

Portal of
MORTH

REGLAMENTO / RULEBOOK

A DICE DEFENSE GAME BY:

Buster Lehn, Manuel Muñoz, Francisco Ruiz



ARTWORK BY:

Nicolás Serrano, Adrián Sanchez

abba
games



PORTAL OF MORTH

A Dice Defense Game

Índice:

1.	Introducción	pag.1
2.	Componentes	pag.1
3.	Setup	pag.3
4.	Partida introductoria	pag.5
5.	Reglas avanzadas	pag.12
6.	Ejemplo de oleada	pag.16
7.	Modo cooperativo	pag.17
8.	Modo solitario	pag.18
9.	Lista de personajes	pag.37

1. INTRODUCCIÓN

En una de las más peligrosas fronteras de las tierras de Sylth, la alianza de fuerzas del bien recorren vigilantes los puestos fronterizos, conscientes de que el ataque de las hordas de Lord Morth es inminente.

Breve resumen de juego:

En Portal of Morth, los jugadores encarnan a los valientes defensores de las distintas razas que habitan Sylth y que luchan por evitar que las hordas de Lord Morth crucen hasta sus tierras. Lord Morth no cesará de enviar enemigos y de lanzar peligrosos hechizos desde su oscuro castillo en las montañas.

Cada jugador defenderá un territorio surcado por caminos y deberá asegurarse de eliminar a los enemigos que recorren dichos caminos, antes de que lleguen al final, crucen la frontera y ataquen sus tierras. Para ello contarán con la ayuda de los valientes héroes de Sylth, que lucharán por su causa a cambio de experiencia y recompensas con las que mejorar y ampliar sus filas.

La amenaza será cada vez mayor, así que cada jugador tendrá que asegurarse de posicionar bien a sus héroes para optimizar sus esfuerzos. El ganador será el jugador que consiga que menos enemigos lleguen al final del camino que recorren y crucen sus fronteras. Una partida estándar de Portal of Morth tiene una duración de 5 rondas, con 1 oleada por jugador cada ronda.

Una oleada está formada por 4 fases:

- Fase de Lord Morth.
- Fase de Portal.
- Fase de Héroes.
- Fase de Asalto.

2. COMPONENTES

- 4 Tableros de mapa a 2 caras (4 mapas + 2 mapas cooperativos).



Casilla de entrada de enemigos

Casilla de inicio.

Caminos de enemigo.

Zona de jugadores.



Cada casilla de enemigo tiene espacio para tres dados, el límite por casilla, excepto en las casillas de entrada.

- 2 Tableros de portal a 2 caras.



Número de jugadores.

Track de turno.

Espacio para ruleta.

- 1 Ruleta de Portal de plástico.



Lado marcado.



- 97 Dados de enemigo:

- * 23 Dados verdes.
- * 22 Dados amarillos.
- * 44 Dados naranjas.
- * 8 Dados rojos.



Enemigo:



Movimiento

Resistencia.

- 1 Dado d3 caras.- 1 Dado d4 caras.- 1 Dado d12 caras.



- 3 Bolsas de tela.



- 32 Cartas de Lord Morth.



- 16 Hojas de personaje.



Track de experiencia.

Árbol de mejoras.

Habilidades básicas.

Coste.

- 32 Fichas de personaje con peana de plástico.

* 8 Fichas de elfo:

(2 Guerreros, 2 Magos, 2 Sacerdotes y 2 Cazadoras).



* 8 Fichas de enano:

(2 Guerreros, 2 Magos, 2 Sacerdotes y 2 Mineros).



* 8 Fichas de humano:

(2 Guerreros, 2 Magos, 2 Sacerdotes y 2 Asesinas).



* 8 Fichas de gnomo:

(2 Guerreros, 2 Magos, 2 Sacerdotes y 2 Inventores).



- 10 Fichas de Especialista:

* 6 Fichas de trampa para la Asesina humana.



* 4 Fichas de barrera para el Minero enano.



- 4 Tracks, a doble cara, de dinero y heridas:

* Anverso: track individual (0-22).



Track de daños.

Track de dinero.

* Reverso: unir 2 tracks para partidas cooperativas (0-41).



- 40 Cubos de experiencia de madera (2 colores).



NOTA:
Los colores de estos cubos se corresponden con los colores de las bases de las fichas de personaje.

- 8 Discos de madera 5 mm (2 colores).



Marcador de heridas.

Marcador de oro.

- 1 Marcador de turno.



- 2 Fichas de Anular casilla.



- 1 Ficha de Lord Morth.



- 4 Hojas de referencia rápida:



- 1 Reglamento.

Separa todos los componentes de sus matrices y descarta éstas.

3 SETUP

1- TABLERO DE PORTAL:

Se coloca en el centro de la mesa el tablero de portal por la cara de mapa que habrá que utilizar durante la partida. Se reparte un tablero de juego a cada jugador.



2- MARCADOR DE TURNO:

Pon el marcador de turno en la casilla de inicio del track de turnos.



Significado de los iconos del marcador de turno:

R	Número de rondas.
	Número de oleada.
	Número de dados.
	Número de cartas.

3- RULETA DE PORTAL:

Sitúa la ruleta de Portal en el espacio reservado para ella (el área circular del centro del tablero). Coloca el lado marcado de la ruleta en la posición 12 (para facilitar el entendimiento de las instrucciones, el lado marcado de la ruleta se representará en lo sucesivo con un triángulo blanco).



4- TABLEROS DE MAPA:

Es importante fijarse bien en los colores del exterior del tablero de portal, ya que esos serán los colores de los fondos de los tableros de mapa que habrá que utilizar durante la partida. Se reparte un tablero de juego a cada jugador.



El jugador con el mapa azul tendrá en cuenta la parte azul del portal

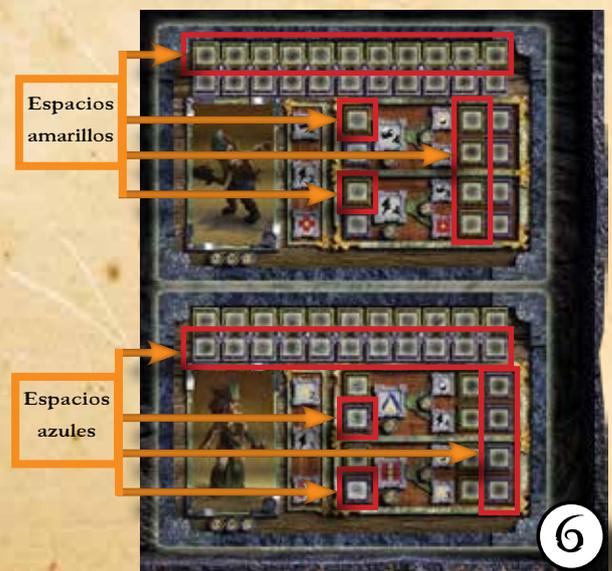
5- TRACK DE DINERO Y HERIDAS:

Cada jugador debe recibir también 1 track de dinero y heridas, que situará cerca de su tablero de mapa.



6- HOJAS DE PERSONAJE:

Cada jugador elige una raza (humano, elfo, enano o gnomo) para jugar la partida y coge las hojas de personaje de Sacerdote y Guerrero de la raza elegida. Cada hoja de personaje permite llevar la información de hasta dos héroes del mismo tipo, uno en los espacios azules y otro en los amarillos.



