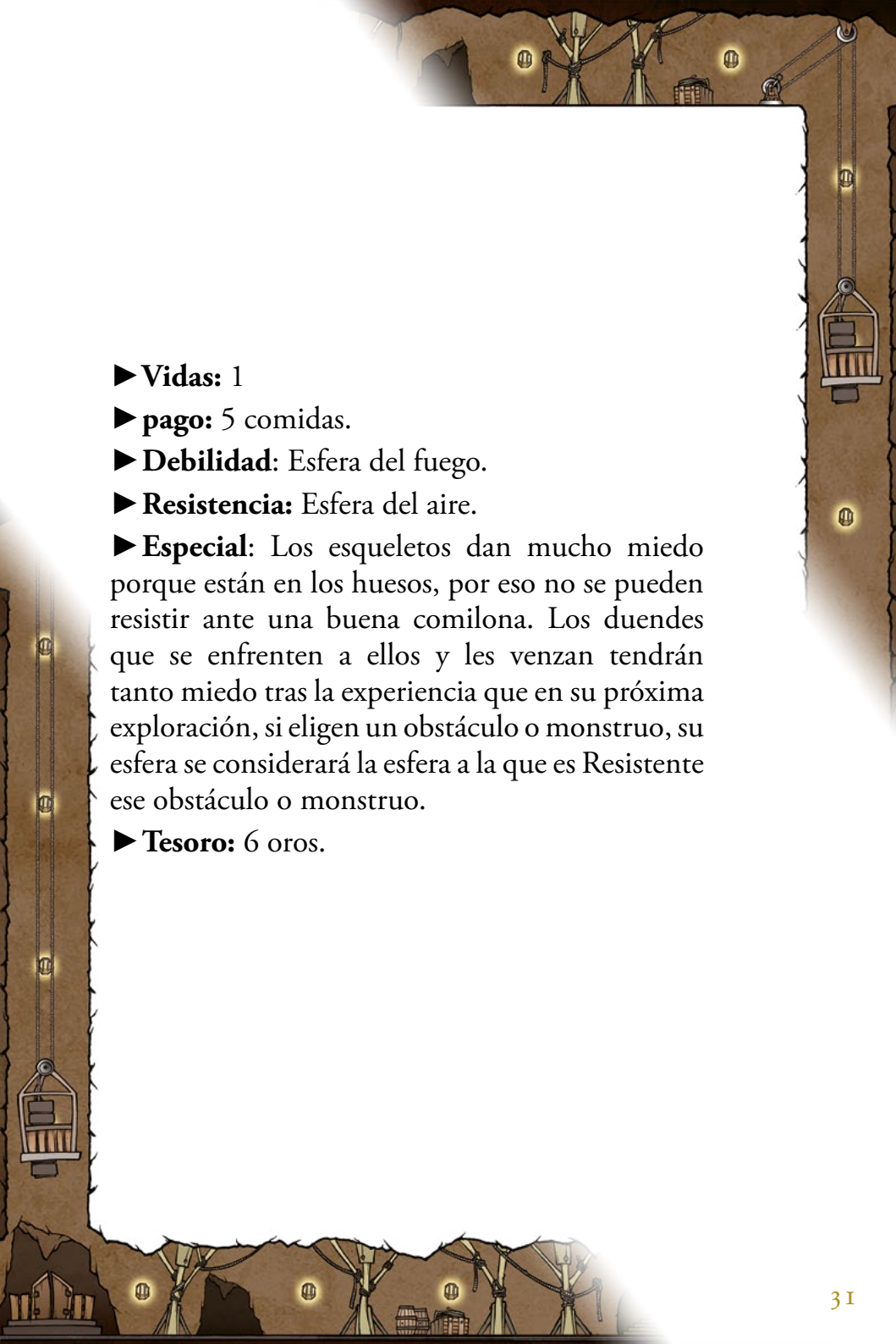
## TRASGOS

- ▶ Vidas: 1
- ▶ Pago: 5 madera.
- ▶ Debilidad: Esfera del aire.
- ▶ Resistencia: Esfera de la tierra.
- ▶ Especial: Los trasgos son muy molestos, cobardes y corren que se las pelan, por lo que hay que ser muy rápidos para darles alcance. Si se responde incorrectamente a la pregunta, los trasgos roban el recurso de madera habitual y 1 más decidido aleatoriamente (¡eso incluye el oro!)
- ▶ Tesoro: 4 oros.



# ESQUELETOS



- 
- ▶ **Vidas:** 1
  - ▶ **pago:** 5 comidas.
  - ▶ **Debilidad:** Esfera del fuego.
  - ▶ **Resistencia:** Esfera del aire.
  - ▶ **Especial:** Los esqueletos dan mucho miedo porque están en los huesos, por eso no se pueden resistir ante una buena comilona. Los duendes que se enfrenten a ellos y les venzan tendrán tanto miedo tras la experiencia que en su próxima exploración, si eligen un obstáculo o monstruo, su esfera se considerará la esfera a la que es Resistente ese obstáculo o monstruo.
  - ▶ **Tesoro:** 6 oros.

# SALAMANDRAS







► **Vidas:** 1

► **Pago:** 5 agua

► **Debilidad:** Esfera del agua

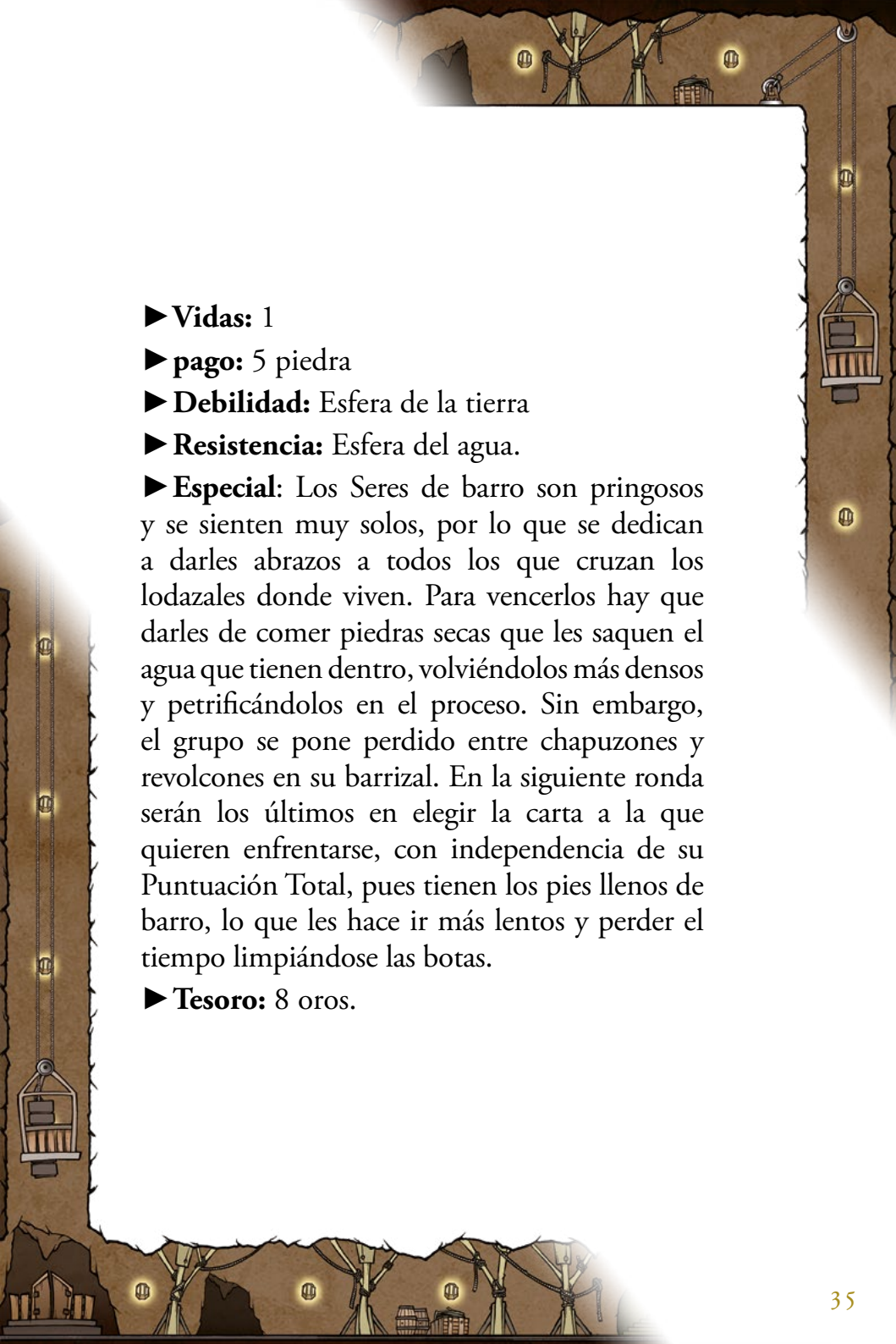
► **Resistencia:** Esfera del fuego

► **Especial:** Las salamandras son espíritus de fuego a las que les encanta provocar incendios y quemar todo lo inflamable, y eso incluye a los duendes. Después de vencerlas rociándolas con agua, la caverna se llena del vapor generado al contacto con sus cuerpos incandescentes y no se ve nada. El grupo que se enfrentó a ellas explorará a ciegas (están desorientados) en la siguiente ronda de modo que cuando les toque el turno de elegir la carta a la que quieren enfrentarse, deberás coger las cartas que queden en la galería, barajarlas y colocarlas boca abajo para que elijan una. Una vez hecho esto descubre el resto de cartas como siempre.

► **Tesoro:** 4 oros.

## SERES DE BARRO



- 
- ▶ **Vidas:** 1
  - ▶ **pago:** 5 piedra
  - ▶ **Debilidad:** Esfera de la tierra
  - ▶ **Resistencia:** Esfera del agua.
  - ▶ **Especial:** Los Seres de barro son pringosos y se sienten muy solos, por lo que se dedican a darles abrazos a todos los que cruzan los lodazales donde viven. Para vencerlos hay que darles de comer piedras secas que les saquen el agua que tienen dentro, volviéndolos más densos y petrificándolos en el proceso. Sin embargo, el grupo se pone perdido entre chapuzones y revolcones en su barrizal. En la siguiente ronda serán los últimos en elegir la carta a la que quieren enfrentarse, con independencia de su Puntuación Total, pues tienen los pies llenos de barro, lo que les hace ir más lentos y perder el tiempo limpiándose las botas.
  - ▶ **Tesoro:** 8 oros.

### 2.1.3. OBSTÁCULOS

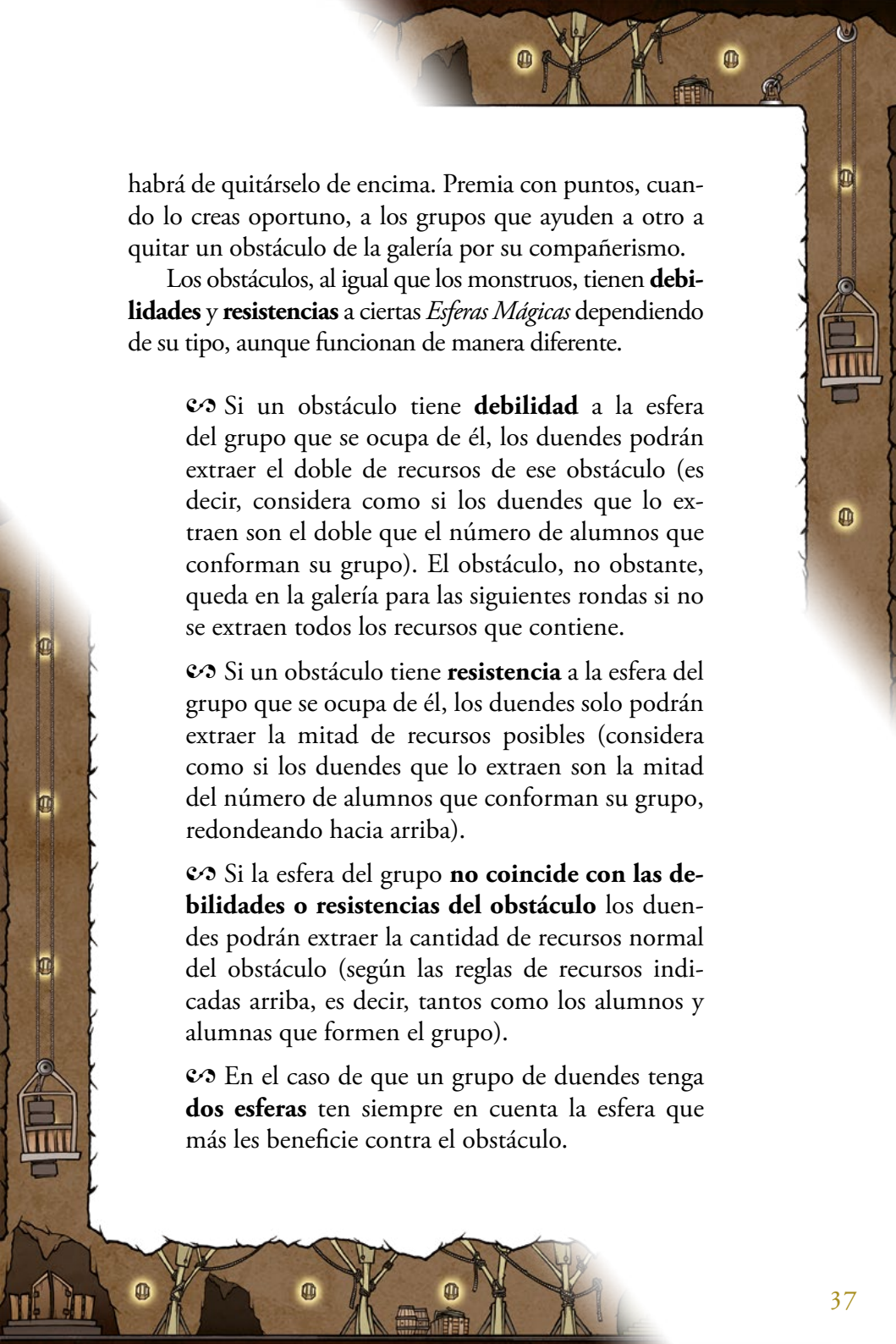
Los obstáculos son accidentes del terreno o peligros que impiden la exploración de las galerías por los duendes. Cuando aparecen, se consideran recursos, aunque mucho más persistentes y costosos de eliminar. Sin embargo, cuando se consigue la recompensa final, se obtienen muchos recursos y tesoro.

Considera que los obstáculos son recursos perniciosos, que no desaparecerán de la galería hasta que sean eliminados por completo extrayendo todos sus recursos.

Cuando un obstáculo aparece, el grupo puede realizar dos acciones: **ignorarlo** o **extraerlo**. Los obstáculos tienen un número de recursos en su interior que conforman la totalidad de recursos del mismo. Mientras quede algún recurso en su interior, el obstáculo se quedará en la galería y algún grupo tendrá que ocuparse de él. En definitiva, ocupan un espacio como los monstruos y por tanto limitarán el número de cartas que se podrán sacar en la galería si lo **ignoran**.

**Extraer** un obstáculo es tomar cartas en el asunto. Cada vez que un grupo decida extraer sus recursos deberá realizar una actividad o responder una pregunta de la lección de la semana. Si lo hacen correctamente podrán extraer recursos como se explica más abajo. Si se equivocan no extraen recursos y el obstáculo permanecerá en la galería.

Sin embargo, dos o más grupos de duendes pueden elegir aunar fuerzas para quitarlo cuanto antes ya que, al contrario que otras cartas, un obstáculo puede extraerse entre varios grupos. Cada grupo recibirá una pregunta/actividad y se extraerán recursos por cada respuesta correcta. Cuantos más grupos lo intenten más posibilidades



habrá de quitárselo de encima. Premia con puntos, cuando lo creas oportuno, a los grupos que ayuden a otro a quitar un obstáculo de la galería por su compañerismo.

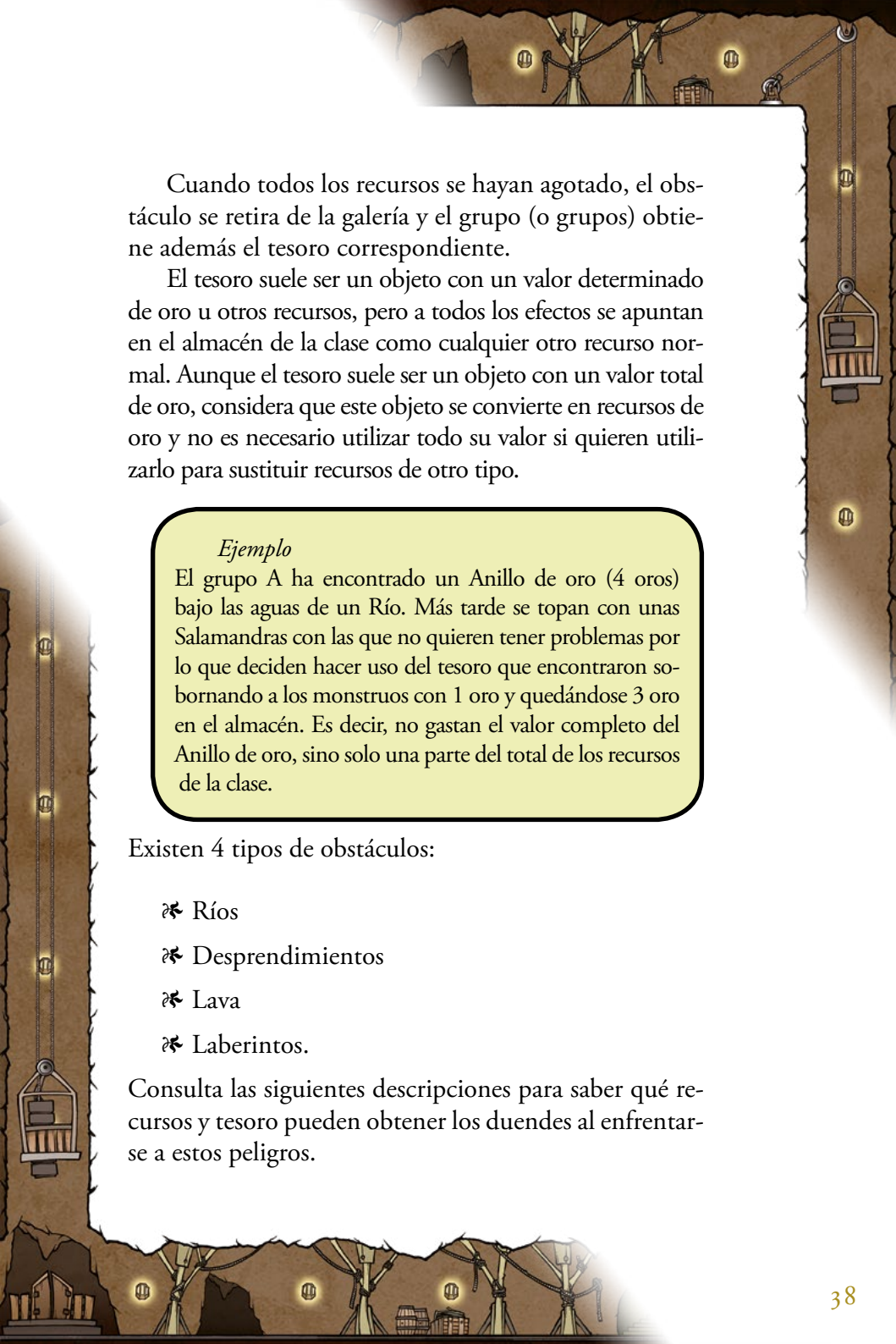
Los obstáculos, al igual que los monstruos, tienen **debilidades** y **resistencias** a ciertas *Esferas Mágicas* dependiendo de su tipo, aunque funcionan de manera diferente.

☞ Si un obstáculo tiene **debilidad** a la esfera del grupo que se ocupa de él, los duendes podrán extraer el doble de recursos de ese obstáculo (es decir, considera como si los duendes que lo extraen son el doble que el número de alumnos que conforman su grupo). El obstáculo, no obstante, queda en la galería para las siguientes rondas si no se extraen todos los recursos que contiene.

☞ Si un obstáculo tiene **resistencia** a la esfera del grupo que se ocupa de él, los duendes solo podrán extraer la mitad de recursos posibles (considera como si los duendes que lo extraen son la mitad del número de alumnos que conforman su grupo, redondeando hacia arriba).

☞ Si la esfera del grupo **no coincide con las debilidades o resistencias del obstáculo** los duendes podrán extraer la cantidad de recursos normal del obstáculo (según las reglas de recursos indicadas arriba, es decir, tantos como los alumnos y alumnas que formen el grupo).

☞ En el caso de que un grupo de duendes tenga **dos esferas** ten siempre en cuenta la esfera que más les beneficie contra el obstáculo.



Cuando todos los recursos se hayan agotado, el obstáculo se retira de la galería y el grupo (o grupos) obtiene además el tesoro correspondiente.

El tesoro suele ser un objeto con un valor determinado de oro u otros recursos, pero a todos los efectos se apuntan en el almacén de la clase como cualquier otro recurso normal. Aunque el tesoro suele ser un objeto con un valor total de oro, considera que este objeto se convierte en recursos de oro y no es necesario utilizar todo su valor si quieren utilizarlo para sustituir recursos de otro tipo.

#### *Ejemplo*

El grupo A ha encontrado un Anillo de oro (4 oros) bajo las aguas de un Río. Más tarde se topan con unas Salamandras con las que no quieren tener problemas por lo que deciden hacer uso del tesoro que encontraron sobornando a los monstruos con 1 oro y quedándose 3 oro en el almacén. Es decir, no gastan el valor completo del Anillo de oro, sino solo una parte del total de los recursos de la clase.

Existen 4 tipos de obstáculos:

- ✂ Ríos
- ✂ Desprendimientos
- ✂ Lava
- ✂ Laberintos.

Consulta las siguientes descripciones para saber qué recursos y tesoro pueden obtener los duendes al enfrentarse a estos peligros.

## Ríos

Una corriente de agua subterránea recorre con fuerza esta parte del inframundo inundando la galería.

- ▶ **Debilidad:** Esfera del agua (los duendes bucean para pasar al otro lado).
- ▶ **Resistencia:** Esfera del fuego (la humedad no es buena para los duendes de fuego).
- ▶ **Recursos:** 18 agua.
- ▶ **Tesoro:** Anillo de oro (4 oros).



## DESPRENDIMIENTOS

Esta parte del subterráneo es poco segura, y cualquier movimiento en falso puede hacer que quedes enterrado.

- ▶ **Debilidad:** Esfera de la tierra (los duendes saben dónde pisar para no enfadar a las rocas).
- ▶ **Resistencia:** Esfera del aire (los duendes de aire hablan a gritos, y eso no es bueno en una caverna a punto de desplomarse).
- ▶ **Recursos:** 24 piedra.
- ▶ **Tesoro:** Pepita de oro (8 oros).





## LAVA

Una de las corrientes de magma de un volcán de la superficie pasa por esta caverna del inframundo.

- ▶ **Debilidad:** Esfera del Fuego (los duendes de fuego pueden surfear en las olas de lava).
- ▶ **Resistencia:** Esfera de la Tierra (la lava derrite hasta la roca, eso reblandece a los duendes de la tierra).
- ▶ **Recursos:** 18 piedras.
- ▶ **Tesoro:** Despensa Secreta del Troll (16 comidas).



## LABERINTOS

Las raíces de un bosque de la superficie llegan hasta la caverna formando un laberinto que parece no tener fin.

- ▶ **Debilidad:** Esfera del aire (los duendes siguen las corrientes de aire que se filtran entre las raíces para encontrar el otro lado).
- ▶ **Resistencia:** Esfera del agua (las raíces confunden a los duendes de agua con gotas de rocío y les enredan y les chupan para sacarles el jugo, entreteniéndolos).
- ▶ **Recursos:** 36 maderas.
- ▶ **Tesoro:** Madeja de hilo de oro (16 oros).



#### 2.1.4. LUGARTENIENTES

Los lugartenientes son los viejos conocidos de las *Mecánicas Avanzadas* de *La torre de Salfumán*. Sin embargo, solo necesitaremos las reglas descritas en el capítulo 4.8 cuando decidamos dirigir a la clase al desafío del lugarteniente.

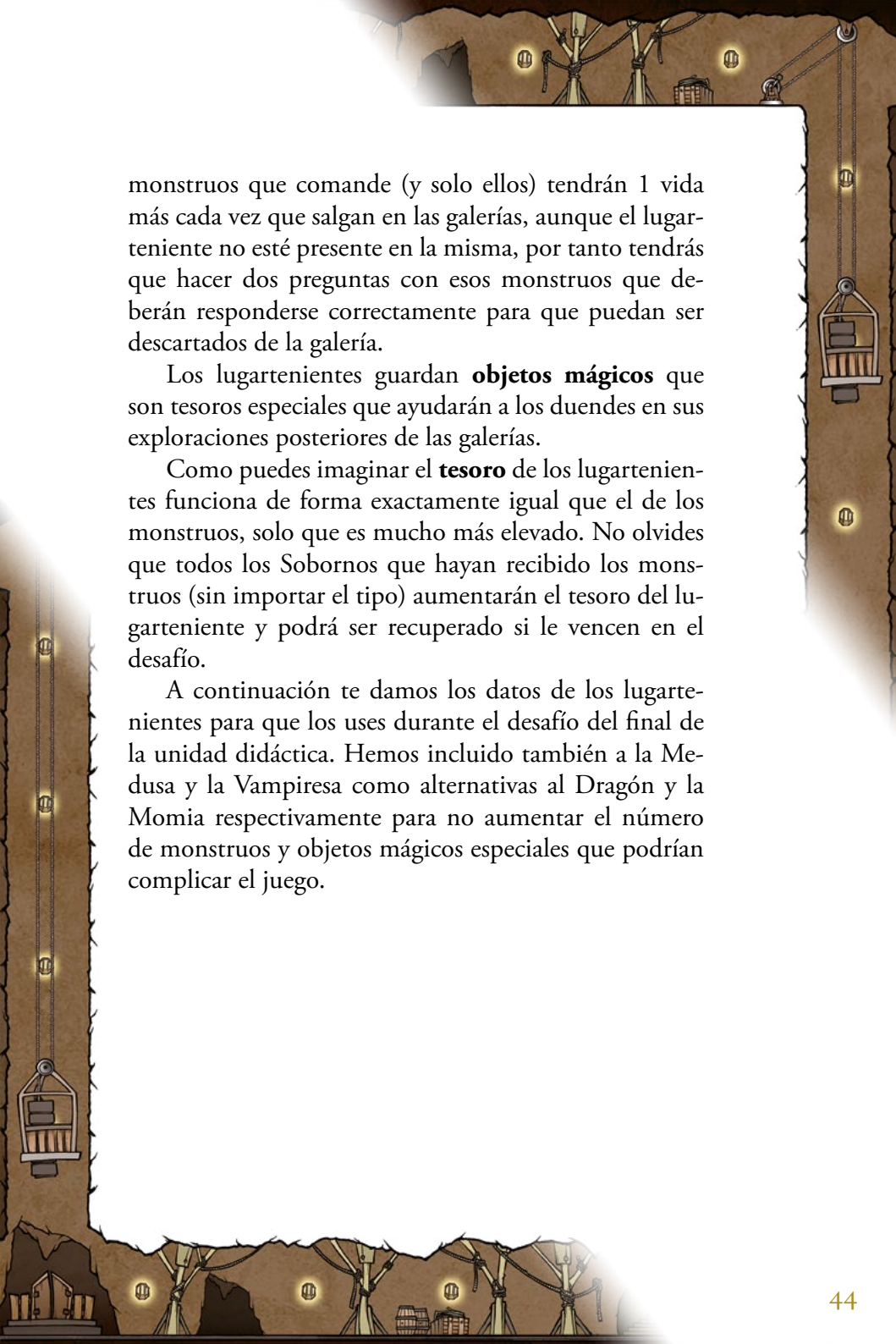
En *Las mazmorras de Salfumán*, cada vez que la carta de un lugarteniente aparece en la galería un grupo de duendes que la elija podrá realizar dos Acciones: **ignorarle** o **expulsarle**.

Como con los monstruos, es mala idea **ignorar** a los lugartenientes pues causan estragos allá por donde van. Si se quedan en la galería, los lugartenientes saquean el oro de las arcas de Salfumán, eliminando un recurso de oro mientras permanezcan ahí.

Si un grupo de duendes decide **expulsarle**, tan solo plantea una pregunta/actividad del tema de esa semana y si se falla, el grupo pierde 1 punto de equipo (lo que les pondrá las cosas más difíciles cuando se enfrenten al desafío) pero el lugarteniente vuelve a la baraja. Si se responde correctamente el lugarteniente vuelve a la baraja sin hacer perder puntos a los duendes.

Esta vez hemos incluido nuevos valores a las fichas de cada uno de los lugartenientes para *Las mazmorras de Salfumán* que se explican a continuación: **comanda**, **objeto mágico** y **tesoro**.

Cada lugarteniente **comanda** una clase de monstruos, lo que hace que estas criaturas sean más fuertes al estar su líder en las inmediaciones. Cuando decidas qué lugarteniente será el desafío de la unidad didáctica actual, mete su carta en la baraja y consulta su ficha. Los



monstruos que comande (y solo ellos) tendrán 1 vida más cada vez que salgan en las galerías, aunque el lugarteniente no esté presente en la misma, por tanto tendrás que hacer dos preguntas con esos monstruos que deberán responderse correctamente para que puedan ser descartados de la galería.

Los lugartenientes guardan **objetos mágicos** que son tesoros especiales que ayudarán a los duendes en sus exploraciones posteriores de las galerías.

Como puedes imaginar el **tesoro** de los lugartenientes funciona de forma exactamente igual que el de los monstruos, solo que es mucho más elevado. No olvides que todos los Sobornos que hayan recibido los monstruos (sin importar el tipo) aumentarán el tesoro del lugarteniente y podrá ser recuperado si le vencen en el desafío.

A continuación te damos los datos de los lugartenientes para que los uses durante el desafío del final de la unidad didáctica. Hemos incluido también a la Medusa y la Vampiresa como alternativas al Dragón y la Momia respectivamente para no aumentar el número de monstruos y objetos mágicos especiales que podrían complicar el juego.

