

La MARCA de los CONDENADOS



MIDGARD EDICIONES

La MARCA de los CONDENADOS



Créditos:

Autores: Midgard Ediciones.

Ilustraciones y recursos: Freepik.com, Pixabay.com, Flaticon.com. Ilustraciones no indicadas: Gordon Taylor, Stefan Keller, Willgard Krause, kalhh y Lothar Dieterich.

Contenido:

4 Hojas de personaje



69 Cartas de enemigo



4 Fichas de habilidad



15 Contadores de Vida



4 Hojas de demonio



9 Cartas de marca



56 Fichas de dinero



4 Fichas de Aturdido



28 Casillas de ubicación



39 Cartas de evento



4 Fichas de Quemadura



4 Fichas de Hemorragia



70 Cartas de objeto



4 Fichas de Veneno



4 Fichas de Debilidad



1 Ficha de grupo



8 Fichas de Aumento



16 Fichas de Herida Extra



4 Fichas de Torpeza



4 Fichas de Fatiga



DESCRIPCIONES

Hojas de personaje:

- 1- Nombre del personaje.
- 2- ATA: Valor que se añade a la tirada de ataque.
- 3- DEF: Valor que hay que superar para herir al personaje.
- 4- Estado: Coloca aquí la Ficha de Aflicción que te afecte.
- 5- Heridas: Lleva aquí la cuenta de las Heridas restantes.
- 6- Equipo inicial: Equipo con el que comienza la partida.
- 7- Habilidades/Hechizos: Las 2 habilidades principales del héroe. Cuando lo escojas, sólo podrás mantener una. En el caso de la hechicera, escoge 2 de los 4 hechizos.
- 8- Breve descripción del héroe.



Hojas de demonio:

- 1- Nombre del demonio.
- 2- ATA: Valor que se añade a la tirada de ataque.
- 3- DEF: Valor que hay que superar para herir al demonio.
- 4- Daño: El daño de su ataque.
- 5- Marca: Cuando el enemigo se enfrenta a un héroe con esa marca, obtiene un +2 a su ATA.
- 6- Estado: Coloca aquí la Ficha de Aflicción que le afecte.
- 7- Heridas: Lleva aquí la cuenta de las Heridas. A diferencia de los héroes, los demonios no penalizan su ATA.
- 8- Aumento: Mejora del demonio según van realizando acciones los jugadores.
- 9- Ataque especial: Descripción y efecto de su ataque especial, que tiene lugar cuando se obtiene doble en su tirada de ATA.
- 10- Habilidad demoníaca: Efecto de la habilidad pasiva, que se aplica durante toda la partida. Generalmente potencia a un tipo concreto de enemigo.



Cartas de enemigo:

- 1- **Nombre y tipo:** Arriba, nombre del enemigo. Abajo, tipo de enemigo, que puede ser Humanoide, Bestia o Demonio.
- 2- **Marca:** Cuando el enemigo se enfrenta a un héroe con la marca indicada, obtiene un +2 a su ATA.
- 3- **Heridas:** Lleva aquí la cuenta de las Heridas que recibe.
- 4- **DEF:** Valor que hay que superar para herir al enemigo.
- 5- **ATA:** Valor que se añade a la tirada de ataque.
- 6- **Ataque:** Daño y efectos del ataque que realiza.

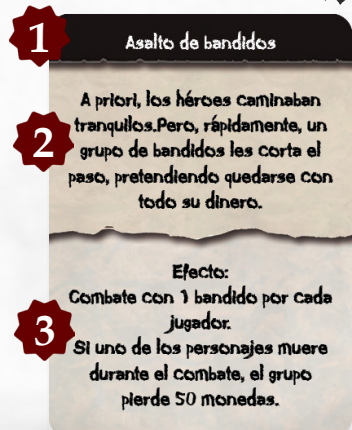


Cartas de marca:

- 1- **Nombre de la marca.**
- 2- **Efecto:** Descripción del efecto a su portador durante toda la partida.

Cartas de evento:

- 1- **Nombre del evento.**
- 2- **Descripción:** Breve relato de lo que ocurre.
- 3- **Resolución del evento:** Si el evento, como el del ejemplo, es un combate, se mostrará el número de enemigos al que se enfrentan en función de la cantidad de personajes en juego. En otro caso, se explicará el efecto mencionado.



Cartas de objeto:

1- Nombre del objeto.

2- Tipo: El tipo del objeto, que puede ser:



-**Usable:** Permanece en la mano del jugador. Se descarta tras su uso.