7- CUBOS DE EXPERIENCIA:

Coloca un cubo de experiencia en la casilla 0 del track de experiencia situado en la parte superior de cada hoja de personaje. Utiliza siempre el mismo color de cubo de experiencia que la base del personaje.



8- FICHAS DE PERSONAJE:

Se entrega a cada jugador las fichas de sus héroes con la base del mismo color del cubo de experiencia que tuviera en su track para ese personaje. Esto ayudará a relacionar de forma más sencilla al héroe con su track de personaje. Coloca las fichas en la fortaleza de la parte superior de su tablero de mapa (casilla inicial).



9- MARCADORES DE DINERO Y HERIDAS:

Cada uno recibe además, un marcador de dinero (ficha amarilla) que pondrá en la casilla 3 del track de dinero y un marcador de heridas (ficha roja) que dejará sobre la casilla 0 del track de heridas.



10- DADOS DE ENEMIGO:

Se introducen todos los DADOS VERDES y AMARILLOS en la bolsa verde, que se dejará al lado del tablero de ruleta.



Los DADOS NARANJAS se meten en la bolsa naranja.



Los DADOS ROJOS: Se meten en la bolsa roja.

11- Los DADOS NORMALES: Deja el resto de dados (d3, d4, d12) cerca del área de juego, accesibles para todos los jugadores.

12- FICHA DE LORD MORTH:

Por último sorteas un jugador inicial por tu método favorito, que recibe la ficha de LM (el jugador inicial hará las funciones de Lord Morth durante la actual oleada, lanzando los dados para los enemigos y su movimiento, y se le conocerá como Lord Morth "LM", durante ese turno).



4. PARTIDA INTRODUCTORIA

Cuando los gnomos llegaron al Portal, no pudieron evitar horrorizarse al ver surgir de sus profundidades a las demoníacas criaturas de Lord Morth.

En esta partida introductoria se explicarán las reglas básicas de Portal of Morth de una forma sencilla para aprender jugando.

Inicio de la ronda 1:

Oleada 1:

1º Fase de Lord Morth:

LM avanza el marcador de turno en el track de turno del tablero de Portal, hasta el espacio "Ronda 1 Oleada 1". (fig. 4.1)



FIG. 4.1

En este momento los jugadores recibirían 2 cartas al principio de la partida y una carta adicional al comienzo de cada ronda. Sin embargo, no se utilizarán en esta partida introductoria y se explicarán en la página 12 del reglamento, así como en la hoja de referencia rápida.

A continuación, tomará tantos dados como indique el track de turno. (fig. 4.2).



En este ejemplo, el jugador tomaría 6 dados de la bolsa verde

FIG. 4.2

Los dados se sacarán de la bolsa indicada en el track, ya sea la verde o la naranja. (fig. 4.3)

En este modo de juego introductorio, se utilizan únicamente dados de la bolsa verde para la entrada de enemigos durante la fase de Lord Morth. Cuando en el track de turnos ponga que hay que coger dados de la bolsa naranja, se sustituirán por la misma cantidad de dados de la bolsa verde, que habrá que añadir a los que ya indicase la casilla correspondiente. Por ejemplo, en una partida introductoria de 3 jugadores, en la oleada 4 se lanzan 9 dados, todos de la bolsa verde, en lugar de los indicados 7 de la bolsa verde y 2 de la bolsa naranja que corresponderían a esa oleada normalmente.

LM lanza los dados sobre la zona central de la ruleta de Portal. (fig. 4.4)

Acto seguido, lanzará el dado de posición (d12) y girará la ruleta hasta que el lado marcado del Portal coincida en el tablero con el número indicado por el dado. (fig. 4.5)



FIG. 4.3



FIG. 4.4



FIG. 4.5

Deja caer SUAVEMENTE los dados en el centro de la ruleta de forma que queden repartidos aleatoriamente. Si algunos dados saliesen fuera de la ruleta, repite el proceso con ellos.

2º Fase de Portal:

En el tablero de Portal hay un espacio circular, reservado para la ruleta de Portal, con colores y símbolos. Tanto los colores como los símbolos están asociados a los caminos de los tableros de mapa de cada jugador. El color de cada espacio exterior de la ruleta indica a qué tablero de mapa de uno de los jugadores van a ir los enemigos, mientras que el símbolo nos indica la casilla de entrada de enemigos de ese tablero por la que entrarán al mapa. (fig. 4.8) Al inicio de la fase de Portal, empezando por LM y continuando por el jugador a su izquierda, todos los jugadores podrán pagar oro para girar el portal en cualquier dirección. Se paga 1 moneda por cada paso que dé el portal (fig. 4.6) y (fig. 4.7).



Paga una moneda de oro para hacer un giro de ruleta

FIG. 4.6



FIG. 4.7

Una vez todos los jugadores hayan movido el portal, o hayan pasado si lo prefieren, y comenzando por LM, cada jugador coge los dados de enemigo que terminasen en su zona de ruleta y los coloca en las casillas de entrada de enemigos correspondientes, asegurando que el color del espacio exterior de la ruleta coincida con el del tablero del jugador, y que el símbolo exterior de la ruleta coincide con la entrada de enemigo adecuada. (fig. 4.8)



FIG. 4.8

En la ruleta se puede ver que esa zona corresponde al tablero amarillo; por tanto, los enemigos irán a los caminos verde y azul del tablero amarillo.

Dados: es muy importante que los jugadores se fijen, detenidamente, en qué cara del dado ponen en la parte superior.

Primero hay que mirar qué enemigo ha salido en la tirada de dados, por ejemplo un cerbero.

Después, al colocarlo en la casilla de entrada de enemigos de su camino, hay que buscar la cara con mayor resistencia de ese enemigo. En el caso del cerbero sería 2 y hay que poner esa cara arriba, de forma que quede visible sobre el tablero.



NOTA: Algunos dados tienen más de un enemigo, como los dados verdes y amarillos.

Una vez todos los jugadores hayan colocado sus enemigos y el Portal esté vacío, se pasará a la siguiente fase.

IMPORTANTE: Se considera que los enemigos ubicados en las casillas de entrada a los caminos, aún no están realmente en el camino por lo que no se les podrá atacar hasta que comiencen a moverse. (fig 4.9)



FIG. 4.9

3º Fase de Héroes:

El avance de los Minothaurus parecía imparable, con sus pezuñas destruyendo todo a su paso. Afortunadamente, la valiente y bella guerrera humana les estaba esperando.

Ahora es el turno de los héroes.

Empezando por LM, durante su turno, cada jugador puede realizar las siguientes 2 acciones en este orden:

- **Compras y mejoras:** En la primera Oleada no hay dinero suficiente para comprar o subir de nivel, así que comenzaremos directamente por la fase de movimiento y ataque. Si quieres puedes saltarte esta explicación hasta la próxima oleada.

Los jugadores pueden utilizar el oro y la experiencia que hayan ganado en turnos anteriores para mejorar a sus héroes o añadir nuevos miembros a su equipo.

Para hacer una mejora: Se mira en la hoja de personaje qué mejora interesa y cuál es su coste. (fig. 4.10)



FIG. 4.10

En el ejemplo se puede ver que la mejora de 1º nivel tiene un coste de 6 y las mejoras de 2º nivel cuestan 10.

El jugador paga el coste de la mejora con la experiencia del héroe y si no tiene suficiente, podrá completar con oro el precio solicitado. (fig. 4.11)



FIG. 4.11

El sacerdote humano quiere comprar una mejora de 1º nivel con coste 6, y tiene 4 puntos de experiencia y 3 monedas de oro.

