

Dungeon Universallis

Regolamento



*A mi mujer, Silvia, por redoblar esfuerzos para
que este sueño saliera adelante.*

A mis hijos, futuros exploradores.

*A mis padres, por inocularme el dulce veneno de
los juegos.*



*"Mas de qué sirven nuestras vidas,
si no enriquecen otras vidas"*

José Hierro

Dungeon Universalis



Introducción

El dragón descendió con lentitud y se posó en el suelo junto al caballo destripado. Sus alas produjeron una auténtica ventisca alrededor cuando las batíó por última vez antes de replegarlas. Luego mordió al animal con fuerza, arrancando la cabeza de un mordisco y engulléndola con la misma facilidad con que un hombre traga una aceituna. Era el momento de actuar. Sin embargo, los tres permanecieron quietos durante unos instantes que se les hicieron eternos, hasta que el dragón hubo terminado y apenas quedó un charco de sangre y algunos huesos descarnados en el suelo. Ahora que el monstruo alado se hallaba tan cerca, cada uno de ellos rumiaba en su interior si aquello había sido realmente una buena idea. Incluso el bravo ascadio temía exponerse.

Martín aspiró hondo para llenarse de coraje. Montó sobre uno de los caballos y tiró de las riendas para salir del refugio de las rocas. Beld y Laertes lo miraron con una mezcla de incredulidad y admiración. Martín se situó justo enfrente del dragón y lo llamó con un grito. Después embrazó el escudo que pendía de la silla de montar y desenvainó su espada.

Aquella mole de músculos, escamas y dientes como sables arqueó el cuello para mirar con curiosidad al insignificante rival que tenía ante sí. Sus grandes ojos brillaban como ópalos iluminados por el sol matinal. De su garganta surgió un suave gorjeo inquisitivo, apenas un murmullo que a Martín le pareció una clara petición de no ser molestado.

El joven decidió volver a gritar para llamar su atención, braceando y enarbolando con ello sus armas, que reflejaron la luz solar. Entonces el dragón profirió un bramido amenazante que desgarró el aire, tan ensordecedor que sin duda los guardias que custodiaban las puertas de Bandmor lo habrían escuchado. Martín notó que un temblor lo dominaba, pero no era él sino su propia montura la que temblaba.

—¡Huye! —ordenó Laertes al joven, mientras montaba junto a Beld en el otro caballo—. ¡Si huyes te perseguirán y lo acercaremos a las puertas!

Resumen del juego

Dungeon Universalis (DUN) es un juego de tablero de exploración de mazmorras de uno a seis jugadores. Un verdadero homenaje a los *dungeon crawlers* clásicos. Pero es mucho más que eso, porque en realidad es un sistema cuyo carácter universal ha sido concebido desde el principio para que su versatilidad, equilibrio y número de opciones te permitan usar componentes y trasfondos narrativos de otros juegos, ya sean aventuras, mapas, personajes, miniaturas, etc., aplicándolos a este reglamento sin esfuerzo y con una dificultad escalable. Además, existen diversas modalidades de juego. Descubrirás, por tanto, que la rejugabilidad es máxima. Queremos que el único límite sea tu imaginación.

Objetivo del juego

El juego consiste en introducir a uno o varios héroes en una aventura cuya misión se planteará al comienzo. Los jugadores escogerán la aventura que deseen jugar y elegirán bando, en caso de que uno de ellos quiera desempeñar el papel de Jugador Oscuro. Pueden jugarse partidas independientes o elegir participar en una campaña, que son un conjunto de aventuras relacionadas entre sí para formar una historia con un hilo argumental y que permiten jugar los eventos durante los viajes entre las distintas localizaciones de un mapa. Descubrirás que este es un juego que requiere de una cooperación intensa entre los héroes y sus acompañantes.

Arasca y sus posibilidades

Con DUN te adentrarás en el mundo de Arasca, el continente oculto, descrito más adelante y en la novela fantástica titulada Raazbal (escrita por Óscar Bribián y publicada en 2010), cuya cosmogonía y naturaleza aglutinan multitud de razas, criaturas y civilizaciones, extrapolables a otros universos de fantasía medieval y a algunas mitologías del periodo histórico antiguo y clásico. Por ese motivo, encontrarás decenas de facciones como las Tribus de los Grandes Orcos, las Criaturas de la Noche, los Devastadores del Norte, el reino del Árbol Blanco, el Imperio de Pulse, los Hijos de Júpiter, el reino de los Seguidores de la Garra, los Kamaerín, los Faraones Olvidados, las Tribus del Desierto o los reinos de los Enanos Renegados.

Por otro lado, los héroes podrán ser desde los típicos aventureros humanos, enanos, elfos o medianos, con una enorme multitud de profesiones y especialidades, hasta grupos de criaturas con un perfil muy diferente: orcos, trolls, ogros, goblins, faunos, etc. ¿Por qué no jugar con un chamán orco, un asesino rárido y un explorador goblin? Podrás crear tus propios personajes o usar los héroes predefinidos. Prepárate para acumular riquezas y objetos mágicos mientras ganas experiencia y mejoras tus habilidades. Soportarás heridas de guerra, sufrirás penurias durante los viajes, sentirás el agotamiento ante los golpes y celebrarás tu fortuna al lograr la misión de cada aventura, si no pereces en el intento...

Puedes encontrar más información sobre el juego y el mundo de Arasca en nuestra página web:

www.dungeonuniversalis.com
<http://worldofarsca.dungeonuniversalis.com>





INTRODUCCIÓN	2	Turno y cartas del Jugador Oscuro	55
ÍNDICE	3	Activación de cartas	56
COMPONENTES	4	Colocación de criaturas	58
PREPARATIVOS	8	Orden de activación	61
Preparar la partida	8	Comportamiento de personajes y criaturas	61
Elegir y preparar los héroes	8	Comportamiento específico	63
Valoración del grupo de héroes	9	El Líder	64
Preparación del Jugador Oscuro	9	Reglas para héroes solitarios	65
Glosario y otras consideraciones	10	CÓMO SE JUEGA CON J.O. ARTIFICIAL	66
Mecánica de juego	11	EQUIPO, ELEMENTOS Y ACOMPAÑANTES	70
Final de aventura	11	Equipo	70
Victoria y logros	12	Objetos mágicos y reliquias	72
Alturas y tamaño	12	Elementos especiales	73
Carta/ficha de héroe	13	Mobiliario	73
Pruebas y Fortuna	14	Mercenarios y animales	74
Organizador de cartas	14	CREACIÓN DE PERSONAJES	76
Diagrama de juego	15	Escoge la raza	76
MARCADORES	16	Escoge la profesión	77
EL TURNO	18	Escoge habilidades	78
Activación de personajes	18	Limitaciones de equipo	79
Movimiento y terreno	18	Experiencia	79
Movimientos inusuales	21	Evolución del personaje	80
Acciones	22	Valoración del personaje	80
Acciones rápidas	28	TRASFONDO	82
Pifias durante la exploración	28	AVENTURAS	88
Caídas	30	Hoja de Aventura	88
EL COMBATE	30	Entre aventuras	90
Encuentros e iniciativa	31	CAMPAÑAS	91
Regla: ¡Sorprendidos!	31	El mapa de campaña	91
Línea de Visión	31	Turnos de campaña	92
Zonas de Influencia	32	El Jugador Oscuro durante la campaña	96
ATAQUES A DISTANCIA	34	OTRAS OPCIONES DE JUEGO	98
Indicaciones	34	Partidas con tiempo limitado	98
Modificadores	35	Juego colaborativo/competitivo	98
CUERPO A CUERPO	36	Escenarios sin cuadrículas	98
Indicaciones	36	Jugador Oscuro clásico	99
Modificadores	37	Modo RPG	100
MAGIA	38	REGLAS AVANZADAS	101
Indicaciones	38	Monturas	101
Clases de hechizos	39	Adquisición de objetos por el Jugador Oscuro	103
DAÑO Y EFECTOS	41	Nuevos acompañantes	103
Daño	41	Variar la dificultad del juego	103
Efectos	42	Armas largas	104
Transportar a compañeros	43	Nuevas acciones	105
Uso de escudos	43	DISEÑA TUS PROPIAS AVENTURAS	106
Consecuencias tras quedar Fuera de combate	44	Adapta aventuras de otros juegos	107
EL JUGADOR OSCURO	46	Plantilla de Hoja de Aventura	108
Preparación del Jugador Oscuro	46	LOSETAS DE MOBILIARIO Y ELEMENTOS	109
Robo de cartas, activación y descartes	47	HABILIDADES	110
Cartas de Jugador Oscuro	47	REFERENCIA RÁPIDA DE REGLAS	117
Criaturas y líderes	49	ÍNDICE ONOMÁSTICO	121
CÓMO SE JUEGA	50	EQUIPO FRECUENTE	123
JUGADOR OSCURO ARTIFICIAL	54	CRÉDITOS	125
Indicaciones generales	54	Listado de ilustradores	125
Preparación del Jugador Oscuro Artificial	54	Créditos y agradecimientos	125



Componentes

- ♦ Reglamento ilustrado.
- ♦ Bestiario: 24 facciones y cientos de criaturas.
- ♦ Libro de aventuras y campañas: una gran campaña narrativa, 40 aventuras, 28 eventos épicos.
- ♦ Libro de aventuras especiales para héroes: 10 aventuras personalizadas.
- ♦ 1.012 cartas (570 póker, 442 mini euro)
- ♦ 146 marcadores.
- ♦ 41 losetas a doble cara de habitaciones y pasillos.
- ♦ 125 mini losetas de elementos y mobiliario.
- ♦ 318 peones o *standees* de criaturas y héroes.
- ♦ Tablero de mapa de campaña y océano (tamaño A2).
- ♦ Pantalla del Jugador Oscuro.
- ♦ 20 monedas de plástico.
- ♦ Talonario para la creación de héroes.
- ♦ 5 organizadores para héroes.
- ♦ Dado personalizado para la I.A.
- ♦ 5 sobres para guardar partidas y héroes.
- ♦ 8 dados de 6 caras.
- ♦ 24 bases de plástico para las figuras.

COMPONENTES OPCIONALES:

- ♦ Bestiario II.
- ♦ 11 miniaturas de resina.
- ♦ Dados personalizados.
- ♦ Cartas de Bestiario y encuentros legendarios
- ♦ Libro de Aventuras y Campaña II La Piedranoche
- ♦ DUN Perfidiae
- ♦ Diales



<p>Reglamento</p>	<p>Bestiario</p>	<p>Libro de aventuras</p>	<p>Libro de aventuras especiales para héroes</p>
<p>146 marcadores</p>	<p>41 losetas modulares impresas a doble cara</p>	<p>125 mini losetas de elementos y mobiliario</p>	<p>Tablero de mapa de campaña y océano</p>
<p>1 contador de Logros</p>	<p>1 contador de Reserva</p>	<p>5 organizadores de cartas</p>	<p>318 peones/standees</p>

Talonario para la creación de héroes



24 bases de plástico



Grandes x 4
Pequeñas x 20

20 monedas de plástico



5 sobres



Pantalla de Jugador Oscuro



8 dados de 6 caras



1 Dado de Escenario



20 cartas de Profesión



25 cartas de Raza



10 cartas de Mercenarios



31 cartas de Animales y Criaturas



42 cartas de Elementos Especiales



32 cartas de Mobiliario



85 cartas de Jugador Oscuro



96 cartas de Hechizos



10 cartas de Peligro en Campaña



110 cartas de Eventos de Viaje



24 cartas de Lugares y Servicios



35 cartas de héroes predefinidos



11 cartas de Comportamiento



1 carta de Logros



9 cartas de héroes vacías



15 cartas de trasfondo de héroes



80 cartas de Objetos Mágicos



25 cartas de Reliquias



13 cartas de referencia rápida



1 carta de Líder



120 cartas de Habilidades



10 cartas de Tesoros



50 cartas de Objetos Comunes



34 cartas de Objetos Especiales



18 cartas de Armaduras



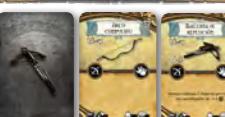
10 cartas de Escudos



65 cartas de Armas de Cuerpo a Cuerpo



30 cartas de Armas a Distancia







DEAN SPENCER

Preparativos

Preparar la partida

Los preparativos previos a la partida consistirán en lo siguiente:

- 1. Elegir la aventura:** los jugadores deben escoger entre jugar una partida independiente (al margen de una campaña) o empezar o continuar una aventura perteneciente a una campaña o dentro de un mapa de campaña.
 - 2. Designar al Jugador Oscuro:** ya sea al azar o de común acuerdo entre los asistentes. Quien decida cumplir este papel durante una partida o campaña, no necesita haber leído el reglamento (aunque sea aconsejable). Bastará con leer la referencia rápida o conocer las mecánicas más básicas. Es imprescindible que consulte con antelación la Hoja de Aventura (dejándose tutorizar por el jugador que haya leído el reglamento). Este Jugador Oscuro, cuando tenga cierta experiencia, también podrá idear su propia partida o campaña, tal como se describe en la página 106, generando sus propias Hojas de Aventuras.
 - 3. Marcadores:** se colocan al alcance de todos los jugadores los diversos marcadores circulares del juego.

3. Marcadores: se colocan al alcance de todos los jugadores los diversos marcadores circulares del juego.

4. Cartas de tesoros: se barajan los mazos de cartas de Tesoros, Objetos Mágicos y Reliquias, colocándose boca abajo.

5. Resto de mazos: se colocan los siguientes mazos de cartas (sin barajarse): Móvilario, Elementos Especiales, Habilidades y Equipo (este se divide en seis mazos diferentes: Objetos Comunes, Objetos Especiales, Armas de Cuerpo a Cuerpo, Armaduras, Escudos y Armas a distancia).

6. Contadores: se colocan los marcadores (uno para las decenas y otro para las unidades) de Jugador Oscuro y de Héroes junto al contador de Logros. Deja la carta de Logros junto a este.



Contador de Logros y carta donde se indican los puntos asignados a cada logro conseguido por los héroes o el Jugador Oscuro.

Elegir y preparar los héroes

NOTA: *toma las obligaciones respecto a razas, profesiones y habilidades como recomendaciones para un mejor equilibrio del juego y una mayor variedad de personajes.* No obstante, eres libre de obviárlas puntualmente para organizar grupos concretos, como una expedición de enanos exploradores o una partida de guerreros orcos sin un hechicero que lo apoye.

Los jugadores que manejan los héroes deben seguir los siguientes pasos:

1. Elegir el héroe que se desea controlar:

Héroe predefinido: se escogerá la carta de héroe predefinido que prefiera (busca las cartas con las siglas HE en la numeración).

HE 02/35 Algunos poseen su propio trasfondo mostrado en las cartas con las siglas NA junto a su numeración). **NA 02/15** Estos héroes comienzan con todas las habilidades que les corresponen profesión, además de las que poseen

Héroe propio: podrán decidir confeccionar sus propios héroes sobre una ficha en blanco con las reglas de creación de personajes (proceso descrito en la página 76).

Si un jugador está comenzando a adentrarse en este juego, recomendamos que comience con razas que poseen inicialmente menos habilidades (humano, elfo) y escojan profesiones más sencillas de manejar (guerrero, explorador).

Si van a participar tres o más héroes, deberá escogerse al menos a uno de cada tipo (Luchador, Buscador, Hechicero), eligiendo posteriormente su profesión específica. La profesión no deberá repetirse, por lo que es necesario que exista consenso entre los jugadores. A su vez, para favorecer la variedad de personajes, se recomienda que no se repita la raza de los héroes y que solo haya un héroe en el grupo que sea de tamaño Grande.

Es aconsejable que se escojan héroes según el alineamiento de cada uno. Verás que existen razas malignas, benignas y neutrales (ver página 76). No conviene mezclar las razas benignas con las malignas, mientras que las neutrales pueden encajar dentro de cualquier grupo.

Tras la elección de raza y profesión, cada jugador escogerá la miniatura o *standee* que lo represente (o la más aproximada).

2. Escoger las habilidades: si el héroe es predefinido, bastará con coger la carta de cada habilidad que tenga inicialmente. Si confeccionas el héroe o este puede aprender nuevas habilidades tras haber ganado experiencia, deberás elegirlas según las limitaciones por profesión.

Existen 3 grandes grupos de habilidades profesionales: 1) Combate, 2) Académicas y de liderazgo, 3) Exploración y subterfugio. Consulta las profesiones y sus opciones en las páginas 77 y 78.

Dos héroes no podrán tener la misma habilidad profesional. Las habilidades raciales (es decir, las que pertenecen al grupo Naturaleza) sí podrán repetirse.

3. Escoger los hechizos: los personajes hechiceros escogerán los hechizos con que comenzarán la partida. Si no es la primera aventura, conocerán los hechizos que ya tuvieron en la anterior misión y aquellos que hayan aprendido. Dos héroes no podrán conocer el mismo hechizo.

4. Escoger el equipo: cada jugador comenzará con el equipo que tenga predeterminado para su héroe o el que adquiera durante su creación. Buscará las piezas que desee en los mazos de Armas de Cuerpo a Cuerpo, Armas a distancia, Armaduras, Escudos, Objetos Comunes y Objetos Especiales. Considerará el precio, peso y restricciones de cada pieza de equipo que escoja.

Antes de cada aventura independiente (y en los casos descritos para las campañas) también tendrá oportunidad de adquirir nuevo equipo con el dinero acumulado que posea.

5. Escoger el **Mercenario o Animal** que acompañe a cada héroe, en caso de haberse adquirido (página 74).

6. Cada jugador cogerá los **marcadores** que representen los puntos de **Maná y Fortuna** de su héroe.

7. Salvo que se indique otra cosa, se colocará a los héroes fuera del escenario. Cada uno de ellos comenzará su activación en la **casilla de inicio** indicada por el Jugador Oscuro (tras consultar la Hoja de Aventura), y se desplegará la primera sección del escenario, considerándose explorada.



El símbolo representa las casillas de inicio en el escenario. El jugador que maneja al elfo Taeral decide activarlo en primer lugar. Podrá colocarse en una de las dos casillas iniciales y comenzar su activación a partir de las mismas. En el ejemplo, Taeral comienza avanzando 5 casillas.



NOTA: es recomendable que, si ya has jugado dicho héroe anteriormente y deseas continuar usándolo en posteriores partidas, guardes la carta de héroe y todas sus cartas de habilidades, hechizos y equipo en una bolsa tipo o similar, para que la próxima aventura no emplee tiempo en volver a prepararlo. En la caja del juego descubrirás cinco sobres para este uso.



Las aventuras y eventos épicos varían su dificultad según el nivel del grupo de héroes. Por ello, antes de comenzar una aventura los jugadores deberán calcular los Puntos de Valor (PV) de la expedición formada por los héroes.

Tal número será el resultado de sumar el PV de cada héroe que inicia la aventura, el de los Mercenarios y Animales que los acompañen, además de los PV de los Objetos Mágicos, Reliquias y Objetos Especiales que posea el grupo al inicio de la aventura.



En el ejemplo, Aki tiene un PV de 10, su lobo un PV 2, y debe sumar 1 PV por la Pócima de destreza y 4 PV por la espada mágica. En total, Aki comienza la aventura con 17 Puntos de Valor.



Dependiendo de si el Jugador Oscuro es manejado por un jugador humano o por una inteligencia artificial, deberás seguir las reglas de preparación y funcionamiento descritas en el capítulo oportuno.

Jugador Oscuro (humano): página 46 y siguientes.

Jugador Oscuro Artificial: página 54 y siguientes.



Glosario y otras consideraciones

EL ESCENARIO

Colocar las piezas: el Jugador Oscuro será el encargado de montar el escenario a medida que los héroes vayan explorándolo, de acuerdo al diagrama mostrado en la Hoja de Aventura. Colocará las secciones de habitaciones o pasillos, los elementos especiales, las puertas o el mobiliario.

Tablero: el escenario está formado por losetas de cartón que se combinan para formar el tablero de juego. Verás que pueden combinarse de múltiples formas, por lo que podrás representar muchos escenarios diferentes (especialmente cuando decidas diseñar tus propias aventuras, como viene indicado en la página 106).

Casilla: cada loseta de cartón está formada por varios espacios cuadrados denominados casillas. En la Hoja de Aventura vendrá indicado cuando una o varias casillas estén ocupadas por piezas que representen mobiliario, trampas, puertas, personajes, elementos especiales, etc.

Número: las losetas tendrán un código alfanumérico, útil para localizarlas con facilidad y ordenarlas. Primero se indica el número de loseta. Después, con la letra A se indica el anverso y con la B, el reverso. La letra minúscula final indicará el tamaño de la loseta, que será el siguiente:

- a) losetas de 10x8 casillas
- b) 10x4 casillas
- c) 6x6 casillas
- d) 6x4, 4x4 casillas
- e) 6x2 casillas
- f) 4x2, 3x3 casillas
- g) 6x1 casillas
- h) 3x2 casillas
- i) 2x2 casillas



Esta es la loseta 17A/c. Lo que significa que es el anverso de la loseta número 17, de un tamaño de 6x6 casillas.

Sala o sección principal: generalmente es de tamaño grande, y es la que tiene mayor trascendencia en el escenario, porque suele ser allí donde se encuentra el objetivo que determina el éxito de la misión. También suele ser el lugar donde se halla el Líder del dungeon o escenario. **Suele haber al menos un cofre** de tesoro en esta sala.

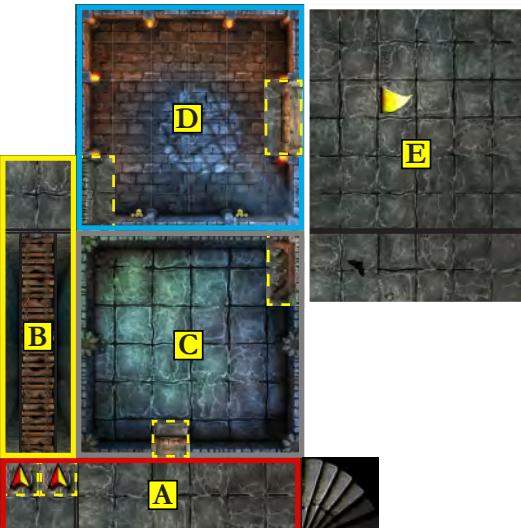
Sección: una sección representa un pasillo, habitación o zona exterior, y viene delimitada por los muros, puertas o accesos y los propios límites de la superficie de juego. Si tiene **más de 40 casillas** se considerará de **tamaño grande**.

Escenario o zona interior: son aquellas secciones donde se considera que hay un techo. Corresponden a subterráneos, mazmorras, castillos, edificios, etc. Según su forma pueden ser pasillos o habitaciones.

Pasillos y corredores: son aquellas losetas de tipo alargado, generalmente de 6x2 o 6x1 casillas.

Habitaciones: son losetas de muy variadas formas y tamaños, generalmente delimitadas por muros.

Escenario o zona exterior: son secciones que se encuentran al aire libre. Losetas de montaña, bosque, desierto, etc. Según su forma pueden asimilarse a pasillos o habitaciones.



Observa que hay 5 secciones diferentes en esta imagen (A, B, C, D, E), delimitadas con líneas de colores. Una de ellas es la Sala Principal (E), que es de tamaño grande porque se han unido dos losetas para hacer una habitación mayor.

Equipo: se considera equipo de un personaje todos aquellos elementos que porte. Tanto armas y armaduras como cualquier clase de objeto, incluso mágico.

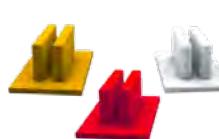
Mayúsculas: observarás a menudo que determinadas palabras se escriben con mayúsculas. Esto se hace para representar palabras que tienen su correspondiente carta en el juego o su uso tiene una gran relevancia en las normas, por lo que merece ser destacada. Es el caso de palabras que representan una habilidad (Élite, Sentido agudizado), un término concreto (tamaño Enorme, Jugador Oscuro) o una característica (Valentía, Cuerpo a Cuerpo).

COLOCAR Y RETIRAR LOSETAS

Te recomendamos (especialmente si juegas en una mesa pequeña) que, a medida que se avance y se descubran nuevas secciones del escenario, retires todas las secciones exploradas salvo las ocupadas por cualquier personaje o criatura y las adyacentes a estas. De esta forma, los jugadores se verán obligados a recordar cuál es el camino que dejaron atrás (no les dejes que lo dibujen en un papel).

MINIATURAS

Si en algún momento nos referimos al término "miniatura", identifiquemos como tal a toda figura de cartón, resina, plástico o metal que represente a una criatura o personaje.



PEANAS
Verás que existen peanas de 3 colores diferentes. Esto se debe a que hay criaturas de 3 niveles (Campeón-Rojo, Élite -Amarillo y Tropa-Blanco). Lo aconsejable es que coloques cada personaje en la peana del color que le corresponde según su nivel. Las peanas de tamaño grande (ocupan 4 casillas) están destinadas a las criaturas de tamaño Grande o Enorme. Los héroes podrán usar peanas del color que deseen (aunque recomendamos las blancas, por ser las más numerosas).

DADOS

Redondeos: salvo que se indique lo contrario, todos los redondeos durante el juego se harán **hacia abajo** (siendo siempre el mínimo 1).

D6: el término 1D6 se refiere a lanzar un dado de seis caras. De esa manera, 2D6 se referirá a lanzar dos dados de seis caras. Por otro lado, una indicación tal que “4+ en 1D6”, significará que debe obtenerse un resultado de 4, 5 o 6 en un dado de 6 caras lanzado. En ocasiones verás expresiones como “1D6+1”. Esto indicará que al resultado de la tirada de 1D6 deberás sumar o restar el modificador numérico (en este caso, +1).

Repetición de tiradas: cuando alguna regla permita repetir una tirada, solo tienes que recoger los dados que dicha regla te permita repetir y lanzarlos de nuevo. El nuevo resultado de esos dados será el definitivo, incluso si es peor que el primer resultado obtenido.

D3: puesto que no hay dados de tres caras, deberás lanzar 1D6 y dividir el resultado entre dos, redondeando hacia arriba. De esta forma, un resultado de 1-2 en 1D6 equivale a un resultado de 1 en un dado de 3 caras. Un 3-4 equivale a un 2 y un resultado de 5-6 equivale a un 3.

EL LENGUAJE

Merece la pena destacar que estás ante un juego con infinidad de opciones y mucho contenido textual, así como varias modalidades de juego. Un libro de rol no se ve encorsetado por los espacios de las cartas, ni por mecánicas rígidas. Esto es un híbrido entre el RPG y un juego de mesa. Por este motivo, en ocasiones hay que hacer concesiones hacia un lenguaje con términos y expresiones muy concretos y meditados para evitar malentendidos en interpretaciones.

Cuando nos referimos a "héroe", está claro a quiénes nos referimos. Cuando algunas mecánicas se refieran a "personajes", significará que estas tendrán validez tanto para los héroes como para los personajes y criaturas del Jugador Oscuro.