# EL REY GOBLIN



*«Al atravesar las puertas de piedra, los duendes llegan a una enorme cueva excavada en la montaña. En ella el rey Goblin saca brillo a sus monedas de oro mientras sus sirvientes le traen ratas asadas, arañas rebozadas y otras delicias locales que va comiendo con glotonería. Al ver a los duendes, el enorme goblin se levanta torpemente del trono y mientras se quita los restos de comida grita con voz chillona: “La Sombra ya me avisó de que vendríais, ¡no conseguiréis vencerme, os derrotaré y os echaré en la sopa!”».*

**Vidas:** 5

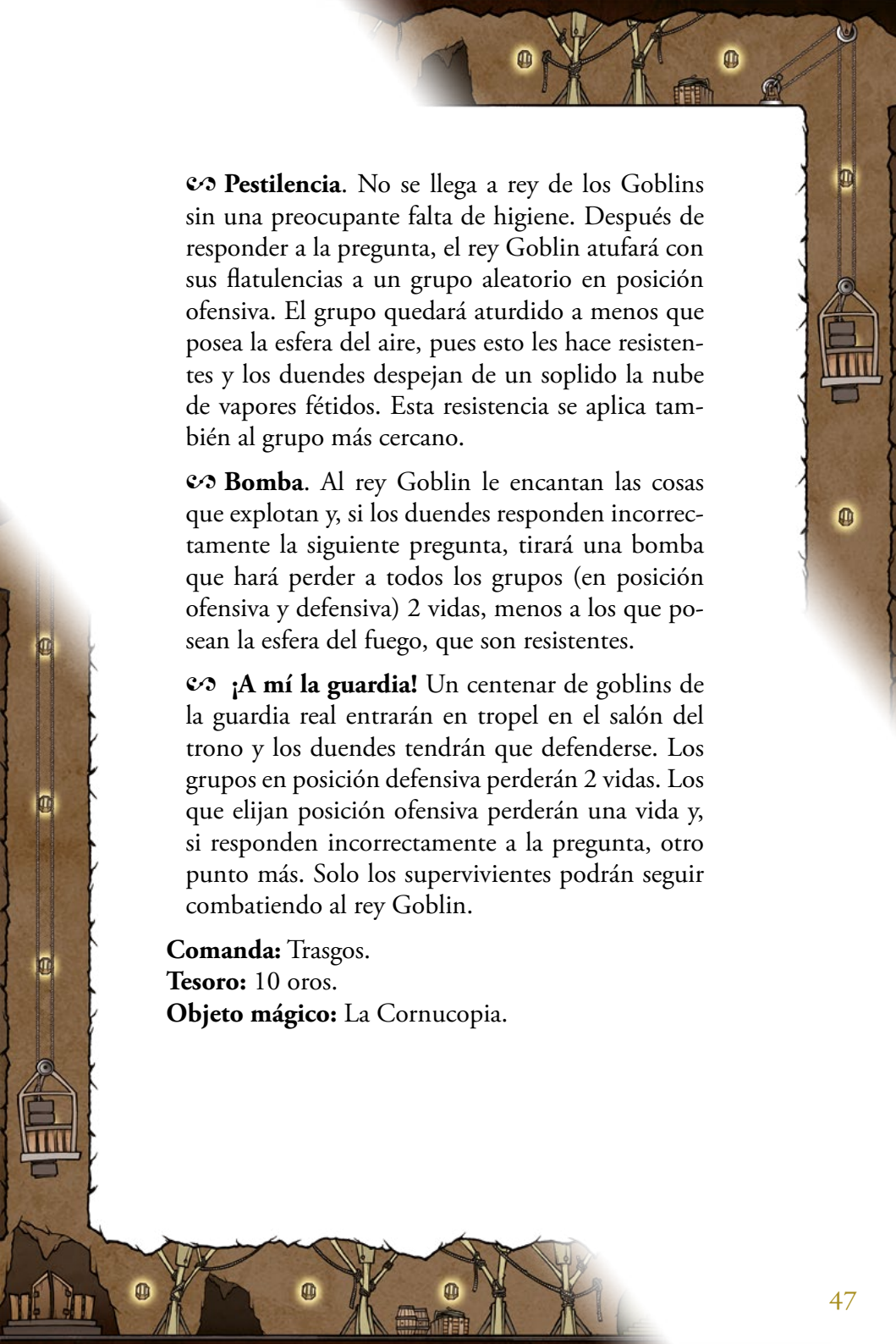
**Componente de La Máquina:** La lente de aumento (la está usando como monóculo).

**Artefacto mágico:** El casco de meteorito. Concede inmunidad al ataque “Bastonazo”

**Secuencia de ataques:** Bastonazo, humillar, bastonazo, pestilencia, bastonazo, bomba, pestilencia, humillar, ¡a mí la guardia!, bomba.

☞ **Bastonazo.** Después de responder a la pregunta, el rey Goblin golpeará con su cetro a un grupo aleatorio en posición ofensiva. El grupo quedará aturdido a menos que posea la esfera de la tierra ya que le hace resistente al tener la cabeza muy dura.

☞ **Humillar.** El rey Goblin se burlará de los duendes que respondan incorrectamente la siguiente pregunta. Tras mofarse de ellos perderán una esfera de magia hasta el final del combate.



☞ **Pestilencia.** No se llega a rey de los Goblins sin una preocupante falta de higiene. Después de responder a la pregunta, el rey Goblin atufará con sus flatulencias a un grupo aleatorio en posición ofensiva. El grupo quedará aturdido a menos que posea la esfera del aire, pues esto les hace resistentes y los duendes despejan de un soplido la nube de vapores fétidos. Esta resistencia se aplica también al grupo más cercano.

☞ **Bomba.** Al rey Goblin le encantan las cosas que explotan y, si los duendes responden incorrectamente la siguiente pregunta, tirará una bomba que hará perder a todos los grupos (en posición ofensiva y defensiva) 2 vidas, menos a los que posean la esfera del fuego, que son resistentes.

☞ **¡A mí la guardia!** Un centenar de goblins de la guardia real entrarán en tropel en el salón del trono y los duendes tendrán que defenderse. Los grupos en posición defensiva perderán 2 vidas. Los que elijan posición ofensiva perderán una vida y, si responden incorrectamente a la pregunta, otro punto más. Solo los supervivientes podrán seguir combatiendo al rey Goblin.

**Comanda:** Trasgos.

**Tesoro:** 10 oros.

**Objeto mágico:** La Cornucopia.

## LA MOMIA

*«Tras romper el séptimo sello sagrado de la cripta del cuarto nivel os deslumbra una gran sala forrada en oro y llena hasta el techo de los tesoros más increíbles. Justo en el medio, una tumba de platino y esmeraldas se abre y una huesuda mano cubierta de vendas aparece. Una terrible voz grita desde el interior: “Dejé claro que no quería que me despertasen, por este propósito os convertiré en mis esclavos por toda la eternidad”».*

**Vidas:** 5

**Componente de La Máquina:** La vara extensible (la utiliza como cetro, su símbolo de poder).

**Artefacto mágico:** Ank sagrado. Concede inmunidad al ataque “maldición”.

**Secuencia de ataques:** Maldición, miedo, enjambre, enredados, abrazo, maldición, miedo, enjambre, enredados, abrazo.

☞ **Maldición.** Después de responder a la pregunta, la Momia seleccionará un grupo aleatorio en posición ofensiva y le lanzará su terrible maldición, dejándole aturdido durante un turno.

☞ **Miedo.** Solo los más valientes se atreven a enfrentarse a la Momia. El grupo que responda incorrectamente la siguiente pregunta huirá aterrorizado y perderá 3 vidas en lugar de 2.

☞ **Enjambre.** La Momia controla a los escarabajos del desierto que volarán alrededor de los duendes impidiéndoles ver y creando mucha confusión. Todos los grupos en posición defensiva quedarán aturdidos. El grupo en posición ofensiva que res-



ponda incorrectamente la siguiente pregunta también quedará aturdido para la siguiente ronda.

☞ **Enredados.** Después de responder a la pregunta, la Momia arrojará sus mohosas vendas sobre un grupo aleatorio en posición ofensiva que perderá una vida automáticamente además de quedar aturdido. Si posee la esfera del fuego será resistente, quemando las vendas en cuanto entran en contacto con sus cuerpos flamígeros.

☞ **Abrazo.** Después de responder a la pregunta, la Momia cogerá a un grupo aleatorio en posición ofensiva y lo intentará despachurrar entre sus fuertes brazos dejándole aturdido durante dos rondas. Si posee la esfera del agua será resistente y se escurrirá entre sus dedos sin verse afectado.

**Comanda:** Esqueletos.

**Tesoro:** 14 oros.

**Objeto mágico:** Talismán del Valor.



## EL DRAGÓN

*«La inmensa caverna está cubierta casi en su totalidad por una enorme montaña de monedas de oro, rubíes, esmeraldas y otras piedras preciosas. Encima de ella, un Dragón negro ronca despreocupado mientras exhala nubes de fuego y azufre. De repente abre sus ojos reptilianos y dice con voz profunda: “No os hagáis los despistados, os he olido nada más entrar: Os asaré como a un pollo antes que permitir que me robéis mis tesoros”».*

**Vidas:** 6

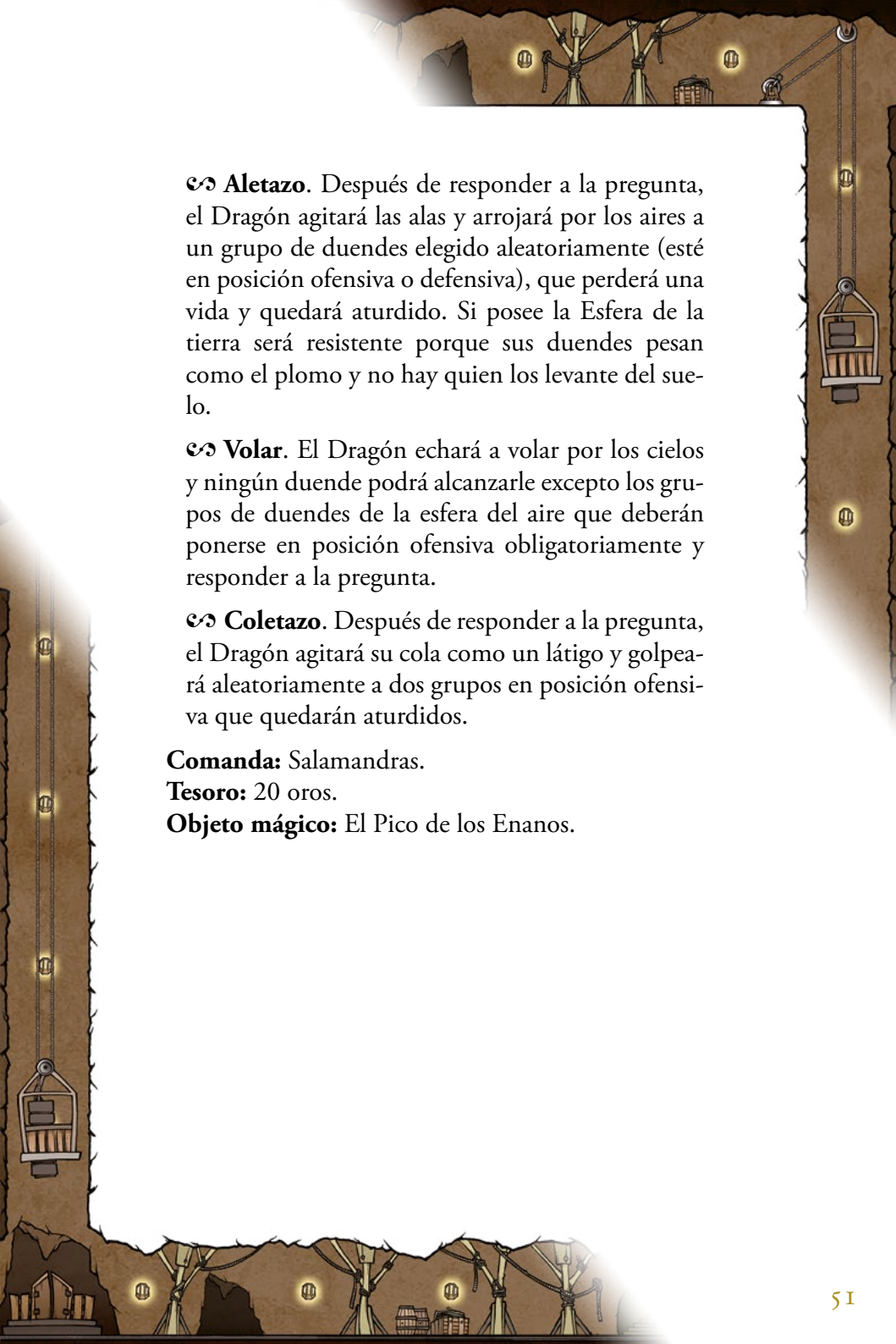
**Componente de La Máquina:** Diamante multifacetado (es parte de su tesoro).

**Artefacto mágico:** El escudo bendito. Concede inmunidad al ataque “Aliento de Dragón”

**Secuencia de ataques:** Aliento, acertijo, coletazo, aletazo, volar, acertijo, coletazo, aliento, acertijo, volar.

☞ **Aliento.** Si el grupo de duendes responde incorrectamente la siguiente pregunta, una bocanada de fuego saldrá disparada desde las fauces del Dragón achicharrando la primera línea de duendes, por lo que todos los grupos en posición ofensiva quedarán aturcidos para la siguiente ronda, menos los que posean la esfera del fuego que son resistentes y solo iluminará sus cuerpos hechos de ascuas.

☞ **Acertijo.** Todos los dragones tienen lengua viperina y este engañará al grupo en posición ofensiva si responde incorrectamente a la siguiente pregunta haciéndoles perder una esfera de magia hasta el final del combate.



☞ **Aletazo.** Después de responder a la pregunta, el Dragón agitará las alas y arrojará por los aires a un grupo de duendes elegido aleatoriamente (esté en posición ofensiva o defensiva), que perderá una vida y quedará aturdido. Si posee la Esfera de la tierra será resistente porque sus duendes pesan como el plomo y no hay quien los levante del suelo.

☞ **Volar.** El Dragón echará a volar por los cielos y ningún duende podrá alcanzarle excepto los grupos de duendes de la esfera del aire que deberán ponerse en posición ofensiva obligatoriamente y responder a la pregunta.

☞ **Coletazo.** Después de responder a la pregunta, el Dragón agitará su cola como un látigo y golpeará aleatoriamente a dos grupos en posición ofensiva que quedarán aturdidos.

**Comanda:** Salamandras.

**Tesoro:** 20 oros.

**Objeto mágico:** El Pico de los Enanos.



## EL GÓLEM

*«El oscuro templo permanece semienterrado en el desierto desde tiempos inmemoriales. El único elemento intacto es la enorme mole humanoide que ocupa la posición central con aspecto vigilante. Sin previo aviso un rayo cae desde el cielo e impacta en su cabeza. De repente sus ojos empiezan a brillar con una luz eléctrica y todo su enorme y pesado cuerpo empieza a andar de forma poco amistosa».*

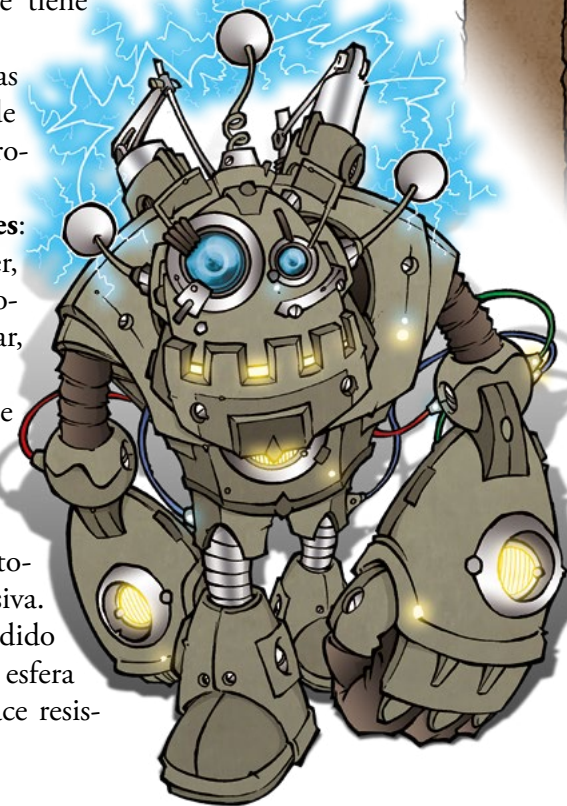
**Vidas:** 7

**Componente de La Máquina:** Aguja de Titanita (es la antena chisporroteante que tiene en la cabeza).

**Artefacto mágico:** Botas de caucho rúnico. Concede inmunidad al ataque “electrocutar”

**Secuencia de ataques:** Puño, terremoto, ensordecer, electrocutar, puño, terremoto, antimagia, electrocutar, terremoto, ensordecer.

☞ **Puño.** Después de responder a la pregunta, el enorme puño del Gólem golpeará a un grupo aleatorio en posición ofensiva. El grupo quedará aturdido a menos que posea la esfera del agua ya que le hace resis-



tente; los duendes salpican todo cuando son golpeados sin verse afectados.

☞ **Antimagia.** Los gólems absorben la magia de su alrededor. El grupo en posición ofensiva que responda a la pregunta perderá una esfera de magia hasta el final del combate.

☞ **Terremoto.** Después de responder a la pregunta, el Gólem dará un pisotón en el suelo que hará retumbar todo el templo obligando a los duendes a mantener el equilibrio. Todos los grupos en posición defensiva quedarán aturcidos.

☞ **Ensordecer.** Después de responder a la pregunta, el Gólem dará una palmada con sus enormes manos dejando aturcidos a todos los grupos en posición ofensiva. Si el grupo responde incorrectamente además perderá 3 vidas en lugar de 2.

☞ **Electrocutar.** Después de responder a la pregunta, la energía eléctrica recorrerá el cuerpo del Gólem dándole un calambrazo a un grupo aleatorio en posición ofensiva, que quedará aturcido y perderá una vida. Los duendes de la esfera del agua son resistentes y no se verán afectados pero como son conductores de la electricidad, la chispa salta al grupo más cercano que serán los que pierdan la vida y queden aturcidos en su lugar.

**Comanda:** Seres de barro.

**Tesoro:** 12 oros.

**Objeto mágico:** La Capa de las sombras.

## LA MEDUSA

*«Los duendes corretean por las ruinas de un antiguo templo derruido cuyas columnas están en su mayoría esparcidas por el suelo, incapaces de sostener el techo con el paso de los años. El lugar se encuentra silencioso mientras el viento ulula agitando las telarañas de este lugar solitario y abandonado. Las estatuas que adornan el lugar son tan realistas que temen que en cualquier momento vuelvan a la vida. Pero es demasiado tarde cuando se dan cuenta de que las estatuas son en realidad duendes petrificados. Una figura alta y esbelta arrastra su cuerpo mitad mujer mitad serpiente por el suelo. Sus ojos brillan como faroles y los duendes apartan la mirada a tiempo para no ser petrificados. La criatura sisea con ira: “Habéis perturbado mi descanso, y esse sserá el último error que cometeréis. Pronto formaréis parte de mi colección de esstatuass”».*

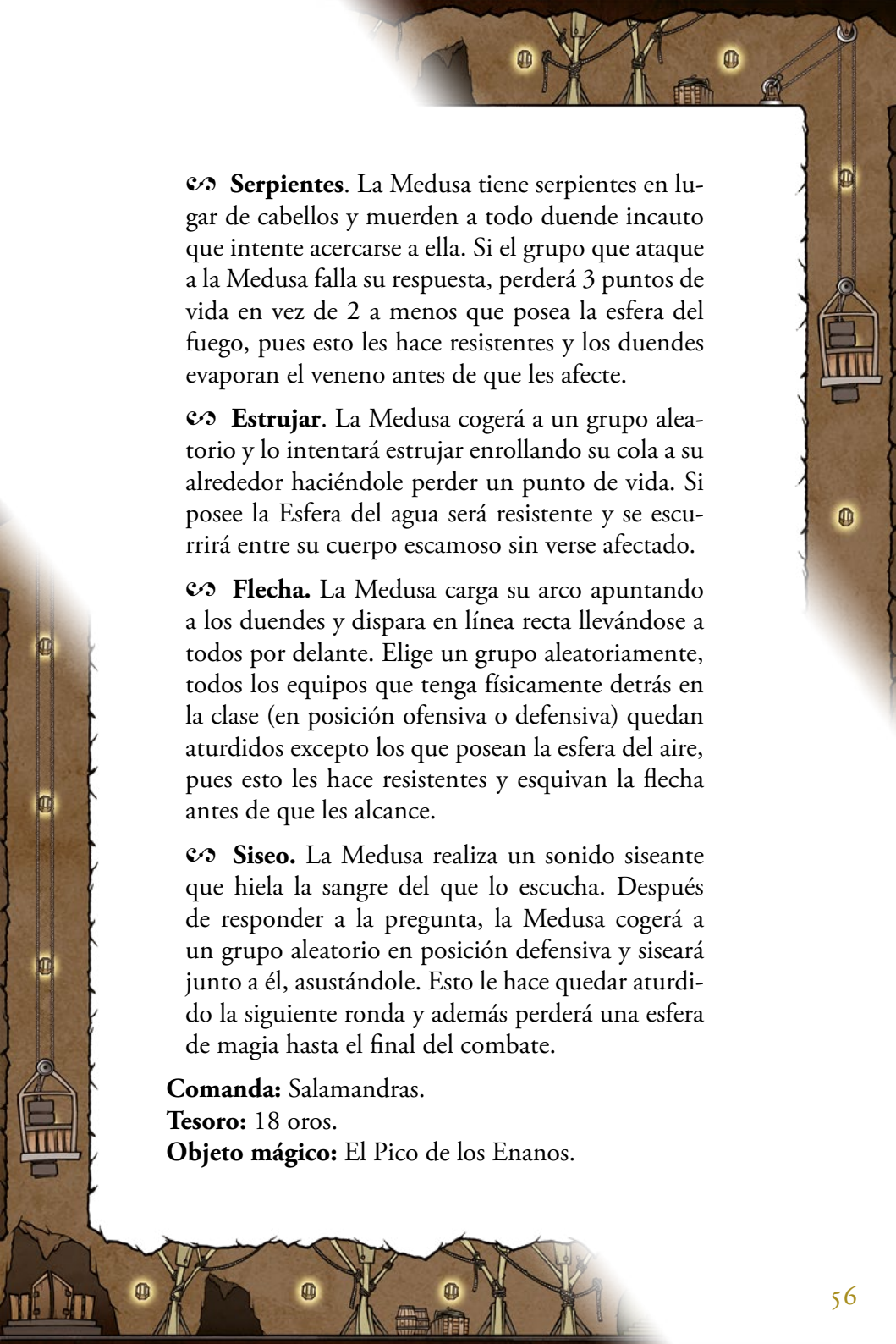
**Vidas:** 6

**Componente de La Máquina:** La Medusa guarda la rosa petrificada. Un componente fundamental para canalizar las energías mágicas de La máquina.

**Artefacto mágico:** El Espejo de plata. Concede inmunidad al ataque “petrificar”.

**Secuencia de Ataques:** Petrificar, serpientes, flecha, estrujar, siseo, petrificar, estrujar, serpientes, flecha, estrujar.

☞ **Petrificar.** Después de responder a la pregunta, la Medusa fijará su mirada en un grupo aleatorio. El grupo quedará aturdido a menos que posea la esfera de la tierra ya que le hace resistente. Esos duendes, en su mayoría, ya están hechos de piedra.



☞ **Serpientes.** La Medusa tiene serpientes en lugar de cabellos y muerden a todo duende incauto que intente acercarse a ella. Si el grupo que ataque a la Medusa falla su respuesta, perderá 3 puntos de vida en vez de 2 a menos que posea la esfera del fuego, pues esto les hace resistentes y los duendes evaporan el veneno antes de que les afecte.

☞ **Estrujar.** La Medusa cogerá a un grupo aleatorio y lo intentará estrujar enrollando su cola a su alrededor haciéndole perder un punto de vida. Si posee la Esfera del agua será resistente y se escurrirá entre su cuerpo escamoso sin verse afectado.

☞ **Flecha.** La Medusa carga su arco apuntando a los duendes y dispara en línea recta llevándose a todos por delante. Elige un grupo aleatoriamente, todos los equipos que tenga físicamente detrás en la clase (en posición ofensiva o defensiva) quedan aturdidos excepto los que posean la esfera del aire, pues esto les hace resistentes y esquivan la flecha antes de que les alcance.

☞ **Siseo.** La Medusa realiza un sonido siseante que hiela la sangre del que lo escucha. Después de responder a la pregunta, la Medusa cogerá a un grupo aleatorio en posición defensiva y siseará junto a él, asustándole. Esto le hace quedar aturdido la siguiente ronda y además perderá una esfera de magia hasta el final del combate.

**Comanda:** Salamandras.

**Tesoro:** 18 oros.

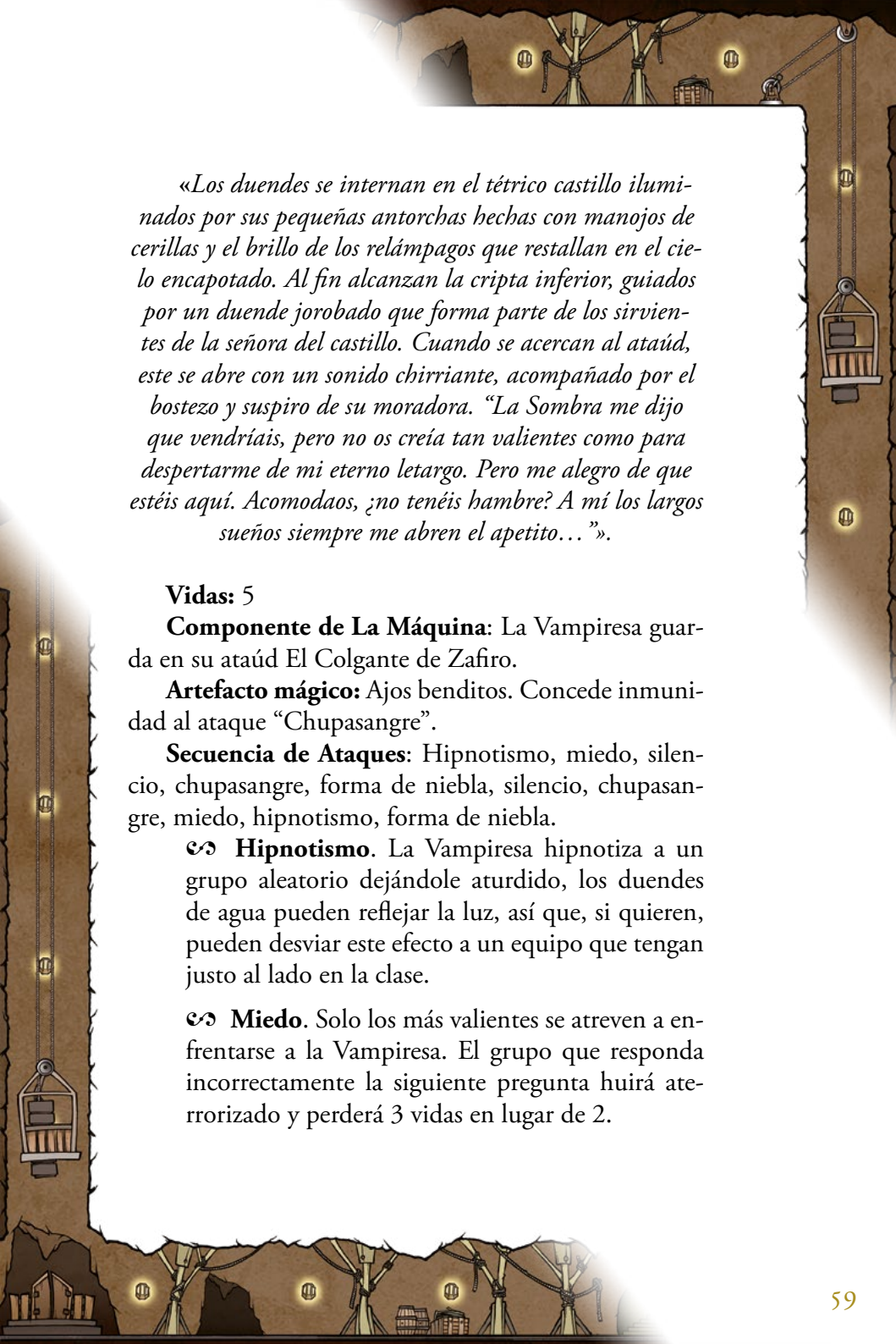
**Objeto mágico:** El Pico de los Enanos.





LA VAMPIRESA





«Los duendes se internan en el tétrico castillo iluminados por sus pequeñas antorchas hechas con manojos de cerillas y el brillo de los relámpagos que restallan en el cielo encapotado. Al fin alcanzan la cripta inferior, guiados por un duende jorobado que forma parte de los sirvientes de la señora del castillo. Cuando se acercan al ataúd, este se abre con un sonido chirriante, acompañado por el bostezo y suspiro de su moradora. “La Sombra me dijo que vendríais, pero no os creía tan valientes como para despertarme de mi eterno letargo. Pero me alegro de que estéis aquí. Acomodaos, ¿no tenéis hambre? A mí los largos sueños siempre me abren el apetito...”».

**Vidas:** 5

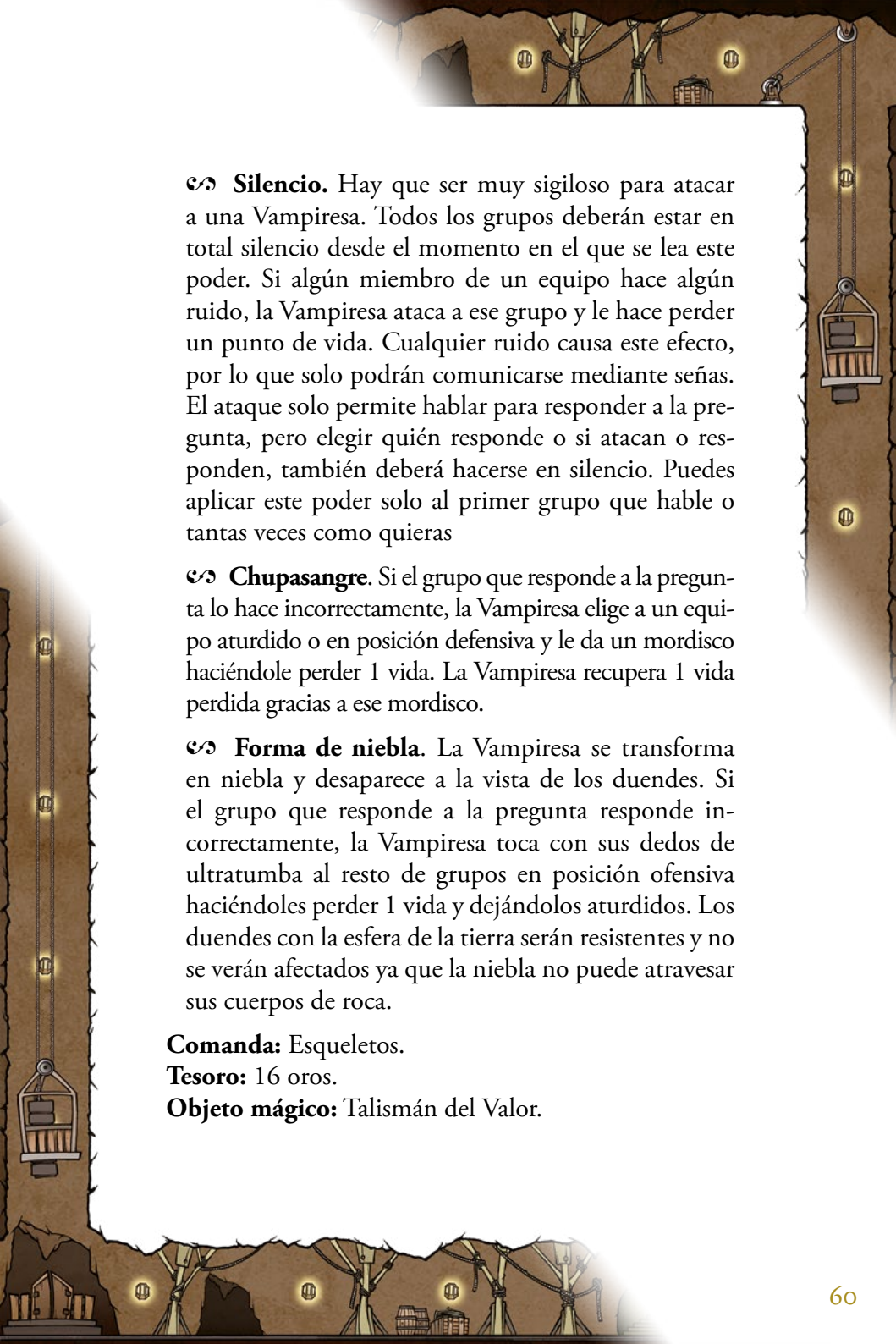
**Componente de La Máquina:** La Vampiresa guarda en su ataúd El Colgante de Zafiro.