Una vez pagada la mejora, pone un cubo del color de su héroe en el espacio reservado al lado de la mejora. (fig. 4.12)



FIG. 4.12

El sacerdote gasta 4 puntos de experiencia y 2 monedas de oro para pagar la mejora de nivel 1. Una vez pagada, la marca con un cubo de experiencia azul, el color de su personaje, en el recuadro azul de esa mejora.

Si quiere una mejora de segundo nivel, necesitará comprar la mejora de primer nivel que lleve hasta ella, durante el mismo turno o en uno anterior. Tras pagar la mejora de nivel 2, simplemente avanza el cubo de experiencia hasta su espacio. Al adquirirla, el jugador sigue disfrutando también de la mejora de primer nivel.

Un héroe no podrá tener nunca más de 2 mejoras, una de primer nivel y otra de segundo, y ambas deben ser del mismo árbol de mejoras. (fig. 4.13)



FIG. 4.13

Cada mejora tiene dos espacios, uno azul y otro amarillo, uno para cada uno de los 2 posibles héroes de ese tipo.

Para comprar un personaje: Cada jugador puede tener hasta un máximo de 5 héroes en su equipo, con un límite de 2 personajes del mismo tipo por equipo. Se elige un personaje y se mira en su hoja de personaje el precio para contratarlo. (fig. 4.14)



FIG. 4.14

El jugador descuenta de su track tanto oro como necesite para pagar el nuevo héroe. Si no la tiene ya, coge la hoja de personaje de ese héroe y le pone un cubo de experiencia en la casilla 0 del track de experiencia.

Si fuese un personaje que ya tuviese, cogería el segundo cubo de experiencia del color de la base de la ficha del nuevo héroe, y lo pondría en la casilla 0 del track libre de la hoja de ese personaje. Ahora el jugador tendría 2 héroes del mismo tipo, pudiendo llevar el control de la información de cada uno, cómodamente, desde la misma hoja de personaje, cada uno con espacios de su color reservados, ya sea azul o amarillo.

Coloca la ficha del nuevo héroe en la casilla inicial del tablero de mapa (fig. 4.15). Se puede utilizar al nuevo personaje el mismo turno de comprarlo.

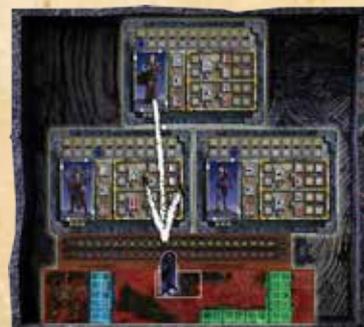


FIG. 4.15

Todos los héroes tienen 3 precios diferentes en su hoja de personaje, dependiendo de si se compran como 3º, 4º o 5º héroe. Por ejemplo, un sacerdote cuesta 6 monedas si se compra como 3º personaje, 8 si se compra como 4º o 10 monedas si se compra como 5º. (fig. 4.14).

- Movimiento y ataque:

Para mover: el jugador activo mueve a sus héroes por el tablero en el orden que quiera. En este caso, puede empezar por su Guerrero o su Sacerdote (personajes iniciales).

Puede mover, de una en una, hasta un máximo de 2 casillas con el Guerrero y 3 con el Sacerdote (sus puntuaciones básicas de movimiento, tal como se puede ver en sus hojas de personaje).



Este símbolo es el que aparece en la hoja de personaje del guerrero

Al mover, los héroes gastarán un punto de movimiento para avanzar a una casilla adyacente en horizontal o en vertical, pero nunca en diagonal. (fig. 4.16) y (fig. 4.17)



FIG. 4.16



FIG. 4.17

Si al mover los héroes llegan a un camino, pueden pasar por encima de él, pero no pueden terminar su movimiento en el camino. (fig. 4.18) y (fig. 4.19)



FIG. 4.18



FIG. 4.19

De igual forma, un héroe puede atravesar casillas en las que hay otros héroes, pero siempre tiene que terminar su movimiento en una casilla vacía fuera de un camino. (fig. 4.20) y (fig. 4.21)



FIG. 4.20



FIG. 4.21

Para atacar: El ataque se puede hacer en cualquier momento del movimiento, ya sea antes de mover o después; incluso, se puede usar parte del movimiento, atacar y gastar el resto del movimiento después del ataque. (fig. 4.22)



FIG. 4.22

Al atacar hay que tener en cuenta tres factores:

1- Tipo de ataque: No todos los héroes luchan igual, y no todos los enemigos se ven afectados igual por los ataques. Algunos enemigos sólo se ven afectados por tipos concretos de ataque (Ej: esqueletos), mientras que otros no se ven afectados por ciertos ataques (Ej: centauros). Es importante fijarse bien en las posibles restricciones que pueda tener cada enemigo al planear los movimientos. Estas 4 excepciones vienen marcadas en los dados de esos enemigos, de forma que los podrás identificar fácilmente.

	Cuando la cara del dragón muestre este símbolo habrá que hacerle un ataque de fuerza 2 para romper su armadura y que empiece a recibir daños.
	Los enemigos que tengan este símbolo en su cara, solo podrán ser golpeados por ataques físicos.
	Los enemigos que tengan este símbolo en su cara, solo podrán ser golpeados por ataques sagrados.
	Los enemigos que tengan este símbolo en su cara, NO podrán ser golpeados por ataques físicos.

Hay 4 tipos de ataque:

FÍSICO, SAGRADO, ESPECIAL y ARCANO.

Todos ellos afectarán a 1 único enemigo en cada casilla, si hubiese varios, el jugador escoge el enemigo afectado (fig. 4.23), excepto el ataque arcano, que afecta a todos los enemigos de la casilla (fig. 4.24).

El ataque de un héroe afecta a **TODAS** las casillas de su patrón de ataque. Hay que recordar que siempre se podrá girar a un héroe en su casilla, antes del ataque, sin coste de movimiento, para que su ataque afecte a las casillas que más conengan. (fig. 4.26) y (fig. 4.27)



Símbolo ataque sagrado.



FIG. 4.23



FIG. 4.26



Símbolo ataque arcano.



FIG. 4.24



FIG. 4.27

Puedes ampliar la información sobre los tipos de ataques en el cuadro al inicio de la página 13.

2- Fuerza de ataque: En su hoja de personaje, viene indicada cuál es la fuerza de ataque de cada uno de los héroes. La fuerza de ataque es el número que acompaña al tipo de ataque en la hoja de personaje. (fig. 4.25)

Cuando un héroe ataca, todos los enemigos afectados dentro de su patrón de ataque pierden tantos puntos de resistencia como la fuerza del ataque del héroe.

Para reflejar el daño, se gira el dado de cada enemigo hasta que en la cara visible se vea su resistencia actual. Así por ejemplo, si un cerbero de resistencia 2 recibe un impacto de fuerza 1, habrá que girarlo hasta poner visible la cara con resistencia 1 del cerbero (2 resistencia - 1 fuerza = 1 resistencia). (fig. 4.28)



FIG. 4.25

3- Patrón de ataque: Cada héroe ataca de una manera diferente, tal como viene indicado en su hoja de personaje.

El patrón de ataque indica que el héroe golpeará en todas las casillas marcadas en rojo de dicho patrón de ataque. Así, por ejemplo, el Guerrero ataca en todas las casillas adyacentes a su posición en horizontal y vertical, mientras que el Sacerdote ataca a las casillas diagonales. Cada héroe tiene un patrón de ataque diferente que tendrás que tener presente al planear tus ataques.