-**Arma:** Equipable. Bonifica el ATA y puede ofrecer efectos adicionales.

-**Protección:** Equipable. Otorgan beneficios defensivos.



3- **Descripción:** Detalla el efecto. Si es un objeto usable, el efecto se aplica tras su uso. Si es un arma o protección, determina el modificador al ATA/DEF y si posee algún efecto adicional.

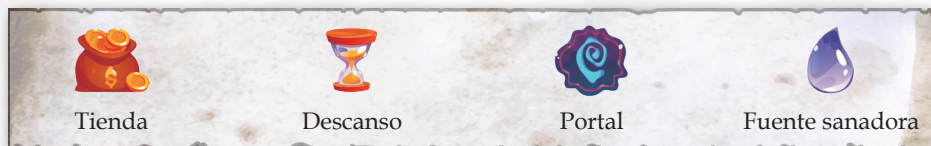
4- **Coste:** Precio del objeto.

Casillas de ubicación:

1- Nombre de la ubicación.

2- **Efecto:** Este efecto se aplica siempre que el grupo se encuentre en esta casilla.

3- **Iconos:** Si aparecen, las acciones que se pueden realizar una vez resuelto el evento.



PREPARANDO LA PARTIDA

En este juego, todos los jugadores –o el jugador, si es una sola persona- juegan en el mismo bando, como los héroes, pues los enemigos se controlan de manera predefinida. Ahora, explicaremos cómo preparar la partida antes de comenzar.

ESCOGIENDO PERSONAJE:

Cada jugador debe escoger uno de los 4 personajes que ofrecemos en el juego. Si algún jugador quiere interpretar a más de un personaje, es totalmente libre de hacerlo, pero siempre y cuando haya un **máximo de 4 personajes** en juego.

Una vez que los personajes han sido escogidos por cada jugador, no se podrá cambiar en toda la partida.

La marca:

Coge el mazo de **cartas de marca** y barájalo. Luego, reparte una carta para cada personaje en juego y revélala. El efecto de esta marca se mantiene durante toda la partida y no se podrá eliminar esta carta en ningún caso. Puedes guardar el mazo de cartas de marca, ya que no se volverán a usar durante la partida.

Habilidad:

Como podrás ver según la **Hoja de personaje** que hayas escogido, éste dispone de 2 habilidades. No obstante, sólo tendrá una de ellas accesible para toda la partida, así que debes marcar la casilla de la que hayas escogido y quedarte con esa hasta el final de la partida.

En el caso del jugador que controle a la **hechicera**, podrás escoger 2 hechizos de los 4 que se ofrecen. Sólo se podrán usar esos dos hechizos durante toda la partida.

Dinero:

El dinero puede llevarlo un jugador a modo de arca común o se puede representar independientemente. Inicialmente, cada personaje comienza con **20 monedas**, que se podrán utilizar para realizar transacciones económicas en todas las fichas de ubicación que dispongan del **icono Tienda**.

ESCOGIENDO AL REY DEMONIO:

Coge todas las **Hojas de demonio** y elige una al azar. La Hoja escogida representará al enemigo final, contra quienes tendrán que enfrentarse los héroes.

COLOCANDO LA ZONA DE JUEGO:

Las Hojas de personaje:

Los jugadores deben colocar su **Hoja de personaje** frente a sí, para tener todos sus datos a mano. Igualmente, antes de barajar los mazos de cartas, coloca a la izquierda de cada **Hoja de personaje** las cartas del equipo inicial que viene especificado en su hoja.

Colocando cartas y Hojas:

Si ya has repartido el equipo inicial de cada personaje, baraja el mazo de **cartas de equipo** y colócalos boca abajo cerca de algún jugador, que será el encargado de servir las cartas cuando sea necesario.

Baraja el mazo de las **cartas de evento** y colócalo boca abajo. Cuando entren en juego los eventos, se deberá coger una carta y revelarla al grupo, como se explicará más adelante.

Con respecto a las **Hojas de enemigo**, puedes dejarlas boca arriba, cerca del mismo jugador que servirá el resto de cartas. Estas Hojas solo se utilizarán cuando los enemigos entren en juego.



Mazos de cartas de evento:
Boca abajo el mazo activo
Boca arriba las descartadas



Mazos de cartas de objeto:
Boca abajo el mazo activo
Boca arriba las descartadas



Cartas de enemigo
a mano



Arma y protección equipadas
a la izquierda



Hoja de personaje en el centro



Carta de marca a la
derecha

Las ubicaciones iniciales:

Entre todas las **casillas de ubicación**, busca la casilla de Poblado y ponla en el centro de la mesa, boca arriba. Busca además la casilla de la **Sala Demoníaca** y déjala aparte, ya que no se usará hasta el final del juego.