SITUACIONES INUSUALES

Observa que es mucho más sencillo elaborar un juego donde las trampas y los enemigos están ubicados en una casilla concreta o donde solo tienes 6 héroes a elegir con unas cuantas habilidades y armas para cada uno. Las posibilidades que ofrece DUN, al acercarse a un juego de rol y a un *wargame* de escaramuzas, son muy superiores. Si encuentras una situación inusual que no está contemplada en el reglamento, te invitamos a que la resuelvas de la forma más coherente. Si en el grupo **no hay acuerdo** acerca de la resolución que vosotros mismos planteéis, que cada persona implicada lance 1D6. Se tomará la resolución que haya planteado la persona que obtenga el resultado mayor.



Mecánica de juego

Cada partida de Dungeon Universalis transcurre con una serie de turnos de juego, alternos entre el grupo de jugadores que manejan los héroes y el bando del Jugador Oscuro.

Salvo que se diga lo contrario en la Hoja de Aventura, **siempre comienzan los héroes**.

Durante el turno de los héroes, cada jugador activará a su personaje y las criaturas, mercenarios o animales que lo acompañen. El orden de activación se consensuará cada turno según los intereses del grupo. Una vez terminada la activación de un héroe, se hará lo mismo con el siguiente, hasta que todos se hayan activado.

Cuando todos los héroes hayan finalizado su turno, dará comienzo el del Jugador Oscuro, que activará del mismo modo cada una de sus criaturas.

Cada personaje o criatura, por tanto, solo podrá activarse una vez durante cada turno.

MÁXIMO DE BONIFICADORES

En el juego es habitual utilizar modificadores a las tiradas. Como máximo, un personaje podrá obtener un bonificador de **+3** en sus tiradas gracias a la combinación de sus habilidades o las de sus acompañantes. El máximo será de **+5** si además se emplean objetos mágicos o hechizos.

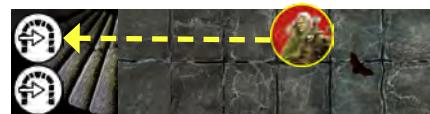
Final de aventura

Una aventura finalizará si:

- Todos los héroes han quedado Fuera de combate.
- Los héroes salen del escenario sin completar la misión.
- Los héroes salen del escenario tras completar la misión (en este caso, saldrán automáticamente si acuerdan no realizar más acciones exploratorias).

En cuanto un héroe pise una casilla de inicio o salida y declare que desea salir, se considerará fuera del escenario. Se entenderá que todos los héroes han salido del escenario cuando todos ellos hayan alcanzado alguna de aquellas casillas.

Finalizada una aventura, los héroes y acompañantes no recuperan los puntos de Vitalidad, Fortuna o Maná hasta que descansan en los lugares adecuados.



Taeral aranza 5 casillas hasta pisar una casilla de inicio y declara que abandona el escenario.

Victoria y Logros

En cada Hoja de Aventura se indican las condiciones de victoria específicas. No obstante, siempre que el grupo de héroes decida salir del escenario sin completar la misión, o todos queden Fueras de combate, se considerarán derrotados por el Jugador Oscuro.

Todas las ganancias de monedas y objetos que se consigan por el grupo de héroes deberán **repartirse** de la forma más **equitativa** posible.



Los héroes conseguirán **puntos de Logros** a medida que realicen determinadas acciones o hazañas de todo tipo (descritas en la carta de Logros), contabilizándose estos puntos para todo el grupo en el contador de Logros.



 El **Jugador Oscuro**, en cambio, contabilizará puntos dependiendo de los puntos de Fortuna que empleen los héroes, además de los que gane por dejar Fuerza de combate a algún héroe (solo se sumarán una vez, aunque quede más veces Fuerza de combate) y los puntos generados cada turno, precisamente para presionar a los jugadores a terminar cuanto antes la aventura. Recuerda que en este último caso, el Jugador Oscuro no recibirá más puntos de Logros cada inicio de turno después de que algún héroe haya entrado en la Sala Principal.

Dependiendo de haber completado o no la misión, y de los Logros obtenidos si la completan, los héroes ganarán puntos de experiencia con los que poder desarrollar sus habilidades y atributos (consulta la página 79).

PUNTOS DE LOGROS	
+1 por cada enemigo de nivel  eliminado.	
+2 por cada enemigo de nivel  eliminado.	
+3 por cada enemigo de nivel  eliminado	
(+2 puntos extra si el enemigo era el Líder) 	
+1 por cada sortilegio realizado o dispersado (máximo 5).	
+1 por cada elemento especial o sala principal descubierta.	
+1 por detectar o desactivar una trampa.	
+1 por encontrar una puerta secreta.	
+1 por abrir una cerradura.	
+1 por resolver un acertijo.	
+1 punto cada vez que un héroe emplee Fortuna. 	
+1 punto cada inicio de su turno (excepto si algún héroe ha entrado en la sala principal).	
+PV de cada héroe que haya quedado Fuera de combate.	



Alturas y tamaño

ALTURA DE ELEMENTOS

Tanto los elementos como las criaturas pueden tener diferentes alturas y tamaños que inciden en las líneas de visión, los movimientos o en los efectos del combate.

Considera las siguientes alturas posibles:

- (0) Suelo
(1) Mesas, sillas, barriles, cofres
(2) Armarios, bibliotecas, puertas
(3) Estatuas grandes
(4) Árboles grandes, muros
(5) Cielo

TAMAÑO DE LAS CRIATURAS

Una criatura o personaje podrá ser de cuatro tamaños posibles (el tamaño suele coincidir con la altura del mismo):

(1) **Pequeño**: ocupan 1 casilla. Representados por *standees* de tamaño "S". Poseen la habilidad "Tamaño pequeño". Ej.: *goblin*

(2) Medio: ocupan 1 casilla. Generalmente representados por *standees* de tamaño "M"*. Ej.: *humano, elfo, enano*. Humanoides. En caso de monturas, podrán ocupar 2x1 casillas si el usuario quiere usar miniaturas de este tipo.

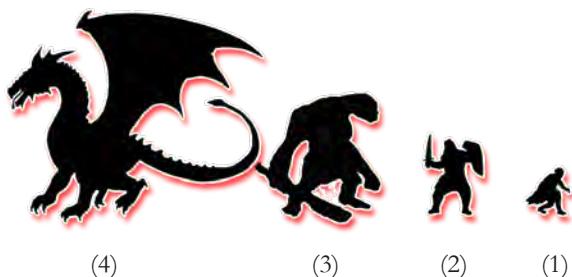
(3) Grande: ocupan 2x2 casillas. Representados por standees de tamaño "L". Poseen la habilidad "Tamaño grande". Ej.: *troll, ogro*.

(4) Enorme: ocupan al menos 2x2 casillas. Representados por *standees* de tamaño "XL". Poseen la habilidad "Tamaño enorme".
Ej.: *gigante*

*Algunas criaturas de tamaño medio están representadas por standees de tamaño "S", debido a que alcanzan poca altura al ser cuadrúpedos (*Ejemplo: un perro*). Recuerda que en este juego puedes emplear standees y miniaturas de diversas marcas, lo importante es lo que indique el perfil de la criatura.

Cuando se mencione el **concepto “tamaño mucho mayor”**, se referirá a cuando haya una diferencia de al menos 2 puntos de altura o tamaño entre dos criaturas o elementos.

Atendiendo a estos valores, un humano, por ejemplo, tendrá un tamaño medio (2), con una altura de (2), equivalente a una puerta o una biblioteca.



Carta/ficha de héroe

A continuación te indicamos los distintos elementos que componen una ficha de héroe. Recuerda que puede jugarse con héroes con perfiles iniciales predefinidos o creados íntegramente por el jugador. En este segundo caso, se escogerán cartas (tamaño póker) o fichas de héroe (talonario tamaño A6) con los espacios vacíos para que el jugador los rellene con las ilustraciones (incluso dibujos realizados por él mismo, si se atreve!), nombres y valores numéricos que se determinen.



A Nombre del héroe.

B Dibujo del personaje.

C Raza: determina las habilidades y atributos raciales de un héroe según su raza, así como las posibilidades de mejora de estos atributos, indicando los mínimos y máximos alcanzables.

D Profesión: determina el tipo de habilidades a las que puede optar un héroe.

E Puntos de Valor: es la valoración del personaje. Todos los héroes recién creados con 0 puntos de experiencia comienzan con una valoración inicial de 10.

Características del héroe:

F 1. Movimiento: representa la capacidad de movimiento del héroe durante un turno, expresado en casillas.

G 2. Cuerpo a Cuerpo: representa la habilidad de combate cuerpo a cuerpo del personaje.

H 3. Fuerza: es útil para determinar el daño, realizar proezas físicas o transportar equipo.

I 4. Disparo: representa la capacidad del personaje para lanzar objetos con acierto o usar armas de proyectiles.

J 5. Armadura: el valor izquierdo representa la **Armadura Natural** del personaje (la dureza de su piel, su resistencia ante los golpes y venenos, etc.). Se empleará este atributo para las **pruebas de resistencia**. El valor derecho es la **Armadura total**, una vez aplicado el bonificador del equipo defensivo.

6. Agilidad: útil para realizar pruebas atléticas como saltar sobre fosos, escapar de las Zonas de Influencia de los enemigos o tener ventaja en los combates.

L 7. Inteligencia: útil para lanzar hechizos con éxito, detectar los efectos de pociones, resolver acertijos o evitar emboscadas.

M 8. Maná: define el poder mágico que es capaz de generar un personaje. Al comienzo de la aventura, cada jugador cogerá los marcadores de Maná que correspondan a su héroe y los irá descartando a medida que los emplee. Estos puntos no se reponen hasta que la aventura finaliza y se entra en un periodo de descanso. Durante las campañas, se reponen cuando se descansa en Posadas y en el Hogar (consulta las páginas 92, 94 y 96).

N 9. Valéntia: necesaria para afrontar el miedo que producen determinados enemigos terroríficos, eventos o hechizos.

O 10. Vitalidad: refleja el aguante físico del personaje, los puntos de heridas o daño que puede soportar. Si la Vitalidad se reduce a 0, el héroe queda Fuera de combate (consulta la página 43). A medida que un personaje recibe puntos de heridas, le queda menos Vitalidad. Coloca los marcadores de heridas junto al personaje para representar los puntos de Vitalidad que ha perdido. Por lo general, la Vitalidad no se repone hasta que la aventura finaliza y se entra en un periodo de descanso. Durante las campañas, se reponen cuando se descansa en Posadas y en el Hogar (consulta las páginas 92, 94 y 96).

P 11. Destreza: necesaria para acciones manuales como desactivar trampas o abrir cerraduras de puertas cerradas con llave. Criaturas con un valor de Inteligencia de 0 o inferior no podrán realizar pruebas de Destreza.

Q 12. Percepción: imprescindible para descubrir puertas secretas, trampas o enemigos ocultos, así como para ganar la iniciativa en los combates.

NOTA: tanto la Destreza como la Percepción poseen valores iniciales de 0, modificados por las habilidades innatas según la Naturaleza del héroe o las adquiridas por su profesión.

R Experiencia acumulada: aquí se indican los puntos de experiencia (PX) que ha acumulado el héroe a lo largo de anteriores aventuras y aún no los ha invertido en evoluciones o mejoras.

S Puntos de Fortuna: representan la suerte que tiene el personaje durante la aventura, ya sea por el azar, el destino o por designio de los dioses. Estos puntos son la principal diferencia entre un héroe y otro tipo de criatura. Sin ellos, la vida de un héroe se encuentra a merced de un mal resultado o una decisión errónea. Al comienzo de la aventura, cada jugador cogerá los marcadores de Fortuna que correspondan a su héroe y los irá descartando a medida que los emplee. Se reponen del mismo modo que el Maná y el Daño recibido.

T Monedas: representa la cantidad de dinero que posee el héroe, expresado en monedas. La caja del juego incluye monedas de plástico de oro y plata para representar las monedas que se ganan durante una aventura. Cada moneda de oro equivale a 5 monedas (la moneda básica se representa con plata). Al finalizar una aventura, cada héroe anotará sus monedas en la ficha de héroe.

U Peso: el valor situado a la izquierda de la barra indica el peso que porta el héroe, sumando el valor de cada objeto que posea. El valor indicado a la derecha, representa el máximo peso que es capaz de transportar dicho héroe. Este valor máximo se calcula sumando las características de Fuerza y Vitalidad , y multiplicando el total por 2.

V Anotaciones: si el héroe es predefinido, aquí vendrán señaladas las habilidades, hechizos y equipo con que comienza. Si el héroe ha sido creado por el jugador, este espacio estará en blanco y servirá para realizar las anotaciones que deseé.

W Hechizos: a este lado se colocarán las cartas de hechizo que conozca el personaje, en caso de ser hechicero.



◆ **Habilidades:** en este lugar se colocarán las cartas de habilidades que tenga el héroe, ya sea por su naturaleza o por haberlas adquirido en función de su profesión y aprendizaje.

◆ **Cuerpo:** se colocarán aquí las armaduras y los objetos, generalmente mágicos, que no se sujeten con las manos ni se lleven en la mochila (yelmos, anillos, collares, botas, etc.).

◆ **Manos:** aquí se colocarán las cartas de equipo que se usarán en cada momento con las manos. Podrás usar una carta de equipo por cada mano libre que poseas (salvo que el objeto deba emplearse a dos manos). *Por ejemplo: un héroe puede portar un hacha de batalla a dos manos, o una espada ancha y un escudo, o una antorcha y una daga.*

◆ **Mochila:** aquí guardarás el resto de cartas de equipo y objetos que transportes pero no emplees en ese momento. Por mochila se entienden también los cinturones, zurriones, vainas, etc. que se porten.



PRUEBA DE CARACTERÍSTICAS

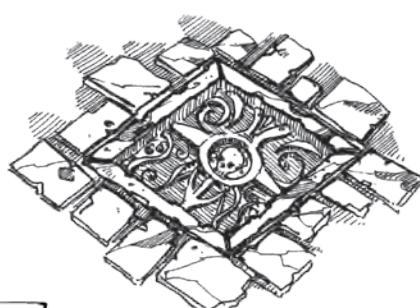
La mayoría de pruebas de características requieren una tirada de 2D6, a la que se ha de añadir el valor numérico de esa característica o atributo. Si se obtiene un **resultado igual o superior a 10, la prueba será un éxito**. De requerirse otro resultado, vendrá indicado oportunamente. Por otra parte, podrá haber modificadores a las tiradas en función de las circunstancias. Un resultado de **doble 1** (sin modificadores) al realizar una prueba de característica siempre será un error, **una pifia** (lo será en cualquier caso, incluso si se tienen habilidades que permiten repetir los resultados de 1).

Un resultado de **doble 6** (sin modificar) siempre será un **éxito** (excepto que ambos contendientes obtengan el mismo resultado en una tirada enfrentada).

NOTA: un resultado de 12 obtenido con un doble 6 es un doble crítico (consulta la página 41). Pero un resultado de 12 obtenido con una tirada de dados que no sea doble 6 y aplicados los modificadores pertinentes, no se considerará doble crítico. El modificador aumenta o minora la tirada, pero los críticos y las pifias conseguidos durante la partida se aplican como tales sin tenerse en cuenta los modificadores.

PRUEBA O TIRADA ENFRENTADA

En ciertos casos como los combates cuerpo a cuerpo, las tiradas de Iniciativa y el intento de dispersión de hechizos, se deberá realizar una **tirada enfrentada**. Esto significará que cada personaje involucrado en el enfrentamiento lanzará 2D6 y sumará la característica requerida. Ganará quien obtenga un resultado mayor, una vez aplicados los modificadores. Si hay un empate y no se indica cómo desempatar, deberá volver a realizarse la tirada.



LA FORTUNA

Los Puntos de Fortuna tienen dos usos, aplicables durante las aventuras o Eventos de viaje:

■ **Evitar un golpe fatal:** un héroe que haya quedado Fuera de combate debido a cualquier golpe o suceso, podrá emplear inmediatamente un punto de Fortuna para lanzar 1D6. Si obtiene un **resultado de 5 o más, no se tendrá en cuenta el efecto y el daño** del último suceso. Si no obtiene el resultado deseado, se considerará que lo ha **logrado** si emplea un **segundo punto de Fortuna**. Es decir, con dos puntos gastados se anula automáticamente el efecto.

■ **Modificar una tirada de dados:** puede **repetirse una vez la última tirada** realizada por el héroe (por ejemplo, una pifia), o hacer repetir la última tirada de un rival que le haya atacado o con el que esté realizando alguna tirada enfrentada. Volverán a lanzarse todos los dados de esa tirada. El nuevo resultado será el definitivo.

NOTA 1: durante una aventura, los puntos de Fortuna no pueden emplearse para modificar de ningún modo las tiradas para registrar mobiliario, determinar los efectos de elementos especiales u objetos, ni para determinar un tipo de armamento u objetos mágicos.

NOTA 2: los puntos de Fortuna de un héroe solo pueden ser empleados por él para su beneficio. No podrán emplearlos los mercenarios o animales que lo acompañen, ni siquiera las criaturas que él mismo haya invocado.

NOTA 3: un héroe que se encuentra Fuera de combate (consulta la página 43) no podrá emplear sus puntos de Fortuna.

FORTUNA TEMPORAL

Si debido a un Evento de viaje (consulta el capítulo "Campañas") o el efecto de un Elemento especial u objeto durante una aventura, un héroe recibe un punto de Fortuna, este tendrá carácter temporal y no se recuperará tras ser consumido.



Aunque no sean imprescindibles, cada jugador puede usar estos organizadores para situar de una forma ordenada las cartas y marcadores que posea su héroe, como ves en el ejemplo.



Este héroe (representado con una ficha del talonario) tiene 3 puntos de Maná ①, 4 puntos de Fortuna ② y ha recibido 2 Heridas ③. Usa una Cota de malla ④ y un Yelmo mágico ⑤. En una mano porta una Maza ⑥ y en la otra una Antorcha ⑦. En el lado izquierdo guarda sus cartas de Habilidades ⑧ y las de Hechizos ⑨ (en este apartado también podría colocar una carta de Mercenarios o Animales). En la mochila lleva una Cuerda y una poción Curativa ⑩.



Diagrama de juego

1 **Tablero:** situado en el centro de la zona de juego. En este se colocarán los distintos elementos que confeccionan el escenario y los personajes y criaturas usadas por los jugadores.

2 **Cartas de héroe:** los jugadores que manejan los héroes colocan las cartas o fichas que representan a cada uno, boca arriba. Uno de los jugadores, el que posee a un héroe de mayor complejidad, ha decidido usar el organizador de cartas. Ahí puede apreciarse que tiene a un animal adiestrado **A**, varios hechizos **B**, habilidades **C** y multitud de objetos **D**. El otro jugador, en cambio, conserva las cartas de Raza y Profesión, pese a que solo las usa en el momento de crear al héroe y cuando este evoluciona, no durante las aventuras.

3 **El Jugador Oscuro:** el jugador que representa al Jugador Oscuro tiene su mazo dividido en dos. A la izquierda del contador de Puntos de Reserva tiene las cartas cuyo anverso representa los **E** Obstáculos y Poder. A la derecha tiene el mazo cuyo anverso son los sucesos de **F** Encuentro. En el centro, bajo el contador de **G** Puntos de Reserva, tiene las cartas de su mano y, boca arriba, las cartas descartadas.

4 Bestiario para consulta del Jugador Oscuro.

5 Contador de Logros.

6 Mazo de Tesoros.

7 Mazo de Mobiliario.

8 Mazo de Elementos Especiales.

9 Cartas de Lugares y Servicios (solo se emplean entre aventuras).

10 Cartas de Eventos de viaje (solo se emplean entre aventuras).



JUGADOR 3 Jugador Oscuro



Dungeon Universals									
10	2	3	4	5	6	7	8	9	10
40	50	60	70	80	90				
Dungeon									
Universals									



Marcadores



Los marcadores más importantes y habituales son los de Fortuna, Heridas, Maná, Aturdido y Herido. Algunos solo cumplen una función de apoyo para ayudarte a recordar los tipos de armas que poseen ciertas criaturas o recordar los elementos pendientes de registrarse.



Fortuna: indica los puntos de Fortuna restantes de cada héroe.



Heridas: indica los puntos de Vitalidad perdidos de un personaje.



Maná: indica el Maná que posee un personaje y el número de veces que ha sido empleado cada hechizo.



Jugador Oscuro y Peligro: sirve para representar la posición del Jugador Oscuro en la tabla de Logros, así como los marcadores de Peligro en el mapa de campaña.



Grupo de héroes: sirve para indicar el territorio donde se ubica el grupo de héroes. También para indicar los puntos ganados por el grupo en el contador de Logros.



Héroe individual: identifica a un héroe concreto en la tabla de Logros. Solo serán utilizados en la modalidad opcional competitiva.



Contador de turnos: útil en determinadas aventuras donde hay un límite de turnos para conseguir las misiones.



Punto de luz: indica la casilla donde se encuentra un objeto que emite luz.



Aturdido: el personaje sufre los penalizadores por aturdimiento.



Herido: indica que al personaje solo le queda un punto de Vitalidad.



Envenenado: el personaje sufre los efectos del envenenamiento.



Enfermo: el personaje sufre una enfermedad.



Inmovilizado: el personaje se considera inmóvil.



Arma abandonada: indica el lugar donde ha caído un arma tras una pifia.



Berserker: el personaje permanece en estado Berserker.



Vuelo: el personaje se encuentra volando.



Objetivo: representa el objetivo de un escenario.



Atemorizado: el personaje sufre los efectos del miedo.



Recarga: el arma se está recargando este turno.



Elemento registrado: sirve para indicar elementos o mobiliario no registrado en una sección.



Ruido: colócalo sobre el tablero para representar que se han usado armas de pólvora o se ha golpeado una puerta, para recordar que el enemigo tendrá bonificador a la próxima tirada de Iniciativa.



Arma rota: el arma ha quedado inutilizada.



Líder: representa al personaje o criatura designado como Líder del escenario.



Armadura pesada: para indicar que un personaje del Jugador Oscuro usa armadura pesada.



Escudo: el personaje del Jugador Oscuro usa escudo.



Espada: el personaje del Jugador Oscuro usa una espada.



Hacha: el personaje del Jugador Oscuro usa una hacha.



Arma contundente: el personaje del Jugador Oscuro usa un arma contundente, como una maza.



Escudo roto: indica que el escudo está roto e inutilizado.



Arma larga: el personaje del Jugador Oscuro usa un tipo de arma larga.



Arma a distancia: el personaje del Jugador Oscuro usa armas a distancia.



Personaje mejorado o de nivel superior: el personaje del Jugador Oscuro ha sido mejorado con nuevas habilidades. También puede indicar que el personaje es de mayor nivel.



Casilla de inicio: indica la casilla de inicio de la aventura.



Meta: indica la casilla de meta que debe alcanzarse para cumplir una misión.



Flecha de exploración: útil para indicar los caminos a seguir o explorar.





DEAN SPENCER

El turno

Activación de personajes

Cada personaje deberá realizar las siguientes fases durante su activación (y en este orden):

1. RECUPERACIÓN:

Si el personaje está **Aturdido**, lanzará **1D6**. Con resultado de **4 o más**, dejará de verse afectado.

Ejemplo: la bruja Maeliss permanece en una habitación de aire enrarecido que le provoca aturdimiento automático. Si sale de la sala, al inicio de su próxima activación realizará la oportuna tirada en su fase de Recuperación para anular el aturdimiento. Con un resultado de 4 o más en 1D6, lo conseguirá y dejará de sufrir los efectos por estar Aturdida.

Si el personaje está **Derribado**, podrá incorporarse automáticamente. Si tiene uno o varios **enemigos adyacentes**, deberá superar una **prueba de Agilidad** para lograr incorporarse. Si ya estuvo Derribado en su activación anterior, superará automáticamente la prueba. Si se incorpora, podrá actuar normalmente este turno, pero se considerará **Aturdido** (el aturdimiento se describe en la página 42).

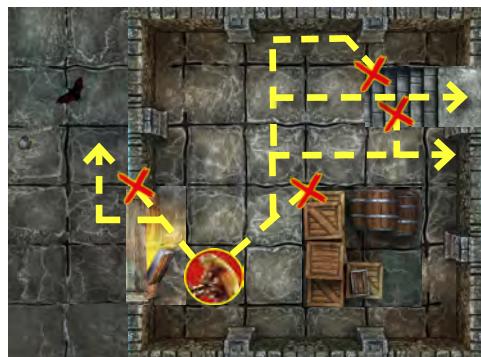
2. REALIZAR ACCIONES Y MOVIMIENTOS: cada héroe podrá efectuar **una Acción y un movimiento**, en el orden que quiera. Las acciones con la indicación  serán **Acciones Exploratorias**. Además, podrá realizar una **Acción rápida** sin coste. Podrá sustituir una Acción por una segunda Acción Rápida.



Movimiento y terreno

Los personajes pueden mover en esta fase tantas casillas como venga indicado en su característica de Movimiento. Una vez que un jugador retira la mano tras mover un personaje, este jugador no podrá rectificar el movimiento (como sucedería en una partida de ajedrez, la decisión ya está tomada).

Podrá moverse en cualquier dirección (horizontal, diagonal). Sin embargo, **no** podrán realizarse desplazamientos **diagonales** si la **trayectoria** de los mismos se ve **obstaculizada** parcialmente por un muro, la esquina de un obstáculo o la de una escalera.



MEDIR LAS DISTANCIAS

Cuando en una regla o acción determinada (conocer el radio de la Zona de Seguridad para evitar trampas, determinar el radio de efecto de un hechizo o una habilidad o al colocarse criaturas) se aluda a una distancia en casillas, deberás calcular dicha distancia como si fuera el movimiento de un personaje que **solo** se ve **obstaculizado** por elementos **impasables**.

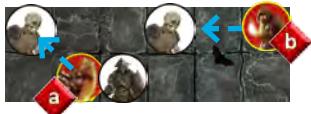


A Borgron quiere usar una habilidad para beneficiar a su compañera Shara. Ambos están situados en una sala considerada terreno difícil. La habilidad tiene un alcance de 3 casillas, pero Shara se encuentra realmente a una distancia de 5 casillas de movimiento del enano, debido al obstáculo impasable (rocas) que hay entre ellos.

B En este ejemplo Shara se encuentra a una distancia de 4 casillas de Borgron.

ENCARAMIENTOS

Un personaje podrá girar cambiando su **encaramiento** en cualquier momento durante su activación. Si declara realizar una acción ofensiva, deberá encararse con el rival al que pretende atacar, permaneciendo dicho encaramiento si termina su activación estando adyacente a dicho rival. Ten en cuenta que un giro o cambio de encaramiento, por sí solo no se considerará movimiento.



a Shara se ha encarado con el esqueleto al que pretende atacar. Le ha atacado y, dado que finaliza su activación estando adyacente a este, debe finalizar con ese encaramiento, aunque le habría gustado posicionarse de otra forma para no darle la espalda al orco.

b Borgron, en cambio, ha atacado a otro esqueleto y, tras impactarle, decide empujarle. Como no está adyacente a su enemigo, podrá modificar su encaramiento durante su actual activación.