**Artefacto mágico:** Ajos benditos. Concede inmunidad al ataque “Chupasangre”.

**Secuencia de Ataques:** Hipnotismo, miedo, silencio, chupasangre, forma de niebla, silencio, chupasangre, miedo, hipnotismo, forma de niebla.

☞ **Hipnotismo.** La Vampiresa hipnotiza a un grupo aleatorio dejándole aturcido, los duendes de agua pueden reflejar la luz, así que, si quieren, pueden desviar este efecto a un equipo que tengan justo al lado en la clase.

☞ **Miedo.** Solo los más valientes se atreven a enfrentarse a la Vampiresa. El grupo que responda incorrectamente la siguiente pregunta huirá aterrorizado y perderá 3 vidas en lugar de 2.



☞ **Silencio.** Hay que ser muy sigiloso para atacar a una Vampiresa. Todos los grupos deberán estar en total silencio desde el momento en el que se lea este poder. Si algún miembro de un equipo hace algún ruido, la Vampiresa ataca a ese grupo y le hace perder un punto de vida. Cualquier ruido causa este efecto, por lo que solo podrán comunicarse mediante señas. El ataque solo permite hablar para responder a la pregunta, pero elegir quién responde o si atacan o responden, también deberá hacerse en silencio. Puedes aplicar este poder solo al primer grupo que hable o tantas veces como quieras

☞ **Chupasangre.** Si el grupo que responde a la pregunta lo hace incorrectamente, la Vampiresa elige a un equipo aturdido o en posición defensiva y le da un mordisco haciéndole perder 1 vida. La Vampiresa recupera 1 vida perdida gracias a ese mordisco.

☞ **Forma de niebla.** La Vampiresa se transforma en niebla y desaparece a la vista de los duendes. Si el grupo que responde a la pregunta responde incorrectamente, la Vampiresa toca con sus dedos de ultratumba al resto de grupos en posición ofensiva haciéndoles perder 1 vida y dejándolos aturdidos. Los duendes con la esfera de la tierra serán resistentes y no se verán afectados ya que la niebla no puede atravesar sus cuerpos de roca.

**Comanda:** Esqueletos.

**Tesoro:** 16 oros.

**Objeto mágico:** Talismán del Valor.

### 2.1.5. EL ARCHIENEMIGO

Los lugartenientes ya son unos enemigos formidables contra los que luchar, pero no tan poderosos como el archienemigo, La Sombra de Salfumán. En el caso de que quieras jugar esta mecánica aplicando la carta de la Sombra de Salfumán, ten en cuenta todas las reglas que hemos explicado hasta el momento, pero incluye las cuatro cartas de los lugartenientes con los que haya estado luchando la clase durante el curso, además de la carta de La Sombra.

El archienemigo hará que todos los monstruos de la baraja tengan 2 vidas, incluyendo las cartas de lugartenientes, por tanto es mucho más difícil echarlos de las galerías. Además cuando la Sombra aparece en la galería el grupo que decida expulsarla tendrá que realizar también dos actividades/preguntas y perderán 2 puntos de grupo si no consiguen rechazarla.

Evidentemente, utilizar a la Sombra en juego es como elegir la dificultad difícil en un videojuego, siendo una experiencia muy desafiante y, a veces, excesivamente injusta, por tanto puedes decidir aplicarlo durante todo un trimestre o solo incluirla de vez en cuando y ponerles el juego más difícil hasta que la expulsen una vez de la galería.

## LA SOMBRA DE SALFUMÁN

«Colocáis la última de las piezas de La Máquina en su lugar y con un potente chispazo, los engranajes comienzan a girar. «¡Funciona!» exclama Salfumán, pero la alegría os dura poco cuando el Sol se oscurece y un vapor negro inunda la sala hasta el último de sus rincones. Unos ojos brillantes se materializan en mitad de las tinieblas y una voz cavernosa os hiela el corazón: “Os creéis muy inteligentes por haber vencido a mis lugartenientes, insignificantes criaturas, pero aún no me habéis derrotado. Cuando se cumpla mi plan, me serviréis como trastos y yo gobernaré esta torre para siempre... ¡Contemplad mi poder y desesperad!”».



**Vidas:** 10

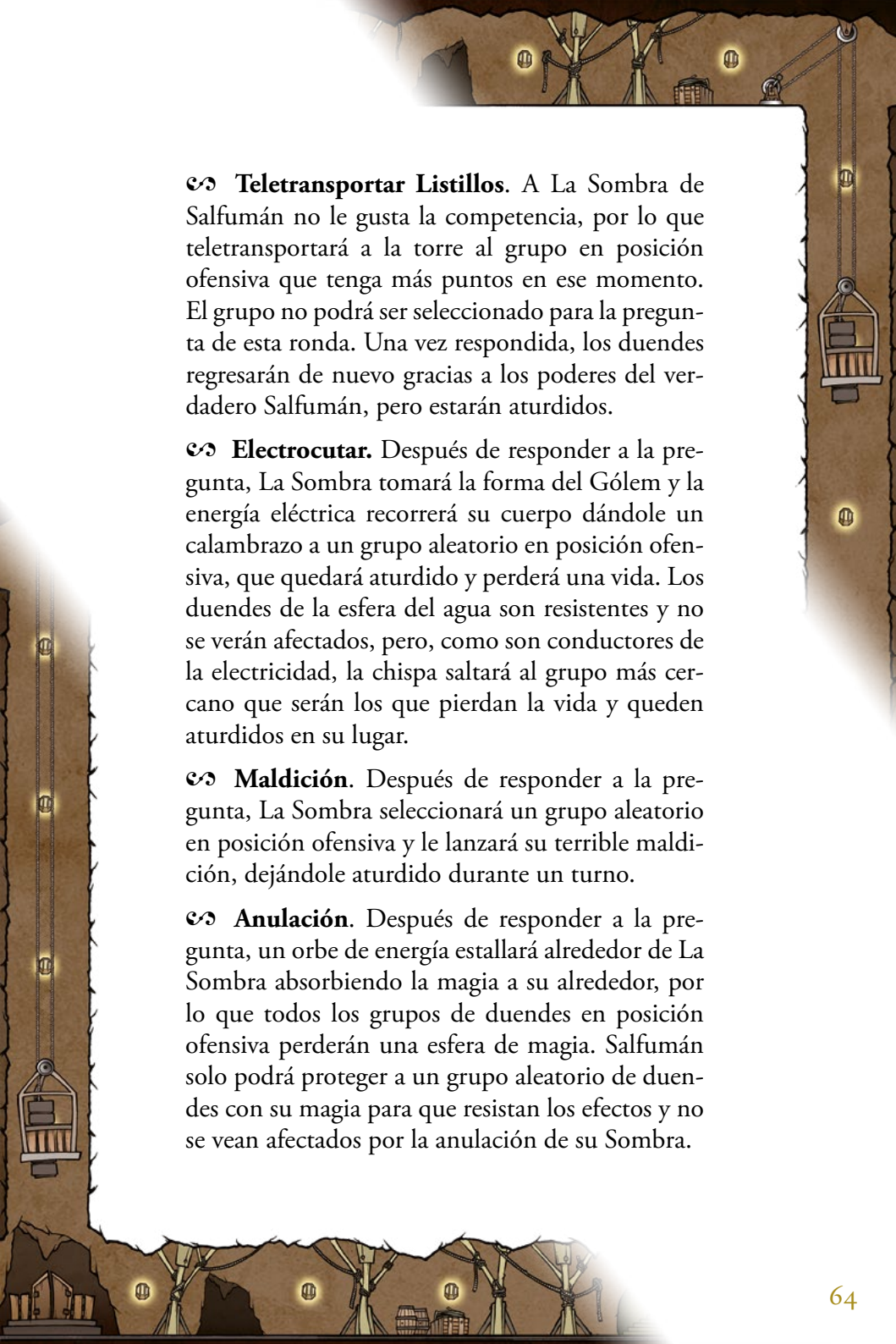
**Secuencia de ataques:** Oscuridad, bastonazo en la cabeza, terremoto, volar, teletransportar listillos, electrocutar, maldición, anulación, aliento de Dragón de sombras, abrazo de la Momia.

☞ **Oscuridad.** La Sombra de Salfumán extenderá su magia a su alrededor, oscureciéndolo todo. Ningún duende la podrá ver, excepto los grupos con la esfera del fuego que deberán ponerse en posición ofensiva obligatoriamente y responder a la pregunta.

☞ **Bastonazo en la cabeza.** Después de responder a la pregunta, la Sombra materializará en sus manos el cetro del rey Goblin con el que golpeará a un grupo aleatorio en posición ofensiva. El grupo quedará aturdido a menos que posea la esfera de la tierra ya que le hace resistente al tener la cabeza muy dura.

☞ **Terremoto.** Después de responder a la pregunta, la Sombra de Salfumán dará un pisotón en el suelo con sus enormes pies hechos de oscuridad que harán retumbar toda la estancia obligando a los duendes a mantener el equilibrio. Todos los grupos en posición defensiva quedarán aturdidos.

☞ **Volar.** La Sombra se alzarán levitando y echará a volar por los cielos. Ningún duende podrá alcanzarla excepto los grupos de duendes de la Esfera del Aire que deberán ponerse en posición ofensiva obligatoriamente y responder a la pregunta.



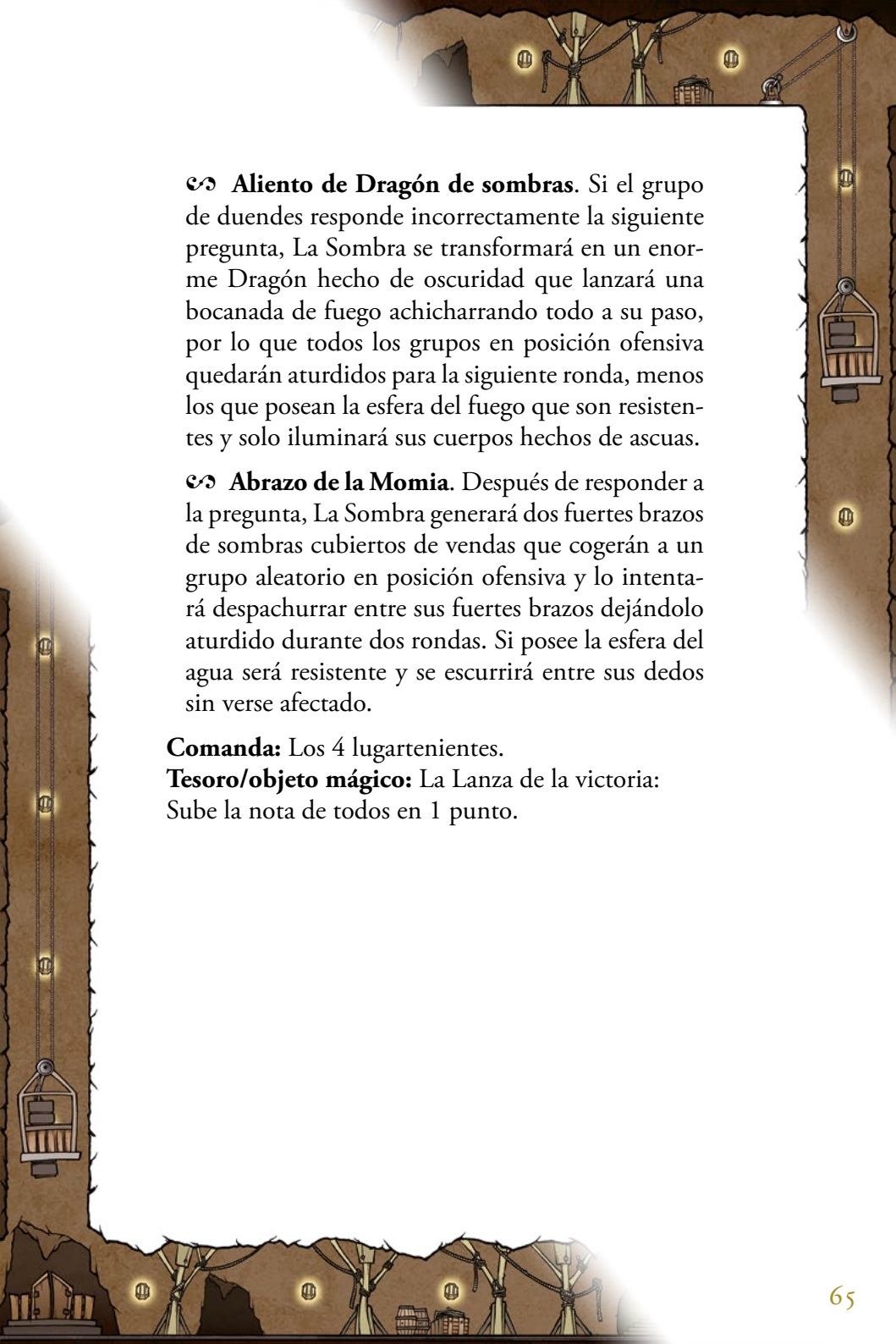
☞ **Teletransportar Listillos.** A La Sombra de Salfumán no le gusta la competencia, por lo que teletransportará a la torre al grupo en posición ofensiva que tenga más puntos en ese momento. El grupo no podrá ser seleccionado para la pregunta de esta ronda. Una vez respondida, los duendes regresarán de nuevo gracias a los poderes del verdadero Salfumán, pero estarán aturridos.

☞ **Electrocutar.** Después de responder a la pregunta, La Sombra tomará la forma del Gólem y la energía eléctrica recorrerá su cuerpo dándole un calambrazo a un grupo aleatorio en posición ofensiva, que quedará aturrido y perderá una vida. Los duendes de la esfera del agua son resistentes y no se verán afectados, pero, como son conductores de la electricidad, la chispa saltará al grupo más cercano que serán los que pierdan la vida y queden aturridos en su lugar.

☞ **Maldición.** Después de responder a la pregunta, La Sombra seleccionará un grupo aleatorio en posición ofensiva y le lanzará su terrible maldición, dejándole aturrido durante un turno.

☞ **Anulación.** Después de responder a la pregunta, un orbe de energía estallará alrededor de La Sombra absorbiendo la magia a su alrededor, por lo que todos los grupos de duendes en posición ofensiva perderán una esfera de magia. Salfumán solo podrá proteger a un grupo aleatorio de duendes con su magia para que resistan los efectos y no se vean afectados por la anulación de su Sombra.





☞ **Aliento de Dragón de sombras.** Si el grupo de duendes responde incorrectamente la siguiente pregunta, La Sombra se transformará en un enorme Dragón hecho de oscuridad que lanzará una bocanada de fuego achicharrando todo a su paso, por lo que todos los grupos en posición ofensiva quedarán aturridos para la siguiente ronda, menos los que posean la esfera del fuego que son resistentes y solo iluminará sus cuerpos hechos de ascuas.

☞ **Abrazo de la Momia.** Después de responder a la pregunta, La Sombra generará dos fuertes brazos de sombras cubiertos de vendas que cogerán a un grupo aleatorio en posición ofensiva y lo intentará despachurrar entre sus fuertes brazos dejándolo aturrido durante dos rondas. Si posee la esfera del agua será resistente y se escurrirá entre sus dedos sin verse afectado.

**Comanda:** Los 4 lugartenientes.

**Tesoro/objeto mágico:** La Lanza de la victoria:  
Sube la nota de todos en 1 punto.

## 2.2. OBJETOS MÁGICOS

En aras de la narrativa puedes decidir incluir una serie de elementos que pueden acelerar la exploración o los enfrentamientos con monstruos y obstáculos, considerándolos *power ups* que darán ventajas a tu clase en el juego. Estos componentes especiales son los **objetos mágicos**.

Los **objetos mágicos** tienen diferentes efectos que se aplican sobre el juego y que los duendes podrán conseguir cuando venzan a uno de los lugartenientes. Cada uno de ellos tiene en su poder un objeto mágico de propiedades únicas cuyas reglas especiales son las siguientes:

Puede utilizarlo el primer grupo que lo pida teniendo en cuenta el orden por Puntuación Total.

Está disponible para toda la clase, pero cuando un grupo decide usarlo, la carta del objeto mágico se da la vuelta y no volverá a estar disponible hasta la próxima exploración de galerías.

Existen 4 objetos mágicos cada uno relacionado con una esfera mágica: **La Capa de las Sombras** (Aire), **El Pico de los Enanos** (Tierra), **La Cornucopia** (agua) y **El Talismán del Valor** (Fuego).

Cada uno de sus poderes se explican a continuación:

### LA CAPA DE LAS SOMBRAS

El equipo que use la capa podrá ignorar los resultados de monstruos u obstáculos si no les interesa enfrentarse a ellos. A efectos de juego el grupo de duendes que lleve este objeto podrá elegir carta en primer lugar con independencia de los puntos que tenga en ese momento. En

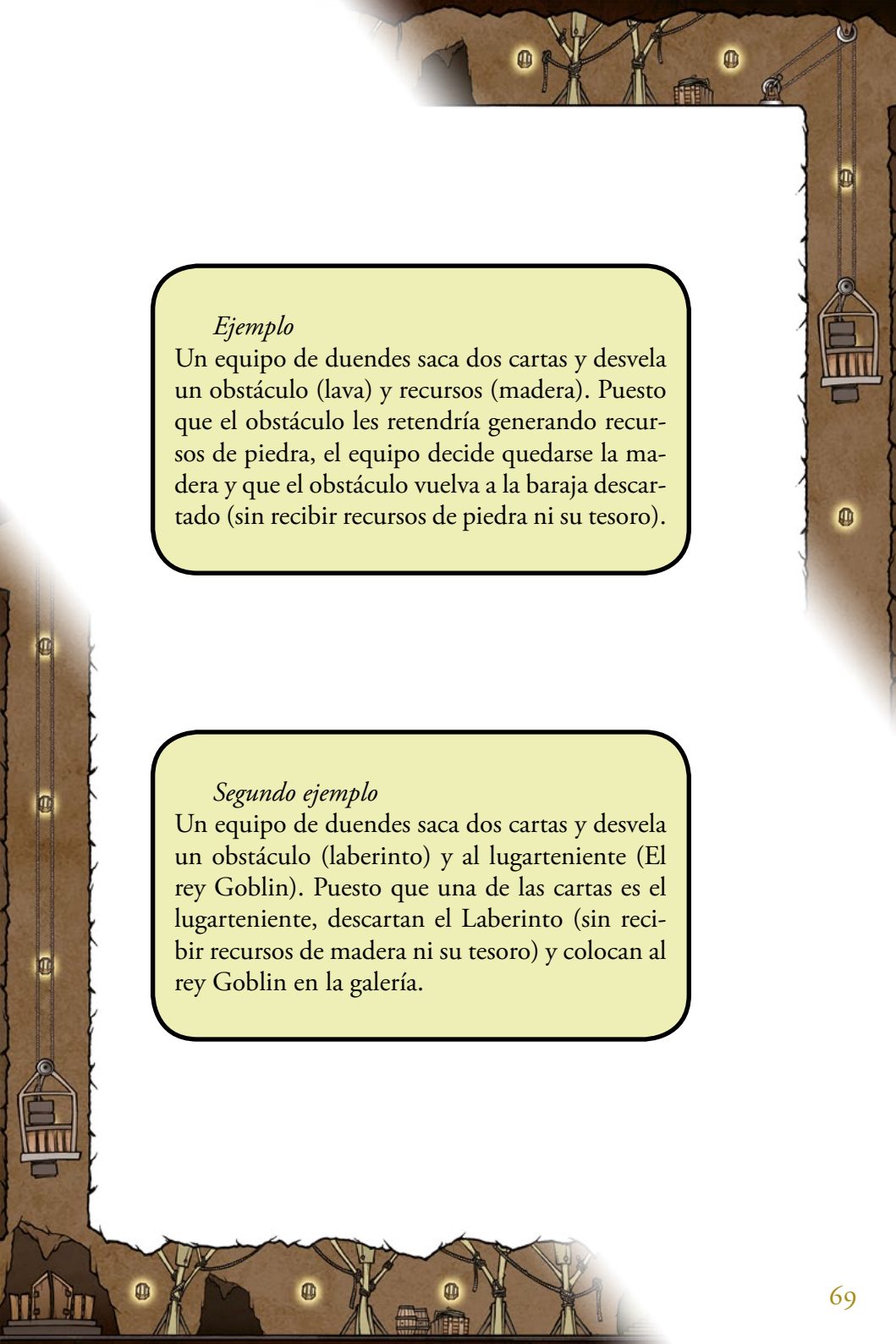
el caso de que sea el equipo con más puntos la capa concede el poder adicional de descartar una carta de monstruo, lugarteniente u obstáculo sin necesidad de realizar pagos, sobornos, extraerlos o expulsarlos siempre que respondan correctamente a una pregunta/actividad del tema de la semana. Si responden incorrectamente simplemente la carta se queda en la galería pero no provoca los efectos negativos como el saqueo del almacén o la pérdida de puntos de equipo.



## EL PICO DE LOS ENANOS

El equipo que porte el pico podrá sacar dos cartas eligiendo cuál de las dos se quedará en la galería. Los monstruos u obstáculos que sean descartados no generarán recursos ni se podrá obtener su tesoro, simplemente vuelven a la baraja. La carta que se quede en la galería seguirá las reglas habituales. Pero, ¡cuidado! Si una de las dos cartas es un lugarteniente, tendrán que escogerla automáticamente y colocarla en la galería, es la maldición de la codicia de los enanos.





*Ejemplo*

Un equipo de duendes saca dos cartas y desvela un obstáculo (lava) y recursos (madera). Puesto que el obstáculo les retendría generando recursos de piedra, el equipo decide quedarse la madera y que el obstáculo vuelva a la baraja descartado (sin recibir recursos de piedra ni su tesoro).

*Segundo ejemplo*

Un equipo de duendes saca dos cartas y desvela un obstáculo (laberinto) y al lugarteniente (El rey Goblin). Puesto que una de las cartas es el lugarteniente, descartan el Laberinto (sin recibir recursos de madera ni su tesoro) y colocan al rey Goblin en la galería.

## LA CORNUCOPIA

El equipo que haya elegido la Cornucopia para la exploración de la galería extraerá el doble de recursos de las cartas de recursos y obstáculos (¡el triple si tienen la esfera que es la debilidad del obstáculo!). Si extraen todos los recursos de un obstáculo, el tesoro de este no se dobla (pero extraen los recursos de los obstáculos mucho más rápido que cualquier otro grupo).

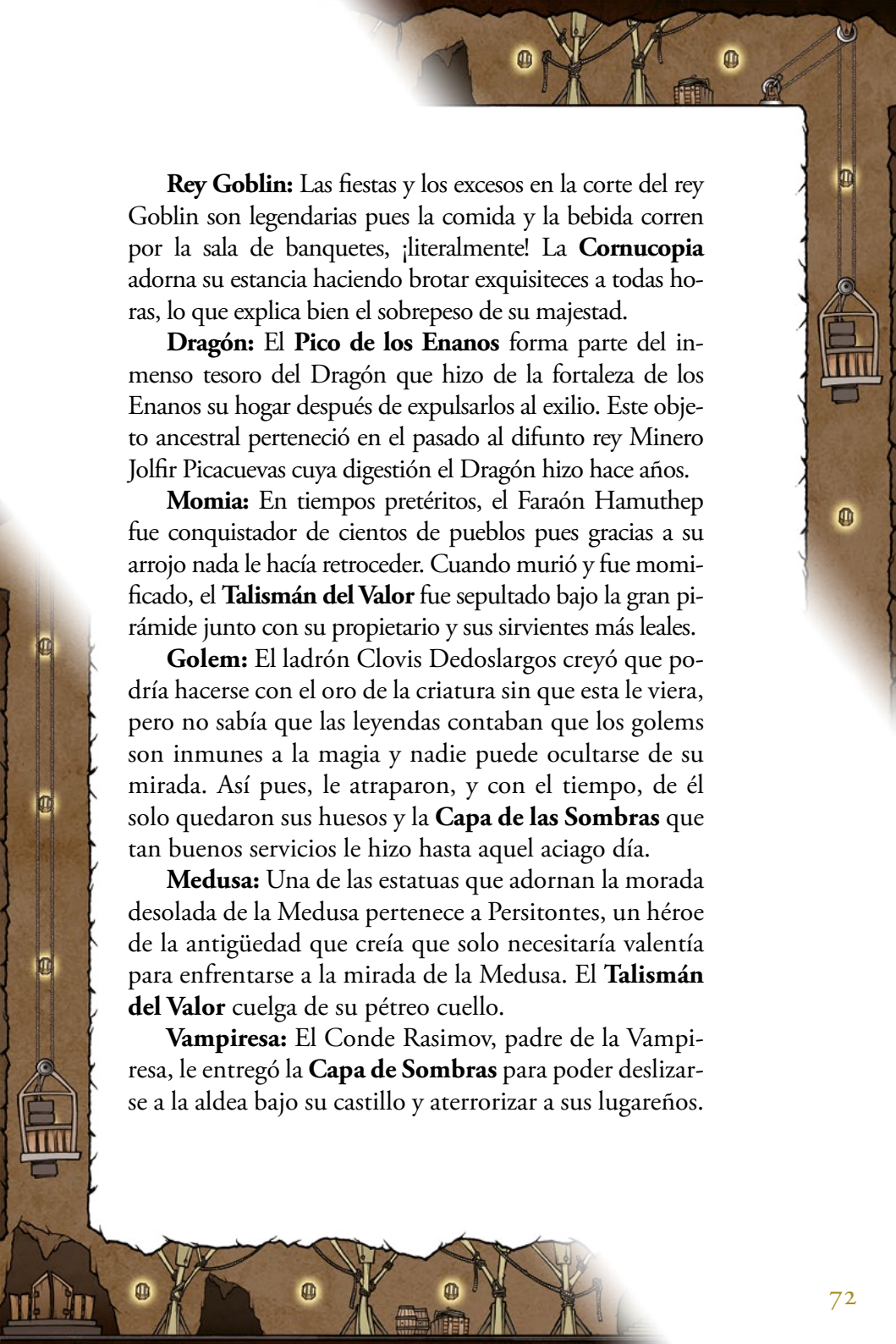


## EL TALISMÁN DEL VALOR

El equipo que porte el talismán podrá enfrentarse a cualquier monstruo pagando la mitad de los recursos necesarios. En el caso de tener la esfera de magia a la que el monstruo siente debilidad, los recursos necesarios serán divididos entre 3 (mínimo 1 recurso del tipo correspondiente).



Como no puede ser de otro modo, estos objetos legendarios solo pueden conseguirse a través de una gran hazaña, por lo tanto solo deben entregarse como un tesoro especial tras vencer a los lugartenientes que se esconden en el inframundo. Puedes entregárselos a los duendes en el orden que desees, no obstante aquí te sugerimos los posibles propietarios:



**Rey Goblin:** Las fiestas y los excesos en la corte del rey Goblin son legendarias pues la comida y la bebida corren por la sala de banquetes, ¡literalmente! La **Cornucopia** adorna su estancia haciendo brotar exquisiteces a todas horas, lo que explica bien el sobrepeso de su majestad.

**Dragón:** El **Pico de los Enanos** forma parte del inmenso tesoro del Dragón que hizo de la fortaleza de los Enanos su hogar después de expulsarlos al exilio. Este objeto ancestral perteneció en el pasado al difunto rey Minero Jolfir Picacuevas cuya digestión el Dragón hizo hace años.

**Momia:** En tiempos pretéritos, el Faraón Hamuthep fue conquistador de cientos de pueblos pues gracias a su arrojo nada le hacía retroceder. Cuando murió y fue momificado, el **Talismán del Valor** fue sepultado bajo la gran pirámide junto con su propietario y sus sirvientes más leales.

**Golem:** El ladrón Clovis Dedoslargos creyó que podría hacerse con el oro de la criatura sin que esta le viera, pero no sabía que las leyendas contaban que los golems son inmunes a la magia y nadie puede ocultarse de su mirada. Así pues, le atraparon, y con el tiempo, de él solo quedaron sus huesos y la **Capa de las Sombras** que tan buenos servicios le hizo hasta aquel aciago día.

**Medusa:** Una de las estatuas que adornan la morada desolada de la Medusa pertenece a Persitontes, un héroe de la antigüedad que creía que solo necesitaría valentía para enfrentarse a la mirada de la Medusa. El **Talismán del Valor** cuelga de su pétreo cuello.

**Vampiresa:** El Conde Rasimov, padre de la Vampiresa, le entregó la **Capa de Sombras** para poder deslizarse a la aldea bajo su castillo y aterrorizar a sus lugareños.