FIG. 4.28



Al eliminar completamente a un enemigo, el jugador recibirá 1 punto de experiencia que marcará en el track de experiencia de su héroe y entre 1 y 4 monedas de oro, según el color del dado eliminado. (ver cuadro al final de la página 9)

Los dados eliminados de esta forma vuelven a sus bolsas respectivas: a la verde si son dados verdes o amarillos, y a la bolsa naranja si son dados naranjas; los dados rojos vuelven a la bolsa roja.

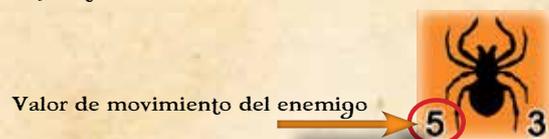
En la primera Oleada aún no hay enemigos en el tablero, así que ningún héroe podrá atacar. Sin embargo, es aconsejable ir posicionándose cerca de los caminos para las siguientes oleadas.

4º Fase de Asalto:

LM lanza el dado de movimiento. (d3)

Simultáneamente, todos los jugadores mueven a los enemigos que hubiera en los caminos de sus tableros de mapa, incluyendo las casillas de entrada de enemigos.

Se suma el valor de movimiento de un enemigo al resultado del dado para saber cuánto tiene que mover ese enemigo en esta fase de Asalto.



Así por ejemplo, con un resultado de 2 en el dado, los goblins (movimiento base 2) mueven $2+2=4$ casillas, mientras que los cerberos (movimiento base 5) mueven $5+2=7$ casillas. (fig. 4.29)

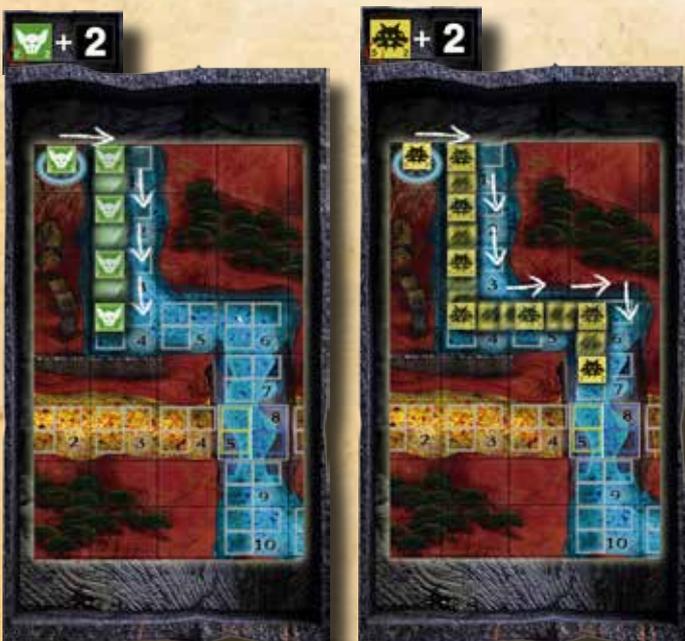


FIG. 4.29

Al mover a los enemigos es importante tener en cuenta que:

Hay que mover a los enemigos en orden. Empezando por el dado de enemigo más avanzado del camino de la izquierda (el amarillo en el ejemplo), se mueven todos los enemigos de ese camino en orden. (fig. 4.30). Una vez se hayan movido todos los enemigos de ese camino, se moverán todos los del camino central (el azul en el ejemplo), igualmente comenzando por el más avanzado del camino y en orden descendente (fig.4.31). Finalmente se mueven de forma ordenada todos los del camino de la derecha (el verde en el ejemplo). (fig. 4.32)



FIG. 4.30



FIG. 4.31



FIG. 4.32

- Si en una misma casilla hay más de un enemigo (el límite es 3 enemigos por casilla), mueve primero el enemigo que más movimiento tenga. (fig. 4.33)

En caso de empate, mueve primero el más resistente. (fig. 4.34)



FIG. 4.33



FIG. 4.34

- Si al acabar su movimiento un enemigo termina en una casilla donde ya hay 3 enemigos, éste permanece en la casilla anterior. (fig. 4.35) y (fig. 4.36)



FIG. 4.35



FIG. 4.36

- Si un enemigo consigue superar el final del camino de un mapa, saldrá del tablero (fig. 4.37), el jugador recibe un daño, por lo que avanza el marcador de daño una posición en el track de heridas. (fig. 4.38)

Excepcionalmente, algunos enemigos harán más de un daño al superar el camino, como por ejemplo los orcos.



FIG. 4.37



FIG. 4.38

Los enemigos nunca cambian de camino (excepto los Goblins). Si entran por el camino verde, avanzan por él hasta llegar a su destino.

Una vez se hayan movido todos los enemigos, el jugador con la ficha de Lord Morth le pasa la ficha al jugador de su izquierda convirtiéndose en el nuevo jugador inicial, representando a Lord Morth (LM) durante el próximo turno.

Una vez completadas estas 4 fases se termina la 1ª Oleada y se puede empezar la siguiente, comenzando con una nueva Fase de Lord Morth.

Esta partida introductoria tiene una duración de 4, 5 ó 6 oleadas, (2, 3 y 4 jugadores respectivamente) y está pensada para que los jugadores se acostumbren al sistema de reparto de enemigos y al movimiento y ataque de los héroes.

Una vez los jugadores hayan terminado todas las oleadas, se comprobará cual de los jugadores tiene menos puntos de daño.

Este jugador será el ganador de la partida.

En caso de empate, ganará el jugador que más dinero tenga.

Si aún persiste el empate, ganan todos los jugadores empatados.

RESUMEN DE RONDA



5. REGLAS AVANZADAS

Tras el envite, los agotados héroes aprovecharon para tomarse un respiro y volver a preparar sus armas, con sus miradas perdidas en el horizonte, donde ya se podía ver la nube de polvo que levantaba el avance de una nueva oleada de tropas de Lord Morth.

En esta sección se explican todas las reglas avanzadas y opcionales de Portal of Morth.

En una partida estándar de Portal of Morth se juegan 5 rondas, con una oleada por cada jugador. Por tanto, serán 10 oleadas para partidas de 2 jugadores, solitario o cooperativo, 15 oleadas para partidas de 3 jugadores o 20 oleadas para partidas de 4 jugadores.

OPCIONAL: Una partida completa se juega en 5 rondas con una oleada por jugador cada ronda, consiguiendo la experiencia recomendada de Portal of Morth. Sin embargo, se puede alargar o recortar las partidas a voluntad, ya sea añadiendo o restando oleadas y rondas. Por ejemplo, se puede jugar una partida de 4 jugadores con sólo 4 rondas, o con la mitad de las oleadas.

¡La decisión es vuestra!

Cartas de Lord Morth:

Al comenzar el juego, los jugadores reciben 2 cartas de Lord Morth y una adicional al principio de cada ronda posterior, tal como se indica en el track de turnos del tablero de Portal.

Estas cartas representan los hechizos que el maligno señor oscuro lanza contra los jugadores. Para utilizar una carta simplemente hay que anunciarlo. Las cartas pueden utilizarse en CUALQUIER momento, tanto durante el turno del jugador como en el de sus rivales. La única restricción es que NUNCA se podrá utilizar una carta en beneficio directo de un jugador; por ejemplo, no se podrá utilizar la carta "Mover a un héroe" para acercar un héroe propio al enemigo.