Con el resto de **casillas de ubicación**, barájalas y colócalas boca abajo cerca de los mazos de cartas que se usarán en la partida. Toma las 3 primeras casillas y colócalas boca abajo junto a las 3 caras superiores del **Poblado**, como se muestra en la imagen siguiente:



La Ficha de grupo:

Una vez organizados los mazos de cartas y las **fichas de ubicación**, toma la ficha de grupo y colócala sobre la ficha de **Poblado**, ya que es el punto de inicio de la partida.



REGLAS DE JUEGO

MANO Y EQUIPO:

Cada jugador solo podrá tener un máximo de **4 cartas en su mano**. De esta forma, si llegara a tener una quinta carta, deberá automáticamente descartar una de ellas.

No obstante, además de las cartas que se tengan en la mano, a cada héroe se le permite equiparse una carta de arma y una carta de protección, que deberá colocar junto a su **Hoja de personaje** en el momento en el que la equipe. Si ya tuviera algún objeto equipado, éste deberá volver a su mano o ser descartado.

MOVIÉNDOSE POR EL MAPA:

Los jugadores podrán moverse a una casilla colindante a la casilla en la que se encuentren actualmente. Para ello, simplemente deben decidirlo entre todos y revelar la casilla de destino colocándola boca arriba.

Ten en cuenta que algunas **casillas de ubicación** tienen reglas específicas, que se aplican siempre que el grupo se encuentre en dicha ubicación. Si la casilla de ubicación muestra ciertos iconos, es porque en ellas se pueden llevar a cabo acciones concretas para todo el grupo (más adelante explicamos el significado de cada icono).

Una vez hecho esto, coloca la ficha de grupo en la casilla de ubicación revelada. A continuación, toma la carta superior del mazo de **cartas de evento** y aplica sus efectos. Estos efectos pueden ser muy diferentes en cada carta y aportar tanto algo positivo como negativo al grupo, incluyendo los combates contra los enemigos que se revelen en la carta.

Los personajes no se podrán mover de la **casilla de ubicación** en la que se encuentren hasta que el evento haya sido resuelto, momento en el que la **carta de evento** pasa a ser descartada. Cuando el evento haya sido resuelto, cuenta las salidas que tenga disponible esa casilla (siempre de la mitad de la casilla hacia arriba) y tira un dado para ver cuántas casillas más se colocan:

Salidas posibles	Casillas a colocar (Tira 1d6)
1 salida	Coloca la casilla directamente
2 salidas	1-3, coloca una casilla. 4-6 coloca 2 casillas
3 salidas	1-2, coloca una casilla. 3-4, coloca 2. 5-6 coloca 3

Repite esta operación hasta que ya no queden más casillas de ubicación por colocar, salvo la **Sala Demoníaca**, en cuyo caso deberá ser colocada en cualquier salida y comenzar los preparativos para el combate final.

NOTA: Puedes hacer partidas más cortas eliminando fichas de ubicación del juego, pero ten en cuenta que esto puede reducir las posibilidades de mejora de los personajes, aumentando así la dificultad de juego.

El grupo ha salido del Poblado, donde inicialmente se han colocado 3 ubicaciones. Avanzan a la de la izquierda, donde resuelven el evento que les toca allí. Un miembro del grupo lanza 1 dado y obtiene un 4, por lo que colocan 2 nuevas ubicaciones en las únicas posiciones disponibles. Se mueven a la nueva ubicación superior y, después de resolver el evento, vuelven a lanzar 1 dado, obteniendo un 1, por lo que solo pueden obtener una nueva ubicación, que el grupo decide que sea en el centro.



Aumentos del Rey Demonio:

El poder del Rey Demonio va aumentando con cada acción que el grupo de héroes va realizando. En su **Hoja de demonio** podrás ver qué conlleva dicho aumento y cuándo sucede, pues para cada uno es diferente.

Las acciones que cuentan son aquellas que se realizan de manera grupal, como moverse de una a otra ubicación o realizando las acciones de las mismas. En el caso del combate, como los turnos son individuales por héroe (como se verá más adelante), tan sólo contará como una acción el combate completo.