### 3. MECÁNICAS OPCIONALES

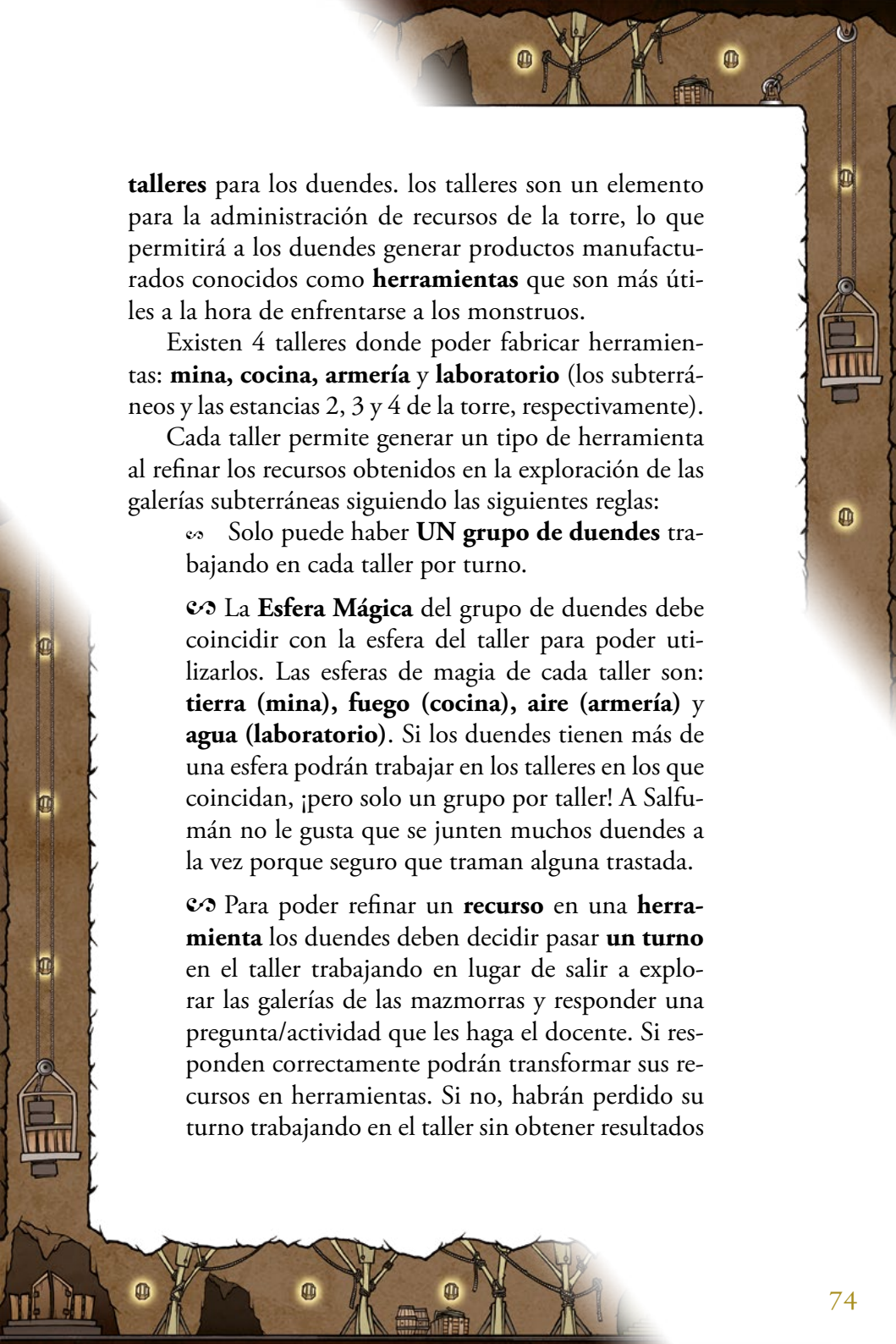
A lo largo de este libro hemos mostrado una nueva mecánica de juego utilizando la mayoría de las cartas de *Las mazmorras de Salfumán*. Si las habías echado un vistazo antes de leer el libro te habrás dado cuenta que no habíamos hecho mención a algunas de ellas. Esto es así porque dichas cartas pertenecen a las mecánicas opcionales que explicaremos a lo largo de este capítulo.

Las nuevas mecánicas han sido diseñadas como reglas que podrás incluir en clase cuando creas que la exploración de galerías no tiene secretos para tus alumnos. Como comprobarás enseguida, son una evolución de las reglas del capítulo anterior y están divididas en diferentes apartados para que los insertes en clase como módulos de reglas a la velocidad que consideres oportuno. Te será fácil saber qué nueva regla entusiasmará más a tu clase dependiendo del tipo de juego que hayas visto que llevan habitualmente en su exploración de las galerías.

A continuación describiremos las siguientes reglas opcionales: **talleres y herramientas, niveles de magia, lugares de interés, minas y eventos dinámicos**.

#### 3.1. TALLERES Y HERRAMIENTAS

En las Mecánicas Básicas de *La torre de Salfumán*, cada duende fue ascendiendo por cada piso de la torre encontrando diferentes salas en las que podía aprender un hechizo. Algunas de estas salas tienen un cometido que ha estado oculto hasta ahora y es el de servir como



**talleres** para los duendes. los talleres son un elemento para la administración de recursos de la torre, lo que permitirá a los duendes generar productos manufacturados conocidos como **herramientas** que son más útiles a la hora de enfrentarse a los monstruos.

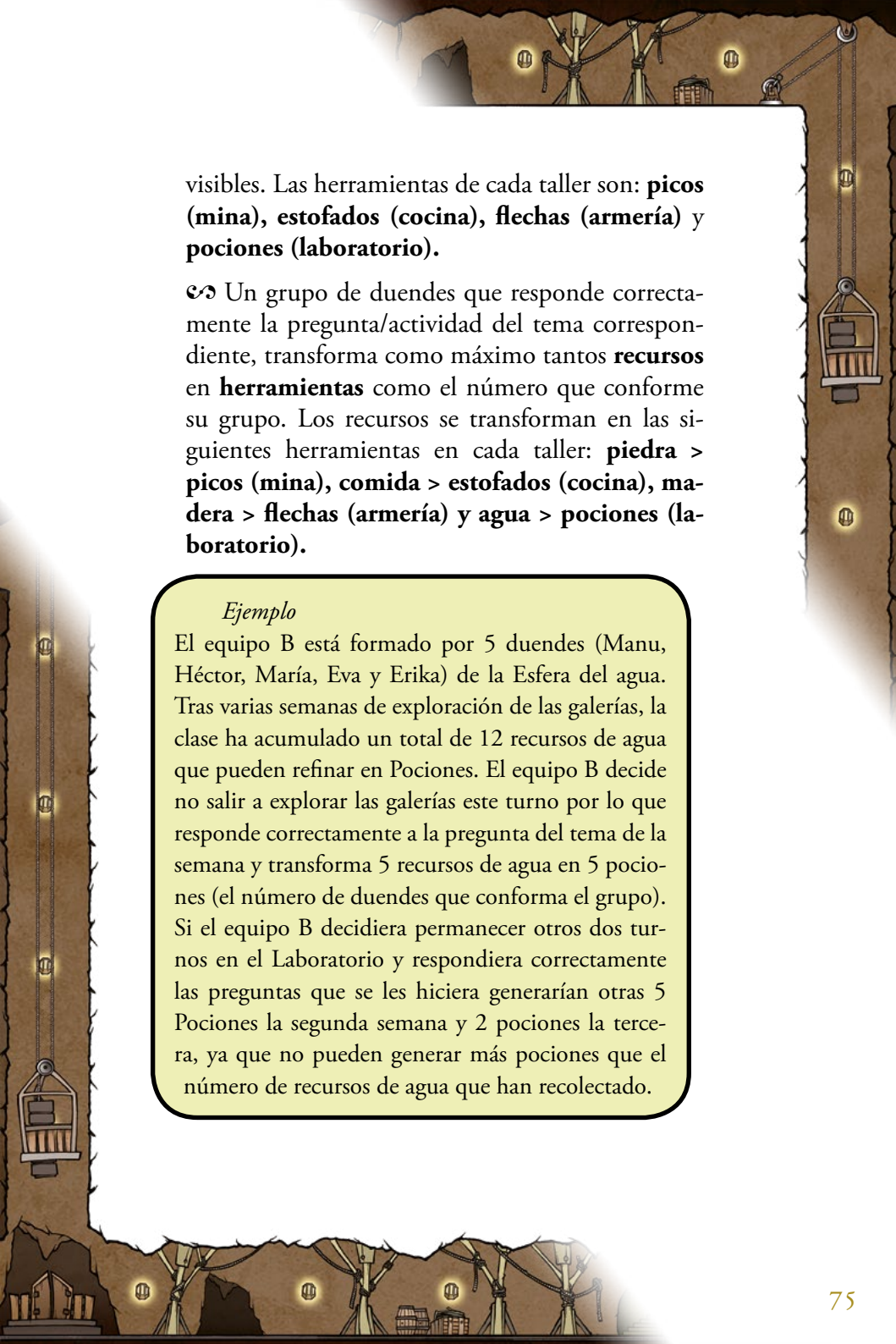
Existen 4 talleres donde poder fabricar herramientas: **mina**, **cocina**, **armería** y **laboratorio** (los subterráneos y las estancias 2, 3 y 4 de la torre, respectivamente).

Cada taller permite generar un tipo de herramienta al refinar los recursos obtenidos en la exploración de las galerías subterráneas siguiendo las siguientes reglas:

∞ Solo puede haber **UN grupo de duendes** trabajando en cada taller por turno.

∞ La **Esfera Mágica** del grupo de duendes debe coincidir con la esfera del taller para poder utilizarlos. Las esferas de magia de cada taller son: **tierra (mina)**, **fuego (cocina)**, **aire (armería)** y **agua (laboratorio)**. Si los duendes tienen más de una esfera podrán trabajar en los talleres en los que coincidan, ¡pero solo un grupo por taller! A Salfumán no le gusta que se junten muchos duendes a la vez porque seguro que traman alguna trastada.

∞ Para poder refinar un **recurso** en una **herramienta** los duendes deben decidir pasar **un turno** en el taller trabajando en lugar de salir a explorar las galerías de las mazmorras y responder una pregunta/actividad que les haga el docente. Si responden correctamente podrán transformar sus recursos en herramientas. Si no, habrán perdido su turno trabajando en el taller sin obtener resultados



visibles. Las herramientas de cada taller son: **picos (mina)**, **estofados (cocina)**, **flechas (armería)** y **pociones (laboratorio)**.

↻ Un grupo de duendes que responde correctamente la pregunta/actividad del tema correspondiente, transforma como máximo tantos **recursos** en **herramientas** como el número que conforme su grupo. Los recursos se transforman en las siguientes herramientas en cada taller: **piedra > picos (mina)**, **comida > estofados (cocina)**, **madera > flechas (armería)** y **agua > pociones (laboratorio)**.

### *Ejemplo*

El equipo B está formado por 5 duendes (Manu, Héctor, María, Eva y Erika) de la Esfera del agua. Tras varias semanas de exploración de las galerías, la clase ha acumulado un total de 12 recursos de agua que pueden refinar en Pociones. El equipo B decide no salir a explorar las galerías este turno por lo que responde correctamente a la pregunta del tema de la semana y transforma 5 recursos de agua en 5 pociones (el número de duendes que conforma el grupo). Si el equipo B decidiera permanecer otros dos turnos en el Laboratorio y respondiera correctamente las preguntas que se les hiciera generarían otras 5 Pociones la segunda semana y 2 pociones la tercera, ya que no pueden generar más pociones que el número de recursos de agua que han recolectado.

Como habrás podido deducir, aunque el grupo de duendes decida ignorar las mazmorras para transformar sus recursos en herramientas, esto no detiene la aparición de nuevas cartas en la galería. Por tanto, cada grupo seguirá sacando cartas hasta llenar la galería, resolviendo los efectos que correspondan por monstruos o lugartenientes.

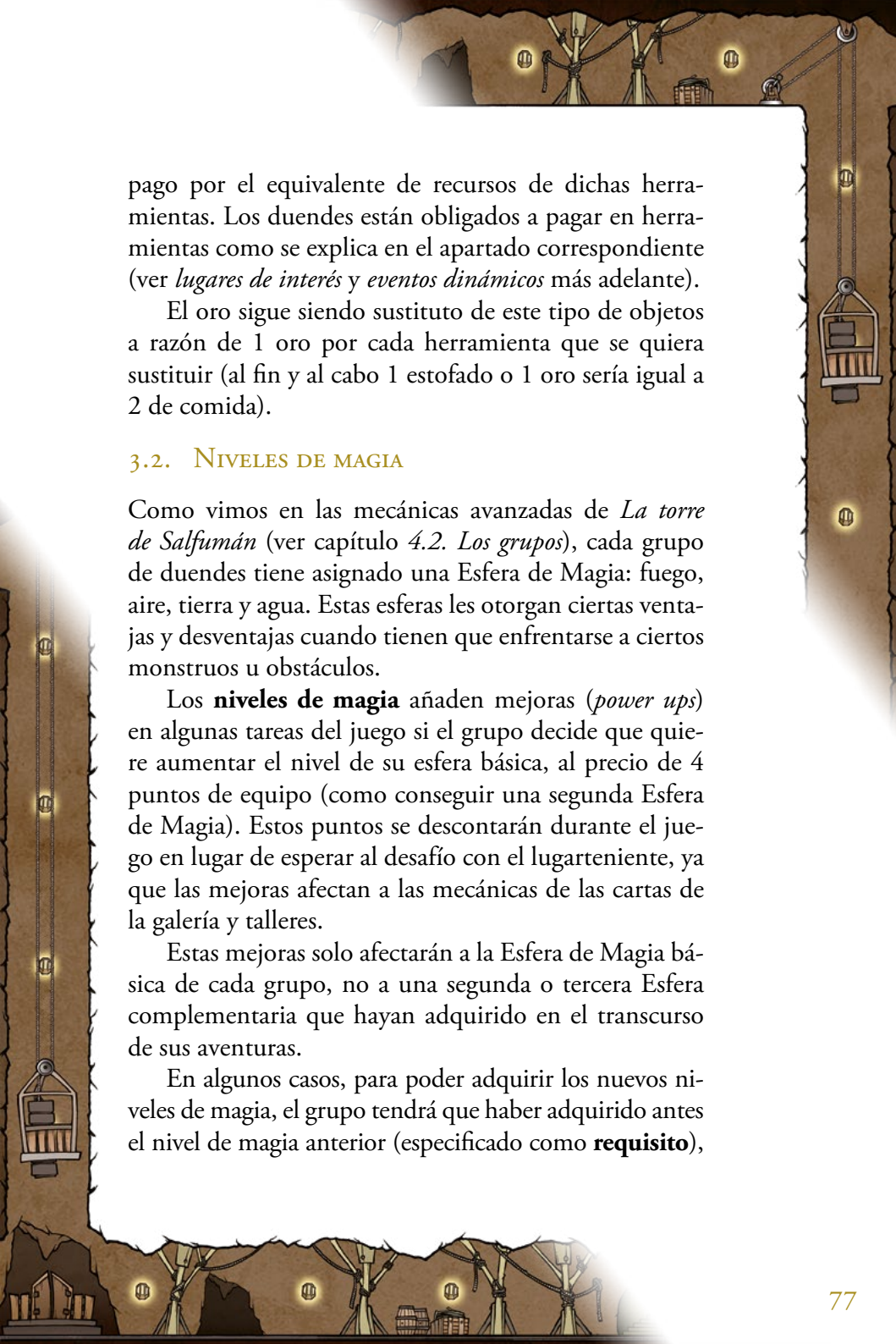
## HERRAMIENTAS

Las herramientas son mucho más valiosas que los recursos sin manufacturar. Cada herramienta equivale al doble de los recursos de los que proceden según la siguiente tabla:

HERRAMIENTA	RECURSO
1 ESTOFADO	2 COMIDA
1 FLECHA	2 MADERA
1 PICO	2 PIEDRA
1 POCIÓN	2 AGUA

Ahora, cada vez que un grupo de duendes decida enfrentarse a un monstruo podrán hacer el pago en **recursos** o en **herramientas**. Como es natural, si se hace un pago en herramientas necesitarán menos (la mitad de los recursos normalmente) ya que el pago de los monstruos está expresado en recursos.

Existen algunos **lugares de interés** y **eventos dinámicos** que requerirán como pago herramientas en lugar de recursos; en este caso, no se podrá sustituir dicho



pago por el equivalente de recursos de dichas herramientas. Los duendes están obligados a pagar en herramientas como se explica en el apartado correspondiente (ver *lugares de interés* y *eventos dinámicos* más adelante).

El oro sigue siendo sustituto de este tipo de objetos a razón de 1 oro por cada herramienta que se quiera sustituir (al fin y al cabo 1 estofado o 1 oro sería igual a 2 de comida).

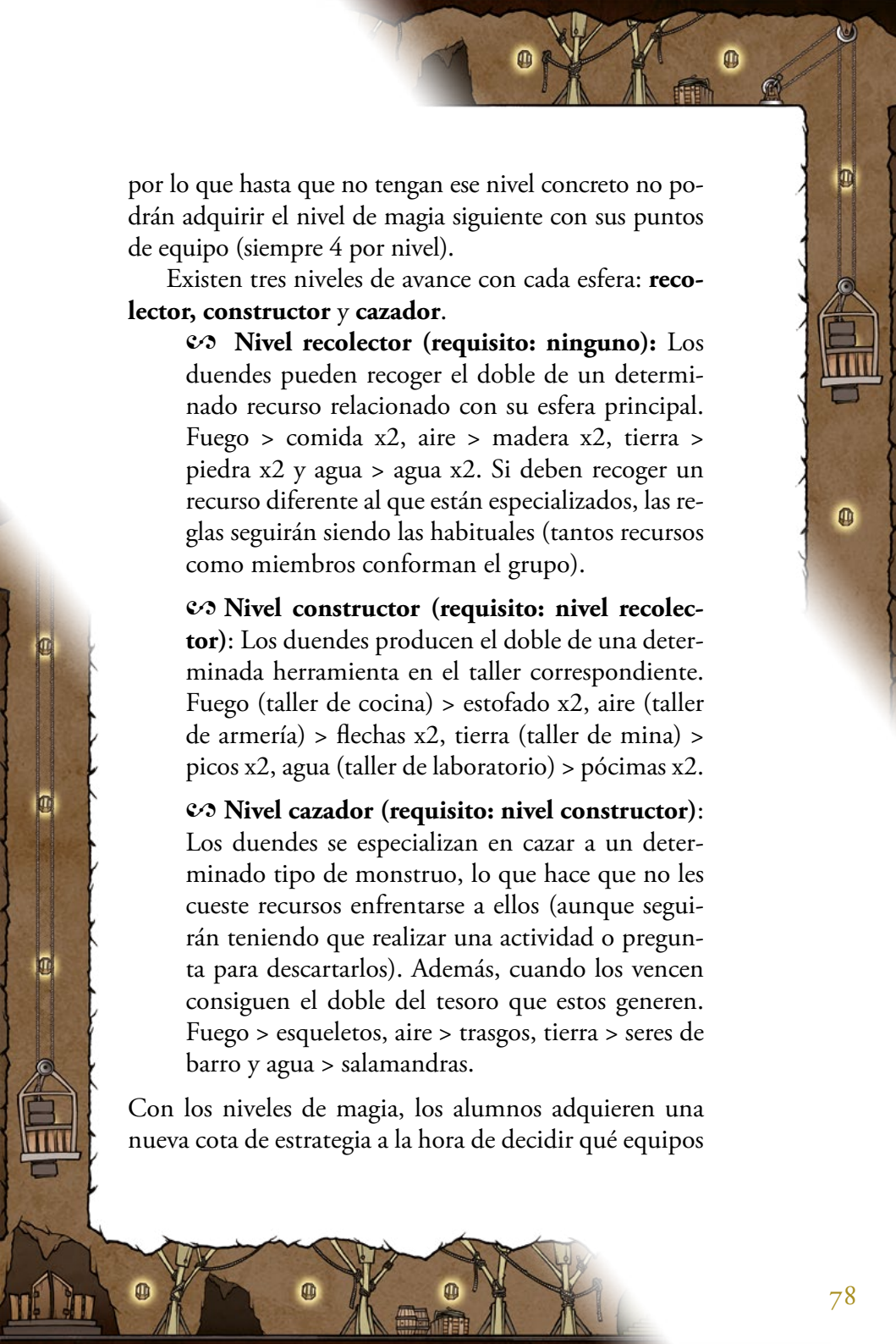
### 3.2. NIVELES DE MAGIA

Como vimos en las mecánicas avanzadas de *La torre de Salfumán* (ver capítulo 4.2. *Los grupos*), cada grupo de duendes tiene asignado una Esfera de Magia: fuego, aire, tierra y agua. Estas esferas les otorgan ciertas ventajas y desventajas cuando tienen que enfrentarse a ciertos monstruos u obstáculos.

Los **niveles de magia** añaden mejoras (*power ups*) en algunas tareas del juego si el grupo decide que quiere aumentar el nivel de su esfera básica, al precio de 4 puntos de equipo (como conseguir una segunda Esfera de Magia). Estos puntos se descontarán durante el juego en lugar de esperar al desafío con el lugarteniente, ya que las mejoras afectan a las mecánicas de las cartas de la galería y talleres.

Estas mejoras solo afectarán a la Esfera de Magia básica de cada grupo, no a una segunda o tercera Esfera complementaria que hayan adquirido en el transcurso de sus aventuras.

En algunos casos, para poder adquirir los nuevos niveles de magia, el grupo tendrá que haber adquirido antes el nivel de magia anterior (especificado como **requisito**),



por lo que hasta que no tengan ese nivel concreto no podrán adquirir el nivel de magia siguiente con sus puntos de equipo (siempre 4 por nivel).

Existen tres niveles de avance con cada esfera: **recolector, constructor** y **cazador**.

☞ **Nivel recolector (requisito: ninguno):** Los duendes pueden recoger el doble de un determinado recurso relacionado con su esfera principal. Fuego > comida x2, aire > madera x2, tierra > piedra x2 y agua > agua x2. Si deben recoger un recurso diferente al que están especializados, las reglas seguirán siendo las habituales (tantos recursos como miembros conforman el grupo).

☞ **Nivel constructor (requisito: nivel recolector):** Los duendes producen el doble de una determinada herramienta en el taller correspondiente. Fuego (taller de cocina) > estofado x2, aire (taller de armería) > flechas x2, tierra (taller de mina) > picos x2, agua (taller de laboratorio) > pócimas x2.

☞ **Nivel cazador (requisito: nivel constructor):** Los duendes se especializan en cazar a un determinado tipo de monstruo, lo que hace que no les cueste recursos enfrentarse a ellos (aunque seguirán teniendo que realizar una actividad o pregunta para descartarlos). Además, cuando los vencen consiguen el doble del tesoro que estos generen. Fuego > esqueletos, aire > trasgos, tierra > seres de barro y agua > salamandras.

Con los niveles de magia, los alumnos adquieren una nueva cota de estrategia a la hora de decidir qué equipos

extraen los recursos, eliminan obstáculos o monstruos o se dedican a generar nuevas herramientas en los talleres, ya que los duendes con un mayor dominio de su esfera beneficiarán a toda la clase si se organizan con el resto de sus compañeros.



### 3.3. LUGARES DE INTERÉS

En el capítulo 2 vimos que en las galerías existían 4 posibles resultados a la hora de explorar las mazmorras: **recursos** (5 tipos), **monstruos** (4 tipos), **obstáculos** (4 tipos) y **lugartenientes** (6 tipos).

Gracias a los **lugares de interés** podremos añadir nuevos resultados a la baraja para generar más dinámicas dentro del juego. Existen 8 posibles resultados que deben añadirse a los ya explicados en el capítulo anterior (Las galerías): **Palacio del rey Midas**, **Portal Mágico**, **Mercado Troll**, **Mina de los Enanos**, **Pozo de los Deseos**, **Stonehenge**, **Campamento Mercenario** y **Pantano Cienafangoso**.

Como habrás podido comprobar, hay un espacio específico en el mapa para los eventos especiales, como son los lugares de interés. Siempre que aparezca este tipo de carta cuando los duendes exploren la galería, el grupo que elija la carta tendrá que decidir si la colocará en el espacio vacío de eventos especiales o, si ya hay un lugar de interés activo (es decir, ocupando el espacio) en la sección de eventos especiales, sustituirlo por la nueva carta de lugares de interés. En este último caso, la vieja carta se descarta y regresa a la baraja. Si el grupo de duendes prefiere mantener el evento especial activo, entonces descartará el nuevo lugar de interés sin resolver sus efectos, devolviéndolo a la baraja.

A continuación explicamos uno a uno todos los posibles lugares de interés:



## PALACIO DEL REY MIDAS

El mítico rey Midas es capaz de transformar cualquier cosa que toque en oro gracias a la bendición de los Dioses. Cuando los duendes lleguen a su morada le alegrará tanto su visita que les ofrecerá convertir los recursos acumulados de un determinado tipo en oro. Los duendes que quieran usar este poder deberán elegir uno de los recursos de comida, madera, piedra o agua para sustituirlos por recursos de oro. Este poder lo podrán utilizar mientras el Palacio del rey Midas permanezca en el espacio de eventos especiales en lugar de explorar las galerías. Las herramientas no se verán afectadas.

Deberás plantear una pregunta del tema de la semana. Si responden correctamente un número de recursos igual al número de duendes que formen el grupo se convierten en recursos de oro y pasan al almacén inmediatamente. Pero si responden de forma incorrecta, el rey Midas tiene un accidente, le entra un picorcillo y sin querer se rasca la nariz convirtiéndose a sí mismo en oro: descarta la carta de los eventos especiales y devuélvela a la baraja.



## PORTAL MÁGICO

Un fascinante vórtice mágico se abre en las profundidades de la tierra con brillantes corrientes mágicas girando en su interior. Mientras esta carta permanezca en el espacio de eventos especiales, los duendes pueden desplazarse mágicamente a una dirección inexplorada de la galería que esté a tanta distancia como el número de pócimas que viertan en su interior (el combustible que necesita el vórtice para activarse al cargarse de energía).

El portal permite a los grupos de duendes que deseen usarlo sacar tantas cartas de la baraja como pócimas viertan en el portal (restándolas del total del almacén). Podrán ver el resultado antes de elegir con cuál de ellas se quedarán. En ese momento deberás plantear una pregunta/actividad del tema de la semana: si responden correctamente, podrán elegir la carta que se quedará en la galería descartando el resto, pero si responden de forma incorrecta tendrán que elegir la carta con los ojos cerrados colocando en la galería la carta que hayan elegido de este modo, descartando el resto. El problema de los portales mágicos es que nunca sabes dónde te pueden llevar.

Cuando esta carta vuelve a la baraja se entiende que el portal mágico ha agotado su energía hasta la próxima vez que vuelvan a encontrarse con ella.

### *Ejemplo*

El Equipo A vierte 5 pócimas en el portal mágico por lo que saca 5 cartas de la baraja y les echa un ojo. Al revelarlas descubren comida, madera, trasgos, desprendimiento y lugarteniente ¡rey Goblin! Responden a la pregunta del docente pero lo hacen incorrectamente, por lo que cogen a ciegas una carta de las cinco... ¡madera! Esta vez han tenido suerte, el resto de cartas se descartan.



## MERCADO TROLL

Los trolls y otros seres mágicos se reúnen aquí para intercambiar objetos mágicos y artilugios de todo tipo. Si un grupo de duendes gasta su turno en entrar en el mercado podrá cambiar cualquier recurso que tengan por otro diferente, excepto por oro. También podrán cambiar cualquier herramienta por otra diferente.

El número de recursos o herramientas que se pueden modificar por turno es igual al número de integrantes del equipo de duendes que use este lugar de interés en lugar de explorar la galería. El Mercado Troll es muy grande, por lo que pueden entrar dentro de él todos los equipos de duendes de la clase si así lo desean. El número máximo de recursos y/o herramientas modificables será igual a la suma de todos los alumnos de la clase que decidan usar el evento especial.

Cada vez que se vaya a hacer un intercambio el docente deberá realizar al grupo de duendes que lo haga una pregunta/actividad del tema de la semana. Por cada pregunta/actividad correcta se cambiarán tantos recursos/herramientas como los miembros del grupo que responda. Si es incorrecta no encuentran un Troll que les cambie los recursos/herramientas, por lo que es muy recomendable que varios grupos de duendes entren a la vez para aumentar sus posibilidades de intercambios.

Esta carta permanecerá en la sección de eventos especiales hasta que los duendes la descarten o aparezca el lugarteniente en la galería, momento en que los seres mágicos que lo pueblan salen huyendo despavoridos y la carta se descarta automáticamente regresando a la baraja.



## MINA DE LOS ENANOS

Los enanos son expertos mineros de las profundidades por lo que están encantados de ayudar a los duendes a abrir nuevas galerías en las mazmorras siempre que les paguen en picos. Mientras que la Mina permanezca en la sección de eventos especiales, los duendes podrán usar a los enanos para descartar ciertas cartas de la galería entregando picos como pago en lugar de explorar las galerías. Los enanos son hábiles mineros por lo que saben muy bien cómo evitar lugares peligrosos de las mazmorras, aparte de odiar con todo su ser a los monstruos que destruyen sus hogares.

Los obstáculos de desprendimiento o lava y los monstruos trasgos o salamandras pueden descartarse de la galería al coste de 1 pico siempre que se responda correctamente a la pregunta/actividad del tema de la semana que les plantees (una por pico pagado y carta que quieran descartar). Si la respuesta es incorrecta los enanos no podrán descartar ese obstáculo o monstruo, por tanto, se quedará en la galería perdiéndose los picos.

Recuerda que descartar obstáculos y monstruos no otorga los recursos y tesoros que estos acumulan, solo se consiguen si son los duendes los que se enfrentan directamente a ellos.





## POZO DE LOS DESEOS

Tal y como contaban las leyendas, en las cuevas bajo el mundo exterior se halla un Pozo de los Deseos. Los duendes que se topen con él podrán tirar una moneda de oro (1 oro) para pedir un deseo. El pozo les plantea un enigma (una pregunta del tema de la semana) y si responden bien el pozo les entrega el **hechizo especial “Deseo”**, que les permitirá conocer la respuesta a una pregunta del profesor que no conozcan entregándose-la directamente. Este hechizo se puede usar en clase en cualquier momento pero solo podrá tenerlo un equipo a la vez hasta que lo gaste. Una vez gastado, otro equipo podrá regresar al Pozo de los Deseos y tirar otra moneda para ganar el hechizo de nuevo respondiendo a un nuevo enigma. El pozo solo concederá 3 deseos, pero eso solo lo revelarás a la clase cuando usen la carta por tercera vez, momento en el que el pozo se agota y se descarta.



## STONEHENGE

Al derribar la pared de la última galería los duendes descubren una gruta en cuyo interior se encuentran un grupo de dólmenes colocados en círculo que vibran llenos de energía. Los *druidas del inframundo* revelan los secretos de su magia a los duendes y les enseñan una receta para crear un estofado que les permitirá cambiar su esfera de magia por otra diferente a su elección perdiendo la que tuvieron antes. a partir de ahora, si los duendes gastan tanto estofado como miembros tenga su equipo, podrán modificar su esfera de magia por otra que ellos elijan siempre que respondan correctamente a la pregunta/actividad que les plantees del tema de la semana. Si responden incorrectamente, la esfera igualmente cambiará, pero a otro tipo aleatoriamente (pudiendo terminar con la que ya tenían inicialmente).