PERSONAJES ADYACENTES Y ALTURAS

Dos personajes **no se considerarán adyacentes** entre sí si se encuentran en superficies diferentes con **más de 1 punto de diferencia de altura** entre ambas (excepto si la criatura situada en la superficie inferior tiene tamaño Enorme. En este caso sí estarán adyacentes).

Dos personajes no se consideran adyacentes si **entre ambos** existe algún **obstáculo impasable** (ejemplo: un muro).

Solo a efectos de la realización de **acciones y movimientos**, un personaje situado en una escalera **no** se considerará **adyacente** a otros situados **frente a la escalera, excepto** que estos sean de tamaño **Enorme** o se encuentren en **casillas de acceso** a la escalera.

ESCALERAS

Si un personaje avanza hacia una casilla ocupada por una escalera ascendente*, deberá invertir un punto más de Movimiento por cada casilla que recorra de esta forma.

*Recuerda que generalmente las escaleras de entrada a un dungeon son descendentes.

Considera que cada casilla ascendente de una escalera equivale a subir 1 punto de altura respecto a la casilla que le precede.

Solo será posible acceder a una escalera desde los accesos a la misma.



a Las líneas discontinuas blancas representan los extremos por los que se puede acceder a una escalera. Las flechas amarillas representan los accesos a las escaleras.

b Shara se encuentra en altura 1, pues se encuentra en la primera casilla ascendente de las escaleras. Aunque está adyacente a los esqueletos, el orco y el troll, solo puede realizar acciones (como atacar) contra los esqueletos situados en las casillas de acceso (y ella se considerará en una posición elevada respecto a ellos). Si no estuvieran los esqueletos, el orco y el troll podrían moverse sin problemas, porque no considerarían adyacente a Shara, pero no podrían atacarla desde las casillas en que se encuentran. En cambio, **c** Taeral se

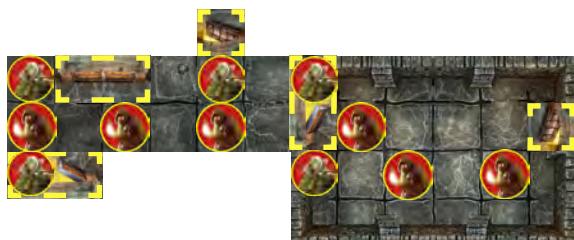
encuentra en altura 3. Está adyacente al dragón y ambos podrán atacarse mutuamente cuerpo a cuerpo, porque el monstruo es de tamaño Enorme. Si el esqueleto que está adyacente al muro decide subir las escaleras, necesitará invertir 2 puntos de Movimiento por cada casilla de escaleras por la que asciende. Así, para alcanzar la casilla 3 (situada en altura 3) necesitaría emplear 6 puntos de Movimiento. **d** El enano Borgron, situado en un piso superior a altura 3, no está adyacente a ningún enemigo.

ESCALERAS VERTICALES

Un personaje podrá subir o bajar una escalera vertical como si realizase un movimiento normal (sin poder correr), pero se considerará que toda la extensión de dicha escalera es terreno difícil si tiene alguna mano equipada.

PUERTAS

Las puertas y accesos son elementos de separación de secciones y no ocupan casillas. Para hallarse adyacente a una puerta e interactuar con esta, la miniatura deberá situarse en una casilla en la que uno de sus lados esté delimitado por dicha puerta (usa como referencia el dintel y arco de las ilustraciones de puertas y accesos).



El elfo Taeral se considera adyacente a todas las puertas del diagrama. Borgron, en cambio, no está adyacente a ninguna. Observa que, cuando un personaje está adyacente a una puerta, es porque también se encuentra adyacente al muro donde se ubica la misma.

CASILLAS OCUPADAS

Un personaje o criatura no podrá atravesar la casilla ocupada por un enemigo o por un obstáculo impasable. **Podrá atravesar la casilla de un aliado** (siempre que no se encuentre trabado en combate), pero **invirtiendo un punto más** de movimiento en este caso, por cada casilla ocupada por un aliado.

Ningún personaje podrá terminar su movimiento sobre otro.

Un personaje podrá avanzar a una casilla ocupada por un **elemento de mobiliario** más bajo que él, pero invertirá **un punto más de movimiento para subir** a este.



Taeral invierte 2 puntos de movimiento para subir al altar, un punto más para caminar sobre este y otro punto para descender a la casilla libre. Ha consumido 4 puntos de Movimiento. Si hubiera optado por rodear el elemento de mobiliario, habría invertido 5 puntos de Movimiento.

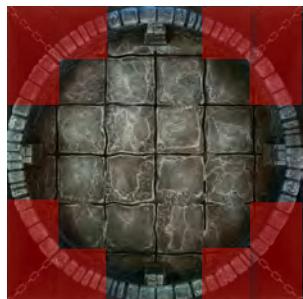
POSICIÓN ELEVADA

Si un personaje sube unas escaleras o sube a un elemento de mobiliario, se encontrará en una **posición elevada** respecto al **resto de personajes de su tamaño** que se encuentren en una superficie más baja. Deberás tener esto en cuenta cuando observes la Línea de Visión (consulta la página 31) y el posible modificador para impactar cuerpo a cuerpo (consulta la página 37).



OBSTÁCULO IMPASABLE

Si la mayor parte de una casilla está ocupada por un muro, pilar u otro elemento impasable, considera toda la casilla como impasable.



Las casillas de sombreado rojo se consideran *impasables*.

Ninguna criatura podrá atravesar elementos de su misma altura o superior, salvo que pueda trepar por ellos y sortearlos.



Taeral 1 tiene una característica de Movimiento de 6. No puede atravesar ni el armario a, de su misma altura que él (2), ni la columna impasable (altura 4) b.

Podrá usar estos caminos:

- 1) Mover una casilla en diagonal y luego emplear 2 puntos de Movimiento para atravesar la casilla donde se ubica su compañera 2, después seguirá y girará para evitar el altar c.
- 2) También podrá avanzar hasta el altar y subir a este empleando un punto extra de Movimiento (el altar tiene altura 1). Usará su último punto de Movimiento para bajar del altar.
- 3) Podrá avanzar bordeando el muro hasta quedar en la misma casilla que si eligiera la opción 1.

TERRENO DIFÍCIL

Si un personaje desea avanzar sobre una casilla de terreno considerado difícil, deberá invertir un punto más de **Movimiento por cada casilla** que desee avanzar de esta forma.

Un personaje situado en terreno difícil tiene una **penalización de -1 a Cuerpo a Cuerpo, Disparo, lanzamiento y dispersión de hechizos**.



El elfo Taeral puede avanzar hasta 3 casillas, teniendo en cuenta que su característica de Movimiento es 6.

AGUAS PROFUNDAS

Habrá zonas donde el agua tendrá tal profundidad que exigirá nadar en lugar de considerarse terreno difícil.

En el **agua profunda**, solo podrá combatirse contra enemigos adyacentes, con **dagas o armas naturales** (garras, colmillos, cuernos, tentáculos), y todas las criaturas no acuáticas tendrán una penalización de **-1 a su Cuerpo a Cuerpo**. No se podrá disparar ni lanzar hechizos o dispersar.

Mientras un personaje o criatura se encuentra en aguas profundas, tiene **cobertura ligera** ante los ataques procedentes desde fuera del agua. También **ignorará las Zonas de Influencia** de los rivales situados fuera del agua, y viceversa.



Movimientos inusuales

NADAR

Si un personaje quiere avanzar nadando, podrá recorrer hasta un número de casillas equivalente a su característica de **Agilidad**. Tendrá una penalización extra de **-1 si usa una armadura pesada**, además de los penalizadores habituales. Si su Agilidad es negativa al final de su activación, recibirá 3 dados de daño contra su Armadura Natural.

Además, lanzará 2D6 al inicio de su activación si declara que quiere avanzar nadando. Con un **doble 1**, el personaje habrá notado que algo le rozaba la pierna bajo el agua y **no avanzará** ninguna casilla, permaneciendo toda su activación en la misma. Con un **doble 6**, podrá avanzar **1 casilla extra**.

Cuando un personaje pretenda nadar durante un turno, **todo su movimiento** dentro y fuera del agua se realizará con su característica de **Agilidad**. Por tanto, si un personaje que nada alcanza una orilla, podrá continuar su movimiento por tierra avanzando tantas casillas como sean los puntos de Agilidad que no invirtió nadando.



Borgron tiene un valor de Agilidad de 4, así que podría avanzar nadando un total de 4 casillas. Al inicio de su activación, lanza 2D6 y no obtiene un resultado de doble 1, por lo que puede avanzar normalmente. Nada 2 casillas y alcanza la orilla. Los otros 2 puntos de Agilidad que le quedan los emplea para desplazarse por tierra.

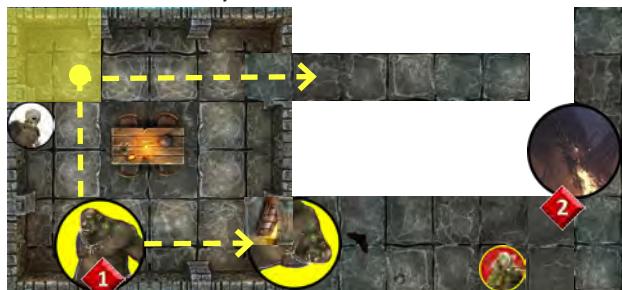


MOVIMIENTO DE CRIATURAS GRANDES Y ENORMES

Cuando una criatura de tamaño Grande o Enorme se mueva, selecciona una de las 4 casillas de su base y **muévela como si fuera una criatura de tamaño medio**. Tal criatura deberá terminar su movimiento en una zona libre de **4 casillas** **①**. Podrá terminar su movimiento de forma que parte de su peana no esté situada sobre casillas libres de obstáculos (quedarse entre ambos lados de una puerta o en un pasillo de anchura inferior a su peana **②**, o situarse sobre un elemento de mobiliario*), pero si finaliza su activación en esta posición se considerará situado sobre terreno difícil.

Estas criaturas no podrán correr si transcurren durante su activación por algún espacio inferior a su peana.

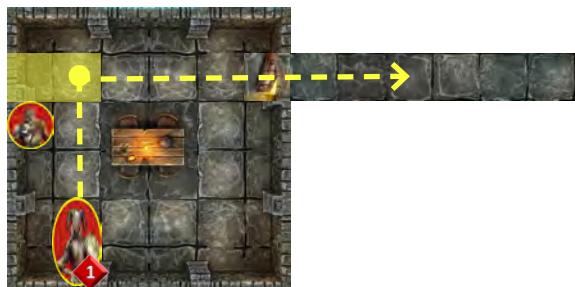
*Recuerda que las criaturas de tamaño Enorme ignoran los obstáculos de altura 1 y 2.



El troll **①** tiene tamaño Grande, puede pasar entre su aliado esqueleto y la mesa y terminar su movimiento en las cuatro casillas con sombreado amarillo. En su siguiente turno puede introducirse en el pasillo de una sola casilla de anchura, aunque al finalizar su movimiento se considerará que permanece sobre terreno difícil. Lo mismo sucedería si se quedase colocado entre ambos lados de una puerta cuya anchura es inferior a su peana. El dragón **②**, de tamaño Enorme, podrá pasar junto al elfo Taeral, su enemigo, y terminar su movimiento en el pasillo estrecho. Sin embargo, se considerará que permanece sobre terreno difícil.

MOVIMIENTO CON PEANAS DE 5 X 2,5 cm.

Aunque en DUN no proporcionamos peanas de este tamaño, somos conscientes de que muchas criaturas, cuando vienen representadas en miniaturas, se ofrecen sobre bases de 5 x 2,5cm. Es decir, que ocupan dos casillas de un tablero de juego. Esto sucede con ciertas monturas, centauros, etc. Para moverla, te bastará con hacerlo de la forma habitual como si fuera una criatura que ocupe una sola casilla. Eso sí, recuerda que siempre deberá terminar su movimiento en una zona de 2 casillas libres de obstáculos o personajes, y que no deberá quedar en posición diagonal.



El centauro **①** decide avanzar 3 casillas, entre su aliado y la mesa, y girar a la derecha, encarándose hacia la puerta. Bastará con colocarse como indican las casillas sombreadas de amarillo. En su siguiente turno decide mover sus 7 puntos de Movimiento hacia adelante en línea recta.

Acciones

Cada héroe podrá efectuar una Acción durante su turno.

Por norma general, no podrá realizarse una Acción estando en la Zona de Influencia de un enemigo o adyacente a este (salvo que así venga indicado en la propia acción).

Las acciones con la indicación  serán **Acciones Exploratorias**.

Salvo que se indique lo contrario, solo los héroes podrán realizar acciones exploratorias.

No podrán realizarse Acciones Exploratorias  durante los turnos de combate, excepto Desvelar zona y Abrir puertas inexploradas (y solo si no precisan superar ninguna prueba de características para abrirse).

1. DESVELAR ZONA



Si un héroe se encuentra sobre una **flecha de exploración** y declara que desvela zona, se mostrará la sección existente a la que da acceso dicha flecha de exploración. Esto incluye también los elementos y criaturas que se encuentran en dicha sección.

Una vez se haya **visualizado la sección** a la que conduce una flecha de exploración, dicha flecha (y las adyacentes con la misma orientación) serán **retiradas** del tablero.



El elfo Taeral  avanza 3 casillas hasta pisar la flecha de exploración y declara que desvela zona. El pasillo siguiente es revelado . Borgron , en cambio, inicia su activación adyacente a la puerta doble. Emplea su acción en abrirla y, tras descubrirse la nueva sección , decide avanzar; dado que no visualiza enemigos.



Si una flecha de exploración está sobre un muro, tras retirarla puedes dejar otra loseta cuyo reverso sea de suelo, para representar que el muro tiene esa abertura.

2. ABRIR PUERTAS INEXPLORADAS

Por norma general, todas las puertas (y elementos de acceso similares) de un escenario inexplorado se encontrarán cerradas.



Diversas puertas o accesos abiertos y cerrados (anverso/reverso de la misma loseta)

Si un héroe está **adyacente*** a una puerta o acceso que no ha sido abierta previamente durante la partida, podrá **declarar abrirla**. Se mostrará la sección existente a la que da acceso dicha puerta. Esto incluye también los elementos y criaturas que se encuentran en dicha sección.

Una vez se ha **visualizado la sección** a la que conduce la puerta, se le dará la vuelta a la loseta de puerta para mostrar su reverso e indicar que está abierta.

Si la puerta no puede abrirse por algún obstáculo (trampa, puerta cerrada con llave, acertijo, etc.), la acción NO se habrá consumido.

*No se permite realizar esta acción concreta estando adyacente de forma diagonal a una puerta.



Borgron, Shara y Taeral pueden interactuar de muchas formas con una puerta (desactivar una trampa ubicada en esta, golpearla, resolver un acertijo que la protege, etc.), pero solo Taeral, que no está en contacto diagonal con ella, podrá realizar la acción "Abrir puertas inexploradas".

3. ABRIR PUERTA CERRADA CON LLAVE



Si cuando un héroe declara abrir una puerta o acceso y la Hoja de Aventura o una carta de Jugador Oscuro indican que la puerta está cerrada con llave, este u otro héroe adyacente a la puerta podrá dedicar una acción a realizar una **prueba de Destreza** para abrirla (esto quiere decir que intentarán abrirla con sigilo).

El grupo **solo dispondrá de un intento** para lograrlo.

Éxito: la puerta se abrirá.

Fracaso: la puerta solo podrá abrirse rompiéndose.



4. ABRIR COFRE



Un héroe adyacente a un cofre podrá dedicar una acción a realizar una **prueba de Destreza** para abrirla y conseguir el botín.

El grupo **solo dispondrá de un intento** para lograrlo.

Éxito: el cofre se abrirá. Extrae una carta del mazo de Tesoro para indicar lo que posee en su interior. Los objetos encontrados podrán repartirse inmediatamente entre el grupo de héroes.

Fracaso: el cofre solo podrá abrirse rompiéndose.



5. RESOLVER ACERTIJO



Si cuando un héroe declara abrir una puerta o cofre y la Hoja de Aventura o una carta de Jugador Oscuro indican que el elemento está protegido por un acertijo, este u otro héroe adyacente a dicho elemento podrá dedicar una acción a realizar una prueba de Inteligencia para abrirla.

El grupo **solo dispondrá de un intento** para lograrlo.

Éxito: la puerta o cofre se abrirá.

Fracaso: la puerta solo podrá abrirse rompiéndose. El cofre no podrá abrirse ni romperse de ningún modo durante la actual aventura.



6. ROMPER PUERTAS, COFRES U OTROS OBJETOS



Un personaje o criatura podrá declarar que emplea su acción en golpear una puerta, cofre u otro objeto adyacente. Solo podrán golpearse puertas y cofres **después de haber intentado abrirlos sin violencia**.

No se realizará tirada enfrentada de Cuerpo a Cuerpo contra estos elementos, ya que serán **impactados de forma automática**. Solo deben lanzarse los dados de daño de la forma habitual.

Si se golpea uno de estos elementos, coloca un marcador de **Ruido** en el tablero junto al elemento golpeado. Deberás indicar con un dado el número de turnos que los héroes lo han golpeado. En el **próximo encuentro** con enemigos, estos obtendrán un bonificador de **+1 a la tirada de Iniciativa** (consulta la página 30) **por cada turno** en el que los héroes hayan golpeado al elemento (no importa el número de golpes).

Los elementos suelen tener estas características:

Puerta: Armadura 5, Vitalidad 5. Tamaño medio.

Puerta blindada: Armadura 6, Vitalidad 6. Tamaño medio.

Cofre: Armadura 5, Vitalidad 5. Tamaño medio.

Otros elementos: lo que determine la Hoja de aventura.

Una vez se rompa una puerta, se mostrará la sección existente a la que da acceso la misma, como si se hubiera abierto normalmente (en este caso, visualizar la nueva sección **no supondrá una Acción exploratoria**). Esto incluye también los elementos y criaturas que se encuentran en dicha sección. Sin embargo, **esta puerta no podrá volver a cerrarse**.

Una vez **se rompa un cofre**, se extraerá una carta del mazo de Tesoro.

Los elementos como **puertas, muros o cofres** serán siempre considerados como **armadura pesada** por las armas* y hechizos empleados contra ellos. Además, las **habilidades de combate no son útiles** al golpear estos elementos y no podrán aplicarse.

*No pueden emplearse armas a distancia (excepto las que posean la regla "Ruido" (A), explicada en la página 71).



Shara se coloca adyacente a la puerta. Tiene un valor de Fuerza de 4 y la Espada ancha añade 1 dado de daño. Por tanto, lanza 5 dados contra la Armadura 5 de la puerta. Por cada resultado que iguala o supera el resultado de 5, causa 1 punto de daño o herida a la puerta (reduciéndose la Vitalidad de esta). Obtiene unos resultados de 1, 3, 4, 5, 5 y le causa, por tanto, 2 heridas. En su siguiente turno vuelve a lanzar los dados y obtiene estos resultados: 2, 4, 5, 6, 6. Causa, por tanto, 3 nuevas heridas a la puerta, cuya Vitalidad queda reducida a 0 y se considera rota (se le dará la vuelta considerándose abierta). Si hay enemigos en la sección recién descubierta, estos obtendrán un modificador de +2 a su tirada de Iniciativa, por los 2 turnos que ha necesitado Shara para romperla o derribarla.

7. CORRER

Un personaje podrá decidir correr para ampliar el número de casillas que avanzará ese turno. El jugador que lo maneje deberá declarar que corre antes de iniciar el movimiento. Entonces lanzará **2D6** y avanzará tantas casillas como su valor de Movimiento más el resultado obtenido, sin que la distancia recorrida pueda **exceder del doble** de su valor de Movimiento. Es decir, como mucho podrá mover el doble de las casillas que mueve normalmente. Si obtiene un resultado de **doble 1** al intentar correr, solo avanzará ese turno la **mitad** de su capacidad de Movimiento normal (se entenderá que ha tropezado levemente o que ha sentido alguna molestia muscular o en sus articulaciones).

Si durante cualquier momento de su movimiento en el turno en que decide correr, se requiere que haga una **prueba de Percepción**, el personaje tendrá **-2 de penalización** a la misma (por ejemplo, para detectar trampas).

8. SALTO DESTACADO

Para sortear un foso o precipicio (o, incluso, descender a un piso inferior) de hasta 3 casillas de anchura, un personaje adyacente a dicho obstáculo podrá realizar un salto destacado hacia adelante, siendo necesario una prueba de Agilidad.

Podrá interrumpir su movimiento para realizar un salto destacado y después completar dicho movimiento una vez resuelta con éxito la Acción. La distancia total de casillas que puede desplazarse, contando movimiento y salto, no podrá exceder de su característica de Movimiento.

Modificadores a la **prueba de Agilidad**:

-1: si salta sobre un **obstáculo de más de una casilla** de anchura.

-1: si realiza el salto encontrándose **adyacente a algún enemigo**.

Éxito: el personaje terminará el salto en una casilla libre adyacente al foso o precipicio. **Si no hay casillas libres** debido a estar ocupadas por aliados o enemigos, el personaje podrá terminar su salto en una casilla ocupada, **empujando** hacia atrás a quien ocupase la casilla y finalizando su movimiento.

Fracaso: el personaje finalizará su activación y deberás consultar el apartado de Caídas en la página 28.



Taeral tiene una característica de Movimiento de 6 y una Agilidad de 4. Por tanto, avanza una casilla, realiza el salto hacia una casilla libre más allá del foso (*sufre la prueba*, porque obtiene un resultado de 7 en 2D6 que añade a su 4 en Agilidad y le resta -1 por saltar un obstáculo de más de una casilla) y después decide completar su movimiento hasta avanzar 6 casillas en total.



Taeral realiza el mismo salto, pero dado que no hay casillas libres donde caer, empuja a uno de los dos enemigos adyacentes al foso y ocupa su lugar, finalizando su movimiento.

AYUDA DE UN ALIADO

Si hay algún aliado (héroe o mercenario) adyacente al foso o precipicio en el lado al que pretendía saltar el héroe que falló el salto, y dicho aliado **posee una Cuerda**, este podrá realizar una **prueba de Fuerza** inmediatamente para ayudar a cada uno (incluso si ya se activó durante el turno).

Modificadores a la prueba de Fuerza:

-1: si a quien pretende ayudar tiene tamaño **Grande**.

-1: si tiene a algún **enemigo adyacente**.

Éxito: el salto destacado del compañero será exitoso.

Fracaso: el personaje que intentó el salto finalizará su activación y deberás consultar el apartado de Caídas en la página 28.

9. TREPAR FOSOS

Si un personaje ha caído a un foso, podrá trepar para salir de este. Necesitará superar una **prueba de Agilidad**.

Modificadores a la prueba de Agilidad:

-1: si tiene a algún **enemigo adyacente al foso**.

Éxito: subirá y terminará su activación en una casilla libre adyacente al foso. **Si no hay casillas libres** debido a estar ocupadas por aliados o enemigos, el personaje podrá ascender a una casilla ocupada, **empujando** hacia atrás a quien ocupase la casilla y finalizando su movimiento.

Fracaso: el personaje finalizará su activación y continuará en el fondo del foso.



Shara ha caído al foso e intenta trepar para volver a subir a la superficie por la que transitaba. Obtiene un resultado de 8 en la prueba de Agilidad. Como tiene un valor de Agilidad de 3, la prueba ha sido un éxito y se coloca en una casilla libre adyacente al foso.

AYUDA DE UN ALIADO

Si hay algún aliado (héroe o mercenario) adyacente al foso en el lado al que pretendía trepar el héroe que falló la prueba de Agilidad, y dicho aliado **posee una Cuerda**, este podrá realizar una **prueba de Fuerza** inmediatamente para ayudarle (incluso si ya se activó durante el turno).

Modificadores a la prueba de Fuerza:

-1: si a quien pretende ayudar tiene tamaño **Grande**.

-1: si quien posee la cuerda tiene a algún **enemigo adyacente**.

Éxito: el personaje trepará con éxito.

Fracaso: el personaje que intentaba trepar finalizará su activación y continuará en el fondo del foso.



A Taeral ha caído al foso y quiere trepar para subir arriba. El turno siguiente, Shara se coloca adyacente al obstáculo, ya que posee una cuerda. El elfo Taeral falla la prueba de Agilidad al intentar subir trepando, lo que supondría terminar el turno de nuevo allí abajo, pero Shara supera la prueba de Fuerza y consigue izarlo hasta arriba. Taeral será colocado en la casilla libre que hay del lado donde se encuentra Shara.

B Ambos héroes pueden realizar la misma maniobra para que Taeral salga del foso, pero al haber un enemigo adyacente al foso, Taeral tendrá una penalización de -1 a su prueba de Agilidad. Si el enemigo estuviera adyacente a Shara, sería ella quien tuviera la penalización a su prueba de Fuerza.



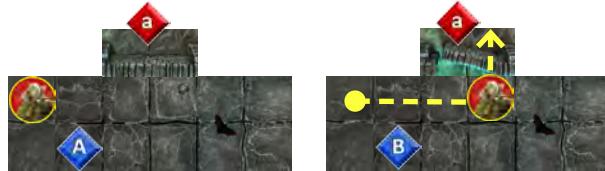
10. BUSCAR PUERTAS SECRETAS

Esta acción **no podrá combinarse con un movimiento** en el mismo turno.

Un héroe podrá declarar que busca puertas secretas en la sección en que se encuentre. No necesitará estar adyacente a ninguna pared o elemento. Deberá superar una **prueba de Percepción**.

Éxito: si hay una puerta secreta oculta en dicha sección (indicada en la Hoja de Aventura), se colocará la misma. Esta puerta secreta tendrá la misma consideración que una puerta normal, pudiendo abrirse de la forma habitual (y pudiendo aplicarse obstáculos a la misma por parte del Jugador Oscuro como con cualquier otra).

Fracaso: no encontrará nada.



En el turno **A** Taeral no hace otra cosa durante su activación salvo declarar que busca puertas secretas. Hace una prueba de Percepción. Obtiene un resultado de 9 y añade su bonificador de +2, así que lo logra y el Jugador Oscuro coloca la loseta con una puerta secreta cerrada **a**. En su siguiente turno **B**, Taeral avanza 3 casillas y decide abrir la puerta secreta, visualizando la sección que hay frente a él.

11. REGISTRAR HABITACIÓN

Si un personaje se encuentra en una habitación* (no pasillo) que no haya sido antes examinada a tal efecto, podrá declarar que la registra para buscar tesoros. No necesitará estar adyacente a ninguna pared o elemento. Deberá superar una **prueba de Percepción**.

El grupo **solo dispondrá de un intento** para lograrlo.