Los personajes se enfrentan en esta partida a la señora demonio Valhadris. Se encuentran en un punto avanzado de la aventura al haber realizado 12 acciones de grupo. Si miran la Hoja de Demonio, observarán que, si se enfrentaran a ella en estos momentos, ésta tendría 3 Heridas adicionales gracias a los aumentos obtenidos.

ACCIONES EN LAS UBICACIONES:

Como ya mencionamos anteriormente, algunas **casillas de ubicación** muestran ciertos iconos que permite al grupo realizar ciertas acciones. Estas acciones se explican en este apartado, pero deberán resolverse para el grupo entero, no por cada jugador individualmente.

Tienda:



El icono de tienda permite a los jugadores comprar o vender objetos. Si se realiza una compra, toma tantas cartas del mazo de cartas de equipo como el número de personajes que haya más una adicional y colócalas boca arriba.

Cada jugador podrá comprar tantos objetos como pueda permitirse con su dinero y no se sobrepase el máximo de cartas que puede llevar en su mano.

Durante esta fase, los héroes podrán intercambiar cartas entre sí y equiparse los objetos que estimen necesarios sin coste de tiempo alguno para la acción.

Para vender un objeto, simplemente se deja en el mazo de descartes y se añade la mitad de su valor en monedas a la Hoja de Personaje.

La acción de tienda cuenta como una sola en cuanto a tiempo se refiere, independientemente de la cantidad de transacciones que se realicen.

Una vez finalizadas las transacciones, devuelve las Cartas de Objeto que hayan sobrado (es decir, las no compradas o las vendidas) al mazo de Cartas de Objeto para la siguiente acción de Tienda.

Descanso:



Contando como una acción más, los personajes podrán descansar en una ubicación con este icono una vez se haya resuelto su evento. Cuando los personajes descansan, tiran 1d6 y borran tantas marcas de heridas como el valor obtenido en el dado. Esta acción también eliminará las aflicciones Debilidad y Fatiga.

Portal:



Los portales permiten desplazarse entre fichas de ubicación que dispongan de este icono gastando solo una acción de movimiento. Simplemente, mueve la ficha de grupo al destino deseado.

Fuente sanadora:



La Fuente sanadora emana un poder mágico que recupera rápidamente a los héroes. De esta forma, gasta su acción, todos los héroes eliminan todas sus marcas de Heridas y eliminan cualquier Ficha de Aflicción permanente que les afecte.



LA ÚLTIMA UBICACIÓN:

Cuando ya no queden más fichas de ubicación por colocar, se debe poner directamente boca arriba la ficha de Sala Demoníaca, en el primer espacio disponible de la última ficha colocada. Cuando se active esta ficha no será necesario revelar carta alguna de evento, pues el evento es directamente el combate final contra el Rey Demonio.

Como podrás ver, esta sala dispone de un icono de Portal. El grupo podrá dar uso de este portal para volver al Pueblo y prepararse antes de la batalla final. Cuando estén listos, a su elección, se enfrentarán al Rey Demonio. Una vez haya empezado el combate, ya no hay vuelta atrás.

Este combate simboliza el final del juego por lo que, si los héroes mueren, el Rey Demonio conquistará el mundo con su horda de criaturas. No obstante, si los héroes vencen, sus marcas desaparecerán y La Brecha del Mal se cerrará para siempre -o hasta que otro demonio superior consiga abrirla de nuevo, pero eso lo dejamos para otro relato heroico...-



COMBATE

Cuando en una carta de evento se representa que aparecen enemigos, hay que resolverlo mediante un combate. En este momento, todo el combate en general cuenta como una única acción hasta que éste finalice. No obstante, las acciones dejan de ser grupales y pasan a actuar tanto los héroes como cada enemigo en una consecución de turnos.

LOS TURNOS:

Los personajes siempre actuarán primero, en el orden en el que los jugadores decidan en cada turno. Cuando todos los héroes hayan actuado, será el turno de los enemigos, que atacarán a los personajes en orden. Si el combate no ha finalizado aún (todos los enemigos o todos los héroes han muerto), repite el mismo orden tantas veces sea necesario hasta que uno de los grupos haya sido eliminado.

TURNO DE LOS JUGADORES:

Durante su turno en combate, cada jugador podrá realizar una de estas acciones:

Realizar un ataque:

Cuando un jugador decide atacar a un enemigo, realiza una tirada de 2d6 y le añade su valor de ATA. Si el valor resultante supera el valor de DEF del enemigo, éste recibirá tantas Heridas como el daño especificado en la carta del arma con la que se haya realizado el ataque.