Forma una pila de descartes junto a la baraja para dejar las cartas gastadas o descartadas durante la partida.

Ningún jugador puede tener más de 3 cartas en la mano al principio de una ronda. Si tienen más cartas de las permitidas, se dejan en la pila de descartes todas las cartas que superen ese límite. El jugador elegirá qué cartas descarta de su mano para cumplir el límite.

Efectos de cartas de Lord Morth:

	Cambiar monstruo de ruta: Elige un enemigo del tablero de otro jugador, y cámbialo de camino. Colócalo en el nuevo camino en el mismo número de casilla que estaba previamente.		Restar movimiento: Un héroe tiene 1 o 2 puntos menos de movimiento hasta el final del turno, según la carta.
	Anular movimiento: Anula el movimiento de un héroe este turno.		Mover a un héroe: Desplaza el héroe de un oponente a una casilla adyacente.
	Anular ataque: Anula el ataque de un héroe este turno.		Cura vida a un monstruo: Cura un punto de resistencia a un monstruo dañado.
	Avanzar un monstruo: Elige una criatura de otro jugador y avánzala una casilla en su camino.		Cambiar tipo de ataque: El ataque de un héroe oponente cambia de tipo durante este turno, según lo indicado en la carta.
	Cambiar un monstruo: Elige un monstruo de tu tablero e intercámbialo de posición por un monstruo a tu elección de un oponente. Ambos llegan sin daños a su nueva ubicación.		Anular casilla: Elige una casilla libre del tablero de un oponente, esa casilla queda bloqueada durante el resto del turno. Los héroes no podrán pisar esta casilla. Pon un token de anular casilla.
	Robar dinero: Roba una o dos monedas a un oponente, según la carta. Cooperativo: en este modo de juego todos los jugadores pierden una moneda de oro si sale alguna de estas cartas.		Restar ataque: Un héroe tiene 1 o 2 puntos menos de ataques hasta el final del turno, según la carta.
	Subir de nivel un monstruo: Elige un monstruo de un oponente y súbitelo por otro monstruo, que está en la misma posición y sin daños, siguiendo las siguientes directrices: -Si era un dado amarillo o verde, lanza un dado de la bolsa naranja y ponlo en la casilla donde estaba el oponente. El dado original vuelve a la bolsa verde. -Si era un dado naranja, roba un dado rojo y ponlo en la casilla donde estaba el otro enemigo. El dado original vuelve a la bolsa naranja. -Los dados rojos no pueden subir de nivel.		

El contenido del juego incluye esta hoja de referencia rápida que podrás consultar durante la partida

PERSONAJES:

Al principio de la partida, cada jugador elegirá una raza para jugar a Portal of Morth. Cada raza cuenta con 4 tipos diferentes de personajes: Guerrero, Sacerdote, Mago y Especialista. Los atributos de los tres primeros tipos son iguales para todas las razas, mientras que el Especialista es único para cada raza.

Además, cada categoría de personaje tiene un tipo de ataque. En función del tipo de ataque que tenga afectará a ciertos tipos de enemigo y a uno o varios enemigos por casilla.

TIPO DE ATAQUE	REFLEXION	ENEMIGO																		
FÍSICO	UN SOLO ENEMIGO POR CASILLA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
SAGRADO	UN SOLO ENEMIGO POR CASILLA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ESPECIAL	UN SOLO ENEMIGO POR CASILLA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ARCANO	UN SOLO ENEMIGO POR CASILLA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Ver esta tabla en la hoja de referencia rápida correspondiente.

Las posibles mejoras de todos los héroes también se encuentran detalladas en una de las hojas de referencia rápida.

Guerrero

Los guerreros de Sylth son valerosos luchadores, especializados en combate físico. Atacan a un único enemigo por casilla. Los atributos básicos del guerrero son:



En su árbol de mejoras encontramos:



- Fuerza 4.
- Puño Sagrado: El ataque del guerrero hace daño físico y también sagrado.
- Movimiento 3.
- Movimiento 4.
- Fuerza 3.
- Alcance mejorado.

Sacerdote

Los sacerdotes han dedicado su vida a lo divino y utilizan su poder sagrado para acabar con todos sus enemigos. Atacan a un único enemigo por casilla. Los atributos básicos del sacerdote son:



- Rito Arcano: El ataque del sacerdote será sagrado y arcano, afectando a todos los enemigos de una misma casilla.
- Movimiento 4.
- Ataque total: El ataque del sacerdote hace daño físico y sagrado. Además, al ser arcano, afecta a todos los enemigos en una misma casilla.
- Alcance mejorado.
- Puño Sagrado: El ataque del sacerdote hace daño físico y también sagrado.
- Fuerza 3.

Mago

Los magos, fervientes estudiantes de las artes arcanas, dominan los más terribles hechizos. Con su ataque arcano, atacan a todos los enemigos por casilla. Los atributos básicos del mago son:



- Fuerza 3
- Alcance mejorado.
- Magia Sagrada: El ataque del mago es arcano y sagrado.
- Movimiento 3.
- Puño Arcano: El ataque del mago es arcano y físico.
- Alcance mejorado.

Especialistas

Cada raza tiene un especialista, cada uno de ellos con sus peculiaridades. Todos ellos utilizan el ataque especial, afectando a un único enemigo por casilla.

Asesina humana: Las asesinas están entrenadas para eliminar a sus enemigos cuando menos lo esperan. Su habilidad especial son las trampas que pueden dejar por el camino de los enemigos. La Asesina Humana podrá colocar una trampa y atacar a un enemigo en el mismo turno

Los atributos básicos de la asesina son:



Como parte de su acción, una Asesina puede dejar una trampa en una casilla vacía de un camino adyacente. El primer enemigo que pise la trampa recibirá 1 punto de daño; a continuación retira la trampa del tablero. Independientemente de que no sea el turno de su jugador, la Asesina recibirá la experiencia y el oro correspondiente si un enemigo muere al pisar una trampa durante la fase de Asalto. Únicamente podrá dejar 1 trampa por turno. Una vez puesta, una trampa permanece donde está hasta que un enemigo la active, no se podrán cambiar de sitio.



Rito Especial 2: El ataque de la Asesina ahora también es especial y sagrado, además su fuerza de ataque es 2.

Trampa 2: Las trampas hacen 2 puntos de daño en lugar de 1. Las recompensas, si se elimina a un enemigo de esta forma, no varían.

Movimiento 3.

3 Trampas: La Asesina puede poner hasta 3 trampas, en lugar de las 2 habituales.

Magia Especial: El ataque de la Asesina ahora también es especial y arcano, afectando a todos los enemigos de una casilla.

Ataque 3.

Minero Enano: El Minero enano lleva siempre consigo su equipo para poner barreras e impedimentos a los enemigos y evitar que avancen tan rápido. El minero Enano podrá colocar una barrera y atacar a un enemigo en el mismo turno. Los atributos básicos del minero son:



El Minero puede dejar una loseta de barrera en una casilla vacía de un camino adyacente. Cuando un enemigo pise la barrera, la activa y pierde 2 puntos de movimiento hasta el final de la oleada.

Una barrera afecta a todos los enemigos que la pisen durante la fase de asalto en la que ha sido activada, al final de la cual se retira del tablero.



Movimiento 3.

Alcance Mejorado.

2 Barreras: El minero enano puede poner hasta 2 barreras en el tablero de mapa.

Fuerza 3.