Éxito: encontrará objetos ocultos en un escondite, por valor de $1D3+1$ monedas. El resultado serán las monedas que encuentre. Sin embargo, si el personaje obtiene un resultado de **doble 6** en la prueba (siempre que su valor de Percepción no sea negativo), extraerá en lugar de las monedas una **carta del mazo de Tesoro**, que representará lo encontrado.

Fracaso: no encontrará nada.

Una vez **descubierta la sala o sección Principal** no se podrán registrar habitaciones exploradas anteriormente.

*Sección de escenario interior.

12. REGISTRAR O INTERACTUAR CON ELEMENTO

Un personaje podrá registrar o interactuar con un elemento adyacente (Mobiliario, Elemento especial) para resolver sus efectos (por ejemplo, registrar un armario, beber de una fuente o rezar ante un altar).

Se leerá el contenido de la carta correspondiente a cada tipo de elemento y se resolverán los efectos. Solo se puede registrar **una vez** cada elemento. Incluso si los héroes regresan por segunda vez al escenario, se considerarán registrados aquellos elementos que lo fueron durante la primera entrada (permaneciendo sus posibles efectos).

Por lo tanto, los efectos causados por la interacción, salvo que se diga lo contrario, serán los mismos para el resto de los héroes y se mantendrán en posteriores visitas de estos al escenario.

Por ejemplo: un personaje registra un armario y no encuentra nada. Ningún otro personaje podrá hacer un registro del armario durante la aventura. Sin embargo, después un personaje bebe de una fuente y los efectos de la misma resultan beneficiosos para él y quien beba. Por tanto, todos los héroes podrán beber de dicha fuente obteniendo los mismos beneficios.

Una vez **descubierta la sala o sección Principal** no se podrán registrar los elementos que ya habían sido colocados en el escenario.

13. COLOCARSE O QUITARSE LA ARMADURA

Esta acción **no podrá combinarse con un movimiento** en el mismo turno.

Un personaje podrá ponerse o quitarse una armadura. Únicamente se refiere a la armadura que cubre el cuerpo, no así a elementos como los escudos o los yelmos, que se manipulan del mismo modo que otros objetos (consulta las Acciones rápidas en la página 28).

14. DESACTIVAR TRAMPAS

Tras declararse determinadas acciones pueden desvelarse cartas de trampa por parte del Jugador Oscuro. Si una trampa está latente (en un cofre o puerta o sobre cualquier otra casilla), un héroe adyacente a dicho elemento o casilla podrá desactivarla si supera una **prueba de Destreza**, debiendo obtener el resultado requerido en la carta de trampa.

Modificadores a la prueba de Destreza:

+1: si se obtuvo un doble 6 al superar la prueba de Percepción para detectar la trampa por parte de cualquier personaje del grupo de héroes.

Éxito: la trampa se habrá desactivado. Retira la carta. La puerta o cofre no se consideran abiertos.

Fracaso: la trampa se activará y se leerá su efecto. La puerta o cofre no se consideran abiertos.



Observa que en la carta de ejemplo el resultado para detectarla es de 7, pero solo se requiere un 5 para desactivarla, en cuyo caso la misma quedará desactivada para el resto de la partida.



15. REGISTRAR CADÁVERES

Tras finalizar un combate y siempre antes de que sea revelada una nueva sección, un héroe podrá dedicar su primera acción a registrar los cadáveres de sus enemigos. No será necesario aproximarse a estos. Bastará que dicho personaje haya participado en un turno de combate con esos enemigos para declarar que realiza esta Acción.

Lanza **1D6** por cada enemigo eliminado. 2D6 si era un enemigo de nivel Élite. Si el enemigo era de nivel Campeón, lanza tantos D6 como sea su atributo de Fuerza o Inteligencia (escoge el mayor de ellos). Puedes consultar los niveles en la página 49.

Con cada resultado de **4 o más**, el personaje hallará **1 moneda**. Además, dependiendo de los resultados de 6 obtenidos, obtendrá lo siguiente:

Objeto Común al azar.

Objeto Especial al azar.

Objeto Común y Especial al azar.

o más. Objeto Mágico al azar (no Reliquia).

Si un héroe declara **registrar** cadáveres tras haber derrotado al **Líder** del escenario, siempre encontrará el Objeto Mágico que portase este, en caso de tener alguno.

Si un héroe está desarmado y no tiene posibilidad de recibir ningún arma de un compañero (porque este solo posee una), podrá **apropiarse** también del **arma no mágica** que usaba el **último enemigo** al que ha eliminado, aunque tendrá una penalización de **-1** a su característica de Cuerpo a Cuerpo y/o Disparo al utilizarla. Dicho enemigo tendrá que ser del mismo tamaño que quien pretende usar su equipo. Estas armas no tendrán ningún valor de venta, por lo que los personajes no podrán recogerlas con ese cometido.

Un héroe también podrá registrar a otro héroe que haya quedado Fuera de combate para apropiarse de sus pertenencias.

16. ENCENDER FUENTE DE LUZ



Por regla general, las secciones están suficientemente iluminadas. Pero existen cartas de Jugador Oscuro que pueden afectar a la visibilidad.

Un personaje podrá declarar que enciende un objeto que sea fuente de luz (antorcha, linterna), para evitar los efectos de las cartas "Penumbra" y "Oscuridad Total". La fuente de luz podrá indicarse con el marcador oportuno.



Salvo que se indique lo contrario, el personaje deberá mantener en su mano la fuente de luz (generalmente antorchas o linternas) para que esta ilumine la sección. Si la deposita en una casilla, deberá indicar su posición mediante el mismo marcador.

17. MOVER MOBILIARIO

Un personaje podrá emplear una Acción en desplazar un elemento de Mobiliario (con el que esté en contacto y siempre que el mueble pueda moverse) a una casilla adyacente.

Si el elemento de mobiliario es de igual altura a quien pretende moverlo, este podrá desplazarlo si supera una prueba de Fuerza.

No podrán moverse elementos de Mobiliario de mayor altura que quien pretende moverlos.

Si un elemento de Mobiliario obstruye un acceso tras haber sido movido, este podrá moverse nuevamente o incluso romperse del mismo modo que si se tratase de una puerta (Armadura 5, Vitalidad 5).

18. CONSTRUIR PASARELA

Se puede construir una pasarela sobre un precipicio. Dos personajes pueden declarar durante el mismo turno construir una pasarela si se encuentran adyacentes al precipicio en los extremos opuestos. Uno de ellos deberá gastar inmediatamente una carta de Piquetas y Cuerda (que no podrán reutilizarse).



Taeril acuerda con Borgron construir una pasarela. Ambos se sitúan en cada extremo del precipicio y declaran realizar esta acción. Borgron gasta su cuerda y piquetas y la pasarela es colocada automáticamente. Podrá transcurrir sobre esta de la forma habitual.

Una pasarela construida por los héroes queda **destruida** si se dedica una Acción a este cometido desde una casilla adyacente a uno de sus extremos.



En los casos A y B el orco se coloca adyacente a la pasarela, así que podrá destinar su Acción a destruirla.

Las pasarelas se consideran **terreno difícil**. Cada vez que una criatura de tamaño Grande atraviese una pasarela, lanzará 1D6. Con resultado de **1**, la **pasarela se hundirá**, sin poder volver a utilizarse, y la criatura caerá con esta. Las criaturas Enormes no pueden pisar una pasarela o se hundirán automáticamente con esta.



19. PERSUADIR MEDIANTE LA INTELIGENCIA

En ocasiones un héroe podrá persuadir a un PNJ (Personaje No Jugador). Si el PNJ está colocado en el escenario, el héroe deberá colocarse adyacente. Esto será útil para sondar información, evitar o desencadenar situaciones, etc.

La propia carta o situación narrativa permitirá que el héroe realice una **tirada enfrentada de Persuasión con Inteligencia** contra el personaje objetivo. Ambos personajes lanzarán 2D6 y sumarán sus características de **Inteligencia***. El intento de persuasión solo tendrá **éxito si el resultado de quien lo realiza supera al del objetivo**.

*Si no se indica nada, los atributos del objetivo siempre serán de 3.

Existen habilidades que representan la mayor locuacidad o capacidad de seducción de un personaje, y pueden permitirle modificar sus tiradas de persuasión.

Existen estos modificadores para quien intenta persuadir:

-1 Si el héroe intenta persuadir a un personaje de un **alineamiento opuesto al suyo (benigno-maligno)**.

+1 Si el héroe intenta persuadir a un personaje de la **misma raza** que él.

Un héroe solo podrá realizar una misma tirada de Persuasión una sola vez por cada PNJ. Si falla y otro héroe lo intenta después, este tendrá un penalizador de **-1 a su tirada por cada héroe previo** que intentó la misma prueba.

Si un héroe comete **pifia** en una tirada de Persuasión, todos los **siguientes intentos** propios o aliados serán **fallidos contra el mismo PNJ**.

20. PERSUADIR MEDIANTE EL MIEDO

Un héroe podrá persuadir a un Personaje No Jugador atemorizándolo (si este está colocado en el escenario, el héroe deberá colocarse adyacente).

La propia carta o situación narrativa permitirá que realice una **tirada enfrentada de Persuasión con Fuerza** contra el personaje objetivo. Ambos personajes lanzarán 2D6. El héroe que intenta persuadir sumará su característica de Fuerza, mientras el personaje **objetivo** añadirá su característica de **Valentía***. El intento de persuasión solo tendrá **éxito si el resultado de quien lo realiza supera al del objetivo**.

*Si no se indica nada, los atributos del objetivo siempre serán de 3.

Quien posea la **habilidad Temible** tendrá un modificador de +1 a la tirada.

Un grupo de héroes **solo podrá realizar una vez** una tirada de Persuasión con Fuerza por cada PNJ.

21. DETECTAR PODERES MÁGICOS Y POCIONES

Existen habilidades que permiten conocer los poderes de armas mágicas (Secretos de la magia) o pócimas (Alquimia) halladas durante la aventura.

Si los héroes hallan un Objeto Mágico, Reliquia o una Pócima, generalmente no conocerán su tipología ni sus efectos salvo que uno de ellos tenga la habilidad oportuna (y supere una prueba de Inteligencia) o se pague a un experto en una población tras salir del escenario (cartas de Lugares y Servicios).

Mientras los héroes desconozcan las virtudes de un Objeto Mágico, este podrá ser utilizado sin aplicar estas, como su homólogo no mágico (considerándose que los objetos mágicos como armas repiten la tirada de rotura, como se indica en la página 72). Es decir, una Espada ancha mágica podrá ser empleada como una Espada ancha normal, pero repitiendo las tiradas de rotura.



Cuando los héroes obtengan una poción sin identificar, extrae la carta oportuna del mazo de Objetos especiales. **No se podrá consumir** una pócima sin identificar.

Cuando los héroes puedan conocer los **efectos de una poción**, se lanzará 1D6 por cada una y se verá su **tipología**, cogiendo del mazo de Objeto Especial la pócima concreta:

Veneno Destreza Héroes Fuerza
 Maná Curación

Si no quedan cartas en el mazo del tipo de poción que ha aparecido, entonces se considerará que la poción no tendrá ningún efecto y será descartada del juego.

Efectos de pociones: los efectos no son acumulativos. Es decir, no se pueden tomar o usar dos o más pociones del mismo tipo o diferentes para acumular sus beneficios. En el momento en que se toma o emplea una poción, se anulan los efectos de la anterior.

22. ATACAR CUERPO A CUERPO

Un personaje podrá declarar que ataca a un enemigo cuerpo a cuerpo. Ver capítulo “Cuerpo a cuerpo” en página 36.

23. ATACAR A DISTANCIA

Un personaje podrá declarar que ataca a un enemigo a distancia. Ver capítulo “Ataques a distancia” en página 34.

24. LANZAR HECHIZOS

Un personaje podrá declarar lanzar un hechizo. Ver capítulo “Magia” en página 38.

25. OTRAS PRUEBAS DE CARACTERÍSTICAS

Un personaje podrá dedicar una Acción a realizar una prueba para superar algún obstáculo o ayudar a algún compañero. Por ejemplo, realizar una prueba de Fuerza para mover una roca o mantener el peso de una reja para que los compañeros puedan pasar bajo la misma. Estas pruebas serán exigidas mediante la carta o situación oportuna indicada en una Hoja de aventura.



Acciones rápidas

Cada personaje podrá realizar una **Acción rápida** durante su activación. Podrá realizarla antes, durante o al finalizar su movimiento. Podrá sustituir una Acción por una segunda Acción rápida.

Por norma general, no podrá realizarse una Acción rápida estando en la Zona de Influencia de un enemigo o adyacente a este.

Entre las Acciones Rápidas más frecuentes se encuentran las siguientes:

- Dar un objeto a un compañero adyacente (un mismo objeto no podrá ser empleado por dos personajes durante el mismo turno de juego).
- Depositar o coger algo situado en un lugar alcanzable (en la propia casilla por la que se transita o en adyacentes).
- Activar una palanca.
- Abrir o cerrar una **puerta** que dé acceso a una zona ya **explorada** (es decir, una puerta que ya ha sido abierta previamente durante la actual partida).
- Equipar objetos: si el héroe hace algún cambio de objetos, intercambiéndolos con los que porte en su mochila.
- Beber una Pócima o tomar otros objetos consumibles.
- **Desenvainar** o cambiar arma: si el héroe decide utilizar un arma que portaba en su mochila. Esta Acción rápida **puede realizarse en la Zona de Influencia de un enemigo o adyacente a este**.

Caídas

En caso de caída por fallarse la prueba al realizar un salto destacado o cualquier otro suceso, el personaje caerá en la casilla del precipicio donde fue empujado o a la más cercana al objetivo de su salto, y sufrirá el efecto de **Aturdido**, recibiendo 1 dado de daño contra su **Armadura Natural** por cada punto de altura desde la que cayó* (si no se indica la altura, recibirá 1 solo dado de daño). Tras resolver el daño, finalizará su activación.

*Por ejemplo, los fosos causan 4 dados de daño por considerarse que se cae desde una altura 4.



En la situación A, el guerrero esqueleto quiere saltar el abismo para poder combatir cuerpo a cuerpo con Taeral. La criatura hace una prueba de Agilidad y falla, así que cae al abismo y es eliminada. Si fuera un foso y permaneciera con vida, caería a la casilla 1.

En la situación B, el esqueleto gana el combate a Shara, logrando impactarla. No le hace mucho daño, pero la caballera es empujada una casilla hacia atrás, cayendo a una casilla del piso inferior 2. Shara sufre 1 dado de daño (dado que no se indica la altura del piso) y queda Aturdida.

Si dos personajes enemigos caen a un foso, no podrán combatir entre ellos. Deberán intentar salir ambos del foso.

Un personaje situado en un foso no podrá ser atacado cuerpo a cuerpo por sus enemigos, ni tampoco podrá atacarles de esta forma. Solo podrá disparar y lanzar hechizos a enemigos adyacentes al foso, considerándolos tras cobertura pesada. Los enemigos adyacentes podrán dispararle y lanzar hechizos contra él sin obstáculos o restricciones.

Pifias durante la exploración

Cuando un personaje obtenga un resultado de **doble 1** en cualquier **Acción Exploratoria** ♦, el Jugador Oscuro verá incrementado su presupuesto de **Puntos de Reserva** en 1 punto.





El combate

TURNO DE COMBATE

Si un personaje del grupo de héroes tiene algún enemigo situado a 12 casillas o menos de distancia, se considerará que el grupo se encuentra en un "**turno de combate**", entendiendo el resto de turnos como "**turnos de exploración**".

Observa que, si se elimina a todos los enemigos y en el mismo turno aún quedan héroes por activarse, estos podrán realizar su activación, pero ya no se encontrarán en combate.

Encuentros e iniciativa

En el momento en que un héroe **descubre una sección inexplicada** para su bando y se colocan en esta enemigos, deberá realizarse inmediatamente una **tirada enfrentada de Iniciativa contra estos**.

Esta **tirada de Iniciativa** se realizará con la característica de **Percepción** del personaje más cercano al otro bando.

Tirada enfrentada de Iniciativa*:
 $2D6 + \text{Percepción del héroe más cercano a los enemigos}$
CONTRA
 $2D6 + \text{Percepción del enemigo más cercano}$
 ¿Empate? Gana quien posee mayor Inteligencia

*Recuerda que en las tiradas enfrentadas no se obtiene éxito logrando un resultado total de 10, sino consiguiendo un resultado mayor que el rival.

Observa que un doble 6 (sin modificar) siempre será un **éxito** (excepto que ambos contendientes obtengan el mismo resultado en una tirada enfrentada).

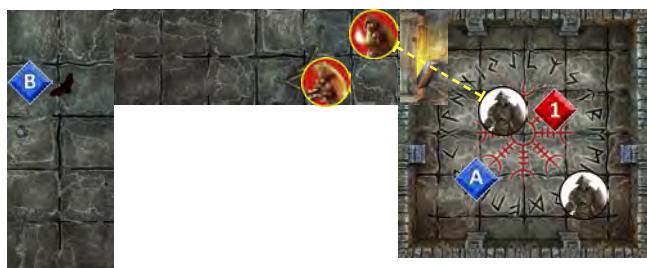
Si los héroes **ganar la tirada de Iniciativa**, comenzará inmediatamente un **nuevo turno para ellos** (sin que el Jugador Oscuro pueda coger cartas ni sumarse Logros).

Si los héroes **pierden la tirada de Iniciativa**, finalizará el turno para ellos y **comenzará el turno del Jugador Oscuro**.

También pueden realizarse tiradas de Iniciativa debido a la aparición o colocación de nuevos enemigos en otros momentos (al colocarse por la activación de una carta o un suceso determinado en la aventura).

En caso de haber un **empate en la tirada de Iniciativa**, **ganará** quien posea mayor valor de **Inteligencia**. Si hay un nuevo empate, se volverán a lanzar los dados.

Si dos personajes del bando de los héroes o del bando del Jugador Oscuro se encuentran a la misma distancia de enemigos, se decidirá que hará la tirada de Iniciativa quien posea mayor valor en Percepción (en caso de igualdad, se elegirá al azar).



Borgron abre la puerta y visualiza la nueva sección A donde el Jugador Oscuro coloca 2 orcos. El enano gana la tirada de Iniciativa con el orco más cercano 1, así que el bando contrario pierde el turno. Por tanto, el Jugador Oscuro no podrá robar la carta de sus mazos ni activar a los orcos. Comienza un nuevo turno para los héroes, que deciden permanecer en sus casillas. Borgron falla un disparo con su ballesta y Shara toma una Poción de héroes. Decide emplear su Acción en realizar una segunda Acción rápida y darle un arma de cuerpo a cuerpo a Borgron.



Cuando llega el turno del Jugador Oscuro, este decide activar una carta de Refuerzos y coloca a los nuevos orcos 2 en la sección de pasillo B, donde indica la carta, debiendo hacer una nueva tirada enfrentada de Iniciativa, esta vez contra Shara, la más cercana a aquellos. Si los orcos fallan, perderán su activación y no actuarán hasta su siguiente turno, pero el Jugador Oscuro y los orcos de la sala A podrán actuar normalmente.

COLOCACIÓN DE LOS ENEMIGOS

Cuando los personajes descubren una sección con enemigos, ya sea por estar ubicados de forma predefinida (indicada en la Hoja de Aventura), por determinarlo así la carta de Elemento especial o por haber empleado el Jugador Oscuro una de las cartas de Encuentro de su mazo, este los colocará en el lugar que desee dentro de dicha sección, pero no podrá colocar a **ninguna criatura en un radio de 2 casillas o menos del personaje que descubre la sección**.

Cuando los enemigos sean colocados en cualquier otra situación por la activación de cartas de Encuentro, igualmente no podrán colocarse criaturas a 2 casillas o menos de cualquier personaje del grupo de héroes.

CUADRO RESUMEN DE TIRADA DE INICIATIVA

Turno de los héroes	■ Héroes descubren nueva sección en la que aparecen enemigos (se activa carta "Criatura errante", "Criatura especial" o "Enemigos").	Gana el Jugador Oscuro	Héroes finalizan su turno. Comienza turno de Jugador Oscuro.
	■ Aparecen enemigos durante un combate al visualizarse una nueva sección.	Ganan los héroes	Héroes comienzan nuevo turno (Jugador Oscuro no coge carta ni gana Logros al perder su turno).
Turno del Jugador Oscuro	■ Se activa carta "¡Emboscada!".	Gana el Jugador Oscuro	Héroes finalizan su turno. Comienza turno de Jugador Oscuro.
	■ Aparecen nuevos enemigos durante un combate al activarse la carta "Refuerzos" o abrir una puerta una criatura con la habilidad "Centinela".	Ganan los héroes	Héroes comienzan nuevo turno.
		Gana el Jugador Oscuro	Criaturas del Jugador Oscuro recién colocadas actúan inmediatamente.
		Ganan los héroes	Criaturas del Jugador Oscuro recién colocadas no se activan hasta su siguiente turno.

*Se puede aplicar la regla "Sorprendidos!"

REGLA: ¡SORPRENDIDOS!

Esta regla no podrá aplicarse a un bando que ya se encuentra en un turno de combate.

En cuanto se realice una tirada de Iniciativa al encontrarse ambos bandos **tras descubrirse una nueva sección**, los **enemigos situados en un radio de 6 casillas** del personaje o criatura que gana la prueba de Iniciativa se verán **afectados** por la regla "**¡Sorprendidos!**" si los **resultados individuales** de los **dos dados** lanzados por el bando ganador **igualan o superan su Inteligencia (excepto si se obtiene algún resultado de 1 en los dados)**.

*Ejemplo: si un orco con Inteligencia 3 pierde la tirada de Iniciativa frente a un elfo que en su tirada obtuvo un 3 y un 5, el orco se considerará afectado por la regla "**¡Sorprendidos!**", pues los dos resultados individuales de los dados lanzados por el elfo igualan o superan la Inteligencia del orco.*

Los personajes del bando perdedor afectados por esta regla, podrán ser movidos por el ganador (con el **encaramiento** que deseé este) a una **casilla adyacente** libre de obstáculos o personajes.

Los personajes o criaturas **nunca sufrirán esta regla** si ha sido necesario entrar en la sección **rompiendo la puerta** de acceso.

Si un bando obtiene un resultado de **pifia** (doble 1) **en la tirada de Iniciativa**, todos sus personajes situados en el radio de 6 casillas mencionado, sufrirán la regla "**¡Sorprendidos!**" automáticamente.



Volviendo al ejemplo de la página anterior, si Borgron gana la tirada de Iniciativa (obtiene un resultado de 2 y 3 en los dos dados) y los esqueletos se ven afectados por la regla "**¡Sorprendidos!**" (poseen Inteligencia 1), el jugador que maneja al héroe podrá mover a cada esqueleto hacia una casilla adyacente libre, con el encaramiento que deseé (lo lógico será colocarlos de espaldas a él, para que pierdan su Línea de Visión y él gane el modificador por atacar por la espalda). El orco, en cambio, con Inteligencia 3, no se ve afectado (pierde la iniciativa, pero no le afecta la regla "**¡Sorprendidos!**", porque uno de los resultados de la tirada de Iniciativa de Borgron no ha igualado o superado la Inteligencia del orco).

LÍNEA DE VISIÓN Y COBERTURA

Un personaje deberá poder ver a su enemigo en algún momento de su activación para designarle como objetivo.

Para decidir si un personaje tiene Línea de Visión (LdV) con otro, traza una **línea recta** imaginaria desde el **centro de la casilla** de ese personaje hasta el centro de la casilla designada como objetivo al que está mirando (si el personaje ocupa varias casillas, elige el centro de una de estas). Si **no hay elementos que obstaculicen tal línea**, habrá **LdV clara**. No obstante, el personaje debe mirar hacia el objetivo, no habrá LdV si el objetivo se encuentra a su espalda.

Ninguna criatura podrá tener **Línea de Visión a través de elementos de su misma altura** o superior, salvo que el objetivo sea de mayor altura que los elementos que se interponen o esté en una posición elevada.

Si hay LdV pero con obstáculos*, se considerará que habrá **cobertura**. Dicha cobertura se aplicará **si la línea trazada toca**

solo la esquina de una casilla ocupada por un **elemento** (es decir, un obstáculo), sin atravesarla, o **atraviesa un elemento de altura inferior** que no bloquea la LdV, estando el objetivo adyacente a dicho elemento.

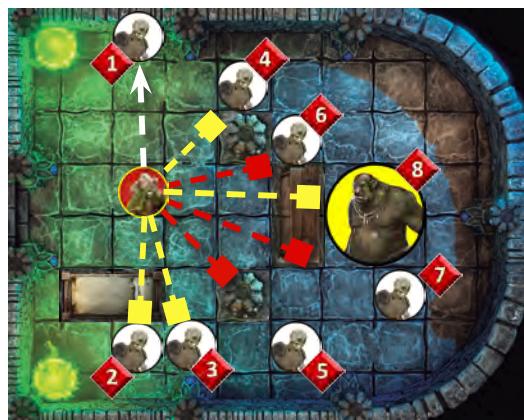
Dependiendo de la naturaleza de los elementos, se considerarán **cobertura ligera** o pesada.

Ligera (mesas, sillas, vallas, otros muebles de madera)

Pesada (muros, columnas, estatuas, sillares de piedra)

*Como es lógico, un foso o un precipicio no son obstáculos que afecten a la LdV.

Un personaje puede obstaculizar la LdV, pero no es cobertura.



Taeril, arquero elfo de altura (2) se encuentra rodeado de enemigos, casi todos de su misma estatura. Si se gira hacia alguno de ellos, tiene LdV sin obstrucciones hacia el esqueleto (1). El esqueleto (2) tiene cobertura ligera por hallarse adyacente tras una cama de altura (1). El esqueleto (3) tiene cobertura ligera porque la línea de LdV toca la esquina de la casilla que tiene una cama. El esqueleto (4) tiene cobertura pesada porque la línea de LdV toca la esquina de la casilla que tiene una columna. No podrá disparar contra los enemigos (5) (6) (7) porque carece de LdV hacia ellos, al encontrarse tras pilares (4) o un armario de altura igual a los contendientes (2). Contra el troll (8) tendrá LdV, por ser de altura 3, superior al armario (2), pero el troll se verá beneficiado de la cobertura ligera del mueble.

NOTA: las casillas separadas por una pared no se consideran adyacentes ni hay LdV entre ellas.

PERSONAJES VOLADORES Y LdV

Todos los personajes y criaturas que vuelan se considera que se encuentran a una altura mayor que el resto de personajes a su alrededor que no estén volando. Cuando son objetivo de ataques, considera que vuelan a altura 4. Por tanto, todos los personajes poseen Línea de Visión hacia un objetivo que está volando, excepto si dicha LdV se encuentra obstaculizada por un obstáculo impasable.