Si estás aplicando la mecánica opcional de los niveles de magia, la nueva esfera tendrá el nivel que haya pagado el grupo hasta ese momento.



## CAMPAMENTO MERCENARIO

En el interior de esta cueva los duendes descubren un campamento lleno de tiendas destartaladas en el que residen un grupo de duendes mercenarios que están dispuestos a hacer el trabajo duro... por un precio. Los duendes mercenarios son considerados como un grupo de 6 alumnos cuyo contrato no tiene Esfera asignada (de modo que no tendrán ventajas o desventajas a la hora de acometer las tareas que les pidan).

Los mercenarios trabajan por 5 flechas, siempre que el grupo de alumnos que los contrate responda correctamente a la pregunta/actividad del tema de la semana. En caso de responder incorrectamente, trabajarán, pero de mala gana, contando solo como un grupo de 3 alumnos en lugar de 6. Sea como sea, será el grupo que los contrate el que decida qué acciones realizarán y también sacarán su carta para explorar las galerías.

Con los mercenarios podrán sacar una carta más para colocarla en la galería y podrán recoger recursos, extraer obstáculos o enfrentarse a monstruos. En el último caso no habrá que realizar el pago para enfrentarse a los monstruos, y estos serán eliminados de la galería, pero el tesoro se lo quedarán los codiciosos mercenarios.

A la hora de extraer recursos de un obstáculo o recurso lo harán por el número de duendes que integran el grupo (es decir, extraen 6 recursos que irán al almacén). Pero ¡cuidado! ¡Si el último recurso de un obstáculo se extrae y esto genera un tesoro, los Mercenarios se lo quedarán si ayudaron en esa ronda a extraer los recursos!

Si el lugarteniente aparece, cogerá a los mercenarios como su objetivo principal y serán *apalizados* (y descartados de la zona de eventos especiales). La parte positiva es que no serán los duendes de la clase los que reciban la ira del lugarteniente y este desaparecerá quedando descartado.



## PANTANO CIENAFANGOSO

El Pantano de Cienafangoso es un obstáculo especial cuya energía mágica hace que tenga resistencia a todas las esferas mágicas de los duendes. Sin embargo, cualquier grupo de duendes que decida extraerlo podrá elegir el tipo de recurso que consigue en cada momento: agua, comida, madera o piedra. No existe un total máximo de recursos que se pueden extraer del Pantano Cienafangoso de una sola vez, solo se tendrá en cuenta el número de alumnos que conformen los grupos que decidan entrar en el Pantano a extraer sus recursos.

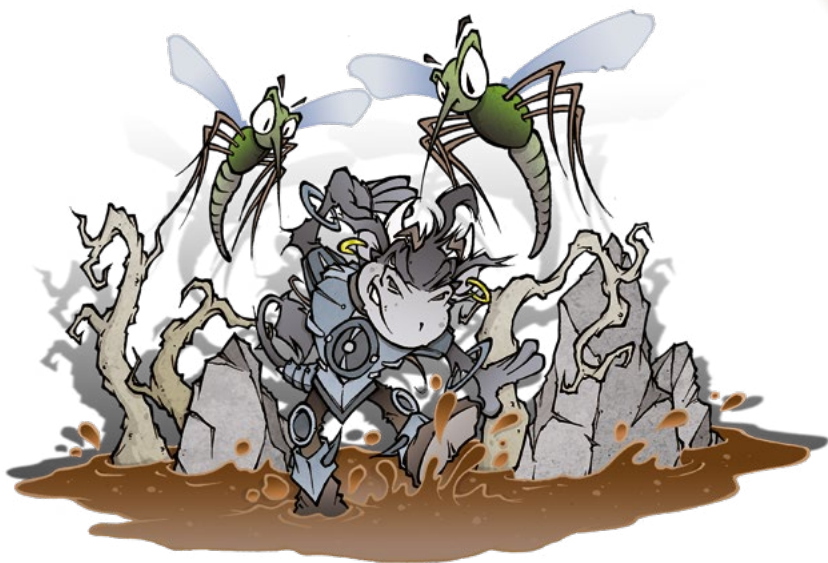
Haz una pregunta/actividad del tema de la semana a cada uno de los grupos que decidan extraer recursos. Los grupos que respondan correctamente podrán extraer el tipo de recurso que deseen y sumarlos al almacén. Si responden incorrectamente no se extraen recursos al perderse los duendes en el Pantano.

El número máximo de extracciones que se pueden realizar es 10, momento en que el Pantano se agota. Sin embargo, existe un tesoro especial en el fondo del mismo: **El Rubí de la Clarividencia** que obtendrán en el momento en que se descarte.

Este objeto se considera un objeto mágico y permite al grupo que lo porte descubrir una zona inexplorada antes de cavar sobre ella, es decir, los duendes pueden ver la carta antes de decidir si la colocan en la galería o la descartan. Si el resultado que aparezca no les interesa (por ejemplo, un monstruo o un obstáculo) podrán elegir otra carta, pero se arriesgarán a encontrarse con un resultado peor del que esperaban

*Ejemplo:*

Los duendes miran la carta que van a explorar y descubren un obstáculo de Río. Como no les interesa colocarlo en la galería deciden sacar otra carta, por desgracia para ellos, descubren un monstruo: Salamandras).





### 3.4. MINAS

Hasta el momento los duendes solo han excavado generando galerías a lo largo del mapa que rodea los dominios del mago Salfumán. Sin embargo, existen algunos secretos ocultos bajo la Torre que pueden ser investigados por los duendes. Las minas tienen la misma composición que la torre en sus pisos superiores, pero en lugar de visitar sus salas subiendo por sus niveles, los duendes deberán hacerlo bajando a las profundidades.

Para descubrir un nuevo nivel de la torre los duendes debían tener los puntos suficientes para alcanzarlo. Pero en el caso de las minas los duendes deben conseguir suficientes picos como para abrir el siguiente nivel.

El número de picos necesarios es el siguiente:

**NIVEL -1** 40 PICOS **Tesoro:** *Piedra Del Amanecer.*

**NIVEL -2** 80 PICOS **Tesoro:** *Plata De Los Enanos.*

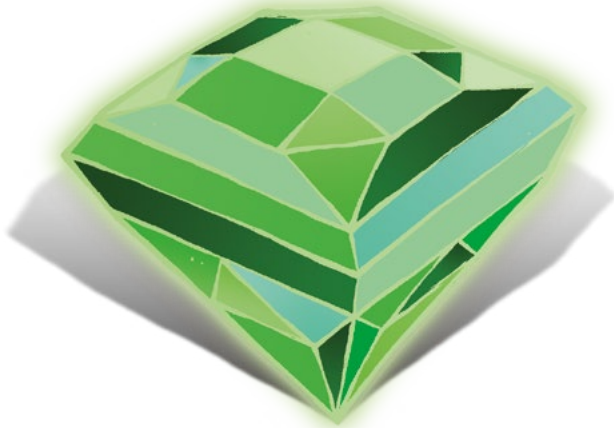
**NIVEL -3** 160 PICOS **Tesoro:** *Hierro Estelar.*

Cada uno de los niveles de las minas contiene un tesoro fabuloso que ayudará a los duendes en sus aventuras. Sin embargo, el último nivel está guardado por **El Balrock**, un lugarteniente especial que deberán derrotar para conseguir su tesoro.

Estos son los tesoros que podrán encontrar en los niveles inferiores de la Torre:

## PIEDRA DEL AMANECER

Es una esmeralda que brilla con luz propia, muy útil para desplazarse por las cavernas. Cuando llegan a este nivel de las minas los duendes encuentran esta valiosa maravilla. Gracias a la *pedra del Amanecer*, los monstruos no podrán robar recursos del almacén si estos se quedan en la galería. Pero la piedra solo puede detener a un tipo de monstruo por ronda, así que si hay varios tipos en la galería los duendes que la usen tendrán que elegir a cuál de ellos afecta.



## PLATA DE LOS ENANOS

Este metal precioso es liviano como la tela y duro como las escamas de un Dragón, por lo que es muy valioso para fabricar armaduras. Los duendes forjan armaduras para todos los duendes con este metal, lo que les otorga TRES VIDAS adicionales de cara a enfrentarse contra los lugartenientes. Estas vidas adicionales se añaden a las generadas por los puntos de equipo que haya conseguido cada grupo antes del desafío.



## HIERRO ESTELAR

El hierro estelar es un metal mágico de propiedades fabulosas. Todos los duendes ganan la Esfera de la Tierra a efectos de Resistencia contra los lugartenientes. Los duendes con la Esfera de la Tierra pueden elegir una nueva esfera adicional diferente: Agua, Fuego o Aire. Sin embargo, para conseguir el Hierro Estelar antes deberán enfrentarse al **Balrock**.



## EL BALROCK

*«Cuando golpeáis con los picos la última veta de la plata de los enanos, la pared se derrumba dando paso a una caverna iluminada por el fulgor rojo de la lava. Bajo las entrañas de la tierra la gruta está inundada de magma, en cuyo centro un meteorito de hierro estelar descansa indestructible sobre el lecho ardiente. Un rugido hace retumbar toda la caverna cuando un enorme monstruo de piel rojiza con crines de llamas y oscuridad os devuelve la mirada con sus ojos como ascuas: “Cavasteis muy hondo en la tierra movidos por vuestra codicia, ¡ahora de nada sirve que os lamentéis por vuestro error, enfrentaos a la Sombra y la Llama!”».*

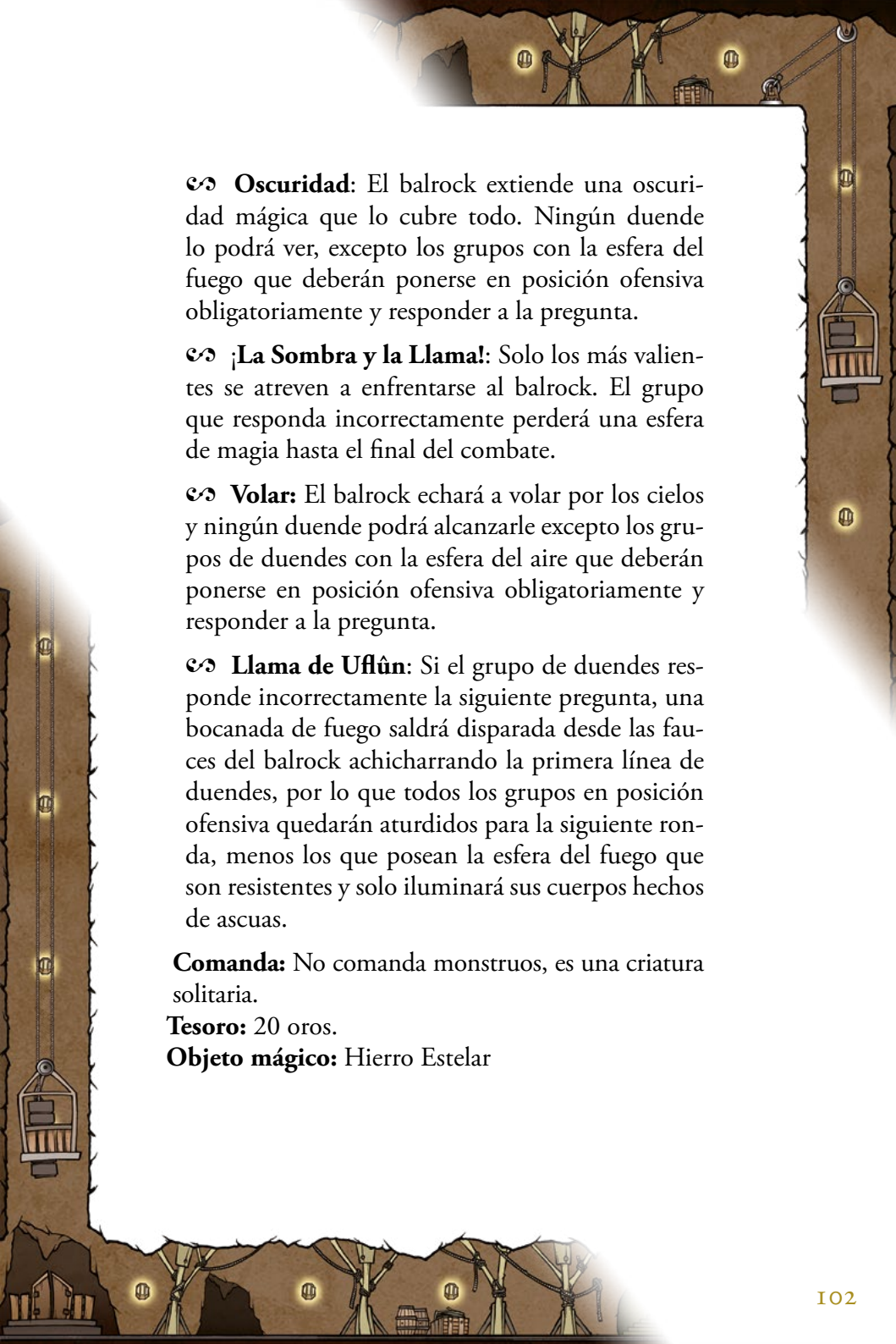
**Vidas:** 7

**Componente de La Máquina:** No tiene, no está a las órdenes de la Sombra.

**Artefacto mágico:** El Orbe Llameante. Concede inmunidad al ataque “Oscuridad”.

**Secuencia de ataques:** ¡La sombra y la llama!, oscuridad, látigo de fuego, volar, llama de Uflûn, ¡la sombra y la llama!, volar, látigo de fuego, llama de Uflûn, oscuridad.

☞ **Látigo de Fuego:** Si el grupo de duendes en posición ofensiva responde incorrectamente la siguiente pregunta, el balrock restallará su látigo y le dejará enredado quedando aturdido, menos los duendes de la esfera del agua que son resistentes y aunque les escuece el latigazo, consiguen escapar apagándose temporalmente.



☞ **Oscuridad:** El balrock extiende una oscuridad mágica que lo cubre todo. Ningún duende lo podrá ver, excepto los grupos con la esfera del fuego que deberán ponerse en posición ofensiva obligatoriamente y responder a la pregunta.

☞ **¡La Sombra y la Llama!**: Solo los más valientes se atreven a enfrentarse al balrock. El grupo que responda incorrectamente perderá una esfera de magia hasta el final del combate.

☞ **Volar:** El balrock echará a volar por los cielos y ningún duende podrá alcanzarle excepto los grupos de duendes con la esfera del aire que deberán ponerse en posición ofensiva obligatoriamente y responder a la pregunta.

☞ **Llama de Uflûn:** Si el grupo de duendes responde incorrectamente la siguiente pregunta, una bocanada de fuego saldrá disparada desde las fauces del balrock achicharrando la primera línea de duendes, por lo que todos los grupos en posición ofensiva quedarán aturdidos para la siguiente ronda, menos los que posean la esfera del fuego que son resistentes y solo iluminará sus cuerpos hechos de ascuas.

**Comanda:** No comanda monstruos, es una criatura solitaria.

**Tesoro:** 20 oros.

**Objeto mágico:** Hierro Estelar



### 3.5. EVENTOS DINÁMICOS

Aunque este apartado podría conformar un capítulo completo, hemos decidido colocarlo aquí como el último escalón que podrás explorar al igual que los duendes lo hacen en sus expediciones a las mazmorras.

El mundo que rodea la Torre de Salfumán es rico y cambiante, por tanto no deberías limitarte a los resultados que aparecen en las cartas. Desde aquí te animamos a conformar tus propias mecánicas que hagan de cada desafío una aventura épica llena de sorpresas.

Hasta ahora, las cartas permanecían en la galería una vez que eran colocadas por los alumnos y ahí permanecían hasta que los duendes tomasen cartas en el asunto. Pero con los Eventos Dinámicos esto no tiene por qué ser así ya que los monstruos, obstáculos, recursos y lugartenientes pueden interactuar entre sí conformando nuevas acciones inesperadas para los alumnos que ya conozcan las galerías y hasta la última mecánica opcional.

#### 3.5.1 REVISITANDO LOS RECURSOS

Los recursos no tienen más sentido en las exploraciones de las galerías que el ser recogidos por los duendes para poder enfrentarse a los monstruos o para fabricar herramientas. Pero, ¿y si los recursos pudieran interactuar con obstáculos, monstruos o incluso entre sí?

Cada vez que un recurso del mismo tipo aparezca dos veces en la galería, este afectará al recurso que se encuentre a su derecha (excepto el oro, que no se ve afectado).



### *Ejemplo*

Los equipos A, B, C y D colocan sus cartas en el orden que les corresponde por puntos de equipo. El equipo A coloca monstruos (trasgos), el B recursos (agua), el C recursos también (agua) y el D recursos (madera). Han aparecido dos recursos de agua, y como la siguiente carta es madera, se ve afectada por esta (los trasgos, al salir “delante” no se verían afectados, solo si hubiesen salido después).

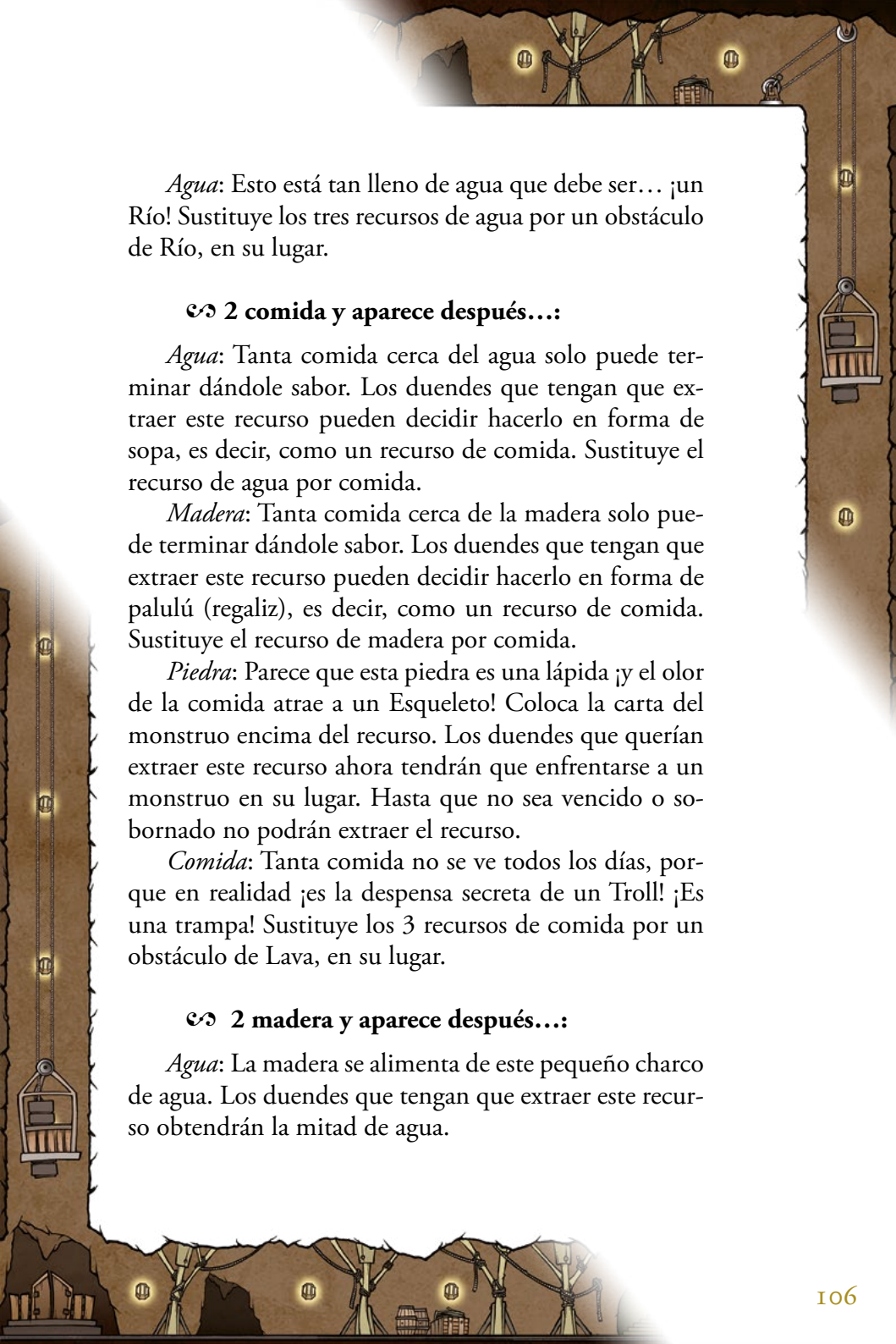
Estos son todos los resultados posibles dependiendo de los recursos colocados en la galería:

### ☞ 2 agua y aparece después...:

*Madera:* La madera queda regada por el agua y produce brotes de madera. Los duendes que tengan que extraer este recurso obtendrán el doble de madera.

*Comida:* La comida con tanta agua se llena de moho y bichos por lo que se aprovecha poco de ella. Los duendes que tengan que extraer este recurso obtendrán la mitad de comida.

*Piedra:* Hay tanta agua que reblandece la piedra... ¡que se convierte en Seres de barro! Coloca la carta del monstruo encima del recurso. Los duendes que querían extraer este recurso ahora tendrán que enfrentarse a un monstruo en su lugar. Hasta que no sea vencido o sobornado no podrán extraer el recurso.



*Agua:* Esto está tan lleno de agua que debe ser... ¡un Río! Sustituye los tres recursos de agua por un obstáculo de Río, en su lugar.

### ↻ 2 comida y aparece después...:

*Agua:* Tanta comida cerca de la agua solo puede terminar dándole sabor. Los duendes que tengan que extraer este recurso pueden decidir hacerlo en forma de sopa, es decir, como un recurso de comida. Sustituye el recurso de agua por comida.

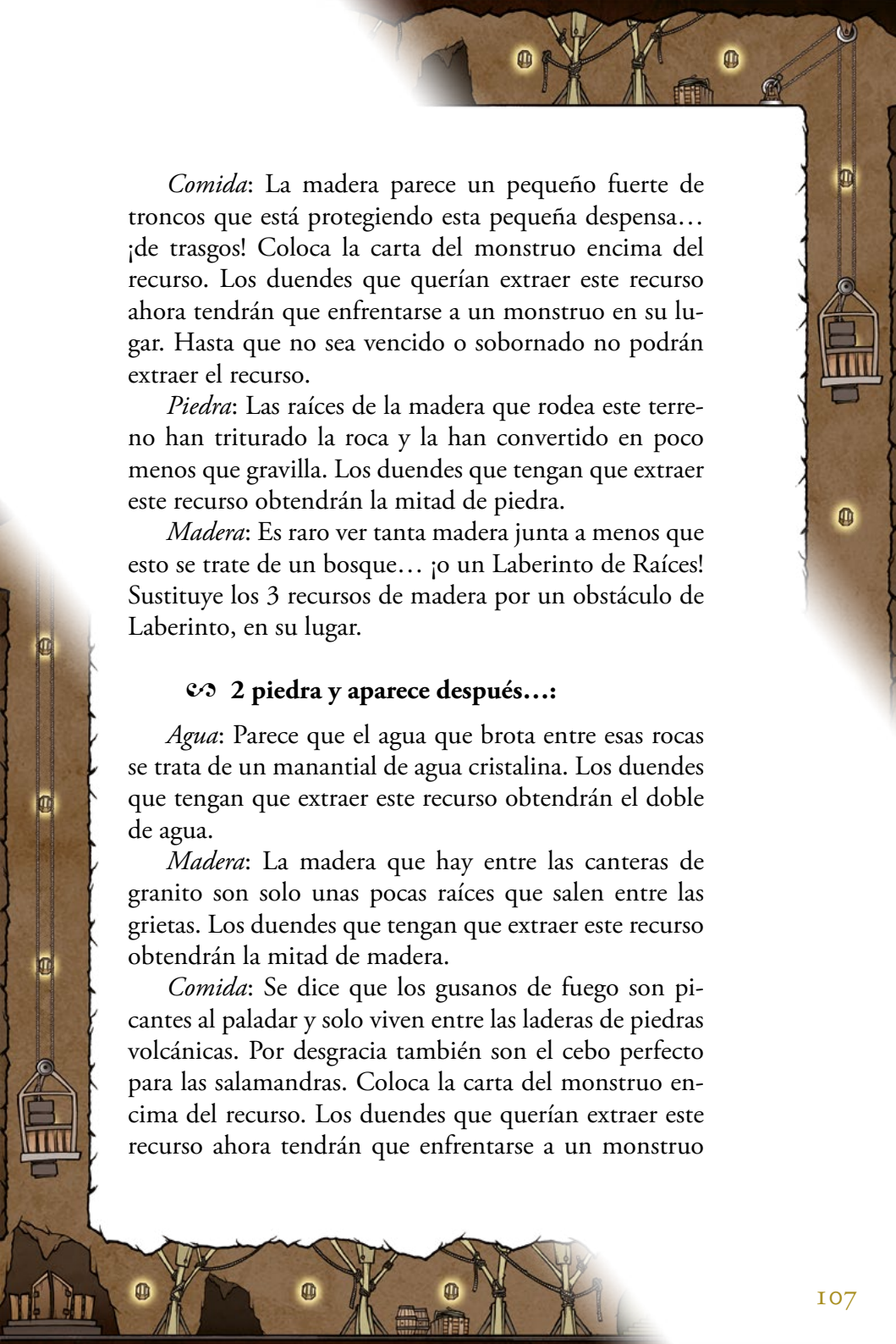
*Madera:* Tanta comida cerca de la madera solo puede terminar dándole sabor. Los duendes que tengan que extraer este recurso pueden decidir hacerlo en forma de palulú (regaliz), es decir, como un recurso de comida. Sustituye el recurso de madera por comida.

*Piedra:* Parece que esta piedra es una lápida ¡y el olor de la comida atrae a un Esqueleto! Coloca la carta del monstruo encima del recurso. Los duendes que querían extraer este recurso ahora tendrán que enfrentarse a un monstruo en su lugar. Hasta que no sea vencido o sobornado no podrán extraer el recurso.

*Comida:* Tanta comida no se ve todos los días, porque en realidad ¡es la despensa secreta de un Troll! ¡Es una trampa! Sustituye los 3 recursos de comida por un obstáculo de Lava, en su lugar.

### ↻ 2 madera y aparece después...:

*Agua:* La madera se alimenta de este pequeño charco de agua. Los duendes que tengan que extraer este recurso obtendrán la mitad de agua.



*Comida:* La madera parece un pequeño fuerte de troncos que está protegiendo esta pequeña despensa... ¡de trasgos! Coloca la carta del monstruo encima del recurso. Los duendes que querían extraer este recurso ahora tendrán que enfrentarse a un monstruo en su lugar. Hasta que no sea vencido o sobornado no podrán extraer el recurso.

*Piedra:* Las raíces de la madera que rodea este terreno han triturado la roca y la han convertido en poco menos que gravilla. Los duendes que tengan que extraer este recurso obtendrán la mitad de piedra.

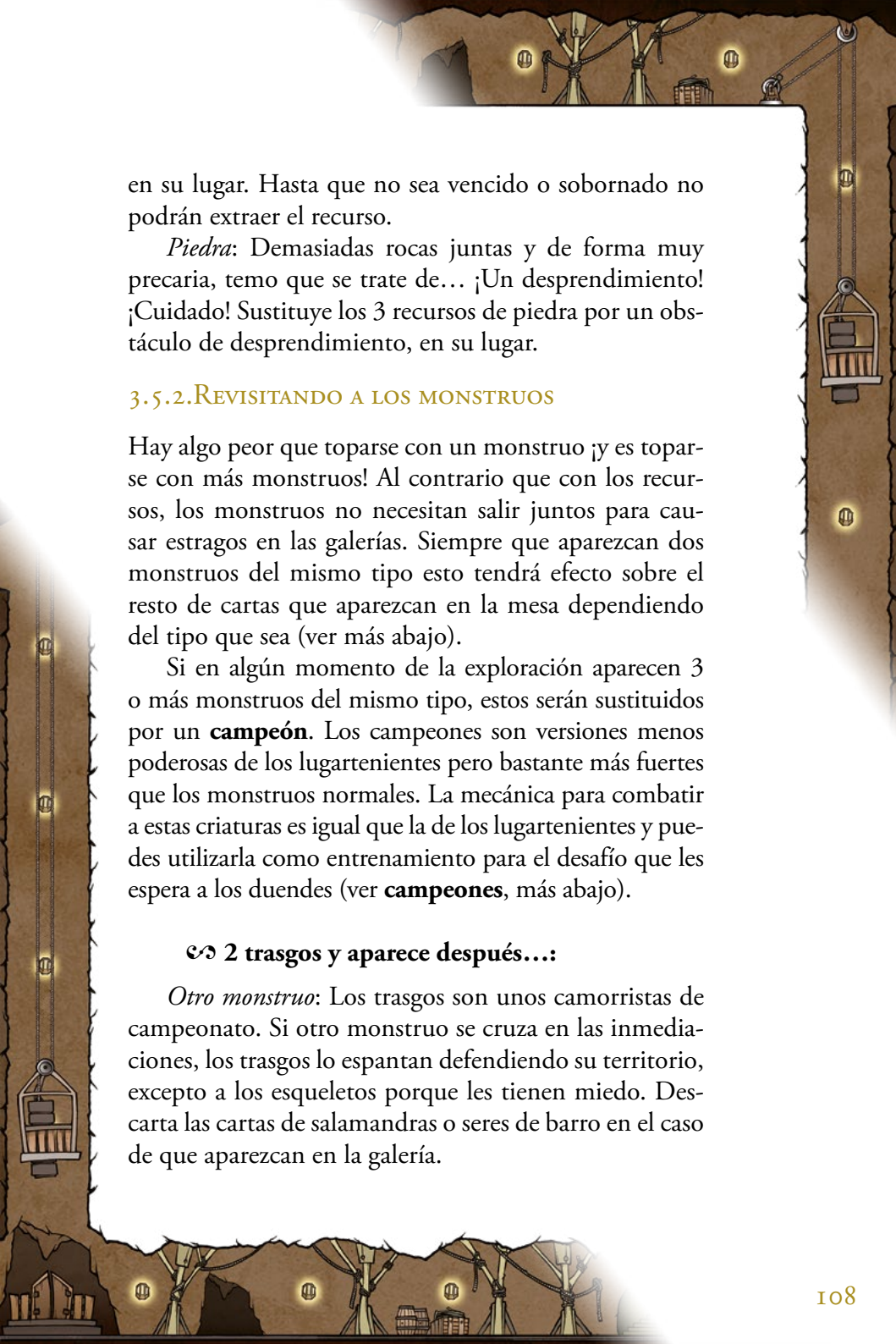
*Madera:* Es raro ver tanta madera junta a menos que esto se trate de un bosque... ¡o un Laberinto de Raíces! Sustituye los 3 recursos de madera por un obstáculo de Laberinto, en su lugar.

### ↻ 2 piedra y aparece después...:

*Agua:* Parece que el agua que brota entre esas rocas se trata de un manantial de agua cristalina. Los duendes que tengan que extraer este recurso obtendrán el doble de agua.