Barrera -3: La barrera resta 3 puntos de movimiento a cada enemigo que la pise, en lugar de 2.

Magia Especial: El ataque del minero ahora es especial y arcano, afectando a todos los enemigos de una casilla durante sus ataques.

Cazadora Elfa: Las Cazadoras son especialistas en ataques a distancia y podrán golpear a enemigos lejanos. La Cazadora Elfa podrá disparar con su arco y atacar a un enemigo en el mismo turno. Los atributos básicos de la cazadora son:



Como parte de su acción, la Cazadora puede hacer un ataque con su arco de fuerza 1 a un enemigo localizado a exactamente 2 casillas de distancia en cualquier dirección (incluidas diagonales), no pudiendo utilizarse con enemigos que estén más cerca o más lejos.



Movimiento 3.

Magia Especial: El ataque de la cazadora ahora es especial y arcano, afectando a todos los enemigos en una casilla.

Arco 2: El arco de la cazadora hace 2 puntos de daño en lugar de 1. Las recompensas si se elimina a un enemigo de esta forma no varían.

Ataque 2.

2 Arcos: La cazadora podrá utilizar 2 veces por turno su ataque especial.

Alcance mejorado.

Inventor Gnomo: Los Inventores son genios de la ciencia y la ingeniería y siempre tienen algún arma experimental que probar en el campo de batalla. Los atributos básicos del inventor son:



Los Inventores no tienen acción especial. Sin embargo, en lugar de tener un valor fijo de ataque lanzan un dado de 3 caras para determinar cuánto daño hace su ataque. El jugador decide dónde quiere que ataque el Inventor Gnomo, dentro de su rango y lanza el dado de 3 caras. Aplica el resultado del dado como daño a todos los enemigos a los que esté atacando el Inventor.



Ataque 1d4+1: En lugar del dado d3, lanza el dado d4 y suma 1 punto al resultado. El valor resultante es la fuerza del ataque ese turno.

Dividir Ataque: El inventor puede dividir su valor de ataque y hacer 2 ataques separados ese turno. La fuerza de esos ataques será una fracción del total disponible. Así por ejemplo, si el inventor tiene 4 puntos de ataque este turno, puede hacer un ataque de fuerza 4, 2 ataques de fuerza 2 o un ataque de fuerza 3 y otro de fuerza 1.



Puño Especial: El ataque del Inventor ahora es especial y físico.



Movimiento 4.



Ataque 1d3+1: Suma 1 punto al resultado de la tirada de ataque para determinar la fuerza de ataque este turno.



Ataque Arcano: El ataque del inventor ahora es especial y arcano, afectando a todos los enemigos por casilla.

OPCIONAL: Habilidades raciales.

Como regla opcional, los jugadores pueden utilizar la habilidad especial de su raza. Estas habilidades se pueden utilizar una única vez por turno con un único héroe.

Elfos y humanos: Los elfos y los humanos son ágiles, por lo que una vez por turno el jugador que maneja una de estas razas puede añadir 1 punto de movimiento a uno de sus héroes.

Enanos y gnomos: Estas razas se caracterizan por su capacidad de ataque, de forma que una vez por turno el jugador que maneja una de estas razas puede añadir 1 punto de fuerza al ataque de uno de sus héroes. Este bonificador se aplica al ataque completo del jugador, es decir, que afectará a todas las casillas dentro del patrón de ataque del personaje.

Ten cuenta que al utilizar estas habilidades los personajes son más fuertes, de forma que la dificultad del juego podría bajar sustancialmente.

DADOS DE ENEMIGO:

En la partida introductoria sólo se utilizan los dados de la bolsa verde, pero en una partida completa se usan todos los dados del juego. Recuerda que antes de comenzar una partida tendrás que asegurarte de que todos los dados verdes y amarillos están en la bolsa verde, y que los dados naranjas tendrán que estar todos metidos en la bolsa naranja. Los dados rojos se guardarán en la bolsa roja hasta que haya que utilizarlos.

Durante la fase de Lord Morth, al coger los dados de enemigo se cogen tantos dados de la bolsa verde y tantos dados de la bolsa naranja como indique el track de turno, y se lanzan sobre la ruleta de Portal. En la hoja de referencia rápida encontrarás los valores máximos de movimiento y resistencia de cada uno de los 15 enemigos posibles y sus habilidades (ver tabla inferior).

OPCIONAL:

Si durante una partida de Portal of Morth se agotan los dados de alguna de las bolsas, saca de la otra bolsa tantos dados como necesites esa oleada. Por ejemplo, si en una oleada hay que lanzar 8 dados de la bolsa verde y no hay suficientes, utiliza tantos dados de la bolsa naranja como necesites para completar la entrada de enemigos.

Si en algún momento no quedasen dados suficientes entre ambas bolsas para la entrada de enemigos, utiliza tantos dados como haya disponibles e ignora el resto.

	Esqueleto: sólo puede ser afectado por ataques cuerpo a cuerpo.		Araña: Las arañas son muy rápidas y roban dinero si consiguen llegar al final de un camino.
	Goblins: Cambian de camino. Cuando un goblin llega a una intersección, cambia de ruta y avanza por el camino que surge al camino por el que iba. El goblin hace un cambio de ruta cada vez que llegue a una intersección, pudiendo cambiar varias veces de camino durante su recorrido. Al cambiar de ruta, los goblins siempre intentan ir hacia la salida del tablero.		Minotauro: Robustos y temibles, sólo se ven afectados por ataques cuerpo a cuerpo.
	Humbra Raza: Los humbras rata le roban 1 moneda al jugador si consiguen llegar al final de alguno de sus caminos.		Demonio: Debido a sus características mágicas sólo se les puede atacar con ataques sagrados.
	Carbbero: No tienen habilidad especial, pero son muy rápidos.		Gárgola: Las gárgolas vuelan y no se les puede atacar con ataques cuerpo a cuerpo.
	Centaurio: Los centauros son ágiles, así que no se les puede atacar con ataques cuerpo a cuerpo.		Ogro: Los ogros son lentos, pero muy resistentes. No tienen habilidad especial.
	Orco: Los orcos son temibles guerreros. Si consiguen llegar al final de un camino, el jugador recibe 2 daños.		Ciclope: Los ciclopes hacen el doble de daño, causando 2 daños si consiguen llegar al final del camino.
	Troll: Los trolls son grandes pero no muy rápidos y restan un punto de movimiento a cualquier héroe que mueva desde una casilla adyacente al troll. Esta penalización no se aplica cuando el héroe mueve hacia una casilla adyacente al troll, únicamente cuando se mueva desde una de ellas.		Hydra: Con sus múltiples cabezas, esta criatura no es fácil de matar. Si consigue llegar al final de un camino, el jugador recibe 2 daños.
			Dragón: La más terrible criatura de Lord Morth. Cuando está recién llegado, tendrás que hacerle un primer impacto con un mínimo de fuerza 2 para romper sus escamas y poder atacarlo. Si se mueve por el camino de un jugador, éste recibe 2 daños y además pierde 2 monedas de oro.

DADOS ROJOS

Además de estos dados, existe un tercer tipo de dado de enemigo: los dados rojos. Son dados especiales con enemigos particularmente peligrosos, y que sólo salen al terreno si algún jugador decide apoyar a Lord Morth pagando 3 monedas de oro. Al hacerlo, puede coger un dado rojo al azar de la caja y colocarlo en la casilla de salida del camino de un oponente a su elección. Este nuevo enemigo se colocará en la entrada del camino elegido y avanzará normalmente durante la fase de asalto.