Casi todos los enemigos de la celestial Narian (1) tienen Línea de Visión hacia ella, dado que la heroína ha declarado que vuela. El orco (3) adyacente a Shara no tendrá LdV con Herbod, pero puede verle dado que él está situado sobre un altar. También ve a Narian, porque esta, al estar volando, se encuentra a mayor altura que Herbod. El único que no posee Línea de Visión es el orco (2), pues la línea se encuentra obstaculizada por el árbol.

FRONTAL Y ESPALDA DE UN PERSONAJE

El frontal de un personaje o criatura serán aquellas casillas que tenga ante él o a sus lados, teniendo en cuenta la orientación de la misma, como describen los diagramas siguientes.

Las casillas que tenga detrás se considerarán su espalda.



Frontal: sombreado blanco. Espalda: sombreado rojo.



Shara mantiene un encaramiento diagonal. Las casillas con sombreado rojo constituyen la espalda del personaje.

ZONA DE INFLUENCIA Y TRABAMIENTOS

Cada personaje ejerce una Zona de Influencia sobre cada una de sus casillas adyacentes, incluidas las diagonales.

Un personaje que corra nunca podrá atravesar casillas adyacentes a un enemigo, aunque éste no esté ejerciendo una Zona de Influencia.

Un personaje **que no corra** podrá entrar en la Zona de Influencia de un enemigo.

Cualquier **personaje que penetre** en una casilla que constituya la Zona de Influencia de un enemigo deberá terminar allí su movimiento, quedando trabados.

Un personaje **se considera trabado si se encuentra en la Zona de Influencia de un enemigo**.

No obstante lo anterior, un personaje (A), mientras no corra, ignorará la Zona de Influencia de un enemigo (B) y, por lo tanto, dejará de estar trabado, si:

- El personaje (B) tiene un tamaño inferior al primero (A).
- El personaje (B) tiene adyacente a un personaje que es aliado del primero (A), de tamaño igual o superior a aquel (B).
- El personaje (B) tiene adyacentes a dos o más personajes aliados del primero (A), de tamaño inmediatamente inferior a aquel (B).

Dicho de otro modo: un personaje solo puede ser trabado por personajes de su tamaño o superior, o por dos o más enemigos adyacentes de tamaño inmediatamente inferior. A su vez, podrá mantener trabados a dos enemigos de inferior tamaño.

Una criatura siempre ignorará las Zonas de Influencia de enemigos de tamaño mucho menor que ella, independientemente de cuantas tenga adyacentes (recuerda que es cuando existe una diferencia de al menos 2 puntos de altura o tamaño entre dos personajes o criaturas).

MOVERSE DENTRO DE UNA ZONA DE INFLUENCIA

Si un personaje se encuentra trabado con un rival, **podrá moverse a una casilla adyacente** dentro de la Zona de Influencia de este, sin necesidad de destrabarse, siempre que su ataque se dirija a él. Esto se considerará Movimiento.

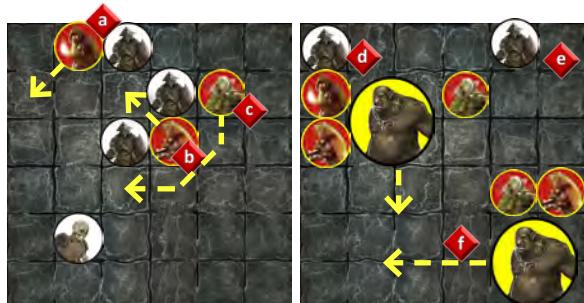
DESTRABARSE

Un personaje **trabado** podrá **ignorar la Zona de Influencia** de su rival y moverse normalmente durante su activación si supera una **prueba de Agilidad** antes de realizar una Acción. Si falla, se mantendrá trabado y su activación habrá terminado. Si falla obteniendo una **pifia**, sufrirá un **impacto automático** del rival de quien pretendía destrabarse.

Si el personaje desea salir de varias Zonas de Influencia enemigas, deberá hacer una prueba de Agilidad por cada enemigo del que desee destrabarse.



Borgron desea destrabarse de ambos orcos, así que deberá efectuar una prueba de Agilidad por cada uno de ellos.



a Borgron debe superar una prueba de Agilidad para destrabarse del orco, ya que este no tiene adyacente a ningún aliado de Borgron.

b Shara pretende avanzar en diagonal una sola casilla, dentro de la Zona de Influencia de los dos orcos que tiene adyacentes, así que lo hace sin necesidad de hacer tiradas para destrabarse, pero debiendo realizar su ataque contra alguno de los orcos de cuya Zona de Influencia no ha salido.

c Taerel puede moverse libremente con la trayectoria descrita, ignorando la Zona de Influencia del orco, dado que este tiene adyacente a Shara. Sin embargo, Taerel detendrá su movimiento en el momento en que entre en la Zona de Influencia del esqueleto, quien no tiene a ningún héroe adyacente.

d El orco podría moverse desde esa posición sin hacer tiradas para destrabarse, porque su enemigo, Borgron, está adyacente al troll (tamaño grande). Shara podría moverse del mismo modo, porque el troll ya tiene a Borgron y Taerel adyacentes (recuerda que las criaturas grandes trapan a dos personajes de ese tamaño inferior). Del mismo modo, el troll podría moverse igualmente, ya que ignora a Taerel y Borgron (quienes mantendrán a un enemigo adyacente), e ignora a Shara, que es de un tamaño inmediatamente inferior al troll (si Shara fuera de tamaño grande o hubiera otro héroe junto al troll, pero no adyacente a ninguno orco, entonces obligaría al troll a realizar una prueba de Agilidad para destrabarse).

e El orco podrá moverse también sin realizar tiradas para destrabarse, porque Taerel no puede tratarle, ya que ya tiene a un enemigo adyacente.

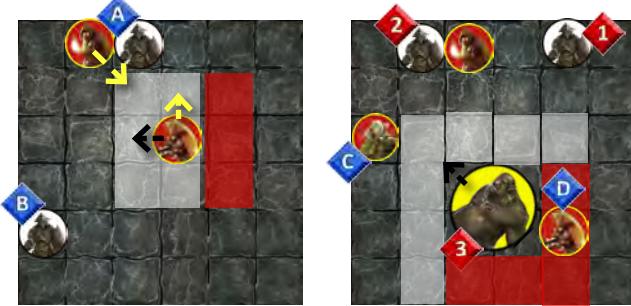
f Este troll, que está adyacente a dos enemigos de tamaño inmediatamente inferior a él, necesita realizar una prueba de Agilidad para destrabarse. Le basta con destrabarse de un héroe para ignorar al otro, dado su tamaño.



ATAQUES POR LA ESPALDA

Si un personaje ataca por la espalda a un enemigo (partiendo su movimiento o su posición desde una casilla ubicada a la espalda del objetivo), este atacante ganará ventaja para intentar impactar (consulta los modificadores de los capítulos "Ataques a distancia" y "Cuerpo a cuerpo") y el defensor no podrá utilizar su escudo.

NOTA: recuerda que si un personaje desea atacar a rivales situados a su espalda, primero deberá realizar un giro o cambio de encaramiento durante su activación (que no supondrá una Acción ni movimiento), para poder tenerlos en su LdV.



A Borgron está trabado con el orco. Si quiere desatrabarse, deberá superar una prueba de Agilidad. Otra opción sería mover a Shara de forma que quede adyacente al orco. De esta manera, Borgron podría moverse sin problemas, porque Shara quedaría trabada con dicho orco. El enano también podría moverse (sin prueba de Agilidad para desatrabarse) a una casilla adyacente, siempre que lo haga dentro de la Zona de Influencia del orco y con intención de atacarle.

B Si el orco avanza hasta pisar una de las casillas alrededor de Shara, deberá detenerse porque habrá entrado en su Zona de Influencia, siempre que Shara no esté trabada con un rival.

C Taeral pretende llegar hasta el orco 1. No tiene problema porque Borgron está trabado con el orco 2 y puede bordear la Zona de Influencia del troll 3 para llegar hasta su objetivo.

Shara no puede desatrabarse del troll. De hecho, si Taeral entrase en la Zona de Influencia de la criatura de tamaño Grande, ambos héroes quedarían trabados por ser de menor tamaño que este. Si el troll no se gira hacia Shara, se considerará que esta atacará por la espalda al mismo, dado que su posición inicial empezará a la espalda de la criatura.

VARIOS ATAQUES

Si un atacante puede realizar varios ataques, estos se resolverán por separado. Como **máximo**, un personaje o criatura podrá realizar **3 ataques**, independientemente de la combinación de armas o habilidades.

Ímpetu: si un personaje o criatura, debido a empujar o ser empujado durante su activación, no puede realizar alguna de sus acciones por haber agotado su movimiento y no poder quedarse adyacente a algún enemigo, podrá **avanzar gratuitamente una casilla** para realizar su acción restante.

Ejemplo: un jefe orco posee 2 ataques. Mueve hasta el héroe enano Borgron (equipado con un escudo), le ataca y el defensor gana el enfrentamiento, empujando al jefe orco. Este ha agotado su movimiento y una de sus acciones de ataque, pero el empujón del defensor no le permite realizar su segundo ataque cuerpo a cuerpo porque ha dejado de estar adyacente a un enemigo y ya ha consumido su movimiento durante la activación. Podrá avanzar gratuitamente una casilla para realizar su segundo ataque contra Borgron u otro enemigo adyacente.



Ataques a distancia



Los ataques a distancia se efectúan con Armas a Distancia (ya sean de proyectiles o arrojadizas), contra objetivos situados dentro del alcance del arma (recuerda que no podrá realizarse una Acción estando en la Zona de Influencia de un enemigo o adyacente a este).

CONTAR LA DISTANCIA

El **objetivo** debe estar **dentro del alcance del arma** del personaje atacante. La distancia se calcula contando el número de casillas desde el atacante hasta el objetivo (contándose la casilla ocupada por este). Podrán contarse las casillas diagonalmente.



El orco se encuentra a 4 casillas de distancia del elfo Taeral.

IMPACTAR A DISTANCIA

Para lograr impactar con un disparo o lanzamiento a distancia, será necesario superar una **prueba de Disparo**, aplicándose los modificadores oportunos. Es decir, un personaje conseguirá impactar a distancia cuando consiga un resultado de 10 o más, una vez añadido al resultado de 2D6 su característica de Disparo y los modificadores descritos en este capítulo.

PIFIAS Y FALLOS

Un resultado de **pifia** al atacar a distancia podrá suponer la rotura del arma (consulta la sección “**Tirada de rotura**” de la página 41). Además, **impactará automáticamente en el aliado más cercano** de cuantos estuvieran adyacentes a las casillas por las que pasaba la **trayectoria** del disparo (en escenarios sin cuadrículas, detallados más adelante en este reglamento, se entenderá que la línea de disparo tendrá una anchura de 1 pulgada y podrá afectar a todos los personajes cuyas peanas toquen dicha línea). En caso de duda entre varios o haber distintos personajes situados a la misma distancia de la trayectoria, se decidirá de forma aleatoria entre estos.

Si en la prueba de Disparo fallida aparece **un solo resultado de 1** y el ataque iba **dirigido a un objetivo adyacente a un aliado**, el **disparo golpeará en el aliado** (de haber varios adyacentes, será impactado uno de ellos al azar). En este caso, **no podrán ser impactados** los aliados adyacentes que tengan un tamaño menor que el objetivo.

Una pifia al disparar supone el final de la activación del personaje.



El elfo Taeral **①** dispara su arco contra el orco **②**. Si supera la prueba de Disparo habrá logrado impactar. Si falla obteniendo un resultado de 1 en uno de los dados, habrá golpeado a Borgron **③**, quien se encuentra adyacente al orco. Si el elfo hubiera tenido un resultado de pifia, habría golpeado a Shara **④**, por ser la aliada más cercana de cuantos estaban adyacentes a las casillas por las que pasaba la trayectoria de la flecha.

FLECHAS MÁGICAS Y ARMAS ARROJADIZAS

Si son disparadas o arrojadas durante un turno de combate, **no podrán volver a emplearse hasta que finalice dicho combate** (salvo determinadas armas mágicas que regresan a manos del usuario).



Modificadores

COBERTURA

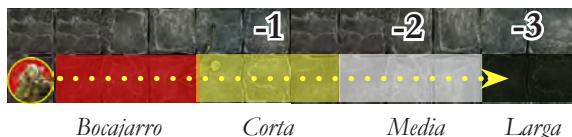
Las coberturas existentes en la LdV del atacante (consulta la página 31) darán penalizadores al disparo.

La cobertura ligera penaliza la prueba de Disparo con -1. La cobertura pesada penaliza con -2.

DISTANCIA

Los disparos y lanzamientos que se produzcan contra objetivos dentro de la distancia a **bocajarro** (hasta 3 casillas desde el tirador/lanzador), no tendrán penalización. A partir de ahí sí que se aplicarán. Cuando la distancia con el objetivo sea **corta**, entre 4 y 6 casillas, el penalizador al disparo/lanzamiento será de **-1**. Cuando la distancia sea **media** (desde la casilla 7 hasta la 9) el penalizador será de **-2**. Cuando la distancia sea **larga** (desde la casilla 10 hasta el alcance máximo del arma), la penalización a la tirada será de **-3**. La mayoría de los disparos y lanzamientos en zonas interiores se realizan a distancia corta.

Cuando el objetivo se encuentre a **más de la mitad del alcance máximo del arma** (se exceptúan las armas arrojadizas), los resultados de crítico no generarán dados de daño extra.



NOTA: recuerda esta serie: 3/6/9/10+, que significará bocajarro, corta, media y larga distancia, respectivamente. Así, hasta la larga distancia, cada rango de distancia estará formado por cada 3 casillas que separan al lanzador del objetivo.

OBJETIVO PEQUEÑO

Si el objetivo tiene tamaño Pequeño, quien dispara tendrá -1 a la prueba de Disparo.

OBJETIVO GRANDE O ENORME

Si el objetivo es de tamaño **Grande** o **Enorme**, quien dispara tendrá +1 a la prueba de Disparo.

OBJETIVO INMÓVIL

Si el objetivo se encuentra en el estado Inmóvil ese turno, quien dispara tendrá +2 a Disparo.

MOVER Y DISPARAR

Un personaje que efectúe un ataque a distancia con un arma de proyectiles tras haber movido, tendrá una penalización de -1 a la prueba de Disparo **si mueve hasta la mitad de su Movimiento**. Si mueve más, tendrá una penalización de -2.

No se aplicará esta penalización para quien realice el ataque con un arma arrojadiza y solo se haya **movido 1 o 2 casillas**.

OBJETIVO VOLANDO

Si el objetivo es un personaje o criatura que permanece **en vuelo** ese turno, quien dispara tendrá -1 a su prueba de Disparo.

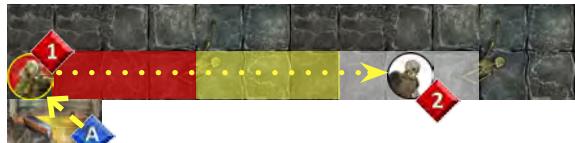
OBJETIVO MÁS ÁGIL

Quien realiza el disparo o lanzamiento tendrá **-1** a su prueba de Disparo si el objetivo tiene **más Agilidad** que él.

ATAQUES POR LA ESPALDA

Si un personaje ataca desde la espalda* del objetivo (o es **Errata derivativa** encuentra derribado), obtendrá **+1** a su prueba de Disparo y el **defensor no podrá aplicar la parada de su escudo**.

*Todo su movimiento previo al ataque deberá efectuarse por la espalda del enemigo a quien pretende atacar, de manera que nunca entre en su LdV.



Taerel **1** **mueve una casilla desde A y dispara al esqueleto 2 que tiene frente a él.**

El enemigo de Taerel se encuentra a distancia media, pero le está dando la espalda. El elfo tiene una característica de Disparo de 5. Lanza 2D6, obtiene un 7 y añade el 5. 12 en total. Aplica un -2 por encontrarse a distancia media (7 a 9 casillas), un -1 por haberse movido una casilla y +1 por disparar desde la espalda. En total, un 10. Logra impactar a su enemigo.

TERRENO DIFÍCIL

Si el lanzador está situado sobre terreno difícil, tendrá una **penalización de -1** a la prueba de Disparo.

DISPARO PRECIPITADO

Un personaje armado con Armas a Distancia podrá reaccionar con un disparo precipitado ante cualquier enemigo que se mueva con intención de **atacarle cuerpo a cuerpo, trabarle o volar sobre su Zona de Influencia**, siempre que este **movimiento se inicie desde su LdV**. Se aplicará una penalización adicional de **-2 a Disparo**. Será preciso que el enemigo haya comenzado su movimiento a partir de la **tercera casilla de distancia**.

Se considera que este **disparo** se realiza cuando el enemigo se encuentra a **3 casillas** de distancia del tirador. En este momento, si el tirador logra impactar y causar la **pérdida** de algún punto de **Vitalidad** al enemigo, este **detendrá su avance**. Si este enemigo es de tamaño Grande o Enorme, solo se detendrá si el impacto es con doble crítico (doble 6).

No podrá realizarse este disparo si el arma se encuentra en posición de "Recarga".

Un personaje no podrá realizar más de un disparo precipitado por turno.



Un orco pretende atacar a Taerel. El elfo decide hacer un disparo precipitado, por lo que tendrá -2 a su prueba de Disparo. No habrá más penalizadores porque el disparo se efectúa cuando el enemigo se encuentra a 3 casillas de él **A**.

Cuerpo a cuerpo

Indicaciones

GANAR EL COMBATE E IMPACTAR

Un personaje puede atacar a cualquier enemigo adyacente, situado en su frontal de su Zona de Influencia (recuerda que debe estar encarado con su objetivo). Atacante y defensor deben lanzar **2D6** en una **tirada enfrentada** en la que añaden sus respectivos valores de la característica de **Cuerpo a Cuerpo**. Quien obtenga un resultado mayor, una vez aplicados los modificadores pertinentes, ganará el combate*. Si fue el defensor, sencillamente el atacante no habrá tenido éxito. Si fue el atacante, este habrá conseguido impactar en su objetivo y lanzará los dados de daño.

Tirada enfrentada de Cuerpo a Cuerpo*:
2D6 + Cuerpo a Cuerpo del atacante
CONTRA
2D6 + Cuerpo a Cuerpo del defensor

*Recuerda que en las tiradas enfrentadas no se obtiene éxito logrando un resultado total de 10, sino consiguiendo un resultado mayor que el rival.

Recuerda que un doble 6 (sin modificar) siempre será un **éxito** (excepto que ambos contendientes obtengan el mismo resultado en una tirada enfrentada).

DESEMPEATES

Los **empates** en las tiradas enfrentadas de Cuerpo a Cuerpo los ganará el contendiente que tenga un valor de **Agilidad más alto**. Así se premia a los personajes más rápidos, quienes tendrán más facilidad para evitar golpes o buscar los resquicios del rival. En caso de **empate en Agilidad**, vencerá quien emplee un escudo. Si sigue habiendo empate, vencerá el defensor.

PIFIAS

Si un contendiente obtiene un resultado de pifia, el arma empleada **caerá inmediatamente al suelo**, en la **casilla ocupada por el rival**, y deberá efectuarse una **tirada de rotura** para determinar si se rompe o no (consulta "Tirada de rotura" en la página 41). La ubicación del arma se señalará con el marcador oportuno en la casilla.

El personaje que comete la pifia finalizará su activación y quedará momentáneamente desarmado hasta que en un turno posterior pueda recogerla o desenvainé otra.

Recoger un arma situada en una casilla adyacente o en la misma casilla ocupada por el personaje que pretende cogerla, supone una Acción rápida. Sin embargo, si dicha arma se encuentra en la Zona de Influencia de un enemigo, entonces quien quiera cogerla deberá emplear una Acción en intentar superar una **prueba de Agilidad**. Si tiene éxito, recuperará el arma.

Una **pifia al atacar** supone el final de la activación del personaje.

EMPUJAR

Si un **atacante gana** la tirada enfrentada de Cuerpo a Cuerpo a un **rival de su mismo tamaño o inferior**, podrá empujarle a una casilla adyacente **hacia atrás** (incluido en diagonal) tras resolver la tirada de daño. El empujado mantendrá el encaramiento. De **no haber casillas libres** debido a la presencia de otros personajes, el **defensor permanecerá** en el lugar. Si no puede ser empujado debido a un **obstáculo** impasable o elemento de mobiliario (muro, biblioteca, columna), recibirá **1 dado extra de daño** procedente del mismo ataque.

Un personaje empujado caerá, en caso de existir un desnivel, al foso o precipicio existente en la casilla donde es desplazado, sufriendo los efectos oportunos por la caída. Solo caerá a dicho foso o precipicio si no hay otra casilla libre a la que pueda ser desplazado.



- A Shara logra impactar sobre el orco y decide empujarlo hacia el foso.
- B Borgron logra impactar al troll. Al no ser esta criatura de su tamaño sino superior, no podrá empujarlo.
- C Borgron gana al orco adyacente al troll y lo empuja hacia una casilla libre adyacente. Si hubiera un muro adyacente al orco y este no pudiera ser empujado, recibiría un dado extra de daño de Borgron.

GANAR LA POSICIÓN

Cuando un atacante logre **eliminar** a un enemigo, **derribarlo** o **empujarlo** a otra casilla, **podrá ocupar la casilla** abandonada por el defensor (excepto si el atacante usa arma larga), sin considerarse un movimiento, y encarándose en la dirección que deseé.

NOTA: ten en cuenta, atendiendo a lo anterior, que un personaje que pueda realizar dos o más ataques durante el mismo turno, podrá ganar una tirada enfrentada de Cuerpo a Cuerpo, empujar a un rival y situarse en la casilla que ocupaba este, para después efectuar otro ataque contra quien vuelva a tener a su alcance tras su avance.



- A Shara gana el combate al orco, a quien empuja hacia atrás a una casilla adyacente. Si no ha consumido su movimiento, podría moverse libremente aprovechando que se ha derribado del orco.
- B Si ha agotado su movimiento antes de realizar la Acción de ataque, podría ocupar en todo caso la casilla abandonada por el orco (por tanto, volvería a quedar trabada con este).



LAS ARMAS



Habrá armas que darán penalizadores para la tirada enfrentada de Cuerpo a Cuerpo cuando los usuarios sean defensores o atacantes, o en ambos casos, dada la maniobrabilidad de cada arma (consulta el capítulo "Equipo" en las páginas 70 y 71). Por ejemplo: el hacha reduce en 1 las tiradas de Cuerpo a Cuerpo del usuario.

COBERTURA

Si en la trayectoria de un ataque cuerpo a cuerpo hay un obstáculo (imagina un ataque en diagonal con la esquina de un muro o puerta que obstaculiza la trayectoria), el **atacante** aplicará un **penalizador** de -1 a su tirada, independientemente de que sea una cobertura ligera o pesada.



El esqueleto A ataca a Borgron. Está adyacente a él pero tendrá penalización porque su ataque se ve obstaculizado por el quicio de la puerta. El esqueleto B ataca a Shara con una lanza (un arma larga que alcanza a 2 casillas de distancia), pero la caballera se beneficia de la cobertura que le proporciona la cama (altura 1) que se interpone entre ambos y no bloquea la Línea de Visión.

OBJETIVO O ATACANTE VOLANDO

Si el objetivo está volando, el atacante tendrá una penalización de -1 a su tirada de Cuerpo a Cuerpo.

Un personaje o criatura que vuela deberá dejar de volar si desea atacar cuerpo a cuerpo a un enemigo que está en el suelo.

COMBATIR DESDE POSICIÓN ELEVADA

Si un combatiente se encuentra en una posición elevada (no volando) respecto a un rival de su mismo tamaño, obtendrá +1 a su tirada enfrentada de Cuerpo a Cuerpo contra ese rival.



A Shara obtiene un +1 a su tirada de Cuerpo a Cuerpo al estar en la zona superior de las escaleras frente a un rival de su mismo tamaño.

B Borgron lanza un ataque contra el orco. La línea diagonal de LdV tiene la esquina de la puerta como cobertura, así que aplicará un -1 a su tirada enfrentada de Cuerpo a Cuerpo.

ATAQUES POR LA ESPALDA

Si un personaje ataca desde la espalda* del objetivo (o este se encuentra derribado), obtendrá +1 a su tirada de Cuerpo a Cuerpo y el **defensor no podrá emplear su escudo**.

*Todo su movimiento previo al ataque deberá efectuarse por la espalda del enemigo a quien pretende atacar, de manera que nunca entre en su LdV.

TERRENO DIFÍCIL

Un personaje situado en terreno difícil tiene una **penalización de -1** a su tirada de Cuerpo a Cuerpo.

OBJETIVO INMÓVIL

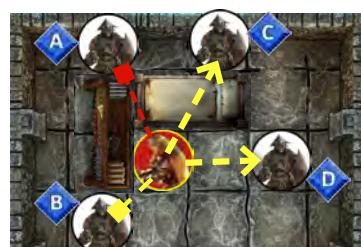
Los ataques contra objetivos inmóviles (puertas, mobiliario o personajes afectados por Inmovilidad) no requerirán tirada enfrentada e **impactarán automáticamente**. Si el objetivo es un personaje, este verá reducida su **Armadura en -1**.

DESENVAINAR

Si un personaje decide realizar una Acción rápida de cambio de arma encontrándose en la Zona de Influencia de un rival, tendrá un penalizador de -1 a la tirada enfrentada de Cuerpo a Cuerpo contra dicho rival.

ARMAS LARGAS

Como se describe en el capítulo de "Equipo", con este tipo de armas el usuario puede atacar a 2 casillas de distancia (recuerda las reglas de LdV de la página 31). Sin embargo, tiene una penalización de -1 al atacar a enemigos adyacentes. También obtiene la capacidad para empujar tras ganar una tirada de Cuerpo a Cuerpo como defensor, igual que si emplease un escudo.



Shara no puede atacar al orco A porque la LdV está obstaculizada por un elemento de la misma altura que ella: la biblioteca. Puede atacar a B con -1 de penalización por cobertura y -1 por estar adyacente. Puede atacar a C con -1 por cobertura (la cama tiene altura 1). Puede atacar sin penalización a D.

DESARMADO

Un personaje desarmado tendrá -1 a su Cuerpo a Cuerpo, lanzará tantos dados de daño como sea su Fuerza y aumentará la Armadura del objetivo al que ataque en +1.

Armas a distancia en el cuerpo a cuerpo: un personaje armado con un arma de proyectiles se considerará desarmado si pretende atacar o defender cuerpo a cuerpo con ella, excepto que el arma indique lo contrario.



Magia



La magia solo está al alcance de los personajes hechiceros, quienes pueden aprender hechizos diferentes según su profesión y el Saber mágico escogido. A su vez, cada Saber pertenece a un gran campo mágico, según el tipo de dioses a los que se venera.