*Madera:* La madera que hay entre las canteras de granito son solo unas pocas raíces que salen entre las grietas. Los duendes que tengan que extraer este recurso obtendrán la mitad de madera.

*Comida:* Se dice que los gusanos de fuego son picantes al paladar y solo viven entre las laderas de piedras volcánicas. Por desgracia también son el cebo perfecto para las salamandras. Coloca la carta del monstruo encima del recurso. Los duendes que querían extraer este recurso ahora tendrán que enfrentarse a un monstruo



en su lugar. Hasta que no sea vencido o sobornado no podrán extraer el recurso.

*Piedra:* Demasiadas rocas juntas y de forma muy precaria, temo que se trate de... ¡Un desprendimiento! ¡Cuidado! Sustituye los 3 recursos de piedra por un obstáculo de desprendimiento, en su lugar.

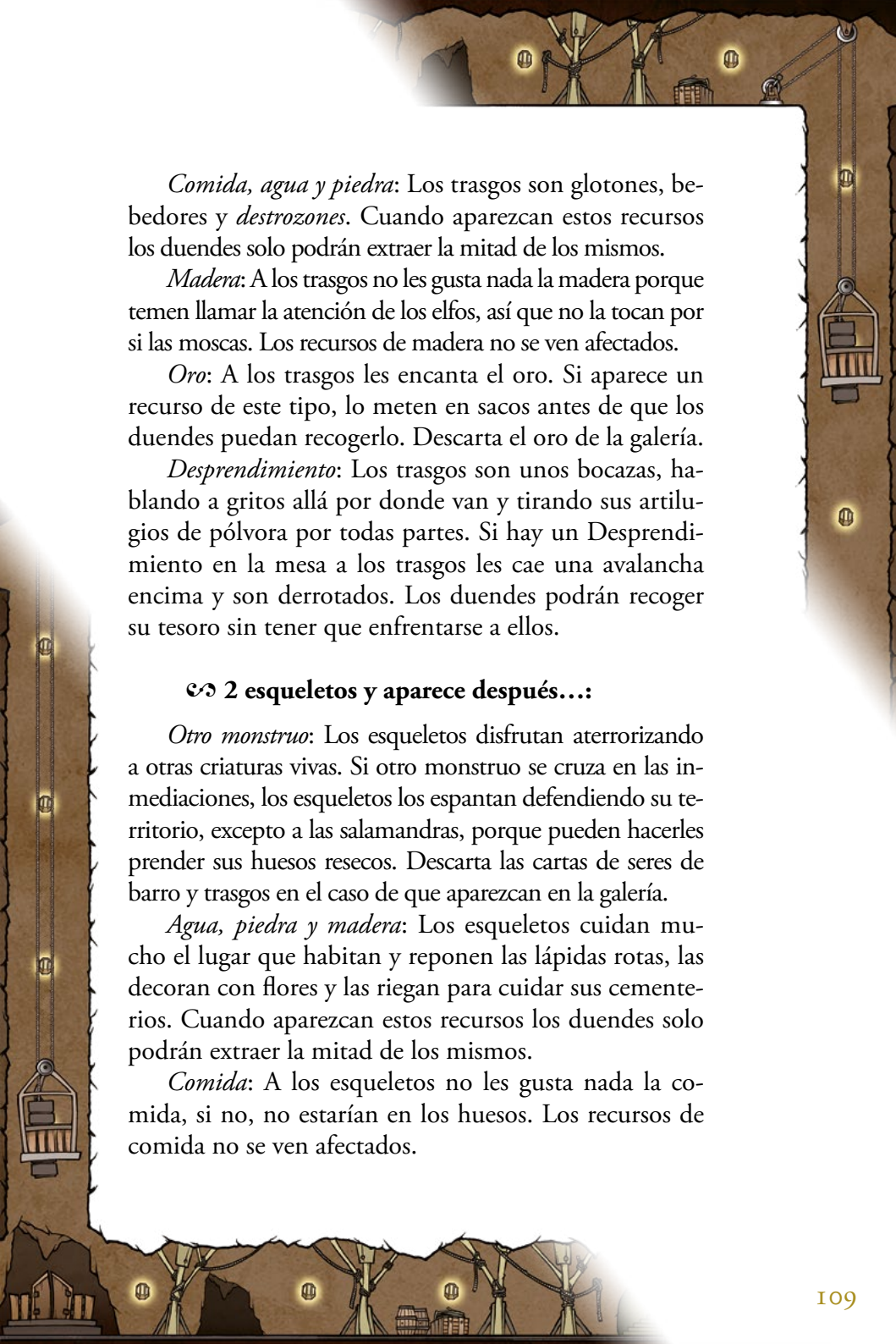
### 3.5.2. REVISITANDO A LOS MONSTRUOS

Hay algo peor que toparse con un monstruo ¡y es toparse con más monstruos! Al contrario que con los recursos, los monstruos no necesitan salir juntos para causar estragos en las galerías. Siempre que aparezcan dos monstruos del mismo tipo esto tendrá efecto sobre el resto de cartas que aparezcan en la mesa dependiendo del tipo que sea (ver más abajo).

Si en algún momento de la exploración aparecen 3 o más monstruos del mismo tipo, estos serán sustituidos por un **campeón**. Los campeones son versiones menos poderosas de los lugartenientes pero bastante más fuertes que los monstruos normales. La mecánica para combatir a estas criaturas es igual que la de los lugartenientes y puedes utilizarla como entrenamiento para el desafío que les espera a los duendes (ver **campeones**, más abajo).

#### ↻ 2 trasgos y aparece después...:

*Otro monstruo:* Los trasgos son unos camorristas de campeonato. Si otro monstruo se cruza en las inmediaciones, los trasgos lo espantan defendiendo su territorio, excepto a los esqueletos porque les tienen miedo. Descarta las cartas de salamandras o seres de barro en el caso de que aparezcan en la galería.



*Comida, agua y piedra:* Los trasgos son glotonos, bebedores y destrozones. Cuando aparezcan estos recursos los duendes solo podrán extraer la mitad de los mismos.

*Madera:* A los trasgos no les gusta nada la madera porque temen llamar la atención de los elfos, así que no la tocan por si las moscas. Los recursos de madera no se ven afectados.

*Oro:* A los trasgos les encanta el oro. Si aparece un recurso de este tipo, lo meten en sacos antes de que los duendes puedan recogerlo. Descarta el oro de la galería.

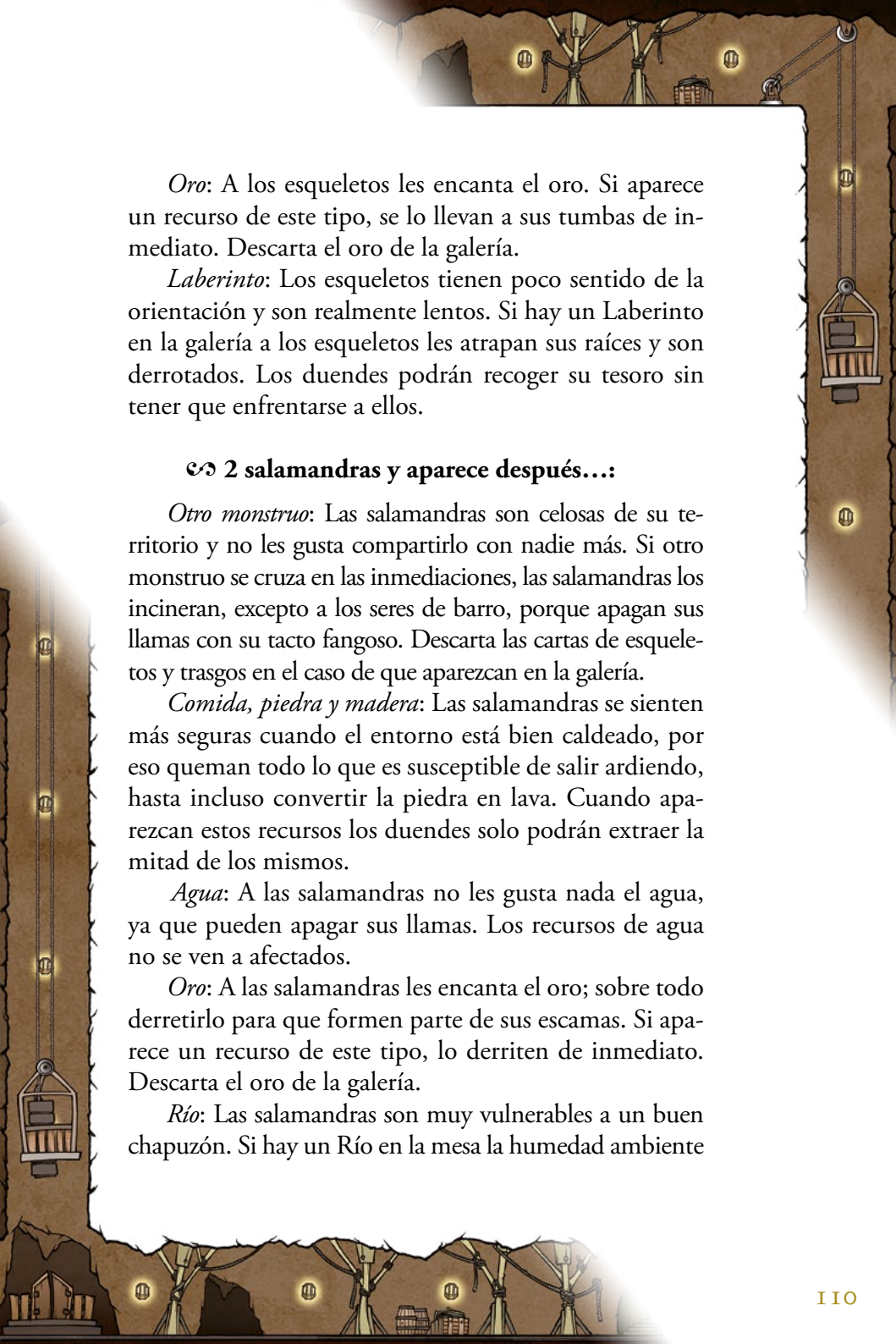
*Desprendimiento:* Los trasgos son unos bocazas, hablando a gritos allá por donde van y tirando sus artilugios de pólvora por todas partes. Si hay un Desprendimiento en la mesa a los trasgos les cae una avalancha encima y son derrotados. Los duendes podrán recoger su tesoro sin tener que enfrentarse a ellos.

## ☞ 2 esqueletos y aparece después...:

*Otro monstruo:* Los esqueletos disfrutaban aterrorizando a otras criaturas vivas. Si otro monstruo se cruza en las mediaciones, los esqueletos los espantan defendiendo su territorio, excepto a las salamandras, porque pueden hacerles prender sus huesos resecos. Descarta las cartas de seres de barro y trasgos en el caso de que aparezcan en la galería.

*Agua, piedra y madera:* Los esqueletos cuidan mucho el lugar que habitan y reponen las lápidas rotas, las decoran con flores y las riegan para cuidar sus cementerios. Cuando aparezcan estos recursos los duendes solo podrán extraer la mitad de los mismos.

*Comida:* A los esqueletos no les gusta nada la comida, si no, no estarían en los huesos. Los recursos de comida no se ven afectados.



*Oro:* A los esqueletos les encanta el oro. Si aparece un recurso de este tipo, se lo llevan a sus tumbas de inmediato. Descarta el oro de la galería.

*Laberinto:* Los esqueletos tienen poco sentido de la orientación y son realmente lentos. Si hay un Laberinto en la galería a los esqueletos les atrapan sus raíces y son derrotados. Los duendes podrán recoger su tesoro sin tener que enfrentarse a ellos.

### ↻ 2 salamandras y aparece después...

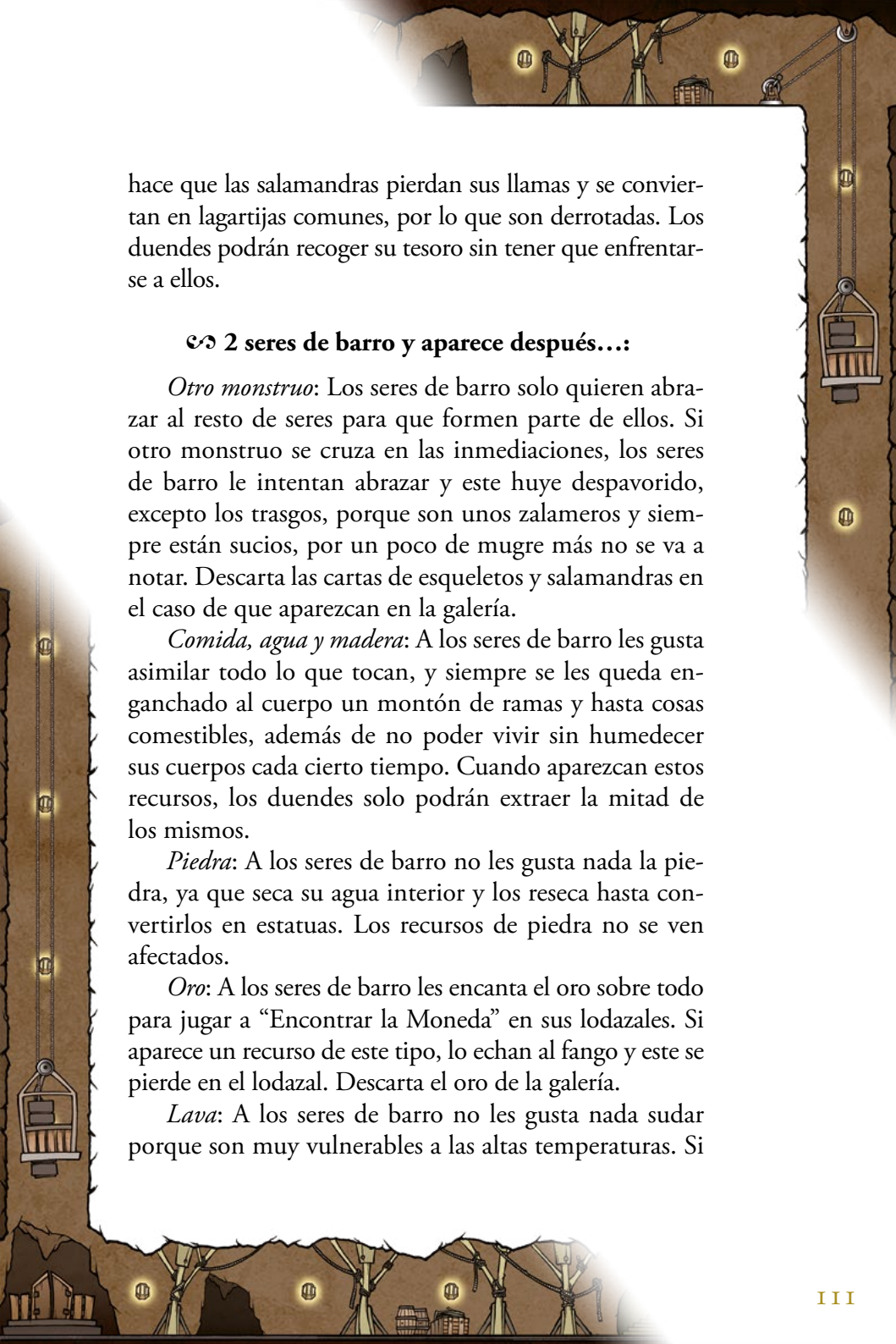
*Otro monstruo:* Las salamandras son celosas de su territorio y no les gusta compartirlo con nadie más. Si otro monstruo se cruza en las inmediaciones, las salamandras los incineran, excepto a los seres de barro, porque apagan sus llamas con su tacto fangoso. Descarta las cartas de esqueletos y trasgos en el caso de que aparezcan en la galería.

*Comida, piedra y madera:* Las salamandras se sienten más seguras cuando el entorno está bien caldeado, por eso queman todo lo que es susceptible de salir ardiendo, hasta incluso convertir la piedra en lava. Cuando aparezcan estos recursos los duendes solo podrán extraer la mitad de los mismos.

*Agua:* A las salamandras no les gusta nada el agua, ya que pueden apagar sus llamas. Los recursos de agua no se ven afectados.

*Oro:* A las salamandras les encanta el oro; sobre todo derretirlo para que formen parte de sus escamas. Si aparece un recurso de este tipo, lo derriten de inmediato. Descarta el oro de la galería.

*Río:* Las salamandras son muy vulnerables a un buen chapuzón. Si hay un Río en la mesa la humedad ambiente



hace que las salamandras pierdan sus llamas y se conviertan en lagartijas comunes, por lo que son derrotadas. Los duendes podrán recoger su tesoro sin tener que enfrentarse a ellos.

### ☞ 2 seres de barro y aparece después...

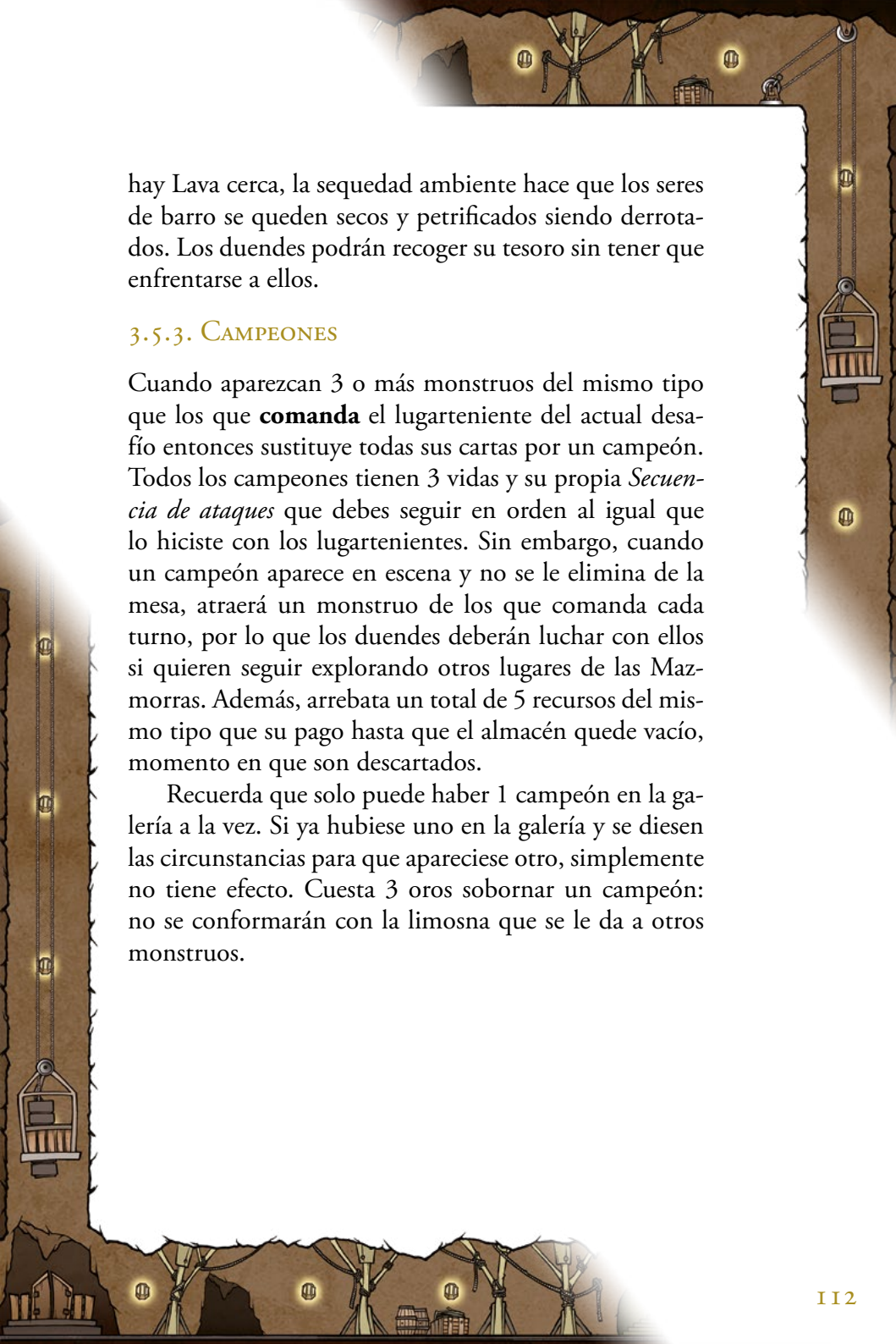
*Otro monstruo:* Los seres de barro solo quieren abrazar al resto de seres para que formen parte de ellos. Si otro monstruo se cruza en las inmediaciones, los seres de barro le intentan abrazar y este huye despavorido, excepto los tragos, porque son unos zalameros y siempre están sucios, por un poco de mugre más no se va a notar. Descarta las cartas de esqueletos y salamandras en el caso de que aparezcan en la galería.

*Comida, agua y madera:* A los seres de barro les gusta asimilar todo lo que tocan, y siempre se les queda enganchado al cuerpo un montón de ramas y hasta cosas comestibles, además de no poder vivir sin humedecer sus cuerpos cada cierto tiempo. Cuando aparezcan estos recursos, los duendes solo podrán extraer la mitad de los mismos.

*Piedra:* A los seres de barro no les gusta nada la piedra, ya que seca su agua interior y los reseca hasta convertirlos en estatuas. Los recursos de piedra no se ven afectados.

*Oro:* A los seres de barro les encanta el oro sobre todo para jugar a “Encontrar la Moneda” en sus lodazales. Si aparece un recurso de este tipo, lo echan al fango y este se pierde en el lodazal. Descarta el oro de la galería.

*Lava:* A los seres de barro no les gusta nada sudar porque son muy vulnerables a las altas temperaturas. Si

The page is framed by a decorative border representing a mine gallery. At the top and bottom, there are illustrations of wooden beams and pulleys. On the right side, a small wooden cage hangs from a rope. On the left side, another cage is visible, partially cut off. Small glowing lanterns are attached to the walls of the gallery.

hay Lava cerca, la sequedad ambiente hace que los seres de barro se queden secos y petrificados siendo derrotados. Los duendes podrán recoger su tesoro sin tener que enfrentarse a ellos.

### 3.5.3. CAMPEONES

Cuando aparezcan 3 o más monstruos del mismo tipo que los que **comanda** el lugarteniente del actual desafío entonces sustituye todas sus cartas por un campeón. Todos los campeones tienen 3 vidas y su propia *Secuencia de ataques* que debes seguir en orden al igual que lo hiciste con los lugartenientes. Sin embargo, cuando un campeón aparece en escena y no se le elimina de la mesa, atraerá un monstruo de los que comanda cada turno, por lo que los duendes deberán luchar con ellos si quieren seguir explorando otros lugares de las Mazmorras. Además, arrebató un total de 5 recursos del mismo tipo que su pago hasta que el almacén quede vacío, momento en que son descartados.

Recuerda que solo puede haber 1 campeón en la galería a la vez. Si ya hubiese uno en la galería y se diesen las circunstancias para que apareciese otro, simplemente no tiene efecto. Cuesta 3 oros sobornar un campeón: no se conformarán con la limosna que se le da a otros monstruos.



## BOMBARDERO TRASGO



**Vidas:** 3

**Secuencia de ataques:** Humillar, pestilencia, bomba, pestilencia, humillar, bomba.

↻ **Humillar.** El Bombardero trago se burlará de los duendes que respondan incorrectamente la siguiente pregunta. Tras mofarse de ellos perderán una Esfera de Magia hasta el final del combate.

↻ **Pestilencia.** Después de responder a la pregunta, el bombardero trago atufará con sus flatulencias a un grupo aleatorio en posición ofensiva. El grupo quedará aturdido a menos que posea la Esfera del Aire, pues esto les hace resistentes y los duendes despejan de un soplado la nube de vapores fétidos. Esta resistencia se aplica también al grupo más cercano.

↻ **Bomba.** Al bombardero trago le encantan las cosas que explotan y, si los duendes responden incorrectamente la siguiente pregunta, tirará una bomba que hará perder a todos los grupos (en posición ofensiva y defensiva) 2 vidas, menos a los que posean la Esfera del Fuego, que son resistentes.

**Comanda:** Tragos.

**Pago:** 15 madera.

**Tesoro:** 7 oros.

## SEÑOR DE LOS ZOMBIS

**Vidas:** 3

**Secuencia de ataques:** Miedo, enjambre, abrazo, miedo, enjambre, abrazo.

☞ **Miedo:** Solo los más valientes se atreven a enfrentarse al Señor de los Zombis. El grupo que responda incorrectamente la siguiente pregunta huirá aterrorizado y perderá 3 vidas en lugar de 2.

☞ **Enjambre:** El Señor de los Zombis tiene el cuerpo podrido y lleno de bichos que saldrán de su cuerpo y volarán alrededor de los duendes impidiéndoles ver y creando mucha confusión. Todos los grupos en posición defensiva quedarán Aturdidos. El grupo en posición ofensiva que responda incorrectamente la siguiente pregunta también quedará aturdido para la siguiente ronda.

☞ **Abrazo:** Después de responder a la pregunta, el Señor de los Zombis cogerá a un grupo aleatorio en posición ofensiva y lo intentará despachurrar entre sus fuertes brazos dejándole aturdido durante dos rondas. Si posee la Esfera del agua será resistente y se escurrirá entre sus dedos sin verse afectado.

**Comanda:** Esqueletos.

**Pago:** 20 comida.

**Tesoro:** 10 oros.



## SERPIENTE DE FUEGO

**Vidas:** 3

**Secuencia de ataques:** Aliento, acertijo, coletazo, acertijo, coletazo, aliento.

☞ **Aliento:** Si el grupo de duendes responde incorrectamente la siguiente pregunta, una bocanada de fuego saldrá disparada desde las fauces de la Serpiente de Fuego achicharrando la primera línea de duendes, por lo que todos los grupos en posición ofensiva quedarán Aturdidos para la siguiente ronda, menos los que posean la Esfera del Fuego, que son resistentes y a los que solo iluminará sus cuerpos hechos de ascuas.

☞ **Acertijo:** La Serpiente de Fuego tienen lengua viperina y engañará al grupo en posición ofensiva si responde incorrectamente a la siguiente pregunta haciéndoles perder una esfera de magia hasta el final del combate.

☞ **Coletazo:** Después de responder a la pregunta, La Serpiente de Fuego agitará su cola como un látigo y golpeará aleatoriamente a dos grupos en posición ofensiva que quedarán aturdidos.

**Comanda:** Salamandras.

**Pago:** 25 agua.

**Tesoro:** 12 oros.



## GIGANTE DE FANGO

**Vidas:** 3

**Secuencia de ataques:** Puño, terremoto, ensordecer, puño, terremoto, puño, ensordecer.

☞ **Puño:** Después de responder a la pregunta, el enorme puño del Gigante de Fango golpeará a un grupo aleatorio en posición ofensiva. El grupo quedará aturdido a menos que posea la Esfera del agua ya que le hace resistente y los duendes salpican todo cuando son golpeados sin verse afectados.

☞ **Terremoto:** Después de responder a la pregunta, el Gigante de Fango dará un pisotón en el suelo que hará retumbar todo el templo obligando a los duendes a mantener el equilibrio. Todos los grupos en posición defensiva quedarán aturdidos.

☞ **Ensordecer:** Después de responder a la pregunta, el Gigante de Fango dará una palmada con sus enormes manos dejando aturdidos a todos los grupos en posición ofensiva. Si el grupo responde incorrectamente además perderá 3 vidas en lugar de 2.

**Comanda:** Seres de barro.

**Pago:** 25 piedras.

**Tesoro:** 10 oros.





### 3.5.4. REVISITANDO A LOS OBSTÁCULOS

Cada vez que aparece un obstáculo en la galería es una molestia para los duendes, pero si aparece más de uno las consecuencias pueden ser catastróficas. Siempre que aparezcan dos obstáculos del mismo tipo en la galería esto tendrá efecto sobre el resto de cartas que aparezcan en la mesa dependiendo del tipo que sea (ver más abajo).

☞ **2 ríos** juntos forman una **¡RIADA!** Sus efectos son los siguientes:

*Recursos:* Todos los recursos que aparezcan en la galería, mientras haya dos ríos, se convierten en recursos de agua ya que se ven arrastrados por el torrente. Los recursos de agua valen el doble para los duendes que los recojan mientras los dos ríos permanezcan en la galería.

*Salamandras:* Todas las salamandras que aparezcan en la galería son derrotadas automáticamente ya que pierden sus llamas por la humedad. Los duendes pueden recoger su tesoro como si las hubiesen derrotado.

*Seres de barro:* Los seres de barro se ven fortalecidos con la riada. Todos estos monstruos adquieren 1 vida adicional mientras los dos ríos permanezcan en la galería. Además, solo se necesitan 2 seres de barro para que se forme su campeón: El Gigante de Fango.

*Lava:* La riada apaga la lava pero también sepulta los recursos al quedarse petrificados. Descarta este obstáculo en el momento en que dos ríos aparezcan en la galería.

☞ **2 desprendimientos** juntos forman una **¡AVANCHA!** Sus efectos son los siguientes:

*Recursos:* Todos los recursos que aparezcan en la galería, mientras haya dos desprendimientos, se convierten en recursos de piedra ya que se ven arrastrados por la avalancha. Los recursos de piedra valen el doble para los duendes que los recojan mientras los dos desprendimientos permanezcan en la galería.