5- EJEMPLO DE OLEADA

Juan, Carlos, Iván y Javi se encuentran en la ronda 3, oleada 2 de una partida de Portal of Morth. Es el turno de Carlos de ser LM, así que comienza la fase de Lord Morth avanzando el marcador en el track de turno del tablero del Portal.

A continuación, Carlos coge 11 dados de la bolsa verde y 4 dados de la bolsa naranja para realizar la fase de entrada de enemigos, según se indica en el track de turno para esa oleada. Lanza los dados en la ruleta de Portal y acto seguido lanza el dado de posición (d12), que marca un 4. Carlos gira la ruleta de Portal hasta que la marca de la ruleta queda en el 4 del tablero.

Hecho esto, comienzan la fase de Portal. Carlos es LM, así que juega primero y decide pagar 2 de oro para girar la ruleta dos posiciones hacia la derecha. A Iván esto no le afecta demasiado, así que decide no pagar nada y pasa su turno. Sin embargo, Juan se ha visto muy afectado por el movimiento de Carlos, así que decide pagar otras 2 de oro para girar la ruleta dos posiciones más hacia la derecha y lanzarle parte de los enemigos a Javi. Ahora Javi tiene buena parte de los enemigos entrando por su tablero, así que decide pagar 1 de oro para girar la ruleta 1 posición hacia la izquierda y devolverle parte de los enemigos a Juan.

Al haber tenido ya los cuatro su oportunidad de mover la ruleta, cada uno coge los enemigos que le han tocado y los colocan en las casillas de entrada de enemigos correspondientes, con la cara de resistencia más alta a la vista.

Es el momento de la fase de Héroes y Carlos comienza su turno. Primero decide pagar 2 monedas y 4 de experiencia para ponerle una mejora a su sacerdotisa. Como tiene 3 de oro, retrocede el marcador de dinero en su tablero 2 posiciones hasta el 1, y el de experiencia 4 posiciones, agotando toda la experiencia que tenía disponible. Coloca un cubo del color de su sacerdotisa en la casilla de mejora que acaba de adquirir, Rito Arcano, que como todas las mejoras, podrá utilizar ese mismo turno.

Comienza a jugar moviendo su Guerrero 2 casillas, su máximo de movimiento, y ataca en los 2 caminos adyacentes, eliminando un esqueleto y haciendo 2 impactos a uno de los orcos de la casilla 10. Carlos coge el dado del esqueleto y lo devuelve a la bolsa verde, añade 1 punto de experiencia al Guerrero y avanza 1 su marcador

de oro en el track del tablero. A continuación, gira el dado del orco hasta su cara de 2 puntos de resistencia y lo vuelve a dejar donde estaba.

Habiendo terminado con el guerrero decide atacar con la sacerdotisa antes de moverla, eliminando con este ataque a los 2 goblins y a la gárgola del camino central, ya que al haber adquirido la mejora rito arcano, afecta a todos los enemigos de esas casillas. Devuelve los 2 goblins a la bolsa verde y la gárgola a la bolsa naranja. Añade 5 de oro en su track general de oro, 2 de los goblins y 3 de la gárgola, y sube 3 puntos de experiencia a la sacerdotisa, uno por cada enemigo eliminado. A continuación decide mover 2 casillas a la sacerdotisa, dejándola preparada para un futuro ataque.

Es el turno de Iván, que comienza comprando una Asesina que coloca en la casilla de inicio de su tablero. Primero mueve 1 casilla con su Sacerdotisa, elimina 2 ratas y daña a un centauro con su ataque, girando el dado para marcarlo, y cruza sobre el camino con sus 2 movimientos restantes y recibe el oro y experiencia correspondientes. Después mueve a su guerrero para posicionarle pero no ataca. Por último, mueve 2 casillas a la asesina, deja la trampa en una casilla cercana y ataca al cerbero haciéndole un daño, de forma que gira el dado para marcarlo.

Juan y Javi juegan también sus turnos y pasan a la fase de asalto.

Carlos lanza el dado de movimiento, que marca un 3. Todos ellos simultáneamente mueven sus enemigos en el tablero.

Carlos avanza 4 casillas al orco dañado, 4 a los centauros, 8 al cerbero y 6 a los hombres ratas.

Iván mueve también a los enemigos de su tablero. El cerbero al que dañó durante su turno pisa la trampa de la Asesina recibiendo un daño, de forma que es eliminado, otorgando 1 punto de experiencia a la Asesina y 2 de oro.

Javi mueve a sus enemigos y se le cuela un goblin, de forma que tendrá que avanzar su marcador de daños en una posición. Mientras tanto, Juan mueve también sus enemigos en el tablero.

Para terminar, Carlos le pasa la ficha de LM a Iván, que se prepara para comenzar la fase de entrada de enemigos de la Ronda 3 oleada 3, avanzando de nuevo el track de turno.



FIG. 6.1

6. MODO COOPERATIVO

La maga enana estaba repasando las últimas runas de su hechizo cuando la sacerdotisa elfa, pasó a su lado. A pesar de que sus dos razas siempre habían tenido sus diferencias, la amenaza común había conseguido que ahora compartieran sus objetivos: defender sus tierras del ataque de Lord Morth a toda costa.

En Portal of Morth los jugadores pueden jugar en modo cooperativo, colaborando para evitar que las hordas de Lord Morth crucen las fronteras. Dando la vuelta a los tableros de mapa se encuentran los tableros cooperativos. Hay 2 tableros cooperativos, los jugadores podrán elegir con qué tablero cooperativo quieren jugar. (fig. 6.1) y (fig. 6.5)

Coloca el tablero elegido en el centro de la mesa, alineando convenientemente las dos mitades para que la ciudad central quede bien compuesta. Coge el tablero de portal para 2 jugadores y sitúalo en el centro de la mesa con la ruleta de Portal encima, teniendo a mano el track doble de dinero y heridas marcado en una letra "C". Debes colocar el marcador de turno en el track cooperativo (fig. 6.2), justo encima de la casilla Ronda 1 Oleada 1. En el modo cooperativo siempre se empieza con el mismo número de héroes, y se juegan un total de 10 oleadas, independientemente del número de jugadores en la partida.



FIG. 6.2

Los jugadores empiezan siempre con 4 héroes, que tienen que repartirse entre ellos. En partidas de 2 jugadores, cada uno empieza con 2 héroes; en partidas de 4 jugadores cada uno tiene inicialmente 1 héroe. Sin embargo, en partidas de 3 jugadores hay un jugador que empieza con 2 héroes, mientras que los demás tienen 1; decidid entre todos, al principio de la partida, qué jugador llevará ese héroe adicional. Estos héroes iniciales tienen que ser Sacerdotes y Guerreros. Al igual que en el modo de juego básico, cada jugador manejará los personajes de una raza a su elección.

OPCIONAL: Como regla opcional, en el modo cooperativo los jugadores podrán mezclar con libertad personajes de cualquier raza en un mismo equipo. Así, un mismo jugador podrá manejar personajes de varias razas a la vez.

El modo cooperativo funciona prácticamente igual que el modo básico de juego, pero tiene algunas variaciones. La principal es que los jugadores no compiten por conseguir su objetivo, sino que tienen que colaborar para evitar que las hordas de Lord Morth crucen sus tierras.

Cartas de Lord Morth:

El hecho de que los jugadores colaboren no significa que Lord Morth no siga lanzando hechizos contra ellos.