Por ejemplo, el clérigo (ATA +1) ataca con su maza (Daño 2) a un bandido (DEF 5). Realiza una tirada de 2d6 y obtiene un resultado de 7. Como ha superado la DEF del bandido en 3, éste se resta 2 Heridas, quedándose a solo 1 para morir.

Usar la habilidad:

Si la habilidad escogida en tu Hoja de personaje al inicio de la partida no representa un añadido o una modificación a una regla, se considera que es una habilidad activa, por lo que sólo tendrá efecto cuando decidas utilizar tu acción de combate en llevarla a cabo y aplicar sus efectos.

Por ejemplo, la hechicera tiene el hechizo de Aire y el clérigo ha sufrido 2 Heridas. Tal y como indica su habilidad, realiza una tirada de 1d6 y obtiene un 6, por lo que cura las 2 Heridas de su compañero, gastando su acción.

Usando objetos:

Puedes gastar la acción de tu turno en utilizar un objeto que tengas en la mano. Una vez hecho y resuelto el efecto que indique la carta, debes descartarla directamente. Durante las acciones de grupo, usar los objetos no consume ninguna acción.

Equipar e Intercambiar objetos:

Igual que en la acción de compra/venta en una Tienda, en combate también podrás **equiparte objetos** que tengas en la mano. No obstante, por cada acción tan sólo podrás equiparte un único objeto. En el caso de que ya tuvieras un objeto equipado, sustitúyelo por el nuevo y devuelve el reemplazado a tu mano.

Si en lugar de equipar un objeto estás **intercambiándolo** con otro jugador, éste podrá equipárselo automáticamente sin gastar ninguna acción de su turno. Igualmente, si durante esta transacción, tu compañero te ofrece un objeto equipable, tú también podrás equipártelo en la misma acción de intercambio.

Por ejemplo, el clérigo gasta su turno en intercambiar objetos con el asesino. Le entrega una daga que tiene en su mano y, a cambio, el asesino le dá la maza que lleva equipada. Tal y como recibe la daga, el asesino se la equipa, al igual que el clérigo se equipa la maza, todo en la misma acción. En su turno, el asesino podrá actuar con normalidad.

Si se realiza esta acción como **acción de grupo**, todos los jugadores pueden intercambiar y equiparse tantos objetos entre ellos como quieran, pero contará para el Rey Demonio.

TURNOS DE LOS ENEMIGOS:

Para determinar el orden de acción de los enemigos, en el caso de que haya más de uno, resuélvelo igual que con los personajes, realizando una tirada y actuando en orden descendente. Puedes organizar las Hojas de enemigo en ese orden para llevarlo mejor.

Al no ser controlados por ningún jugador, los enemigos simplemente atacarán a los personajes de manera aleatoria usando los valores de ataque y daño representados en su Hoja de enemigo y con las mismas reglas que para el ataque de los jugadores. Esto se aplica sólo a los enemigos comunes, no al Rey Demonio, pues éste tiene sus propias reglas, que se detallan más adelante.

Para escoger el objetivo de los ataques de cada enemigo en el caso de que haya más de un personaje, puedes tirar un dado y, según el resultado, atacar a un personaje o a otro. Por ejemplo, si hay 2 personajes, del 1 al 3 se ataca a uno y del 4 al 6 a otro. Si hay 4 personajes, puedes hacerlo del 1 al 4 y que los valores 5 y 6 repitan la tirada.

Finalmente se debe tener en cuenta que, si la marca de un enemigo o Rey Demonio coincide con la que posee el personaje al que atacan, obtendrán un +2 a su ATA.

NOTA: Modo difícil. Puedes resolver el primer orden de ataque mediante tiradas, pero si uno o más personajes resultan heridos, puedes hacer que los enemigos ataquen siempre al que más Heridas tenga, hasta que consigan matarlo, para luego centrarse en otro objetivo.

EFFECTOS ADICIONALES:

Tanto en las Cartas de Objeto como en las de Enemigo, a veces se especifican efectos adicionales. Estos ocurren cuando en la tirada de ATA se obtiene un valor doble. En el caso de que esto ocurra con la tirada de ATA del Rey Demonio, éste llevará a cabo su Ataque Especial.

ACERCÁNDOSE A LA MUERTE:

Cuando las Heridas de cualquier personaje o enemigo llegan a 0, éste muere, por lo que su Hoja se retira del juego irremediablemente y ya no podrá realizar más acciones durante la partida.

En el caso de los enemigos, si ya no queda ninguno de los que participan en el combate, se considera que los héroes han vencido y, por lo tanto, el evento que ha provocado el combate llega a su fin.