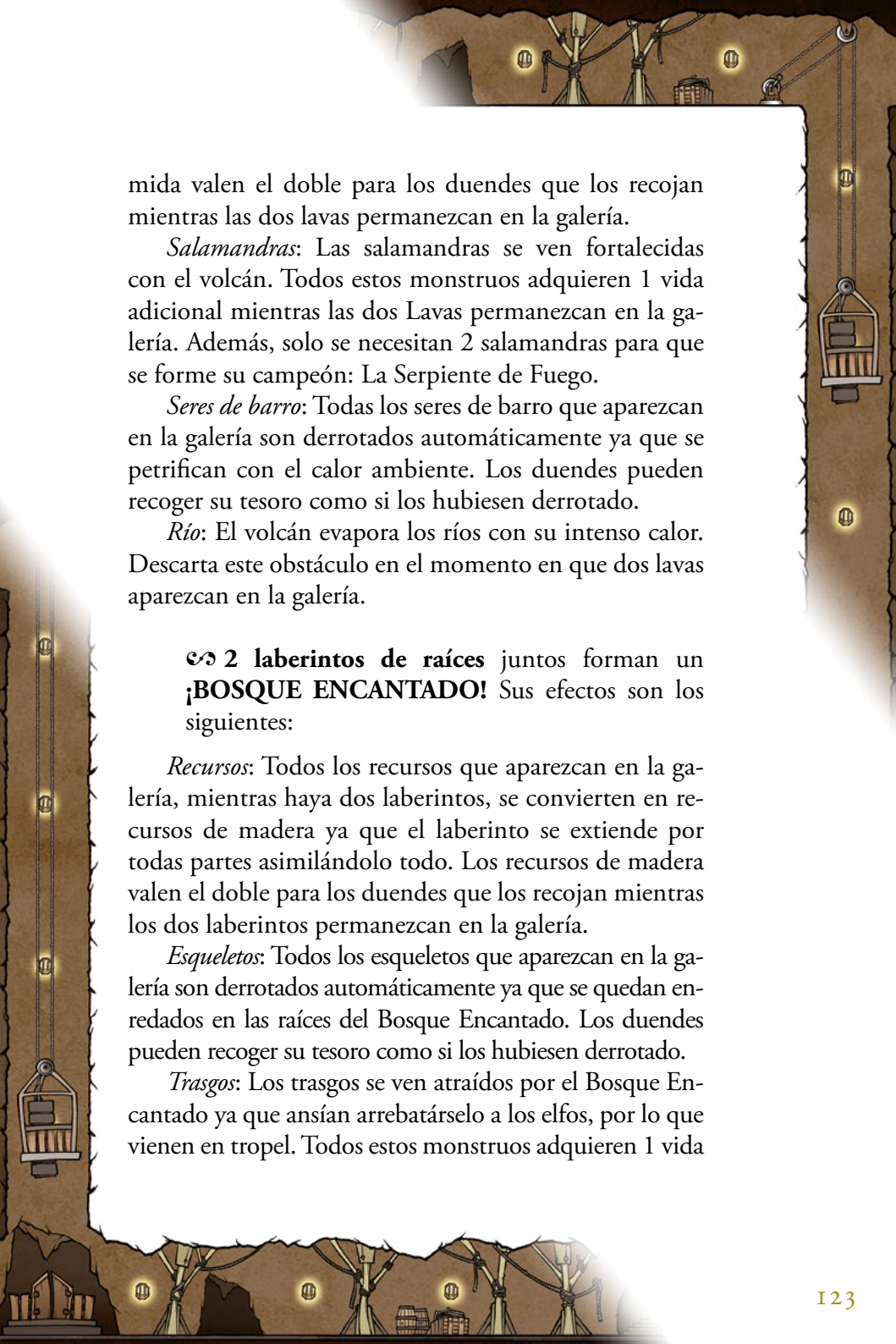
*Trasgos:* Todos los trasgos que aparezcan en la galería son derrotados automáticamente ya que sus patitas son demasiado cortas como para huir a tiempo de ser sepultados. Los duendes pueden recoger su tesoro como si las hubiesen derrotado.

*Esqueletos:* Los esqueletos se ven fortalecidos con la avalancha ya que su paso lo deja todo lleno de cadáveres. Todos estos monstruos adquieren 1 vida adicional mientras los dos desprendimientos permanezcan en la galería. Además, solo se necesitan 2 esqueletos para que se forme su campeón: El Señor de los Zombis.

*Laberinto:* La avalancha tritura todo a su paso llevándose por delante las quebradizas raíces de los laberintos. Descarta este obstáculo en el momento en que dos desprendimientos aparezcan en la galería.

☞ **2 lava** juntos forman un **¡VOLCÁN!** Sus efectos son los siguientes:

*Recursos:* Todos los recursos que aparezcan en la galería, mientras haya dos Lavas, se convierten en recursos de comida ya que la zona se llena de trolls que cogen todo lo que ven para sus despensas. Los recursos de co-



mida valen el doble para los duendes que los recojan mientras las dos lavas permanezcan en la galería.

*Salamandras:* Las salamandras se ven fortalecidas con el volcán. Todos estos monstruos adquieren 1 vida adicional mientras las dos Lavas permanezcan en la galería. Además, solo se necesitan 2 salamandras para que se forme su campeón: La Serpiente de Fuego.

*Seres de barro:* Todas los seres de barro que aparezcan en la galería son derrotados automáticamente ya que se petrifican con el calor ambiente. Los duendes pueden recoger su tesoro como si los hubiesen derrotado.

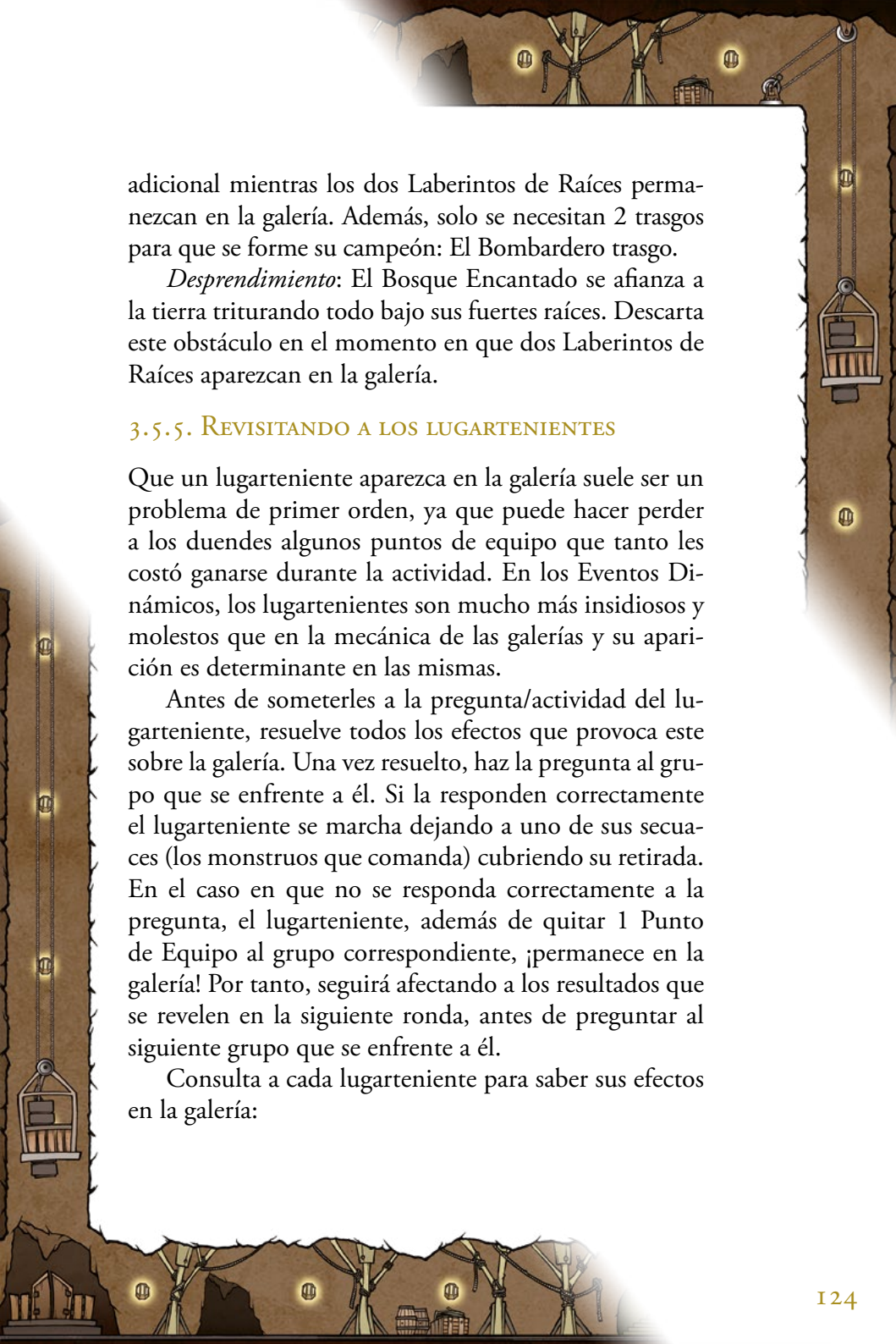
*Río:* El volcán evapora los ríos con su intenso calor. Descarta este obstáculo en el momento en que dos lavas aparezcan en la galería.

↻ **2 laberintos de raíces** juntos forman un **¡BOSQUE ENCANTADO!** Sus efectos son los siguientes:

*Recursos:* Todos los recursos que aparezcan en la galería, mientras haya dos laberintos, se convierten en recursos de madera ya que el laberinto se extiende por todas partes asimilándolo todo. Los recursos de madera valen el doble para los duendes que los recojan mientras los dos laberintos permanezcan en la galería.

*Esqueletos:* Todos los esqueletos que aparezcan en la galería son derrotados automáticamente ya que se quedan enredados en las raíces del Bosque Encantado. Los duendes pueden recoger su tesoro como si los hubiesen derrotado.

*Trasgos:* Los trasgos se ven atraídos por el Bosque Encantado ya que ansían arrebatárselo a los elfos, por lo que vienen en tropel. Todos estos monstruos adquieren 1 vida



adicional mientras los dos Laberintos de Raíces permanezcan en la galería. Además, solo se necesitan 2 trasgos para que se forme su campeón: El Bombardero trasgo.

*Desprendimiento:* El Bosque Encantado se afianza a la tierra triturando todo bajo sus fuertes raíces. Descarta este obstáculo en el momento en que dos Laberintos de Raíces aparezcan en la galería.

### 3.5.5. REVISITANDO A LOS LUGARTENIENTES

Que un lugarteniente aparezca en la galería suele ser un problema de primer orden, ya que puede hacer perder a los duendes algunos puntos de equipo que tanto les costó ganarse durante la actividad. En los Eventos Dinámicos, los lugartenientes son mucho más insidiosos y molestos que en la mecánica de las galerías y su aparición es determinante en las mismas.

Antes de someterles a la pregunta/actividad del lugarteniente, resuelve todos los efectos que provoca este sobre la galería. Una vez resuelto, haz la pregunta al grupo que se enfrente a él. Si la responden correctamente el lugarteniente se marcha dejando a uno de sus secuaces (los monstruos que comanda) cubriendo su retirada. En el caso en que no se responda correctamente a la pregunta, el lugarteniente, además de quitar 1 Punto de Equipo al grupo correspondiente, ¡permanece en la galería! Por tanto, seguirá afectando a los resultados que se revelen en la siguiente ronda, antes de preguntar al siguiente grupo que se enfrente a él.

Consulta a cada lugarteniente para saber sus efectos en la galería:

## EL REY GOBLIN

*Recursos:* El rey Goblin es una criatura glotona, sucia, destructiva y pendenciera. Cualquier recurso que haya sido revelado en esta ronda queda descartado y los duendes no pueden recogerlos.

*Oro:* La irrefrenable codicia del rey Goblin hace que los recursos de oro formen parte de su tesoro. Descarta el recurso pero aumenta el tesoro del lugarteniente en 1 por cada recurso de oro que descarte.

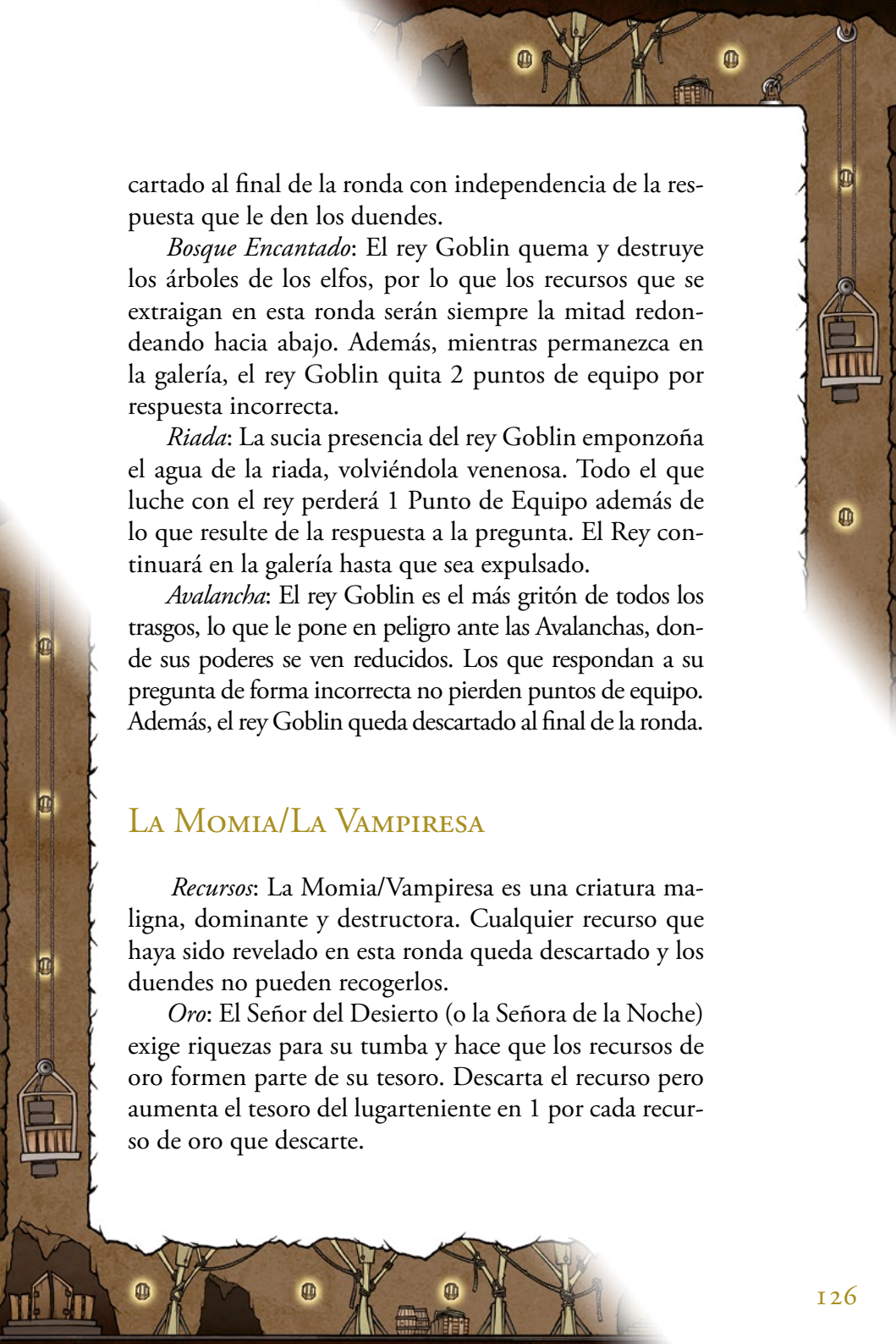
*Obstáculos:* Sean ríos, desprendimientos, raíces o lava, el rey Goblin exige su tributo y se queda el tesoro de estos obstáculos, pero no los descarta; por tanto, los duendes siguen teniendo que eliminarlos, obteniendo sus recursos pero no su tesoro. Añade 1 oro al tesoro del rey Goblin por cada obstáculo que deje vacío de su tesoro.

*Monstruos:* Convierte a cualquier monstruo que aparezca en esta ronda en un trasgo, ya que se ven atraídos por su majestad.

*Trasgos:* Todos los trasgos que aparezcan en esta ronda son parte de la Guardia Real del rey, por lo que no se dejan sobornar tan fácilmente. Deberá entregarse 2oros para poder descartarles. Además, es más fácil que aparezca un campeón ya que solo se necesitan 2 trasgos mientras esté el lugarteniente presente.

*Campeón:* El campeón redobla sus esfuerzos para mostrarse digno ante su rey. El campeón tiene 1 vida adicional y siempre roba recursos aunque sea derrotado.

*Volcán:* Al rey Goblin le encantan los explosivos, pero eso le expone a salir volando por los aires en las inmediaciones de un volcán. El rey Goblin queda des-



cartado al final de la ronda con independencia de la respuesta que le den los duendes.

*Bosque Encantado:* El rey Goblin quema y destruye los árboles de los elfos, por lo que los recursos que se extraigan en esta ronda serán siempre la mitad redondeando hacia abajo. Además, mientras permanezca en la galería, el rey Goblin quita 2 puntos de equipo por respuesta incorrecta.

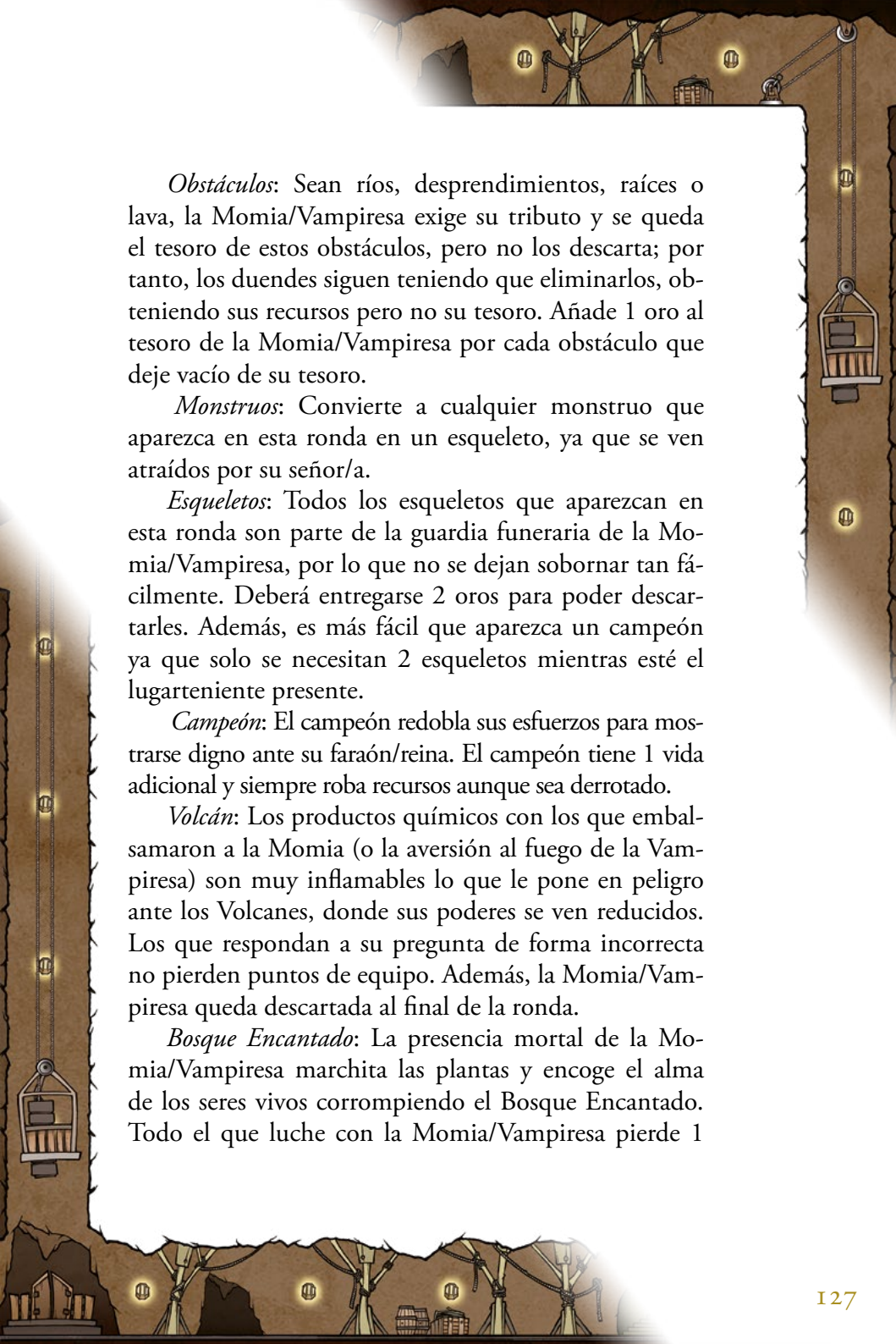
*Riada:* La sucia presencia del rey Goblin emponzoña el agua de la riada, volviéndola venenosa. Todo el que luche con el rey perderá 1 Punto de Equipo además de lo que resulte de la respuesta a la pregunta. El Rey continuará en la galería hasta que sea expulsado.

*Avalancha:* El rey Goblin es el más gritón de todos los tragos, lo que le pone en peligro ante las Avalanchas, donde sus poderes se ven reducidos. Los que respondan a su pregunta de forma incorrecta no pierden puntos de equipo. Además, el rey Goblin queda descartado al final de la ronda.

## LA MOMIA/LA VAMPIRESA

*Recursos:* La Momia/Vampiresa es una criatura maligna, dominante y destructora. Cualquier recurso que haya sido revelado en esta ronda queda descartado y los duendes no pueden recogerlos.

*Oro:* El Señor del Desierto (o la Señora de la Noche) exige riquezas para su tumba y hace que los recursos de oro formen parte de su tesoro. Descarta el recurso pero aumenta el tesoro del lugarteniente en 1 por cada recurso de oro que descarte.



*Obstáculos:* Sean ríos, desprendimientos, raíces o lava, la Momia/Vampiresa exige su tributo y se queda el tesoro de estos obstáculos, pero no los descarta; por tanto, los duendes siguen teniendo que eliminarlos, obteniendo sus recursos pero no su tesoro. Añade 1 oro al tesoro de la Momia/Vampiresa por cada obstáculo que deje vacío de su tesoro.

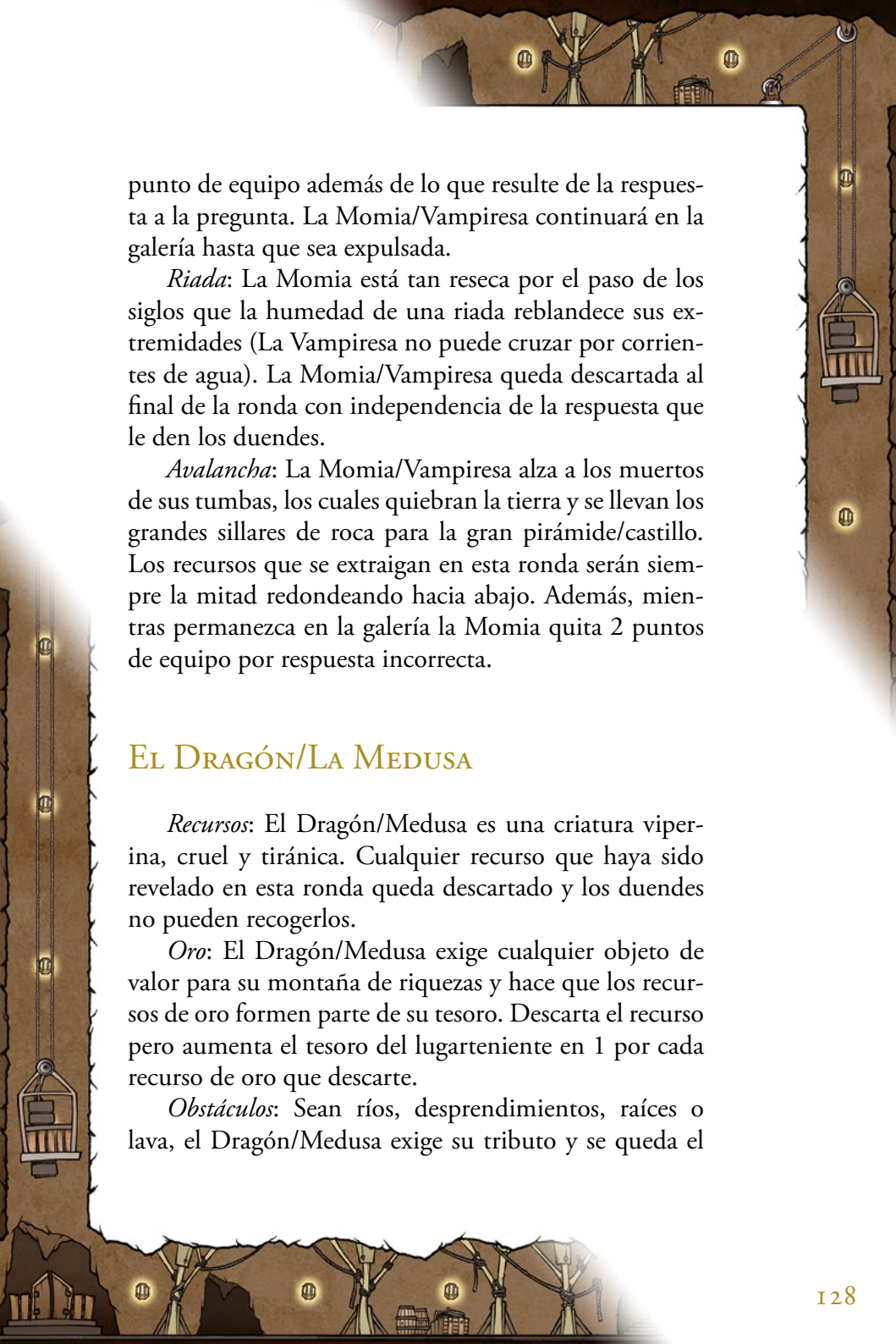
*Monstruos:* Convierte a cualquier monstruo que aparezca en esta ronda en un esqueleto, ya que se ven atraídos por su señor/a.

*Esqueletos:* Todos los esqueletos que aparezcan en esta ronda son parte de la guardia funeraria de la Momia/Vampiresa, por lo que no se dejan sobornar tan fácilmente. Deberá entregarse 2 oros para poder descartarlos. Además, es más fácil que aparezca un campeón ya que solo se necesitan 2 esqueletos mientras esté el lugarteniente presente.

*Campeón:* El campeón redobla sus esfuerzos para mostrarse digno ante su faraón/reina. El campeón tiene 1 vida adicional y siempre roba recursos aunque sea derrotado.

*Volcán:* Los productos químicos con los que embalsamaron a la Momia (o la aversión al fuego de la Vampiresa) son muy inflamables lo que le pone en peligro ante los Volcanes, donde sus poderes se ven reducidos. Los que respondan a su pregunta de forma incorrecta no pierden puntos de equipo. Además, la Momia/Vampiresa queda descartada al final de la ronda.

*Bosque Encantado:* La presencia mortal de la Momia/Vampiresa marchita las plantas y encoge el alma de los seres vivos corrompiendo el Bosque Encantado. Todo el que luche con la Momia/Vampiresa pierde 1



punto de equipo además de lo que resulte de la respuesta a la pregunta. La Momia/Vampiresa continuará en la galería hasta que sea expulsada.

*Riada:* La Momia está tan reseca por el paso de los siglos que la humedad de una riada reblandece sus extremidades (La Vampiresa no puede cruzar por corrientes de agua). La Momia/Vampiresa queda descartada al final de la ronda con independencia de la respuesta que le den los duendes.

*Avalancha:* La Momia/Vampiresa alza a los muertos de sus tumbas, los cuales quiebran la tierra y se llevan los grandes sillares de roca para la gran pirámide/castillo. Los recursos que se extraigan en esta ronda serán siempre la mitad redondeando hacia abajo. Además, mientras permanezca en la galería la Momia quita 2 puntos de equipo por respuesta incorrecta.

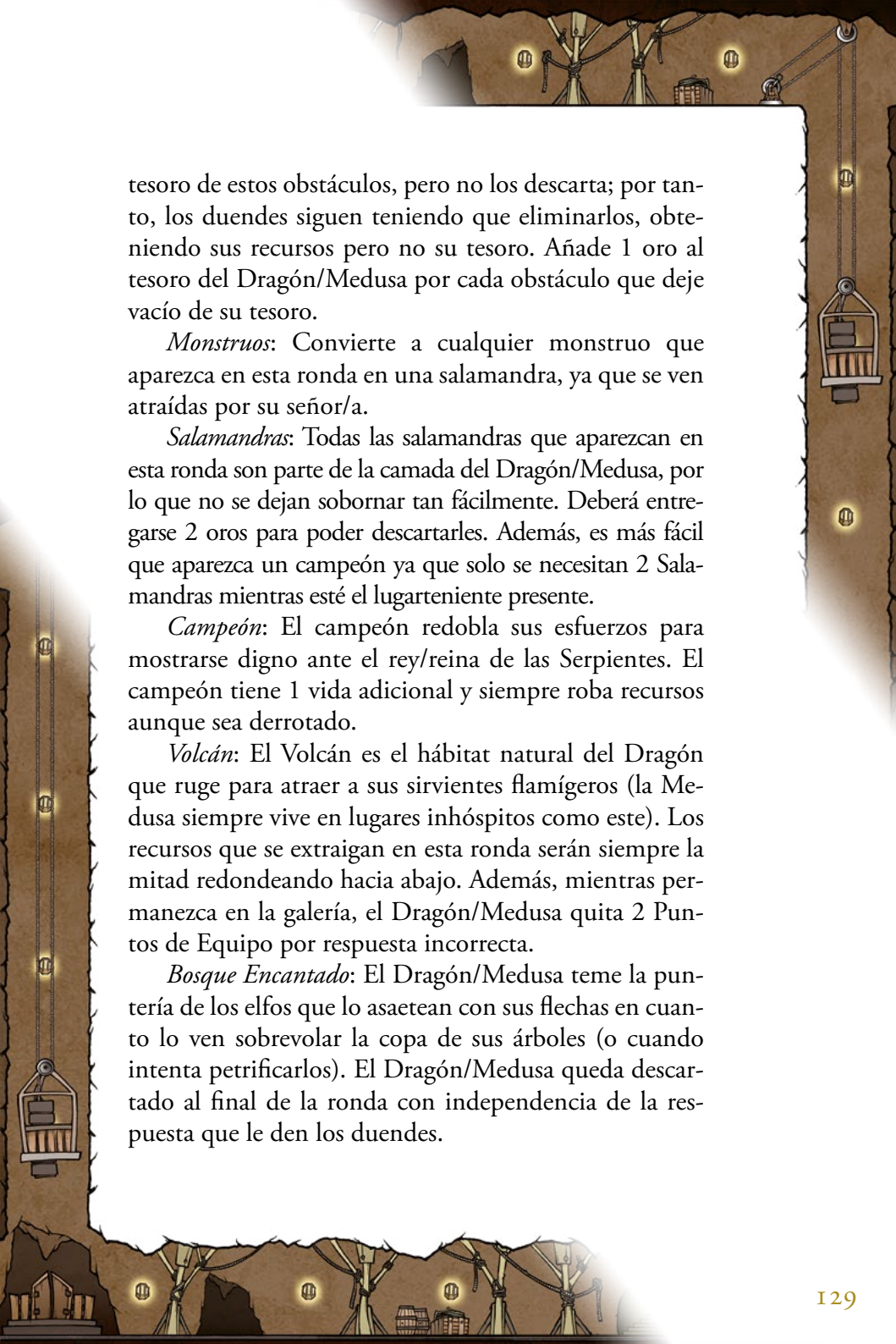
## EL DRAGÓN/LA MEDUSA

*Recursos:* El Dragón/Medusa es una criatura viperina, cruel y tiránica. Cualquier recurso que haya sido revelado en esta ronda queda descartado y los duendes no pueden recogerlos.

*Oro:* El Dragón/Medusa exige cualquier objeto de valor para su montaña de riquezas y hace que los recursos de oro formen parte de su tesoro. Descarta el recurso pero aumenta el tesoro del lugarteniente en 1 por cada recurso de oro que descarte.