DIOSES DE LOS ELEMENTOS

Fuego, Tierra, Aire, Agua

DIOSES DE LA LUZ Y LA ARMONÍA

Luz, Bendiciones, Rúnica, Interpretación

DIOSES DE LA OSCURIDAD

Nigromancia, Brujería, Inframundo, Corrupción

DIOSES DE LA NATURALEZA

Control animal y vegetal, Tribal, Canalización, Animismo



PUNTOS DE MANÁ

Cada hechicero posee **dos puntos de Maná** por cada **hechizo aprendido**, colocados en forma de marcadores sobre la ficha de héroe. Como máximo, podrá tener tantos puntos de Maná como sea su valor de **Inteligencia multiplicado por 3**.

DURACIÓN INMEDIATA Y PERMANENTE

Los hechizos, dependiendo de su duración, pueden ser de dos tipos: inmediatos o permanentes. Los de efecto inmediato se resuelven el turno en que se lanzan y tras este desaparecen sus efectos. Los de duración permanente mantienen sus efectos durante un determinado número de turnos.

LANZAR HECHIZOS

Un hechicero puede emplear una Acción en lanzar un hechizo siempre que tenga, al menos, una **mano libre**. Para lanzar un hechizo es necesario superar una **prueba de Inteligencia**. Si **tiene éxito**, se resolverán los efectos del sortilegio, a la vez que el hechicero **retirará** los marcadores de **Maná** que haya **consumido** con el lanzamiento y colocará un **marcador** de Maná **sobre la carta del hechizo empleado**, para reflejar el número de veces que se ha lanzado este.

EFFECTOS PERMANENTES

Si el hechizo es de efecto **permanente**, este se mantendrá durante **tantos turnos** como indique el **resultado más alto de los dos dados** lanzados en la prueba de Inteligencia (puedes marcar los turnos restantes colocando dicho dado sobre la carta del hechizo). Transcurrido el último turno del bando del lanzador, finalizará el efecto.

Ejemplo: un hechicero logra lanzar un hechizo obteniendo un resultado de 6 (4+2) y sumando su Inteligencia de 5. En total obtiene un 11, y el hechizo, al ser permanente, tendrá una duración de 4 turnos. Es decir, al final del cuarto turno del bando del hechicero (contando el propio turno en que se lanzó el hechizo), los efectos desaparecerán.

Puede lanzarse un nuevo hechizo mientras permanece el efecto de otro, pero en este caso, el hechicero tendrá una **penalización de -1** a su prueba de Inteligencia para lanzarlo.

Si queda **Fuera de combate** quien lanzó el hechizo de duración permanente, los efectos del hechizo **desaparecerán** inmediatamente.

No pueden mantenerse **dos hechizos de efecto permanente** a la vez. Si un hechicero lanza un segundo hechizo de efecto permanente, el primero desaparecerá.

Un hechicero puede decidir voluntariamente durante su activación que los efectos de un hechizo permanente que haya lanzado dejen de tener efecto.



LÍMITES AL NÚMERO DE LANZAMIENTOS

Un hechicero solo podrá lanzar **hasta 3 veces*** un mismo **hechizo** durante una aventura, salvo que tome una Poción de Maná. Dichas paciones, además de recuperar puntos de Maná, permiten al hechicero retirar un marcador de Maná situado sobre la carta de un hechizo concreto que realizó.

*Recuerda los Niveles de hechicería, en página 40.

USO DE COMPONENTES Y PERGAMINOS

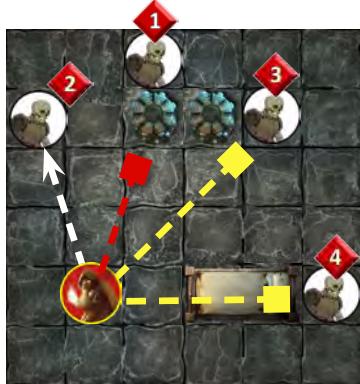
Solo podrá usarse un único Pergamino de hechicería o un Componente para magia por turno.

TIPOS DE HECHIZOS SEGÚN SU PODER

Existen dos tipos de hechizos según el consumo de Maná: los básicos y los superiores. Los hechizos **básicos** consumen **1 punto de Maná** por cada lanzamiento exitoso, mientras que los **superiores consumen 2 o más puntos de Maná y no pueden combinarse con un movimiento** en el mismo turno.

LÍNEA DE VISIÓN Y COBERTURA

Para lanzar hechizos se requiere Línea de Visión con el objetivo. Solo en el caso de los proyectiles mágicos se aplicarán modificadores al daño recibido según la cobertura.



Borgron tiene a varios enemigos cercanos. El esqueleto 1 no está en su LdV. Los demás sí, aunque si quiere lanzar un proyectil mágico, deberá considerar que el esqueleto 4 se verá beneficiado por una cobertura ligera, mientras que el esqueleto 3 se beneficiará de una cobertura pesada.

DISPERSAR HECHIZOS

En el momento en que un **hechizo es lanzado con éxito**, cualquier hechicero del bando contrario podrá **declarar inmediatamente que intenta dispersarlo**, antes de resolverse sus efectos. Dicha dispersión requerirá una **prueba de Inteligencia** por parte de quien lo intenta, **debiendo superar el resultado total del lanzador del hechizo** (por tanto, será realmente una tirada enfrentada de Inteligencia). **Si lo logra**, el hechizo no tendrá efecto pero **consumirá igualmente los puntos de Maná del lanzador**.

No se podrá dispersar hechizos dentro de la **Zona de Influencia** de un enemigo y toda dispersión exitosa supondrá el gasto de **1 punto de Maná**. No se podrá dispersar si no se posee Maná.

Solo se podrá dispersar si quien lo intenta está a **8 casillas o menos del hechicero que lanza el hechizo o del objetivo** del mismo.



El mago del inframundo lanza un proyectil mágico sobre Shara. Supera la prueba de Inteligencia (ha obtenido un resultado de 7 al lanzar 2D6 y añade su valor en Inteligencia de 5. Un 12 en total) y el hechizo se lanza con éxito. Borgron decide intentar dispersarlo. Lanzará 2D6 y sumará su valor en Inteligencia. Si supera el resultado total obtenido por el mago del inframundo, Borgron logrará dispersar el hechizo y gastará el punto de Maná.

HECHIZO CON FUERZA MÁXIMA

Un resultado de **doble crítico** (doble 6) en la prueba de Inteligencia para lanzar un hechizo, **anulará** cualquier posibilidad de ser **dispersado** en el turno de su lanzamiento.

Además, cada resultado de **6** se considerará **crítico** a efectos del **daño extra** causado (consulta el apartado "Daño" de la página 41) en todos aquellos **hechizos donde se lancen dados de daño** para comprobar sus efectos.

Ejemplo: la bruja Maeliss lanza una bola de fuego contra un bárbaro humano. El hechizo causa normalmente 5 dados de daño, pero como ha obtenido un resultado de crítico en uno de los dos dados lanzados durante la prueba de Inteligencia, el daño causado será de 6 dados en lugar de 5.

PIFIA EN EL LANZAMIENTO

Un resultado de **pifia** (doble 1) en la prueba al intentar lanzar un hechizo, hará que en ningún caso dicho hechizo sea lanzado, **consumiéndose** igualmente los puntos de **Maná** (y los Componentes para magia o Pergaminos de hechicería empleados).

Además, el hechicero quedará automáticamente **Aturdido** y **lanzará 5D6**. Por cada resultado que iguale o supere su característica de **Inteligencia**, perderá **1 punto de Vitalidad** (se considera que el daño lo ha recibido de un hechizo, así que ignora habilidades como "Invulnerable").

Una pifia al lanzar un hechizo supone el final de la activación del personaje.



A Naturaleza del hechizo: aquí aparecen los símbolos que representan cada uno de los seis tipos de hechizos existentes según su naturaleza.

B Área de efecto: podrá tener los valores 1, 2, 3... Si no hay símbolo, significa que solo afecta a la casilla o personaje objetivo y por tanto no habrá área de efecto.

El valor indica que el hechizo afecta a quienes se encuentren situados en ese radio de casillas de distancia del objetivo seleccionado. Si el hechizo solo afecta a aliados o enemigos, se indicará oportunamente en la carta.

C Alcance: es la distancia máxima expresada en casillas a la que puede designarse un objetivo con este hechizo.

Un objetivo puede ser una casilla o un personaje.

Si indica alcance 1, significará que solo puede realizarse sobre objetivos adyacentes.

Si indica , podrá realizarse sobre objetivos situados a esa distancia del lanzador.

Si indica , solo podrá lanzarse sobre el mismo hechicero que lanza el sortilegio. Si indica un rango , significará que podrá lanzarse sobre el propio hechicero o sobre objetivos hasta la distancia indicada.

Recuerda que el objetivo es quien marca la referencia para las áreas de efecto.

D Descripción: aquí se detallan los efectos del hechizo.

Si un hechizo causa un efecto, este durará los turnos que perdure el hechizo (por ejemplo: aturdimiento). En cuanto el hechizo se consuma, terminará el efecto que causaba.

E Consumo de Maná: indica los puntos de Maná que se consumen al lanzar con éxito este hechizo. Por tanto, será fácil diferenciar los hechizos básicos de los superiores.

F Efecto permanente: sus efectos se mantendrán varios turnos, determinados por la tirada del lanzamiento del hechizo.

G Coste de aprendizaje: expresado en monedas, es el coste que supone aprender dicho hechizo en el lugar oportuno, generalmente una Escuela de hechicería.

H Saber mágico: indica el Saber al que pertenece el hechizo.

NATURALEZA DEL HECHIZO

PROYECTIL MÁGICO: hechizos que se lanzan sobre rivales a cierta distancia. Traza una línea recta como con un disparo. Los personajes no seleccionados como objetivos, pero afectados por encontrarse dentro del radio de alcance, sufrirán 2 dados menos de daño que el objetivo, salvo que la descripción del hechizo indique lo contrario.

Los personajes beneficiados por **cobertura ligera**, recibirán **1 dado menos de daño** de lo que indique el hechizo. Los beneficiadas por **cobertura pesada**, recibirán **2 dados menos de daño**.

DOMINIO: son los hechizos destinados a dominar la voluntad de criaturas y enemigos, aturdirlas, inmovilizarlos o perjudicar sus movimientos y habilidades.

Los hechizos de Dominio **solo afectarán** a criaturas de tamaño **Grande o Enorme** o de nivel **Campeón** si se obtiene un resultado de **crítico** al lanzarlos (esto no afecta a la invocación de criaturas).

Ejemplo: un hechicero lanza un hechizo de Dominio que afecta a varias criaturas. En el radio de efecto está ubicada una criatura de tamaño Grande. Esta solo se verá afectada si el lanzador del hechizo obtiene un crítico. No obstante, si el hechizo consistía en invocar a un elemental, este podrá causar daño a la criatura Grande de la forma habitual.

NOTA: si un personaje o criatura es controlado por un hechizo de dominio, se considerará aliado del controlador hasta que finalicen los efectos del hechizo o hasta que el controlador o cualquier personaje o criatura del bando del controlador le ataque.

DAÑINO: hechizos que, sin considerarse proyectiles mágicos, son empleados para causar algún tipo de daño sobre los enemigos y reducir su Vitalidad, ya sea mediante impactos, enfermedades, asfixias...



PROTECCIÓN: útiles para proteger a aliados o al propio hechicero de cualquier tipo de ataque, o para obstruir el avance enemigo.

Los hechizos de Protección **se ciñen a las casillas** que afecten en el turno en que se realiza el hechizo y no se moverán durante la duración del mismo. Cualquier personaje que **abandone** ese área, **perderá los efectos** asociados, incluido el lanzador del conjuro.



POTENCIACIÓN: empleados para dar bonificadores o potenciar y dotar de habilidades y características a aliados o al propio hechicero.

Los hechizos de Potenciación **afectan a los personajes** dentro del área de efecto en el momento del lanzamiento del hechizo, después dichos personajes podrán moverse con libertad y tendrán los bonos asociados mientras dure el conjuro.



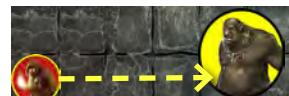
CURACIÓN: empleados para sanar y eliminar efectos.

CAMBIAPIELES

Un héroe convertido en animal **podrá realizar Acciones Exploratorias**, pero no podrá realizar pruebas de Destreza. Tampoco podrá manejar objetos ni lanzar hechizos mientras permanezca en estado animal.

CRÍATURAS GRANDES O ENORMES

En ocasiones, una criatura de tamaño Grande o Enorme será designada como objetivo de un proyectil mágico que afecte también a casillas adyacentes. Si estas casillas adyacentes están ocupadas por la misma criatura, esta no recibirá daño extra.



Si Borgron lanza una bola de fuego que causa 5 dados de daño a la casilla objetivo y 3 dados a las adyacentes, el troll solo recibirá 5 dados de daño, aunque ocupe casillas adyacentes.

NIVELES DE HECHICERÍA

Mientras un héroe hechicero sea **Aprendiz**, solo podrá realizar **2 lanzamientos** de cada hechizo que conozca (en lugar de los 3 habituales), sus hechizos ofensivos causarán **1 dado menos de daño** de lo habitual (esto incluye incluso el daño que pueden causar los elementales que invoquen), y se reducirá en **-1 la duración** de sus hechizos de efecto permanente.

Cuando un héroe hechicero sea **Archimago**, podrá realizar hasta **4 lanzamientos** de cada hechizo que conozca.





Daño y efectos



DAÑO

Una vez se consigue impactar sobre un objetivo, ya sea por un disparo certero o por haber vencido en pelea cuerpo a cuerpo, o por haber lanzado un hechizo con éxito (con el que se cause algún dado de daño), se deben tirar los dados para causar **daño**.

Cada arma tiene indicado en su perfil el daño que puede causar **A**. En las armas cuerpo a cuerpo y arrojadizas, será determinante la Fuerza del portador.

Ejemplo: una Espada ancha manejada por un guerrero de Fuerza 3 causará 4 dados de daño, porque esta espada añade +1 al daño.

DADOS DE DAÑO



Cada dado de daño lanzado causará 1 herida al objetivo si iguala o supera el valor de Armadura de este.

Los resultados de **1** en los dados de daño lanzados **nunca causarán herida**, independientemente de los modificadores aplicados.

Daño mínimo: un personaje siempre lanzará 1 dado mínimo de daño. Si tuviera que tirar 0 dados, seguirá lanzando 1 dado, pero el rival tendrá aumentada su Armadura en +1.

Ejemplo: una criatura con la habilidad "Aura" causa 1 dado de daño a un enemigo que emplea escudo. Pero el escudo sirve como cobertura ante esta habilidad (página 43), reduciendo 1 dado de daño. Por tanto, el enemigo recibirá igualmente el dado de daño, pero su Armadura se verá incrementada en +1 ante dicho daño.

Daño o ataque flamígero/de fuego: son ataques producidos por armas, obstáculos o hechizos que incluyan literalmente el término "fuego" o "flamígero" en su nombre o en los efectos que causan. Algunas criaturas son vulnerables a este elemento.

HERIDAS Y PUNTOS DE VITALIDAD

La cantidad total de **puntos de daño o heridas** que puede resistir un personaje es **igual a su Vitalidad**.

Por tanto, cuando digamos que un personaje ha **perdido puntos de Vitalidad**, nos referiremos a la cantidad de puntos de Heridas que ha recibido. Así, si un personaje ha perdido 3 puntos de Vitalidad, esto se deberá a que ha recibido 3 puntos de Heridas. Si recupera puntos de Vitalidad, retirará el mismo número de marcadores de heridas de su ficha.

CRÍTICOS

Por **cada crítico** (resultado de 6 en uno de los dados) conseguido en la tirada para impactar o lanzar un hechizo, aumentará en **1** la cantidad de **dados de daño** lanzados para herir.

Ejemplo: una Espada ancha manejada por un guerrero de Fuerza 3 causará 4 dados de daño, porque esta espada añade +1 al daño. Además, si en la tirada enfrentada de Cuerpo a Cuerpo el atacante ha obtenido un resultado de 6 con uno de los dados al impactar, lanzará 5 dados de daño en lugar de los 4 habituales con este tipo de arma. Si ha obtenido un doble 6 (doble crítico), lanzará 6 dados de daño en total, además de los efectos extra que pueda causar.



ARMADURA NATURAL O RESISTENCIA

El valor de **Armadura sin aplicarse el equipo** representa la **Armadura Natural** o resistencia que ofrece un cuerpo desnudo ante los golpes, ataques o cualquier efecto que pueda perjudicarle. A su vez, hay determinados ataques o daños que afectan directamente a la Armadura Natural o Resistencia del personaje, como los venenos o las enfermedades.

LA ARMADURA

Cada tipo de armadura aumenta la dificultad de alcanzar el resultado necesario para causar daño a quien la porte.

NOTA: cuando un arma empleada añada +1 a la Armadura del objetivo y este tuviera ya una Armadura de 6, al ser imposible obtener resultados de 7 con 1D6, será necesario repetir cada resultado de 6. Si se obtiene un nuevo 6, entonces causará daño.

Como máximo, incluyendo el efecto de hechizos, el valor de Armadura será de 6.



Borgron consigue impactar con su hacha (la cual le restaba 1 punto a su tirada enfrentada de cuerpo a cuerpo con el rival A). Borgron tiene Fuerza 4 y el hacha le añade 1 dado de daño B. Lanzará 5 dados de daño que deberán igualar o superar la Armadura del rival. No obstante, el hacha reduce dicha Armadura en 1 C.

Así, si el rival tiene Armadura 4, Borgron lanzará 5 dados que causarán una herida con cada resultado de 3 o superior.

DAÑO CONTRA OTROS ATRIBUTOS

Cuando en algún momento se indique que se realiza un ataque o daño contra otro atributo diferente al de Armadura, significará que se causará 1 punto de daño o herida cada vez que el resultado del dado iguale o supere dicho atributo.

Ejemplo: 5 dados contra Inteligencia del rival. Significa que si el rival tiene Inteligencia 3, cada uno de los 5 dados lanzados que iguale o supere el resultado de 3, causará en el rival la pérdida de 1 punto de Vitalidad.

CRÍATURAS CON MUCHA VITALIDAD

Puedes emplear un marcador de heridas y el contador de Logros para contabilizar mejor los puntos de Vitalidad de criaturas muy poderosas.



Los jugadores indican de esta forma que a un gigante le quedan 47 puntos de Vitalidad.

TIRADA DE ROTURA

Las armas pueden romperse cuando el atacante o el defensor comete una **pifía** con ella. Cuando esto sucede, quien obtuvo la pifía lanzará 1D6 y su **arma se romperá**, quedando inutilizada, si el **resultado es igual o inferior** al indicado según el tipo de arma. Las armas de asta o que tengan mangos de madera como las lanzas o hachas suelen tener más probabilidad de rotura que las espadas y armas similares (puedes consultar estas indicaciones en la página 70).



Efectos

Estos son los efectos que pueden afectar a los personajes o criaturas en algún momento:

TABLA DE EFECTOS SEGÚN EL IMPACTO

Si un atacante consigue un **impacto sobre su objetivo** (con un ataque cuerpo a cuerpo, disparo o proyectil mágico), además de los dados de daño y el posible empujón podrá causar efectos extra a su rival, dependiendo del tamaño de los contrincantes y del número de críticos obtenidos. Consulta la Tabla de Efectos indicada a continuación y **apícalos después de resolver el daño** (si quien recibe el golpe no ha quedado Fuera de combate). Observa las diferentes consecuencias si se logra impacto normal, un impacto con un crítico o con doble crítico.

Tamaño del atacante respecto del defensor	Efecto extra según el tipo de impacto		
	Normal	Crítico	Doble crítico
MUCHO MAYOR	Derribado*	Derribado	Derribado
MAYOR	Sin efecto	Derribado*	Derribado
IGUAL	Sin efecto	Sin efecto	Derribado
MENOR	Sin efecto	Sin efecto	Aturdido
MUCHO MENOR	Sin efecto	Sin efecto	Aturdido

*Si el objetivo del ataque es un Líder, no tendrá efecto extra.

Dicho de otro modo:

Una criatura que cause un **impacto a un enemigo de tamaño mucho menor** siempre lo derribará.

Una criatura que cause un **impacto a un enemigo de tamaño menor**, habiendo obtenido algún **crítico en la tirada, lo derribará**.

Una criatura que cause un impacto a un enemigo de su **mismo tamaño**, habiendo obtenido **doble crítico** en la tirada, lo derribará.

Un criatura inferior en tamaño a su objetivo, lo dejará aturdido si consigue un impacto con doble crítico.



A Al atacar, Shara gana la tirada enfrentada de Cuerpo a Cuerpo contra el orco, y lo ha hecho obteniendo un doble crítico. Por tanto, lo derriba, empujándolo a una casilla adyacente, pero antes lanza los dados de daño pertinentes.

B Si la caballera hubiera obtenido el doble crítico contra el troll, solo lo habría dejado Aturdido y no habría podido empujarle, al ser la humana de menor tamaño. Si el troll ganase la tirada enfrentada de Cuerpo a Cuerpo al atacar a la caballera, la derribaría con solo obtener un resultado de crítico en la tirada. Si la criatura fuera un dragón de tamaño Enorme, le bastaría lograr un impacto sin críticos para derribar a la heroína.

DERRIBADO

En cuanto un personaje o criatura es derribado, será colocado tumbado boca arriba.

Efectos: el personaje tiene una penalización de **-1** a todas sus características (excepto Armadura natural, Maná y Vitalidad). El personaje **no bloqueará la LdV ni tendrá Zona de Influencia**. No podrá mover ni realizar **ninguna acción** ni empujar mientras permanezca en este estado, pero **podrá defenderse** normalmente y dispersar (incluso usar las habilidades activas que pueda usar como reacción a ataques).

Duración: hasta incorporarse en su fase de Recuperación.

ATURRIDO

Efectos: el personaje tiene una penalización de **-1 a todas sus características** (excepto Armadura natural, Maná y Vitalidad) y **no podrá correr**.

Duración: generalmente indefinida, pudiendo **anularse en cada fase de Recuperación** al inicio de la activación del personaje (como se indica en la página 18).

Si lo produce un hechizo, durará el mismo tiempo que el hechizo.

ATEMORIZADO

Efectos: los mismos que Aturdido, pero el personaje **podrá correr**.

Duración: si no se indica otra cosa, perdurará hasta el inicio de su siguiente activación y fallará hasta entonces las siguientes pruebas de Valentía ante enemigos Temibles.

HERIDO

Cuando un personaje haya recibido tantas heridas que **solo le falte una más para igualar su Vitalidad, se considerará Herido** (es decir, cuando solo le quede 1 punto de Vitalidad).

Una criatura de tamaño **Enorme** se considerará Herida cuando le queden **menos de 5 puntos** de Vitalidad.

Efectos: los mismos que Aturdido.

Duración: solo **se elimina** si el personaje recupera algún punto de Vitalidad y esta queda por encima de 1.

ENFERMO

Efectos: los mismos que Aturdido.

Duración: permanece tras la aventura. Generalmente solo las pociones, hechizos de curación o sanadores pueden eliminar sus efectos.

ENVENENADO

Efectos: los mismos que Aturdido.

Duración: hasta el final de la aventura. Generalmente solo las pociones o hechizos de curación pueden eliminar sus efectos.

INMÓVIL

Efectos: el personaje no puede activarse este turno. Es impactado cuerpo a cuerpo de forma automática y es un objetivo fácil ante disparos. No puede dispersar. Carece de Zona de Influencia.

Duración: si no se indica en el momento de provocarse este efecto, perdurará hasta el inicio de su siguiente activación o hasta que sea impactado mediante cualquier ataque enemigo.

EFFECTOS ACUMULATIVOS

Si un personaje sufre penalizadores por efectos diferentes y simultáneos (por ejemplo, Herido y Envenenado), estos serán acumulativos (es decir, en este caso tendrá -2 de penalización a todas sus características).

FUERA DE COMBATE

Cuando un personaje tenga al menos tantos puntos de heridas acumulados como su Vitalidad (es decir, cuando su Vitalidad quede reducida a 0 o por debajo de 0), quedará automáticamente **Fuera de combate**.

Efectos: se anulan todos los estados que le hayan afectado durante la aventura. Si es un héroe, se colocará tumbado boca abajo y sin poder hacer nada más durante la partida. Si es un personaje o criatura del Jugador Oscuro, un mercenario o animal, será eliminado de la partida.

Duración: indefinida. Si es un héroe, al finalizar la aventura deberás lanzar 1D6 y observar la tabla "Consecuencias tras quedar fuera de combate" (página 44) para determinar el destino del héroe.

TRANSPORTAR A COMPAÑEROS

Si un personaje termina la aventura en estado Fuera de combate, los compañeros podrán llevárselo el cuerpo (y todas sus pertenencias con este).

NOTA: durante un Evento de viaje (no Evento épico), se considerará que los compañeros siempre pueden llevarse el cuerpo.

Un personaje (incluso una montura) podrá transportar a un aliado que haya quedado Fuera de combate. Deberá colocarse adyacente al aliado caído y emplear una acción para transportarlo, pudiendo moverse ambas tantas casillas como sea el atributo de Fuerza de quien lo transporta.

Un personaje no podrá transportar a un aliado de mayor tamaño que él, pero dos personajes adyacentes podrán unir sus esfuerzos y acciones para hacerlo (moviéndose tantas casillas como sea la Fuerza del más fuerte).

Para realizar saltos junto con el compañero caído, será necesario superar una prueba de Fuerza además de la prueba de Agilidad.



Todos los beneficios del escudo descritos en este apartado se perderán si el portador ha sido **atacado por la espalda**.

Quien embraza un escudo decide en cada momento si lo usa o no ante un suceso que le afecta o una acción que realiza (decidir bloquear, empujar, servir como cobertura, etc.).

USO EN TIRADAS ENFRENTADAS

La mayoría de escudos **causarán aturdimiento** al rival si el defensor obtiene un **doble crítico al defenderse**.

Un escudo sirve para **desempatar** en favor del defensor en caso de que una tirada enfrentada tenga idéntico resultado entre ambos rivales y los dos posean la misma Agilidad.

Si un **defensor** que embraza un escudo gana la tirada enfrentada de Cuerpo a Cuerpo, **podrá empujar** a su contrincante adyacente (sin ocupar su casilla), siempre que este defensor sea de igual o superior tamaño que el rival. De no haber casillas libres, el rival permanecerá en el lugar (observa "Empujar" en la página 36).

ESCUDARSE

Un personaje podrá, en el momento en que un enemigo declare realizar un ataque contra él, declarar que se escuda. Ese turno podrá **repetir todas las tiradas para intentar bloquear impactos con su escudo**, pero durante su siguiente activación **renunciará** a efectuar cualquier ataque y no podrá correr.

BLOQUEO ANTE GOLPES Y DISPAROS

 Un defensor que embrace un **escudo** podrá bloquear un impacto de cualquier ataque recibido (de cuerpo a cuerpo o disparo). Para ello deberá **lanzar 1D6** y obtener un **resultado igual o superior a su capacidad de bloqueo**. Si lo logra, el impacto no le causará daño. Sin embargo, el bloqueo de un escudo **no anula el efecto de derribo** producido por dicho impacto.