Cada 3 oleadas, Lord Morth lanza un hechizo contra los héroes, tal como se indica en el track de turno. Para ello, el actual LM coge la primera carta del mazo de cartas y la resuelve en ese mismo momento SIN consultar con el resto de jugadores. De forma oculta, LM decide a qué personaje afecta la carta.

En algunas de las cartas se puede ver un símbolo especial de dado rojo en su parte superior (fig. 6.3). Si al robar una carta de Lord Morth durante el modo de juego cooperativo, la carta tiene dicho símbolo del dado rojo, hay que coger al azar un dado rojo de la bolsa, lanzar el dado de 12 caras y colocar el dado rojo en el camino asociado al número resultante en el dado. Este nuevo enemigo mueve normalmente durante la fase de asalto.



FIG. 6.3

Fase de Lord Morth: En el tablero de portal de 2 jugadores está el track de turnos del modo cooperativo. Hay que usar este track en partidas cooperativas para saber cuántos dados entran al tablero en cada oleada y en qué momento hay que aplicar las cartas de LM.

Fase de Portal: Durante esta fase, los jugadores pueden utilizar todo o parte de su oro para mover el portal normalmente. Sin embargo, dado que todos los jugadores forman un mismo equipo tienen que ponerse de acuerdo para mover el Portal una única vez, cuantas casillas quieran. Cuando se haya terminado de mover el Portal, los enemigos entran con normalidad a los caminos.

Fase de Héroes: Los jugadores pueden mover y atacar con normalidad. En el tablero cooperativo, hay unas casillas especiales de túnel que les permiten trasladar a sus héroes rápidamente de una zona a otra del tablero. (fig. 6.4) Para ello tienen que situar al héroe encima del túnel y gastar un punto de movimiento para pasar al otro lado. Al hacerlo, coloca la ficha del héroe en la otra casilla de túnel del mapa.



FIG. 6.4

Mejorar y comprar héroes: En este modo de juego, los jugadores tendrán un único track común para llevar el recuento de oro que hayan ganado durante la partida. De igual forma, el coste de la compra para nuevos personajes se cuenta sobre el total de héroes que hay en el tablero, independientemente de qué jugador compre el nuevo personaje. Así, el 5º héroe que compren les cuesta su precio básico, el 6º cuesta ese precio básico +2 monedas, el 7º +4 monedas, el 8º básico +6 monedas, etc.

Fase de Asalto: Los enemigos avanzan siguiendo las normas habituales de movimiento. LM lanza el dado de movimiento y los jugadores mueven a los enemigos de forma ordenada en el tablero. Cuando un enemigo llega al poblado central, ha superado el mapa e inflige un daño.

Los daños que reciben los jugadores se cuentan para todos ellos, teniendo un único track común para todos.

FIG. 6.5



FIG. 7.1

En el modo cooperativo se cuentan los daños del equipo como un conjunto y se valora el resultado global de la partida según la tabla de esta misma página.

7. MODO SOLITARIO:

Portal of Morth permite que un jugador juegue una partida en solitario. Para ello utiliza el tablero de Portal de 1 jugador.

(fig. 7.1)

El modo solitario se juega igual que el modo normal, con las siguientes excepciones:

- Cartas de LM: En este modo de juego no se utilizan las cartas de LM. Sin embargo, a mitad de la partida sale un dado rojo que entra por un camino aleatorio. Para ello roba un dado rojo al azar de la bolsa y lanza el dado de posición (d12) para determinar por qué camino entra el nuevo enemigo.
- Fase de LM: Se juega con normalidad.
- Fase de Portal: Se juega con normalidad.
- Fase de Héroes: Se juega con normalidad.
- Fase de Asalto: Se juega con normalidad.

Para determinar el resultado de una partida en solitario o cooperativa, utiliza la siguiente tabla:

15+	Derrotado: Las tropas de Lord Morth han avanzado inexorablemente arrasando las tierras de Sylth.
11 - 14	Mediocre: Has conseguido sobrevivir a duras penas al ataque de Lord Morth. Has evitado la destrucción de Sylth, pero pasará mucho tiempo hasta que se recuperen de este ataque.
6 - 10	Victoria: Tus héroes han defendido valerosamente las tierras de Sylth. Aunque habéis sufrido daños, esta batalla se puede contar como una victoria.
0 - 5	Heroico: Has vencido. Las hazañas de tus héroes en esta batalla se cantarán durante siglos.



GUERRERO ELFO
ELF WARRIOR



GUERRERO ENANO
DWARF WARRIOR



SACERDOTISA ELFA
ELF PRIESTESS



SACERDOTE ENANO
DWARF PRIEST



MAGO ELFO
ELF WIZARD



MAGA ENANA
DWARF WIZARD



CAZADORA ELFA
ELF HUNTRESS



MINERO ENANO
DWARF MINER

CHARACTERS LIST



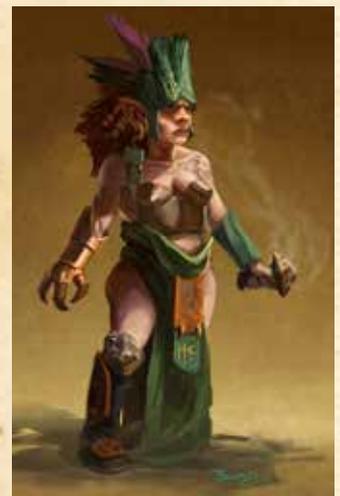
GUERRERA HUMANA
HUMAN WARRIOR



GUERRERO GNOMO
GNOME WARRIOR



SACERDOTE HUMANO
HUMAN PRIEST



SACERDOTISA GNOMA
GNOME PRIESTESS



MAGO HUMANO
HUMAN WIZARD



MAGO GNOMO
GNOME WIZARD



ASESINA HUMANA
HUMAN ASSASSIN



INVENTOR GNOMO
GNOME INVENTOR

Portal of MORATH

Para más información sobre este juego, resolver dudas
y mucho más, visita:
<http://www.abbagames.com/portalofofmorth.html>
O escanea este código:

For more information about this game, to resolve any
issues and much more, visit:
<http://www.abbagames.com/portalofofmorth.html>
Or scan this code:



abba
games

Distribuido y fabricado por Abba Games S. L.
NIF: 85716496
Avda. Puente Cultural 10 escalera A planta 1 oficina 4
28702 San Sebastián de los Reyes, Madrid
www.abbagames.com

Distributed and manufactured by Abba Games S. L.
NIF: 85716496
Avda. Puente Cultural 10 escalera A planta 1 oficina 4
28702 San Sebastián de los Reyes, Madrid
www.abbagames.com

¡ADVERTENCIA!

CONTIENE PIEZAS PEQUEÑAS SUSCEPTIBLES DE SER
INGERIDAS O INHALADAS.

LE RECOMENDAMOS QUE GUARDE ESTAS INFORMACIONES.
LOS COLORES, EL DISEÑO Y EL CONTENIDO DEL PRODUCTO
PUEDEN SER DISTINTOS A LOS MOSTRADOS EN LA CAJA E
INSTRUCCIONES.

WARNING!

CONTAINS SMALL PARTS WHICH CAN BE SWALLOWED OR
INHALED.

WE RECOMMEND THAT YOU KEEP THIS INFORMATION.
THE COLOURS, DESIGN AND CONTENT OF THE PRODUCT
MAY DIFFER FROM THOSE SHOWN ON THE COVER AND IN
THE INSTRUCTIONS.