*Obstáculos:* Sean ríos, desprendimientos, raíces o lava, el Dragón/Medusa exige su tributo y se queda el





tesoro de estos obstáculos, pero no los descarta; por tanto, los duendes siguen teniendo que eliminarlos, obteniendo sus recursos pero no su tesoro. Añade 1 oro al tesoro del Dragón/Medusa por cada obstáculo que deje vacío de su tesoro.

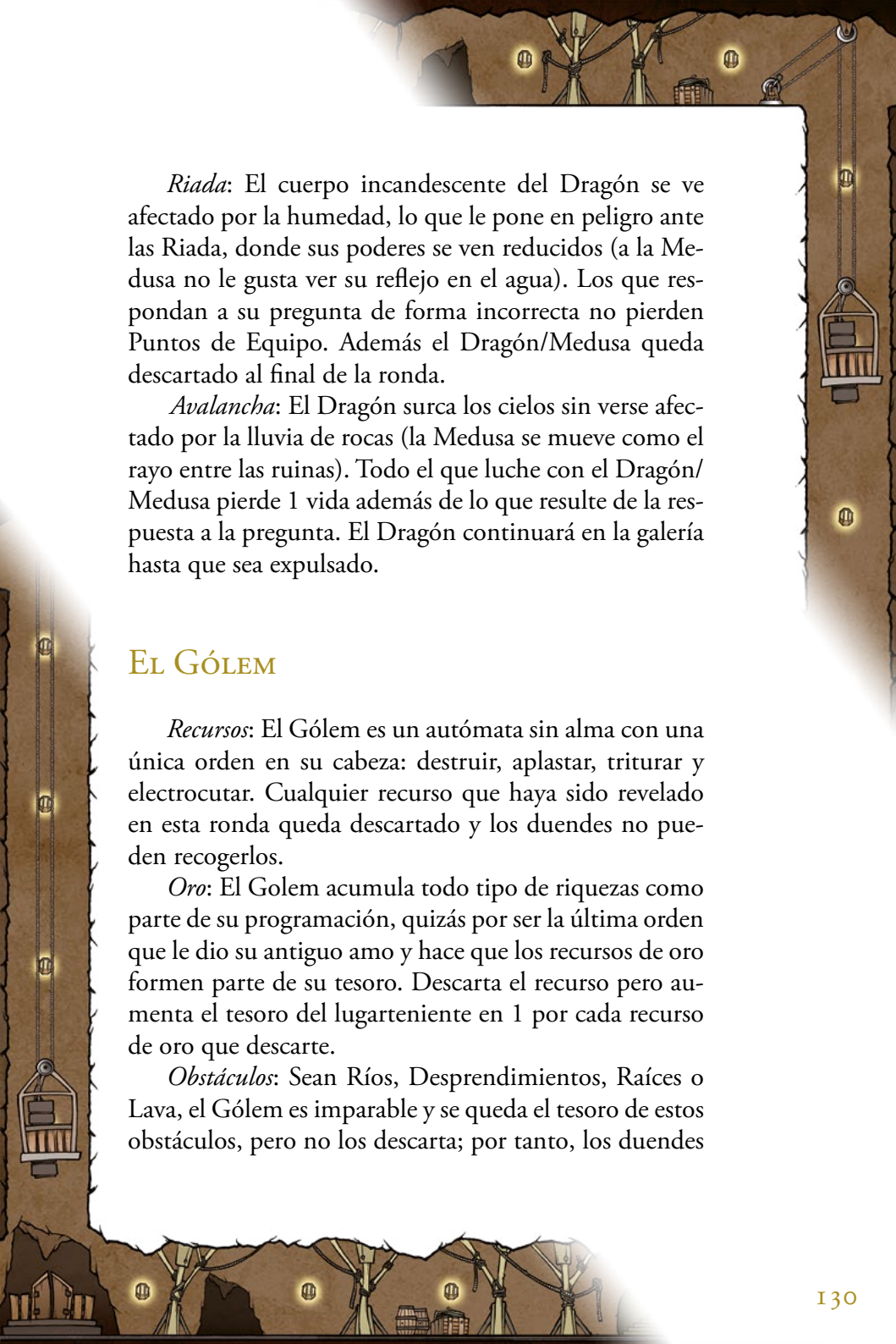
*Monstruos:* Convierte a cualquier monstruo que aparezca en esta ronda en una salamandra, ya que se ven atraídas por su señor/a.

*Salamandras:* Todas las salamandras que aparezcan en esta ronda son parte de la camada del Dragón/Medusa, por lo que no se dejan sobornar tan fácilmente. Deberá entregarse 2 oros para poder descartarles. Además, es más fácil que aparezca un campeón ya que solo se necesitan 2 Salamandras mientras esté el lugarteniente presente.

*Campeón:* El campeón redobra sus esfuerzos para mostrarse digno ante el rey/reina de las Serpientes. El campeón tiene 1 vida adicional y siempre roba recursos aunque sea derrotado.

*Volcán:* El Volcán es el hábitat natural del Dragón que ruge para atraer a sus sirvientes flamígeros (la Medusa siempre vive en lugares inhóspitos como este). Los recursos que se extraigan en esta ronda serán siempre la mitad redondeando hacia abajo. Además, mientras permanezca en la galería, el Dragón/Medusa quita 2 Puntos de Equipo por respuesta incorrecta.

*Bosque Encantado:* El Dragón/Medusa teme la puntería de los elfos que lo asañean con sus flechas en cuanto lo ven sobrevolar la copa de sus árboles (o cuando intenta petrificarlos). El Dragón/Medusa queda descartado al final de la ronda con independencia de la respuesta que le den los duendes.



*Riada:* El cuerpo incandescente del Dragón se ve afectado por la humedad, lo que le pone en peligro ante las Riada, donde sus poderes se ven reducidos (a la Medusa no le gusta ver su reflejo en el agua). Los que respondan a su pregunta de forma incorrecta no pierden Puntos de Equipo. Además el Dragón/Medusa queda descartado al final de la ronda.

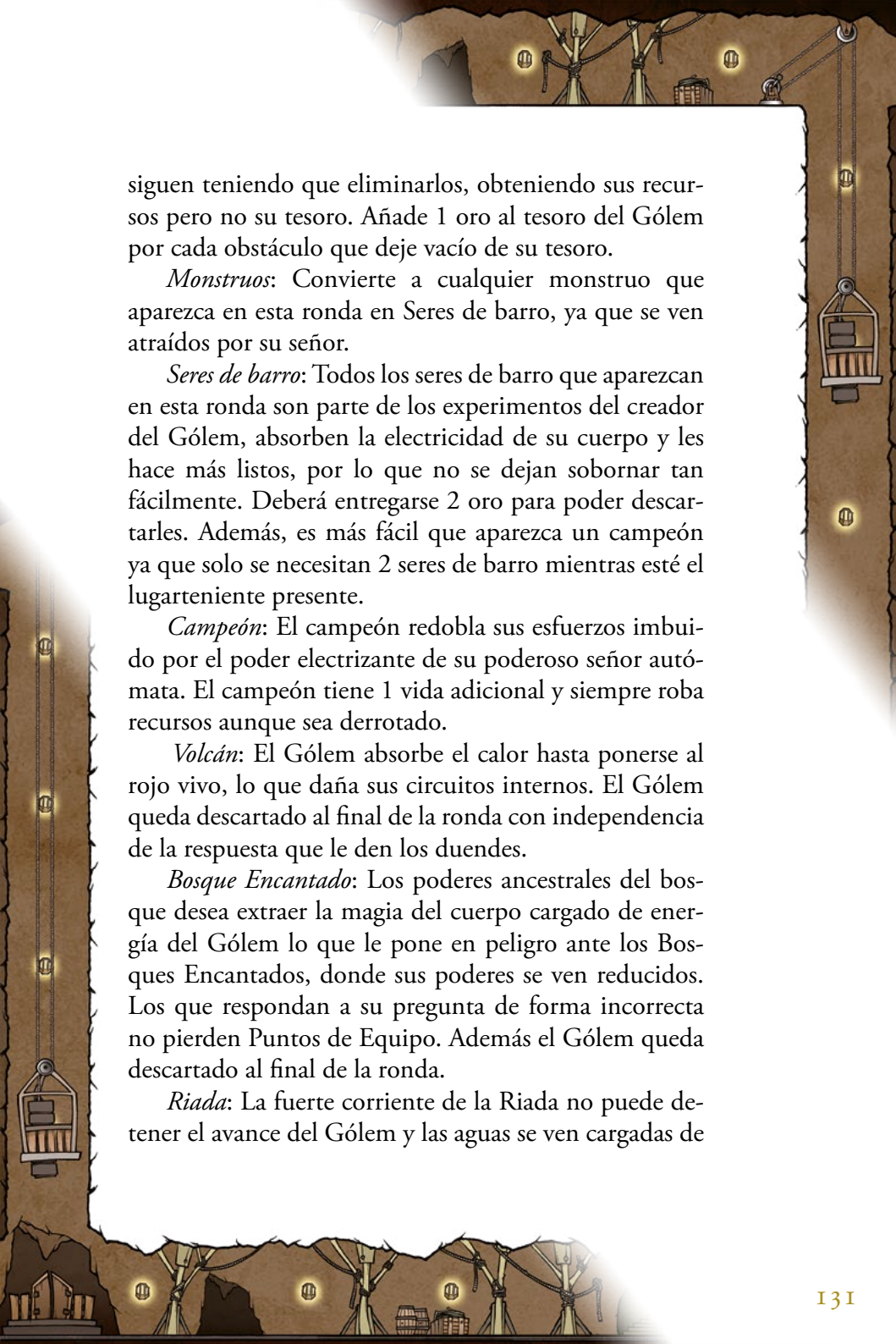
*Avalancha:* El Dragón surca los cielos sin verse afectado por la lluvia de rocas (la Medusa se mueve como el rayo entre las ruinas). Todo el que luche con el Dragón/Medusa pierde 1 vida además de lo que resulte de la respuesta a la pregunta. El Dragón continuará en la galería hasta que sea expulsado.

## EL GÓLEM

*Recursos:* El Gólem es un autómatas sin alma con una única orden en su cabeza: destruir, aplastar, triturar y electrocutar. Cualquier recurso que haya sido revelado en esta ronda queda descartado y los duendes no pueden recogerlos.

*Oro:* El Gólem acumula todo tipo de riquezas como parte de su programación, quizás por ser la última orden que le dio su antiguo amo y hace que los recursos de oro formen parte de su tesoro. Descarta el recurso pero aumenta el tesoro del lugarteniente en 1 por cada recurso de oro que descarte.

*Obstáculos:* Sean Ríos, Desprendimientos, Raíces o Lava, el Gólem es imparable y se queda el tesoro de estos obstáculos, pero no los descarta; por tanto, los duendes



siguen teniendo que eliminarlos, obteniendo sus recursos pero no su tesoro. Añade 1 oro al tesoro del Gólem por cada obstáculo que deje vacío de su tesoro.

*Monstruos:* Convierte a cualquier monstruo que aparezca en esta ronda en Seres de barro, ya que se ven atraídos por su señor.

*Seres de barro:* Todos los seres de barro que aparezcan en esta ronda son parte de los experimentos del creador del Gólem, absorben la electricidad de su cuerpo y les hace más listos, por lo que no se dejan sobornar tan fácilmente. Deberá entregarse 2 oro para poder descartarlos. Además, es más fácil que aparezca un campeón ya que solo se necesitan 2 seres de barro mientras esté el lugarteniente presente.

*Campeón:* El campeón redobla sus esfuerzos imbuido por el poder electrizante de su poderoso señor autómeta. El campeón tiene 1 vida adicional y siempre roba recursos aunque sea derrotado.

*Volcán:* El Gólem absorbe el calor hasta ponerse al rojo vivo, lo que daña sus circuitos internos. El Gólem queda descartado al final de la ronda con independencia de la respuesta que le den los duendes.

*Bosque Encantado:* Los poderes ancestrales del bosque desea extraer la magia del cuerpo cargado de energía del Gólem lo que le pone en peligro ante los Bosques Encantados, donde sus poderes se ven reducidos. Los que respondan a su pregunta de forma incorrecta no pierden Puntos de Equipo. Además el Gólem queda descartado al final de la ronda.

*Riada:* La fuerte corriente de la Riada no puede detener el avance del Gólem y las aguas se ven cargadas de

energía eléctrica. Todo el que luche con el Gólem pierde 1 Punto de Equipo además de lo que resulte de la respuesta a la pregunta. El Gólem continuará en la galería hasta que sea expulsado.

*Avalancha:* El Gólem se siente como en casa en mitad de un seísmo pues es capaz de controlar con sus poderes magnéticos el movimiento de las rocas al contener metal en su interior. Los recursos que se extraigan en esta ronda serán siempre la mitad redondeando hacia abajo. Además mientras permanezca en la galería, el Gólem quita 2 Puntos de Equipo por respuesta incorrecta.



## AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer este libro a quienes se han interesado y animado a financiar el ilusionante proyecto de dos locos soñadores. A mi mujer, Amanda, por sus ánimos y consejos. Y a la churrería Los Mares, pues nuestra inspiración se ha cimentado sobre toneladas de porras y chocolate a la taza.

Sergio “Terrax” de la Cruz

Quería dar las gracias al alumnado de los colegios Nuestra Señora de las Nieves, Madrigal y Reggio Explora, betatesters involuntarios de este proyecto y los primeros duendes que llegaron a la Torre de Salfumán. Gracias también a la comunidad de docentes Gamifica Tu Aula y especialmente a Javier Espinosa, mi gran referente educativo y que me mostró que no estaba solo en esta aventura de educar de forma diferente. También a Moisés Llorente, uno de los mejores docentes de España y del que tengo la suerte de aprender cada día. Por último, pero no menos importante a Raquel Aliaga, compañera de vida y aventuras, siempre dispuesta a una partida más o a otro debate sobre mecánicas y actividades.

Salvador Carrión

Gracias a todos los mecenas que han confiado en nosotros y han aportado su granito de arena para que este proyecto vea la luz.

77Mundos

## MECENAS

@Fjmontero  
@Goyollorete  
@Hackeadietopia (Marisa Calatayud)  
@Ivmarsauah  
@Javiesping  
@Proferachel  
@Profesergio3  
Adrián Cabero  
Agustín Vázquez Recalde  
Alba  
Albahb  
Albert Parrilla  
Alberto Estornell Zubeldia  
Alberto Rodero  
Alberto Tierno Anton  
Alberto Vélaz Bermudez  
Alejandro Arias Carrascosa  
Alejandro Císcar Pastor  
Alejandro Dal Buoni  
Alejandro Piñas  
Álex  
Àlex Caramé  
Alex Gago  
Alex Santonja “Kano”  
Alexander Zitzmann  
Alfonso Cabello Flores  
Alfonso Gaspar Hernández  
Ali  
Alicia Chocarro  
Alicia Rodríguez  
Almargon  
Almü  
Álvaro Lozano  
Amparo Blanco Rico  
Ana Belén López  
Ana Campayo Navarro  
Ana Guisado  
Ana López Seoane  
Ana Manzano  
Ana María Bastida Asensio  
Ana Morgana Gawain  
Ana Yara Postigo Fuentes  
Andrea del Río Fernández  
Andrés Moreno  
Andrés Rodríguez Rico  
Angel Eduardo Morales  
Angel Francisco  
Angelina  
Angie  
Anna Dominguez Pons  
Anna Fortuny  
Antoni Tomàs  
Antonio J. Hernández de Molina  
Antonio Jiménez Botella  
Antonio Méndez  
Antonio Ortiz  
Antonio Peiro Otonín  
Antonio Roda Martínez  
Antonio Sánchez Muñoz  
Antxón  
Aprender Paso A Paso  
Araceli Santana Coca  
Ariadna García  
Arrierreka  
Atapaz  
Aurelio-Emilio Fernández Mera  
Azahara García Peralta  
Barbara Menendez Iglesias  
Bea  
Beatriz González-Aledo  
Beatriz Ituero  
Beatriz Martín-Luengo Guzmán  
Beatriz Oteros

Begoña  
Belén Trabucchelli  
Berta  
Binlop  
Blanca Martín Herrero  
Bonzos1979  
Borja Rubinos  
Carla Galán  
Carlos Domínguez France  
Carlos García  
Carlos Gil  
Carlosperez81  
Carme Castro Quiles  
Carricerocomun  
CEIP José Iturzaeta  
Ceip Velasco y Merino  
Centro Renzulli para El Desarrollo  
del Talento  
Charliexiva  
Charo Fdez  
Chisco  
Chompy  
Christiam Romera  
Christian Negre I Walczak  
Chuk90  
Chus Asturiano  
Chus Lerma  
Ciberpriest (Carlos Cacicedo Secada)  
Cintia  
Cordytic  
CP El Cotayo  
Cris Mayo  
Cristina Junquera Alférez  
Cristina Ruiz de Gopegi Rivera  
D.S.R.  
Dani  
Dani Ugarte  
Dani Yimbo

Daniel Alemany  
Daniel Benítez/Pater  
Daniel Ugarte  
Daniela Garcés y Daniela Carcamo  
David "Ciavnaala" Tortosa Sarrió  
David Broncano Cañada  
David Camacho Caballero  
David Campeny I Ayala  
David Chivite Pérez  
David Gonzalez Ruiz  
David J. Vega  
David Ortiz  
David Palomo Pendón  
David Picó  
David Quintanar Agenjo  
David Roibal  
Diego Bote  
Dsp  
Edanna  
Eduardo  
Eduardo Marín Martínez  
Eduardo Montes  
Eduardo Rodríguez Herrera  
Eila  
Elba Vega Rodríguez  
Elisa Peinado Valeriano  
Elisabet Valls Estella  
Ennekes  
Enrique Sánchez  
Enrique Vega Abad  
Eric López Platón  
Ernesto Alarcón  
Ernestomb  
Esperanza Rivera de Torre  
EstebanSP  
Estel Martí  
Ester Arroyo Panadero  
Esther González de Vicente



Eulàlia (Princess And Owl Stories)  
Eva E Iñaki  
Eyron  
Fco Javier Belaustegui Fuentes  
Felipe Silgado Durán  
Fermate  
Fernando Pérez Cordero  
Fernando Vazquez  
Fey\_elija  
Fran Martín  
Fran Serrano y Toni Gambin  
Francesc Foixench Vilagrasa  
Francisco Jesus Carrillo Contreras  
Francisco Piñera  
Francisco Sánchez Camarzana  
Fuenser  
Gabi  
Gabriel Roca  
Gabrielhbst  
Gaizka Iruretagoyena Garrido  
Ganjamaru  
Gareth el profesor ninja  
Garlo  
Gaspar Pujol  
Gema Fernández  
Germán Cabrera  
Gilbert  
Gloria Perez-Seoane  
Golfos69  
Gonzalo Floría Giráldez  
Gonzalo Garrido  
Gorka Hipolito  
Gotty Rodríguez  
Greatkithain  
Gregorio Martinez Perez  
Guillem Pérez Badenes  
Guillermo  
Guillermo Sabariegos  
Gustavo López  
Héctor  
Hensip  
Herme Ferrando  
Hiwok  
Hugo  
Ignacio González Saiz  
Ignacio López Tarfa  
Ignacio Maté Puig  
Inés Carballo  
Inés Pardo Matías  
Inés Pradana Carrión  
Inma C. García Rodríguez  
Irene  
Irene Alonso  
Irene Marín  
Irene Sanchez Nogal  
Isaac Seoane  
Isabel Hernández  
Isidro Sepúlveda  
Iván  
Iván de la Cruz  
Iván Ferrero Fernandez  
J.C. Villanueva  
Jaime Ángel Pardos  
Jaime Bertuchi Molina  
Jaione Fraile  
Javi Badia  
Javi Navares  
Javi Romay  
Javier Álamo  
Javier Barba (@Javieducacio)  
Javier Díaz  
Javier Fernández (Voriax)  
Javier Franco Rodríguez  
Javier Irimia  
Javier Penalva  
Javier Soriano Arcario






Javier Torres  
 Javier Trapero  
 Jessica Mora  
 Jesús Martí  
 Jesús Martín Cardoso  
 Jesús Vidal Martín-Toledano  
 JL Cabero  
 Jmalex #Cyacartuja  
 Joan Mussol  
 Joan Olivares  
 Jordi Martín  
 Jorge Bazan Palacio  
 Jorge García  
 Jorge Garcia Del Pino  
 Jorge Moreno Ceballos  
 Jorge Poderoso  
 Jorge Polo Cortés  
 Jorge Suanes (Chorlitohead)  
 José Angel Alós Simón  
 Jose Ángel Beltrán Solano  
 José Antonio Fernández Merino  
 José Antonio López “Musambay”  
 José Antonio Rodríguez Martínez  
 José Antonio Tanco Cebrián  
 José Ignacio Diana Fernández  
 José Ignacio Palacios  
 José Luis  
 Jose Luis Alvarez Gracia  
 Jose Luis Hurtado  
 José Luis López Salas  
 José Luis Redondo Prieto  
 José Manuel Coca Lacal  
 Jose Manuel Gómez Martín  
 José Manuel Lluch Berlanga  
 José María López Herrera y  
 María Herrera López  
 José Mariano Sáez  
 Jose Miguel Flores Aneas  
 José Pablo González  
 Jose Pascual Castaño  
 Josecarranzr  
 Joseluis\_ab  
 Josep Oliver  
 Juan Carlos García Glz “Wamba”  
 Juan Fernández  
 Juan García Couselo  
 Juan Miguel Lorite  
 Juanintrevias  
 Juanjo Albaladejo  
 Juantomán  
 Jucarua  
 Judit  
 Judith Calderón Revilla  
 Judith Sáez Martín  
 Jugarteayuda - Argentina  
 Julio Membrado Malvar  
 Jurema López  
 Karim  
 Kike Neri  
 Kiur  
 Laboratori de Jocs  
 Laeticia Rovecchio Antón  
 Lambiris  
 Lara Menéndez (@O\_lara\_o)  
 Lato  
 Lau\_deslenguada  
 Laura  
 Laura Gómez  
 Lauralconde  
 Leize Lier Eta Hegoi  
 Leonel Ezequiel Ramos  
 Levy  
 Lluís Casas Sala  
 Loli Cb  
 Lordjuma  
 Lorena de Saa

Lorena Lara Ragel  
Lucas Morales  
Lucía Pilar Mejías Cañadillas  
Lucía Rosal Fernandez  
Luis Javier Estévez Torres  
Luis Margarida  
Luis Uceda Rodríguez  
Luisa  
Luisal Bascuñana  
Luisji  
Luisvi  
Luz Cocina  
M. A. Asensio  
Maeseleumas  
Maestra Alcázar  
Maestro Moles  
Maestro Sridér  
Mago Bidasoa  
Manu Huertas  
Manu Sánchez Montero  
Manuel Cerviño Lopez  
Manuel Rastro  
Marc Abad Garcia  
Marcos Cadenato Matía  
Marcos David \*Elcuentatempus\*  
Marcos Gonzalez Notario  
Marcos Infantes Gomez  
Marcos Rebollo Fidalgo  
Mari Carmen Jiménez Hernández  
Mari Carmen Mm  
Maria Carné Martorell  
María Cristina Rodríguez Álvarez  
María del Mar Aguado Megías  
María del Mar Del Rey Gómez  
Maria Jaque  
Maria Jesus  
María José Donaire Romero  
María José Pérez Morales

María José Ramiro Nuño  
Maria Sabiote  
Maria Sánchez  
Marian Valdera  
Marianos1983  
Maribel Calvo Morelló  
MariCarmenMM  
Marieta Velasco Pascual  
Marikuska  
Mario Del Olmo Álvarez  
Marisa Álvarez Martínez  
Marisol Gómez Tomás  
Marta Mendoza  
Marta Pertegaz  
Marta Rodriguez Vinuesa  
Marta Urpina Sendino  
Meepletopia  
Melkisedek  
Memeho  
Mercè Pitarch  
Meritxell Nieto  
Michel González  
Migue  
Miguel Ángel Rodríguez  
Miguel Angel Villarrol Cifuentes  
Miguel Ch.  
Miguel, Andrea y Calcetes  
Miquel Flexas  
Miquel Salom  
Moisés Llorente  
Mónica Casas  
Monica Sanz  
Montse  
Montse Pérez González  
Motychan  
Nacho (Nunatak)  
Nacho Liern  
Nacho RD



Nesto er de himnasia  
 Néstor Anguita  
 Noa Toro Baldrich  
 Norberto Cuartero  
 NTM  
 Núria Galceran  
 Octavio Hermoso Romero  
 Ojo Al Dado  
 Olatz Aldabaldetrekú  
 Orestes Allueva Ante  
 Oriol Alcalde I Floriach  
 Oriol Comas I Coma  
 Oriol Tutusaus  
 Óscar  
 Óscar "Mr Wolf" Recio Coll  
 Oscar De Paula  
 Òscar Garcia Pertusa  
 Oscar González  
 Óscar Petisco Parriego  
 Pablo De Santiago  
 Pablo Fuentes Alonso  
 Pablo Portillo  
 Pablo Sánchez Estévez  
 Paco Cecilia  
 Patri Mellado  
 Patricia Aprendiendo+  
 Patricia Guzmán  
 Patricia Mayordomo López  
 Patricio Gasco  
 Pau Cardoner I Bordes  
 Pedro Belijar  
 Pedro José Gutiérrez Carrasco  
 Pelu73  
 Penélope  
 Pepe Bengoechea  
 Pierrenodoy1a  
 Pkxmr  
 Planetilandia  
 Profe Marion  
 Quel Batalla  
 Quim Sabaté  
 Quitos  
 Rafa Huertas  
 Rafa\_eSe  
 Rafael Alvarez  
 Rafael Martínez Polo  
 Rafael Solano Garcia  
 Rafasermed  
 Ramón Balcells  
 Raquel Carbonell  
 Raquel Rey  
 Raquel Serrano  
 Rastrapiés  
 Raúl Luque  
 Raúl Martínez  
 Raúl Peña Fernández  
 Rebep  
 Ric  
 Ricardo Fuente  
 Rinahe  
 Roberto Alhambra  
 Rosa  
 Rosa González Camacho  
 Rosa Martin  
 Rosariomira  
 Rubén Bárcena y Lurdes de Tomás  
 Rubennc91  
 Salvador Pons  
 Sandra del Villar Miranda  
 Sant Roc  
 Santiago Ordejón  
 Sara García De Pablo  
 Savi Socias  
 Sergio Blanco González  
 Sergio Parra  
 Sergio Somalo San Rodrigo



Silvia Comin Hernando Y Jaime  
Ángel Pardos  
Silvia Madrigal  
Sinanorak  
Sofia Isabel Ortega Santiago  
Sonia Alonso Peña  
Sonia Mora y Rebeca Mora  
Susana Llano Álvarez  
Taguese Ana  
Tania Cuetos Coya  
Teremar  
Teresa López  
Tiberio  
Toni Bernabéu  
Trini  
Txampy  
Urko del Campo  
Vanessa Hernández  
Vanessa Cobo  
Vanessa Paredes  
Venancio Almansa  
Verónica Robledo  
Victor Holgado Maján  
Víctor Rosado  
Villillas  
Violeta Zazo  
Virginia  
Virginia Pérez Gorroño  
Wenanena  
Wilbur Hambleton  
Willy Buitre  
Xabier Mozo Ros  
Xavet Sumacàrcer  
Xavi Climent  
Xavier Mayol  
Zuzu

# MATERIAL FOTOCOPIABLE

## BARAJA DE CARTAS DE *LAS MAZMORRAS DE SAFUMÁN*



RECURSO



ORO

MONSTRUO



ESQUELETO

MONSTRUO



GOBLIN

MONSTRUO



SALAMANDRA

MONSTRUO



SERES DE BARRO

OBSTÁCULO



LABERINTO DE RAICES

OBSTÁCULO



DESPRENDIMIENTO

OBSTÁCULO



RÍO

OBSTÁCULO



LAVA

LUGARTEMIENTE



EL BALROCK

LUGARTEMIENTE



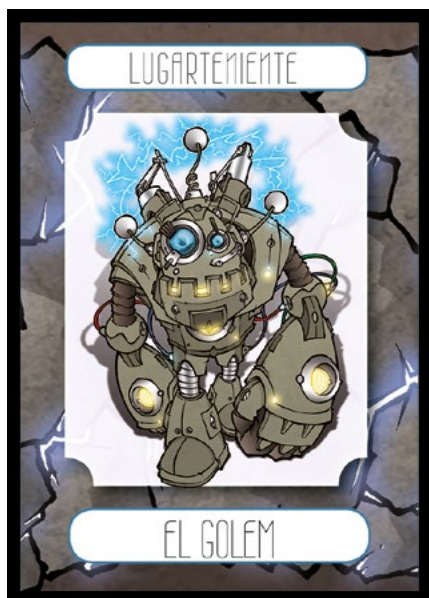
LA MOMIA

LUGARTEMIENTE



EL DRAGÓN



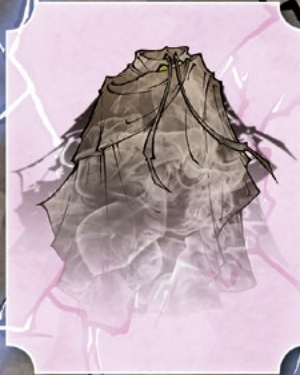


LUGAR TIENENTE



EL REY GOBLIN

OBJETO MÁGICO



CAPA DE LAS SOMBRAS

OBJETO MÁGICO



CORNUCOPIA

OBJETO MÁGICO



TALISMÁN DEL VALOR

OBJETO MÁGICO



PIEDRA DEL AMANECER

OBJETO MÁGICO



PLATA DE LOS ENANOS

OBJETO MÁGICO



HIERRO ESTELAR

OBJETO MÁGICO



ORBE LLAMEANTE



LUGAR DE INTERÉS



MERCADO TROLL

LUGAR DE INTERÉS



MINA DE LOS EMAMOS

LUGAR DE INTERÉS



POZO DE LOS DESEOS

LUGAR DE INTERÉS



STONEHENGE





# MAPA DE LA TORRE





77Mundos

[www.77mundos.com](http://www.77mundos.com)

Nuevos escenarios subterráneos, nuevos peligros y sobre todo nuevos y más terribles enemigos. Viaja por un extraño inframundo enfrentándote a salamandras y seres de barro, supera obstáculos y descubre lugares ocultos.

Una nueva guía con un sistema de juego más aleatorio y una narrativa más libre, que avanza según las decisiones de los alumnos. Su mecánica premia la planificación y la administración de recursos y son perfectas para todos aquellos «duendes» que ya hayan explorado *La Torre de Salfumán* y quieran superarse con una experiencia más rica y compleja.

*Las Mazmorras de Salfumán* es una ampliación de la guía de reglas básicas de *La Torre de Salfumán*.

*«...Un rugido hace retumbar toda la caverna, cuando un enorme monstruo de piel rojiza con crines de llamas y oscuridad os devuelve la mirada con sus ojos como ascuas: “Cavasteis muy hondo en la tierra, movidos por vuestra codicia, ¡ahora de nada sirve que os lamentéis por vuestro error!”...»*



9 788494 667220

77mundos