Un resultado de crítico del atacante **reducirá la tirada de bloqueo** de un escudo. Así, un escudo que bloquea los impactos normales con resultado de 5 o más, solo conseguirá bloquear un impacto con crítico con un resultado de 6. Si el impacto se ha conseguido obteniendo un **doble crítico**, este será **imparable** (independientemente del tipo de escudo).

Ejemplo: un esqueleto ataca a Shara, quien usa un escudo. El esqueleto gana la tirada enfrentada de Cuerpo a Cuerpo tras obtener unos resultados de 4 y 6 en los dados lanzados y obtener un resultado total mayor que el de la caballera. Como el esqueleto ha obtenido un crítico para impactar, Shara no bloqueará el impacto con un resultado de 5 o más en 1D6, sino que deberá obtener un resultado de 6.

COBERTURA

Un escudo no bloquea completamente los proyectiles mágicos ni ataques de Aliento o Aura, pero dará los mismos beneficios que una **cobertura ligera** (el portador recibe 1 dado menos de daño).

PIFIAS CON ESCUDO

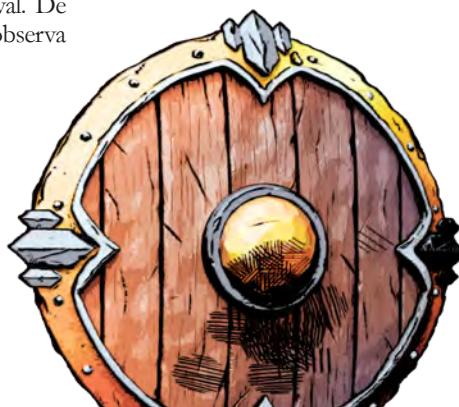
Un defensor que use un escudo y obtenga una pifia al defender, perderá el escudo del mismo modo que si fuera un arma (por tanto, no pierde el arma sino el escudo), realizando la oportuna tirada de rotura.

ROTURA DE ESCUDOS

Cuando un **defensor** use su escudo como cobertura ante un **proyectil mágico** (siendo él el **objetivo directo**), o bien consiga **bloquear un impacto** de un arma con **capacidad para romper escudos**, el portador del mismo deberá realizar una **tirada de rotura** para determinar si su escudo se rompe o aguanta el impacto. En estos casos, lanzará **1D6**. Si el **resultado es igual o inferior** al indicado en la carta de Escudo, este quedará **roto** e inutilizado.

Ante impactos procedentes de **criaturas de mayor tamaño** que el defensor, los escudos tienen más probabilidades de romperse, como se indica en las habilidades "Tamaño grande" y "Tamaño Enorme".

Si un escudo **se rompe tras bloquear** un impacto, el portador recibe automáticamente **1 dado de daño**.



Consecuencias tras quedar fuera de combate

Si durante una aventura o en la resolución de un Evento de Viaje (ver los Eventos de Viaje en el capítulo “Campañas”) hay un héroe que termina Fueras de combate, el jugador que lo maneje lanzará 1D6 al finalizar la aventura o evento y observará el resultado (no pueden aplicarse puntos de Fortuna en las tiradas descritas en este capítulo):

Si los compañeros **sacaron el cuerpo** del héroe del escenario (observa cómo se transportan compañeros en la página 43):

1 MUERTO: el héroe habrá muerto. Los compañeros podrán transportarlo hasta un lugar donde haya un **Sanador** (ver “Lugares y Servicios” en la página 94) y **resucitarle** al coste indicado, aunque el héroe padecerá una lesión de forma permanente e incurable.

NOTA 4: en aventuras independientes que no formen parte de ninguna campaña ni se desempeñen en un mapa, podrá transportarse automáticamente a un héroe caído hasta un Sanador; siempre que sus compañeros logren sacarle del escenario donde quedó Fueras de combate.

2-6 HERIDO: el héroe seguirá vivo y sufrirá **lesiones de forma permanente (curables)** por un sanador, pero no por poción ni hechizos). Perderá 2 objetos al azar de cuantos poseyera.

Si los compañeros **abandonaron** el cuerpo del héroe en el escenario:

1 MUERTO: el héroe habrá muerto y no podrá hacerse nada por recuperarle.

2 VENGANZA: el héroe morirá, torturado por sus captores. Un familiar se enterará de ello y jurará venganza. El jugador podrá usar un nuevo héroe con las mismas características que el fallecido, pero partiendo desde una experiencia de 0. Sin embargo, tendrá la habilidad “Odio” hacia todas las criaturas de la facción que mató a su familiar.

3 HÉROE PRESO*: el héroe permanece vivo y preso en el escenario donde quedó Fueras de combate. Para liberarlo los compañeros pueden pagar un **rescate de 10 monedas** o regresar al escenario. En este último caso, cada vez que los héroes entran en una habitación, deberán lanzar 1D6. Con resultado de 6, habrá una nueva puerta que accede al lugar donde se encuentra preso el héroe (si no se obtiene ningún 6, siempre existirá dicha puerta en la última sala explorada del escenario). En cualquier caso, el preso habrá **perdido la mitad de su equipo** al azar (incluidos Objetos mágicos y Reliquias) y sus **lesiones serán permanentes y curables**. Su Vitalidad y Fortuna estarán totalmente recuperados, aunque carecerá de Maná.

Si no se consigue rescatar al héroe preso, considera que este habrá muerto.

Si todos los héroes terminan presos, todos ellos pasarán al resultado siguiente.

*Si se obtiene este resultado tras quedar Fueras de combate tras un Evento de Viaje (Evento épico) o en un escenario donde solo hay losetas de exteriores, aplica el resultado siguiente.

4-5 HERIDAS GRAVES: el héroe logra escapar tras muchas torturas y avatares. Seguirá vivo y sufrirá **lesiones de forma permanente e incurables**. Perderá 2 objetos al azar de cuantos poseyera.

6 ESCAPATORIA: sorprendentemente, el héroe habrá escapado con vida y sin lesiones del escenario, pese a que sus compañeros le daban por muerto, y regresará junto a ellos para continuar sus aventuras. Perderá 2 objetos al azar de cuantos poseyera.

NOTA 1: cualquier héroe que quede Fueras de combate y sobreviva a una aventura, con lesiones o no, se considerará Herido (con 1 solo punto de Vitalidad) hasta recuperarse.

NOTA 2: siempre se considerará que el cuerpo de un héroe ha sido sacado por sus compañeros si estos han decidido no realizar más acciones exploratorias tras completar la misión.

EVENTOS DE VIAJE

Si un héroe queda Fueras de combate debido a la resolución de un Evento de viaje (no Evento épico), considera que sus **compañeros nunca abandonan** el cuerpo del héroe caído.

LESIONES

Lanza 2D6 por cada personaje que padezca lesiones y consulta el resultado en la siguiente tabla (antes de resolverse la tirada, el grupo de héroes deberá decidir si resucita o no a su compañero, o paga su rescate o se dispone a liberarle. Es decir, el tipo de lesiones solo se sabrá tras tomarse la decisión del grupo y tener a dicho héroe de nuevo entre ellos):

2 Manco: el personaje no podrá usar equipo que requiera dos manos ni emplear arma y escudo a la vez. Además, verá reducida su característica de Cuerpo a Cuerpo, sus tiradas de lanzamiento de hechizos y Destreza en -1.

3 Articulaciones debilitadas: el personaje verá reducida su característica de Agilidad en -1.

4 Rodilla débil: el personaje verá reducida su característica de Movimiento en -1.

5 Músculos debilitados: El personaje verá reducida su característica de Fuerza en -1.

6-7 Capacidad mermada: el personaje perderá 1 punto de cualquiera de sus características, a su elección.

8 Amnesia: el personaje olvidará al azar una de sus habilidades adquiridas por profesión.

9 Nervios dañados: el personaje verá reducida su característica de Valentía en -1.

10 Tuerto: el personaje verá reducidas sus características de Disparo y Percepción en -1.

11 Tórax debilitado: el personaje verá reducida su característica de Vitalidad en -1.

12 Cerebro dañado: el personaje verá reducida su característica de Inteligencia en -1.

Si la lesión es incurable, el héroe perderá 2 Puntos de Valor.







El Jugador Oscuro

Preparación del Jugador Oscuro

Después de la preparación de los héroes o durante la misma, el Jugador Oscuro deberá seguir estos pasos:

1. **Leer la Hoja de Aventura** de la partida que va a jugarse, advirtiendo las especificaciones de la misma, dado que podrá haber limitaciones al tipo de cartas, puntuaciones o criaturas que podrán utilizarse.

2. **Consultar** la facción o los personajes y criaturas del **Bestiario** que podrá utilizar durante la aventura.

3. **Elegir el Líder** del escenario (en caso de que no se designe ninguno en la Hoja de Aventura) de entre los personajes y criaturas de nivel Campeón (consulta la página 49). En aventuras donde no exista un Líder asignado por trasfondo, no estará obligado a desvelar qué criatura es el Líder hasta que decida colocarla ante los héroes.



Líder



Campeón

Conviene que disponga de unos minutos para ver el perfil del Líder y las criaturas que pretende utilizar si es la primera vez que juega con dicha facción, ya que existen atributos y habilidades diferentes que le permitirán variar su táctica según las circunstancias o el tipo de héroes que tenga ante él.

4. Si la aventura emplea Contador de **Puntos de Reserva**, se colocarán los marcadores de Jugador Oscuro en el mismo, en el número equivalente a los Puntos de Valor (PV) de la expedición formada por los héroes.

El resultado final será el número total de puntos que dispondrá el Jugador Oscuro en su reserva inicial, constituyendo su presupuesto para la partida, necesario para invertir en personajes, monstruos, trampas y cualquier otro obstáculo y poder que deseé utilizar.



Contador de Puntos de Reserva

Añadirá **2 puntos extra por cada héroe** en caso de que el grupo (basta con que lo haya hecho uno solo de ellos) haya entrado anteriormente en ese mismo escenario.

Se descontarán de los Puntos de Reserva aquellos que supongan el coste en **PV del Líder**, sin contar las mejoras opcionales que se elijan durante la partida (consulta la página 49).

5. Podrá adquirir un **Objeto Mágico o Reliquia** para el Líder del escenario, en cuyo caso pagará tantos **Puntos de Reserva** como sean los Puntos de Valor del objeto. Los jugadores sabrán que ha adquirido un objeto mágico, pero no les desvelará de cuál se trata hasta que pretenda utilizarlo.

6. Cogerá su mazo de Jugador Oscuro y lo **dividirá en dos mazos**, situando las cartas de Encuentro a un lado y las de Obstáculos y Poder, en el otro.

7. Cogerá las **cartas de Obstáculos** y Poder. Las barajará y cogerá al azar **cinco cartas por héroe**. Con esas cartas, sin mirar su contenido, formará un nuevo mazo boca abajo, que colocará a su izquierda. **Robará la primera carta** de dicho mazo de Obstáculos y Poder.

8. Cogerá las **cartas de Encuentro**. De estas, se quedará en su mano una **carta de Criatura especial**. Barajará el resto y cogerá al azar **dos cartas por héroe**. Con esas cartas, sin mirar su contenido, formará un nuevo mazo boca abajo, que colocará a su derecha.

9. Por tanto, comenzará con dos mazos de Jugador Oscuro y una carta de cada mazo en su mano. Las cartas que no estén en su mano ni en los nuevos mazos no podrán emplearse durante la partida.



AUMENTA EL RETO

En el momento de iniciarse una aventura o evento épico, el Jugador Oscuro **podrá** anunciar al resto de jugadores que aplica una de estas **mejoras** a su elección por cada 25 PV que posea el grupo de héroes por encima de 100 PV:

■ Todas las criaturas y personajes de nivel Élite o Campeón (excepto Líderes) obtendrán un modificador de +1 a todas sus tiradas y ganarán una acción extra*.

■ El Líder obtendrá un modificador de +1 a todas sus tiradas y ganará una acción extra*.

■ Todas las trampas aumentarán la dificultad para ser detectadas y desactivadas en +1. Su coste de activación será el doble de lo habitual.

■ Todas las criaturas y personajes de nivel Tropa obtendrán un modificador de +1 a todas sus tiradas*.

*Si la aventura o evento épico usa Contador de Puntos de Reserva, el coste de la criatura será el doble de su PV. Como máximo, una criatura aumentará en +25 puntos su PV habitual. Los dados de daño no recibirán el +1 a la tirada.



Robo de cartas, activación y descartes

ROBO DE CARTAS

Al **inicio de su turno**, el Jugador Oscuro podrá robar una carta de uno de sus mazos, sin mostrársela al resto de jugadores mientras permanezca en su mano.

No podrá robar cartas si los **héroes** se encuentran en un combate con enemigos procedentes de la **sala o sección principal del escenario**. Tampoco si los héroes han logrado la misión.

ACTIVACIÓN



El Jugador Oscuro decidirá, de acuerdo con las opciones que permite cada carta, si activa o no una o varias cartas de su mano para obstaculizar o dañar a los personajes, colocar monstruos, trampas, etc., gastando, en caso de activarla, los Puntos de Reserva indicados en la esquina superior izquierda de la misma. Este valor representará el **coste de activación** de dicha carta.

El Jugador Oscuro no podrá jugar o activar una carta si carece de Puntos de Reserva suficientes para cubrir su gasto.

Una vez activada, cada carta de Jugador Oscuro se retirará colocándose junto al mazo, **boca arriba**.

Cada vez que el Jugador Oscuro quiera **activar el contenido de una carta**, se considerará una **Acción de Jugador Oscuro** (no confundirse con los movimientos y acciones que pueden realizar los personajes y criaturas que maneja).

Completada una misión por los héroes, el Jugador Oscuro solo podrá activar las cartas que tenga en su mano.

DESCARTES Y LÍMITE DE CARTAS



El Jugador Oscuro podrá tener como **máximo tantas cartas** a la vez en su mano como sea el **número de héroes** (que no estén Fuera de combate) en ese momento, **multiplicado por dos** (siendo el **límite mínimo de 4 y máximo de 10**). En cuanto robe una carta que suponga superar este límite, deberá descartarse de una a su elección. Esto incluye el momento en que consiga cartas por otros medios o cuando el límite descienda por quedar un héroe Fuera de combate.

Además, el Jugador Oscuro podrá descartar de su mano en cualquier momento las cartas que precise para aumentar sus Puntos de Reserva (los puntos ganados por descartarla se muestran en la esquina inferior derecha de la carta).

Si se agota uno de sus mazos en algún momento, el Jugador Oscuro no podrá recibir más cartas del mismo.

Siempre que se descarte de una carta, la mostrará boca arriba y la colocará en el montón de cartas que fueron activadas, de manera que pueda verse su contenido.

NOTA: el Jugador Oscuro no recibe Puntos de Reserva por las cartas que se descartan tras haberlas usado y haber resuelto sus efectos.

Cartas de Jugador Oscuro

Las cartas de Jugador Oscuro se clasifican en tres grandes grupos (Poder, Obstáculos y Encuentro), aunque los dos primeros grupos suelen formar un mazo único.

■ CARTAS DE PODER ■

Permiten activar capacidades especiales para las criaturas, emprender huidas o reapariciones, emplear puntos de Fortuna, etc.



- A Nombre de la carta
- B Tipo de carta
- C Coste de activación
- D Efectos de la carta
- E Aumento de Puntos de Reserva por descarte.

■ CARTAS DE OBSTÁCULOS ■

Permiten bloquear caminos o causar daño directo a los personajes. Cuando los **obstáculos no sean trampas**, deberán ser colocados en cuanto los héroes descubran una nueva sección, en el lugar elegido por el Jugador Oscuro según las indicaciones de la carta.



Si el obstáculo es una **trampa F**, aparecerán los resultados necesarios para detectarla **G** mediante una prueba de Percepción, así como los resultados necesarios si hay posibilidad de desactivarla **H**, en caso de ser detectada. Con un valor de **(-)** no podrá ser desactivada.

Los iconos inferiores indican el **lugar donde puede colocar** el Jugador Oscuro cada obstáculo (al transcurrir el personaje por una habitación* **I** o pasillo* **J**, o al intentar abrir una puerta inexplorada **K** o un cofre **L**).

*Recuerda que cuando un héroe está encima de una flecha de exploración y declara desvelar zona, se encuentra siempre sobre pasillo o habitación.

NOTA: todas las trampas pueden activarse en escenarios interiores y exteriores. Recuerda que según su forma una sección exterior puede asimilarse con un pasillo o una habitación (página 10 del reglamento).

El Jugador Oscuro solo podrá **colocar trampas** en estos supuestos:

1º Cuando un personaje del grupo de héroes declare realizar una de estas acciones:

- Desvelar zona.
- Abrir puerta inexplorada (se incluyen en este concepto puertas, trampillas, rejas).
- Abrir cofre.
- Registrar mobiliario (solo en caso de que cometiera una pifia, si así lo indica la carta de mobiliario).



2º Cuando un personaje **pise una casilla** donde conste la **ubicación exacta** de una trampa indicada en la Hoja de Aventura.

3º Cuando un personaje **pise la primera casilla fuera de una Zona de Seguridad**. Estas zonas están constituidas por un radio de dos casillas a partir de aquella donde un personaje comienza su activación o a partir de aquella donde haya terminado su activación o la de un aliado.

Se deberán cumplir además las siguientes condiciones:

■ **No podrá activarse ninguna carta de trampa en una sección donde haya héroes y criaturas** del Jugador Oscuro al mismo tiempo, salvo que la trampa tenga ubicación predefinida en la Hoja de aventura o sea debido a que un héroe realice una de estas acciones: **Desvelar zona o Abrir puertas inexploradas**.

■ **No podrá activarse más de un Obstáculo** en una misma puerta, cofre o casilla.

■ **No podrá activarse un Obstáculo** en una casilla **adyacente** a otro.

■ Si una trampa afecta a una flecha de exploración, la misma afectará también a las flechas adyacentes que dirijan a la misma sección (por tanto, si se desactiva, se desactivará también en todas las flechas de exploración adyacentes).

REACCIÓN ANTE LAS TRAMPAS

En cuanto se **active una trampa**, el héroe que haya motivado la activación de esta debido a una acción o movimiento, deberá **superar una prueba de Percepción**, debiendo igualar o superar el valor indicado en la carta.

Éxito: la trampa se habrá descubierto y quedará latente en la puerta, cofre o casilla donde se pretendía realizar la acción o movimiento (deja la carta de Jugador Oscuro boca arriba para recordarlo). **La acción** que pretendía realizar el héroe **no se habrá realizado** (por tanto, podrá desactivarla en el mismo turno). Si la trampa aparece debido a haberse pisado una casilla, el personaje dará un paso atrás, regresando a la casilla anterior de la que procedía (hará lo mismo cualquier personaje situado sobre la trampa en el momento de ser detectada). Si la trampa aparece por cualquier otro motivo, el personaje podrá desplazarse a una casilla libre adyacente. En cualquier caso, **el personaje no podrá moverse** durante el resto de su activación.

Tanto el héroe que ha descubierto la trampa como cualquier otro podrá emplear una acción en desactivarla.

Si se obtuvo un **doble 6** al superar la prueba de **Percepción** para detectar la trampa, cualquier personaje del grupo de héroes recibirá un modificador de **+1 a desactivarla**.

Fracaso: la trampa se activará y se leerá su efecto. La acción que pretendía realizar el héroe no se habrá realizado. Finalizará la activación del héroe.

NOTA: observa que si la colocación de una trampa detectada en una casilla afecta a la casilla ocupada por otro personaje (por ejemplo, un foso de dos casillas que debe colocarse tras ser detectado), este personaje podrá retroceder también como el héroe que la detectó (sin afectar a su activación).



▲ **Borgron decide ir a abrir el cofre de tesoro. Se sitúa en una casilla adyacente a este y declara que quiere abrirla, para lo que sería necesario superar una prueba de Destreza para manipular con éxito la cerradura.**

Sin embargo, el Jugador Oscuro activa una carta de Obstáculo (una trampa) contra el héroe enano en cuanto este declara que va a intentar abrir el cofre. Borgron falla la prueba de Percepción y sufre los efectos de la trampa, perdiendo varios puntos de Vitalidad por el daño sufrido. La activación del héroe ha finalizado.

▲ **Shara decide no moverse durante su activación, de manera que a 2 casillas de ella no habrá trampas porque vigila muy atentamente el suelo.**

▲ **Taeral podría caminar hasta pisar una flecha de exploración y visualizar la sección siguiente, pero prefiere no arriesgarse este turno y caminar solo 5 casillas por la zona segura que ofrece la situación estática de Shara. Las líneas discontinuas azules delimitan las Zonas de Seguridad alrededor de Borgron (ubicado adyacente al cofre) y Shara tras terminar sus activaciones y alrededor de Taeral al comienzo de su activación.**

¿VALENTÍA O ESTUPIDEZ?

Si un personaje declara abrir (o golpear) un cofre o puerta donde hay una trampa latente ya detectada, esta se activará y se leerán los efectos de la misma. Lo mismo sucederá si se pisa una casilla donde permanece una trampa latente.

MÁXIMA INCERTIDUMBRE

Puede suceder que una trampa aparezca de tal forma que corte el paso a una sección. Por ejemplo, que aparezca un foso en unas casillas de exploración en el momento en que un héroe declara Desvelar zona. Dicho héroe podrá trepar o saltar a la casilla del otro lado del foso, aunque no sea visible. Una vez situado en dicha casilla, se mostrará la nueva sección descubierta del modo habitual.



▲ **Taeral ha declarado que desvelaba zona cuando estaba sobre una flecha de exploración. Se activa una trampa de foso y la detecta, por lo que el elfo retrocede a la casilla de la que procedía y su acción de desvelar zona no se habrá realizado.** ▲ **Por tanto, decide en su siguiente activación realizar un salto destacado sobre el foso, pese a no saber lo que hay al otro lado.** ▲ **C Salta con éxito y visualiza la siguiente sección, que podrá contener enemigos de la forma habitual.**

OBSTÁCULOS CONSTANTES

Si por exigencias de la Hoja de Aventura, un determinado tipo de obstáculo debe aparecer en varias ocasiones (por ejemplo, el empleo de varias trampas de foso en algunos pasillos, o acertijos que protegen varias puertas señaladas con antelación), el Jugador Oscuro **guardará durante la fase de preparación una carta de este tipo** en su lado de la mesa, boca abajo (incluso aunque con ello deje al mazo sin más cartas de ese tipo). Cada vez que se precise su activación, según lo señalado en la Hoja de Aventura, pagará el coste habitual y, tras activarla, volverá a dejarla boca abajo.

Este tipo de cartas **no contarán para el límite** que pueda mantener el Jugador Oscuro en su mano.

Si no se dispone de presupuesto suficiente para activar una carta de este tipo, entonces no podrá activarse.

CARTAS DE ENCUENTRO



El Jugador Oscuro deberá cumplir las siguientes normas generales:

■ Deberá colocar sus criaturas o personajes en **casillas libres** de otros personajes u obstáculos.

■ Si no puede encontrar un espacio válido en el tablero para colocar algunos de sus personajes, no podrá colocarlos.

■ **Como máximo la mitad** de las criaturas colocadas mediante una carta de Encuentro podrán tener **armas a distancia** (se excluyen las arrojadizas) o **armas largas**.

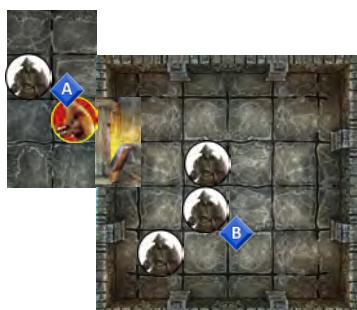
Ejemplo: si se colocan 6 personajes, como máximo podrá haber 3 de ellos con armas a distancia o armas largas. Los otros 3 deberán llevar cualquier otro tipo de arma.

■ No podrá activar cartas de Encuentro en la sección donde comienzan los héroes la aventura.

■ **No podrá colocar criaturas o personajes a 2 casillas o menos** de cualquier personaje del grupo de héroes.

■ No podrá gastar más de la **mitad de su presupuesto inicial** en una sola criatura.

■ Como **máximo** podrá activar **2 cartas de Encuentro** en una misma sección.



A Shara está combatiendo con un orco en un corredor. Adyacente a estos hay una habitación ya explorada **B**. Durante el turno del Jugador Oscuro, este decide activar una carta de Refuerzos y colocar 3 orcos (de un PV de 2 por cada uno) en dicha habitación. Reduce sus Puntos de Reserva en 6 puntos. Coloca a los orcos a más de 2 casillas de la heroína y se realiza la tirada enfrentada de Iniciativa contra Shara. Si los nuevos orcos ganan, podrán activarse inmediatamente este mismo turno. Si pierden, deberán esperar al turno siguiente del Jugador Oscuro para ser activados. El orco que estaba trabado con Shara actuará igualmente, independientemente de la aparición de los nuevos orcos.



Criaturas y líderes

ACTIVAR PERSONAJES

El Jugador Oscuro podrá activar durante su turno a todas las criaturas que colocó en el tablero, del mismo modo que se activan los héroes, pero sin poder realizar Acciones **E** con estas.

NIVEL DE CRIATURAS

Los personajes o criaturas del Bestiario que puede emplear el Jugador Oscuro se clasifican en nivel Tropa **I**, Élite **II** o Campeón **III**, dependiendo de lo poderosos que sean.

Como norma general, en una aventura **deberá haber más personajes de nivel Tropa** que de otros niveles.

Por ejemplo: podrá haber 2 criaturas de nivel Campeón, 4 de nivel Élite y 7 o más de nivel Tropa durante una aventura.

Para distinguirlos mejor, y siempre que sea posible, los personajes de nivel Campeón se colocarán en **peanas** de color **rojo**. Los de nivel Élite en peanas de color **amarillo**. Los que son Tropa colócalos en peanas **blancas**.

EL LÍDER DEL DUNGEON

Aunque se habrá elegido al Líder durante la preparación de la partida y se habrán pagado los Puntos de Reserva correspondientes a su perfil básico, el Jugador Oscuro **podrá pagar, en el momento en que decida colocarlo** en el escenario, las **mejoras opcionales** que estime oportunas de cuantas vengan contempladas en su perfil (generalmente son nuevas habilidades o mejora de su equipo). Normalmente el Líder se coloca en la sección principal del escenario, aunque no es obligatorio si la Hoja de Aventura no lo indica.

NOTA: si el presupuesto inicial del Jugador Oscuro no es suficiente para pagar por el Líder, tal pago no se efectuará al inicio. En su lugar, el Jugador Oscuro deberá desprendese de todas las cartas que reciba en los primeros turnos, hasta que alcance un presupuesto suficiente para pagar por el Líder. A partir de este momento, se descontará los puntos oportunos por el perfil básico del Líder y jugará sus próximas cartas de la forma habitual.