Penalizador por Heridas:

Como podrás ver en la Hoja de Personaje, al llegar a determinado número de Heridas restantes, se recibe un penalizador al ATA. Cuando coloques el Contador de Vida sobre una Herida que disponga de -1 ó -2, resta ese valor a tus tiradas de ATA hasta que restablezcas tus heridas.

Un personaje, en varios combates, ha sufrido 8 Heridas. Esto aún no se traduce en ningún perjuicio adicional. En el siguiente combate, un enemigo ha conseguido quitarle 2 Heridas más, por lo que, hasta que no sea capaz de recuperar Heridas, sufrirá un modificador permanente de -1 a su ATA (sin contar otros penalizadores externos).

Saqueando cadáveres:

Cuando un personaje muere, el resto del equipo podrá coger todos sus objetos gastando una acción en la ficha de ubicación que se encuentren, pero solo una vez haya finalizado el combate y antes de desplazarse a cualquier otra ficha (incluido el Poblado).

En el caso de que el grupo se desplace a otra ubicación y luego vuelvan a la ubicación donde murió un personaje, se considerará que los saqueadores ya se han llevado todo lo que pudieran encontrar, por lo que los objetos ya no serán recuperables. Devuelve las cartas al mazo de descarte correspondiente.

Final de la partida:

Si ocurre el caso de que todos los personajes mueren durante un combate, se considerará que han perdido en su empeño de enfrentarse al Rey Demonio, por lo que éste es declarado vencedor y ya no hay nadie capaz de detenerlo.

NOTA: Modo Leyenda. Tras la muerte de un personaje, el jugador que lo interpreta puede coger otra Hoja de personaje y, siguiendo las reglas de preparación de la partida, comenzar desde cero con otro héroe. Éste se unirá al grupo una vez comience el próximo evento.

AFLICCIONES

Algunas armas o ataques enemigos provocan aflicciones si realizan Heridas y, además, se obtiene un **resultado doble** en la tirada. Estos efectos perjudican a aquel que ha recibido el ataque.

Por ejemplo, el clérigo golpea a un bandido con su maza. Como en la tirada de 2d6 obtiene un 4 en cada dado, no sólo impacta el golpe, sino que además añade la aflicción Aturdido.

ATURDIDO:



Cuando un personaje queda Aturdido, perderá la acción en su siguiente turno. No obstante, este efecto solo se aplica en el siguiente turno después de ser afectado.

QUEMADURA:



Al comienzo de su turno, el personaje que se vea afectado por una Quemadura recibirá 1 Herida automáticamente. Además, deberá gastar su acción para apagar las llamas y eliminar el efecto. Si hace cualquier otra acción, en su siguiente turno volverán a aplicarse estos efectos hasta el final del combate.

HEMORRAGIA:



Al final del combate en el que adquiera esta aflicción, el personaje o enemigo afectado por la Hemorragia recibirá 1 Herida automáticamente. Se deberá usar algún objeto de curación que lo contrarreste o beber de una Fuente sanadora si quiere eliminar esta aflicción. Una vez terminado el combate, si el personaje sigue afectado por la Hemorragia, cada acción de grupo hará que recibirá 1 Herida.

VENENO:



Quien sufra esta aflicción no podrá recibir curación alguna, ya que, en lugar de recuperar Heridas, las perderá en la misma proporción.

DEBILIDAD:



Los efectos de esta aflicción hacen que quien lo sufra vea mermada su DEF en -1. Sus efectos son acumulativos, con un máximo de DEF -3.

TORPEZA:



Esta aflicción hace que el personaje actúe siempre después de los enemigos durante el resto del combate. Una vez acabado el combate, esta aflicción desaparece.

FATIGA:



El efecto de esta aflicción hace que se reduzca en -1 el ATA de quien lo padece. Sus efectos son acumulativos, con un máximo de ATA -3.



La MARCA^{de} CONDENADOS

La Brecha del Mal se ha abierto, creando un portal que enlaza el mundo diabólico con el nuestro. El Rey de los Demonios ha marcado a los mejores guerreros del reino humano para ofrecerles una posibilidad de salvación, pero estas marcas llevan una carga extra para sus portadores, mermando sus habilidades. Las hordas de demonios ya están campando a sus anchas por el mundo, siendo cuestión de tiempo que la vida humana desaparezca de la faz de la tierra.

¿Podrán nuestros héroes vencer al Rey de los Demonios y así cerrar la Brecha del Mal?