MUERTE DEL LÍDER

Si un Líder queda Fuera de combate, todos los personajes de nivel Tropa **I** situados en un radio de 6 casillas de él, deberán superar inmediatamente una **prueba de Valentía** o serán retirados del juego al escapar despavoridos o caer rendidos.

Cómo se juega



A continuación vamos a describirte seis turnos de héroes y Jugador Oscuro para que visualices la mecánica de la modalidad estándar y diversas acciones posibles en un rápido vistazo.

PRIMER TURNO



Comienzan los héroes. Cada uno inicia su activación sobre el marcador de inicio, visualizándose la primera sección. Ante ellos hay un pasillo. Ven una puerta cerrada en el lado derecho del mismo. Al fondo hay colocadas dos flechas de exploración, así que, si pisan una de esas casillas y declaran desvelar zona, o si deciden abrir la puerta, visualizarán una nueva sección.

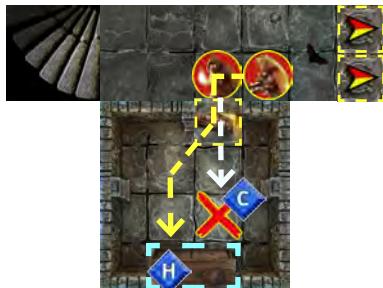
Borgron, el maestro rúnico de raza enana, decide activarse en primer lugar. No es demasiado bueno explorando, pero es mejor que Shara, una caballera especializada en el combate cuerpo a cuerpo y protegida por una armadura pesada. Borgron decide avanzar cuatro casillas, jabalina en mano, hasta la puerta. Va a emplear su Acción en abrirla, pero el Jugador Oscuro declara que esta se encuentra cerrada con llave. Para ello, activa una carta de "Puerta cerrada con llave" A que tenía en su mano y paga el punto de Reserva indicado en la esquina superior izquierda B.

Por tanto, Borgron decide emplear su Acción en abrir silenciosamente la cerradura. Coge sus ganzúas de la mochila y las intercambia por la jabalina, lo que supone una Acción rápida. A continuación, hace una prueba de Destreza. Lanza 2D6 y añade el bonificador de +1 a Destreza que le otorgan sus ganzúas. Obtiene un total de 10 y logra abrir la puerta con sigilo. Eso supone para la pareja de héroes +1 punto en el contador de Logros. De no haberlo logrado, siempre habrían podido atravesar la puerta a golpes, pero eso conlleva desventajas porque podrían llamar la atención de posibles enemigos que hubiera al otro lado.

Borgron visualiza la nueva sección y el Jugador Oscuro debe colocar las losetas como indica la Hoja de Aventura que consulta: una habitación vacía con un Armario. Shara desea avanzar 5 casillas pero solo tiene un valor de Movimiento de 4. Por eso, emplea su Acción en correr. Lanza los dados y obtiene un 9 en total. Como máximo podría doblar su capacidad de Movimiento, pero no lo necesita. Avanza 5 casillas para colocarse adyacente al enano y cubrir la posible aparición de enemigos desde el fondo del pasillo.

Finalizado el turno de los héroes, comienza el del Jugador Oscuro, quien se limita a coger una carta del mazo de Obstáculos y Poder y a sumar 1 punto en el contador de Logros (añade +1 por cada turno transcurrido, ¡así que los héroes no deben demorarse!).

SEGUNDO TURNO



Comienza el segundo turno para los héroes. Borgron entra en la sala, decidido a alcanzar el Armario para registrar su interior, pero el Jugador Oscuro vuelve a activar otra carta contra él sobre la tercera casilla que pisa el héroe C.

En este caso se trata de una carta que contiene una trampa denominada "Descarga eléctrica". El Jugador Oscuro paga 3 puntos de Reserva por activarla D. Borgron necesita un resultado de 9 o superior en una prueba de Percepción para detectarla E.



Obtiene un resultado de 7 y no tiene bonificadores a Percepción. Por tanto, falla la prueba y la trampa se activa contra él. Se lee el contenido de la carta de trampa F. Como usa Armadura de cuero (armadura ligera), recibe 5 dados de daño. El Jugador Oscuro lanza los dados. Debe igualar o superar la Armadura de Borgron, que es 4. El resultado de los dados es 1, 4, 4, 4, 5. Por tanto, el enano sufre la pérdida de 4 puntos de Vitalidad (se indica mediante 4 fichas de Heridas), que lo dejarían Fuera de combate (tiene un valor de Vitalidad de 4). Por ese motivo, el héroe decide emplear uno de sus 5 puntos de Fortuna para que el Jugador Oscuro repita la última tirada. Se vuelven a lanzar los dados y esta vez el resultado es este: 1, 2, 3, 5, 6. Borgron solo pierde 2 puntos de Vitalidad y termina su activación. Puesto que ha gastado 1 punto de Fortuna, esto le supone al Jugador Oscuro +1 punto en el contador de Logros.

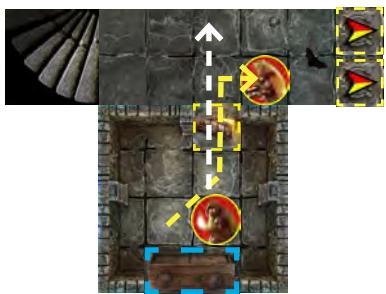
Si Borgron hubiera detectado la trampa, habría dado un paso atrás, regresando a la casilla anterior de la que procedía, y podría emplear una Acción en desactivarla con una prueba de Destreza F.



Shara decide entrar en la habitación y alcanzar el Armario . No puede avanzar la primera casilla en diagonal dado que un muro corta el camino, pero llega igualmente al mueble. Cuando queda adyacente, dedica su Acción en registrar el mobiliario. Como indica la carta del mazo de Mobiliario denominada "Armario", lanza 2D6 y obtiene un resultado de 11: encuentra un objeto especial al azar. Por tanto, extrae al azar una carta del mazo de "Objetos Especiales" y descubre que se trata de "Componentes para magia". Decide guardárselos en la mochila y finaliza el turno para los héroes.

Una vez más, el Jugador Oscuro se limita a coger una carta, esta vez del mazo de Encuentro, y añade 1 punto en el contador de Logros.

TERCER TURNO

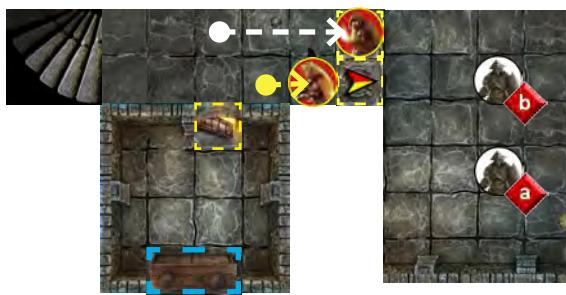


Shara decide salir al pasillo. Borgron, por su parte, dedica su Acción a registrar la habitación mediante una prueba de Percepción. No alcanza el resultado total de 10 y, por tanto, no encuentra nada de valor. Sale de la habitación moviendo 4 casillas y finaliza el turno para la pareja de héroes.

El Jugador Oscuro vuelve a coger una carta, esta vez del mazo de Obstáculos y Poder, y añade 1 punto en el contador de Logros. Además, decide desprenderse de una de las cartas que tiene en su mano, denominada "Fortuna". Dicha carta le aporta +2 puntos a su Reserva , que le servirán para activar nuevas cartas.



CUARTO TURNO



Shara avanza solo 1 casilla. El Jugador Oscuro no puede activar ninguna trampa en un radio de 2 casillas desde aquella donde los héroes terminaron su movimiento. Podría hacerlo si Shara intenta abrir una puerta o un cofre de tesoro, o desvela zona estando sobre una flecha de exploración, pero la caballera es precavida y prefiere esperar a su compañero.

Borgron coge la hacha (es una Acción rápida) que posee en su equipo. Termina su movimiento sobre una casilla con flecha de exploración y realiza la acción Desvelar zona. El Jugador Oscuro muestra inmediatamente la siguiente sección.

En ese preciso momento, el Jugador Oscuro decide activar una carta de Encuentro denominada "Criatura errante" .

La carta no le permite colocar muchos monstruos, pero solo le supone un coste de 2 puntos de Reserva.

Observa la hoja de facción del Bestiario y decide colocar un arquero orco a y un guerrero orco b, cada uno con un valor de 1 PV. No puede colocar personajes o criaturas a dos casillas o menos del héroe que descubre la sección.



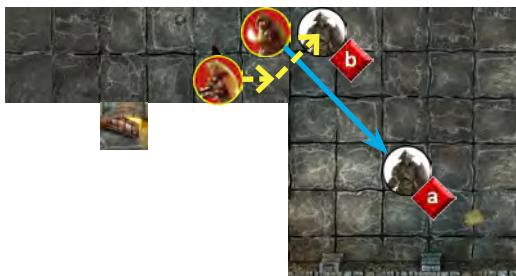
Ambos bandos deben realizar una tirada enfrentada de Iniciativa. Borgron lanza 2D6 y suma su valor 0 de Percepción. El orco más cercano a Borgron hace lo mismo. Si Borgron hubiera obtenido un resultado mayor o igual (en caso de empate, gana quien posee mejor característica de Inteligencia), los héroes habrían ganado la iniciativa y el Jugador Oscuro habría perdido su turno. Pero el orco ha obtenido un resultado mayor que el enano Borgron y por tanto finaliza automáticamente el turno de los héroes y comienza el del Jugador Oscuro, quien suma 1 punto en el contador de Logros, coge una nueva carta del mazo de Encuentro y a continuación decide activar en primer lugar al arquero orco.

El orco hace una prueba de Disparo. No tiene penalizadores porque no necesita moverse y está a 3 casillas o menos de su objetivo. Lanza 2D6 y suma su característica de Disparo (3). Obtiene un total de 10, así que logra impactar en Borgron. Lanza los 3 dados de daño que causa su arco corto. Obtiene un 1, 2 y 5. Solo uno logra igualar o superar la Armadura de Borgron, quien pierde 1 punto de Vitalidad.

A continuación, el Jugador Oscuro activa al guerrero orco b, quien se abalanza sobre el enano. Se mueve por las casillas donde hay un muro (en este caso, los muros no impiden movimiento, solo sirven para delimitar las secciones). Está obligado a detenerse al entrar en la Zona de Influencia del enemigo, que normalmente son todas las casillas adyacentes a su alrededor.

El orco lanza 2D6 y suma su característica de Cuerpo a Cuerpo (3). Obtiene un total de 9. Borgron hace lo mismo para defenderse, puesto que en combates cuerpo a cuerpo las tiradas son enfrentadas. Supera el resultado, pese a que su hacha, muy válida para atravesar armaduras, le resta -1 a su Cuerpo a Cuerpo. Borgron logra evitar el ataque y finaliza el turno del Jugador Oscuro.

QUINTO TURNO



Shara avanza una casilla y golpea diagonalmente al guerrero orco. La espada bastarda tiene dos usos en combate. Ella decide el que añade +2 dados de daño. Lanza 2D6 y suma su característica de Cuerpo a Cuerpo (5). Obtiene un 3 y un 6 (un crítico). El resultado total es de 14. El orco obtiene un 10 en total. Por tanto, ella logra impactar.

Shara tiene una Fuerza de 4. Es decir, al haber ganado, lanza tantos dados de daño como su Fuerza, +2 por el arma, +1 por obtener un crítico (un resultado de 6 en un dado al intentar impactar). Antes de lanzar los dados de daño, el orco declara que intenta usar su escudo para bloquear el fuerte golpe. Lanza 1D6. Con un resultado de 5 o 6, lo habría bloqueado. Como Shara ha obtenido un crítico, el escudo solo bloqueará el golpe con un resultado de 6 (con un doble crítico no podría bloquearlo). El orco obtiene un 3 en la tirada y no logra su cometido. Shara lanza los 7 dados de daño. Obtiene un 1, 2, 4, 5, 6, 6, 6. Causa la pérdida de 5 puntos de Vitalidad al orco (quien posee una Armadura de 4), que es eliminado. Shara aprovecha para ocupar la casilla del enemigo caído.



Borgron queda liberado del enemigo que tenía a su lado y decide lanzar su hechizo "Relámpago" sobre el arquero orco. Tira 2D6 y suma su valor en Inteligencia. Obtiene un 6 (un crítico) y un 1. A esto le suma su valor de 5 en Inteligencia. Resultado total de 12, así que lo logra. Como ha lanzado el hechizo con éxito, pierde un punto de Maná **K**. En la propia carta se ve el alcance del relámpago **L**. En este caso, solo afecta a la casilla objetivo.

Borgron lanza los dados de daño ocasionados por el proyecto mágico. El orco arquero tiene Armadura 4 y carece de escudo. El relámpago reduce su Armadura en -1. Los 7 dados de daño (los 6 del hechizo más el dado extra por obtener un crítico en el lanzamiento) tienen estos resultados: 2, 2, 3, 4, 4, 5, 6. Por tanto, el orco también cae y es eliminado.

Los héroes han obtenido 2 puntos de Logros por haber eliminado a los dos orcos y 1 punto adicional por haber lanzado con éxito un hechizo. Lo indican en el contador de Logros moviendo la ficha que sirve de marcador.

El Jugador Oscuro, al quedarse sin criaturas en la sección, se limita a robar durante su turno otra carta del mazo de Obstáculos y Poder y sumar otro punto de Logros.

SEXTO TURNO



Shara, aprovechando que ha entrado en la nueva habitación gracias a haber ocupado la casilla del orco que ha eliminado (los personajes o criaturas del Jugador Oscuro que quedan Fuera de combate se consideran eliminados), y que no tiene a la vista ninguna puerta, declara que busca puertas secretas. Lanza 2D6 y aplica el -1 a Percepción (desventajas de usar armadura pesada). Sin embargo, obtiene un 11 con los dados y el resultado de 10 hace que vislumbre una puerta secreta que debe colocar el Jugador Oscuro (solo en caso de estar indicada en el mapa de la Hoja de Aventura).

Borgron decide avanzar hasta la puerta secreta **M** para abrirla e intentar visualizar la nueva sección. Pero antes de arriesgarse a sufrir nuevas trampas, decide beber una Pócima de curación (Acción rápida) y restablecer su Vitalidad.







Jugador Oscuro Artificial

Indicaciones generales

INTRODUCCIÓN

La presente modalidad de juego está recomendada para 1 a 4 jugadores (sin Jugador Oscuro), aunque las reglas contemplan grupos de hasta 5 jugadores.

Aquí, el Jugador Oscuro no es manejado por un humano sino por una sencilla inteligencia artificial, llamada Jugador Oscuro Artificial o JOA y determinada por el mazo de cartas de Jugador Oscuro (cuya composición varía respecto a la modalidad estándar), el Dado de Escenario, las cartas de Comportamiento de criaturas y las reglas que a continuación se detallan.

Recuerda que con esta modalidad de juego no solo podrás jugar las aventuras, campañas y eventos épicos que nosotros ofrecemos, sino también las aventuras que idees, del mismo modo que sucede con la modalidad estándar.

JUGADOR CONDUCTOR

Antes del comienzo de la aventura se nombrará a un Jugador Conductor, encargado de leer la Hoja de aventura, de realizar las activaciones de cartas y personajes del , así como de resolver qué habilidades son más beneficiosas para los personajes y criaturas del bando del o tomar las decisiones en caso de duda. Deberá manejar a los personajes del atendiendo al comportamiento general y específico de cada tipo de criatura.

Si hay varios jugadores en la partida que deseen desempeñar este papel y no se ponen de acuerdo, la elección del Jugador Conductor se realizará al azar. Al finalizar cada combate, el papel de Jugador Conductor pasará a ser para el siguiente jugador que acepte dicho papel, según el orden de las agujas del reloj.

DADO DE ESCENARIO



En multitud de ocasiones el deberá lanzar el dado de Escenario. En este vienen representados los símbolos de los mazos . Cada resultado representará el tipo de mazo del que deberá desvelarse una carta según las circunstancias, para después averiguar si se activa a cambio de un coste o se descarta y pasa a aumentar los puntos de Reserva del contador.

NIVEL DE CRIATURAS

Los personajes o criaturas del Bestiario que puede emplear el Jugador Oscuro se clasifican en nivel Tropa , Élite o Campeón , dependiendo de lo poderosos que sean.

Para distinguirlos mejor, y siempre que sea posible, los personajes de nivel Campeón se colocarán en peanas de color rojo. Los de nivel Élite en peanas de color amarillo. Los que son Tropa colócalos en peanas blancas.

Preparación del JOA

Después de la preparación de los héroes, deberán seguirse estos pasos:

1. Leer la Hoja de Aventura.

Antes de comenzar la partida, el Jugador Conductor leerá la introducción de la aventura y los distintos apartados de la misma, salvo aquellos incluidos en un recuadro sombreado rojo y los señalados con el símbolo . Estos solo se leerán cuando se descubra la sección o elemento oportuno o se den las circunstancias descritas.

Es aconsejable que se use la APP de apoyo, denominada Dungeon Universalis (<http://worldofarasca.dungeouniversalis.com/>), para no leer anticipadamente las indicaciones de dicho recuadro rojo ni las secciones inexploradas del mapa de aventura ni sus elementos y así tener una experiencia de plena exploración, ya que la aplicación mostrará cada loseta y regla especial a medida que se avance en el mapa y se descubran nuevos caminos.

2. Consultar la facción o los personajes y criaturas del Bestiario que podrán utilizarse durante la aventura. Prepara las cartas de comportamiento de criaturas.

3. Si la aventura emplea Contador de Puntos de Reserva, se colocarán los marcadores de Jugador Oscuro en el mismo, en el número equivalente a los Puntos de Valor (PV) de la expedición formada por los héroes.

El resultado final será el número total de puntos que dispondrá el en su reserva inicial, constituyendo su presupuesto para la partida.



Contador de Puntos de Reserva

Se añadirán **2 puntos extra por cada héroe** en caso de que el grupo (basta con que lo haya hecho uno solo de ellos) haya entrado anteriormente en ese mismo escenario.

4. Deberán **descontarse** tantos Puntos de Reserva por el Líder como indique la sección de "Preparativos" de la Hoja de aventura.

5. Coge las cartas de Jugador Oscuro y deja a un lado las siguientes cartas de Encuentro : "Refuerzos", "Ladrón" y "Emboscada".

6. Confecciona el mazo de Obstáculos: coge tantas cartas al azar de como sea el número de **héroes por 6**. A este grupo de cartas se añadirá una de las cartas de Encuentro "Ladrón" y "Emboscada". Se añadirá la segunda carta de "Emboscada" si hay más de 2 héroes en el grupo.

7. Confecciona el mazo de Poder: coge tantas cartas al azar de como sea el número de **héroes por 6**. A este grupo de cartas se añadirá una de las cartas de Encuentro "Refuerzos". Se añadirá la segunda carta de "Refuerzos" si hay más de 2 héroes en el grupo.



8. Confecciona el mazo de cartas de Encuentro: coge tantas cartas al azar de  como sea el PV del grupo de héroes **dividido por 10** (redondeo hacia arriba).

NOTA: si el PV del grupo es tan alto que no hay cartas suficientes, haz el mazo con el máximo de cartas posible.

9. Los mazos confeccionados formarán los 3 mazos de Jugador Oscuro.

Se barajarán las cartas de estos nuevos mazos y estas serán colocadas junto a sus símbolos correspondientes del contador de Puntos de Reserva. Con estas cartas formarás los mazos definitivos de partida, mientras las demás cartas no serán empleadas durante la misma y podrás retirarlas de la mesa. En la esquina sobrante que carece de ícono, será donde se coloquen las cartas ya activadas y las descartadas durante el juego.



+1 Refuerzos
(2 si son >2 héroes)



+1 Ladrón
+1 Emboscada
(2 si son >2 héroes)



Ejemplo: en la aventura hay dos héroes de 18 y 19 Puntos de Valor cada uno. En total, el grupo posee 37, que junto a los objetos especiales que portan pasan a ser 41. Al confeccionarse el mazo de Obstáculos, se multiplica el número de héroes por 6. Resultan 12 cartas de Obstáculo. A estas se añade una carta de Ladrón y otra de Emboscada. En total, 14 cartas que se barajan y con ellas se forma el nuevo mazo para la partida. Este se colocará junto al ícono de Obstáculos del contador de Puntos de Reserva . Se hace lo mismo con las cartas de Poder, siendo 12 cartas a las que se añade la carta Refuerzos (en total, 13 cartas). Después, para determinar el mazo de cartas de Encuentro, se dividen los 41 Puntos de Valor del grupo por 10, resultando 5 cartas (dado que se redondea hacia arriba).

La anterior disposición de los mazos se utilizará en la mayoría de las aventuras. Sin embargo, hay aventuras en cuyo apartado de preparación se indican formas diferentes de confeccionar los mazos. Recuerda que en esta modalidad, las cartas de Encuentro , "Ladrón" y "Emboscada" siempre se incluirán en el mazo de Obstáculos . La carta de "Refuerzos" siempre se incluirá en el mazo de Poder . Por tanto, si se indica que no habrá mazo de Poder, se entenderá que tampoco habrá cartas de "Refuerzos".



Turno y cartas de Jugador Oscuro

TURNO DEL JUGADOR OSCURO ARTIFICIAL

Recuerda que cada inicio de uno de sus turnos (excepto si algún héroe ha entrado en la sala principal), el  ganará 1 punto de Logros.

El  colocará y activará a todas las criaturas y obstáculos según las reglas que verás a continuación.

LAS CARTAS DE JUGADOR OSCURO

Estas cartas se dividen en 3 grandes grupos :

-  **Obstáculos:** permiten bloquear caminos o causar daño directo a los personajes.
-  **Encuentro:** permite colocar personajes y criaturas en el escenario.
-  **Poder:** permiten activar capacidades especiales para las criaturas.



Los iconos  del pie de las cartas con el símbolo de Obstáculos  indican que estas cartas solo podrán activarse si el personaje que provoca que la carta sea desvelada cumple estas condiciones:

-  Está en una habitación.*
-  Está en un pasillo.*
-  Intenta abrir una puerta inexplorada.
-  Intenta abrir un cofre.

En caso de que el Obstáculo sea una **trampa**, se indicará con el símbolo . Vendrá indicado el resultado necesario para detectarla  mediante una prueba de Percepción, y el resultado para desactivarla  mediante una prueba de Destreza (con un valor de (-) no podrá ser desactivada).

El nombre de la carta se encontrará siempre en esta ubicación . Y bajo el mismo los efectos que produce.

*Recuerda que cuando un héroe está encima de una flecha de exploración y declara desvelar zona, se encuentra siempre sobre pasillo o habitación.

NOTA: todas las trampas pueden activarse en escenarios interiores y exteriores. Recuerda que según su forma una sección exterior puede asimilarse con un pasillo o una habitación (página 10 del reglamento).

Cada vez que sea desvelada una carta de Jugador Oscuro, deberá pagarse el coste de su activación , reduciéndose el contador de Puntos de Reserva por la misma cantidad.

En el caso de cartas de Encuentro , el coste y número de criaturas que se colocarán será el indicado en la Tabla de Generación de Criaturas, como se verá más adelante.

Una vez desvelada una carta, será descartada de la partida.

Una carta que sea descartada sin haberse activado, aumentará estos puntos  en el contador de Puntos de Reserva.

Activación de cartas

El ☰ activa cartas según los supuestos que se verán a continuación, tras lanzarse el Dado de Escenario.

El ☰ podrá seguir activando toda clase de cartas incluso una vez conseguida la misión por los héroes, hasta que estos salgan del escenario.

ACTIVACIÓN DE CARTAS DE OBSTÁCULOS



Se lanzará el Dado de Escenario en estos supuestos:

1º Cuando un personaje del grupo de héroes declare realizar una de estas acciones:

- Desvelar zona.
- Abrir puerta inexplorada (se incluyen en este concepto puertas, trampillas, rejas).
- Abrir cofre.
- Registrar habitación.
- Registrar mobiliario (solo en caso de que cometiera una pifia, si así lo indica la carta de mobiliario).

2º Cuando un personaje **pise la primera casilla fuera de una Zona de Seguridad**. Estas zonas están constituidas por un radio de dos casillas a partir de aquella donde un personaje comienza su activación o a partir de aquella donde haya terminado su activación o la de un aliado.

Si se obtiene un resultado de ☱, se desvelará una carta del mazo de Obstáculos. Si esta puede ser activada según las condiciones y requisitos incluidos en la carta, se detraerán sus puntos de coste del presupuesto de puntos de Reserva y se activará la carta.

Recuerda que al confeccionar el mazo se han incluido dos tipos de cartas de Encuentro: Ladrón y Emboscada. Ambas cartas serán activadas tal como indica la propia carta. Por tanto, serán encuentros que sucederán de forma sorpresiva cuando los héroes piensen que solo puede activarse un obstáculo o trampa.

NOTA: cuando un personaje pise una casilla donde conste la ubicación exacta de una trampa indicada en la Hoja de Aventura, no se lanzará el Dado de Escenario. Bastará con leer el contenido de la carta de trampa.

Se deberán cumplir además las siguientes condiciones:

■ **No se lanzará el Dado de Escenario para determinar si hay obstáculos en una sección donde haya héroes y criaturas** del Jugador Oscuro al mismo tiempo, salvo que sea debido a que un héroe realice una de estas acciones: **Desvelar zona o Abrir puertas inexploradas**.

■ **No podrá activarse más de un Obstáculo** en una misma puerta, cofre o casilla (por tanto, no se lanzará el Dado de Escenario si ya se activó un obstáculo en esa casilla).

■ **No podrá activarse un Obstáculo** en una casilla **adyacente a otro**.

■ Si una trampa afecta a una flecha de exploración, la misma afectará también a las flechas adyacentes que dirijan a la misma sección (por tanto, si se desactiva, esto afectará a todas las flechas de exploración adyacentes).

REACCIÓN ANTE LAS TRAMPAS

En cuanto se **active una trampa**, el héroe que haya motivado la activación de esta debido a una acción o movimiento, deberá **superar una prueba de Percepción**, debiendo igualar o superar el valor indicado en la carta.

Éxito: la trampa se habrá descubierto y quedará latente en la puerta, cofre o casilla donde se pretendía realizar la acción o movimiento (deja la carta de Jugador Oscuro boca arriba para recordarlo). **La acción** que pretendía realizar el héroe **no se habrá realizado** (por tanto, podrá desactivarla en el mismo turno). Si la trampa aparece debido a haberse pisado una casilla, el personaje dará un paso atrás, regresando a la casilla anterior de la que procedía. Si la trampa aparece por cualquier otro motivo, el personaje podrá desplazarse a una casilla libre adyacente. En cualquier caso, **el personaje no podrá moverse** durante el resto de su activación.

Tanto el héroe que ha descubierto la trampa como cualquier otro podrá emplear una acción en desactivarla.

Si se obtuvo un doble 6 al superar la prueba de Percepción para detectar la trampa, cualquier personaje del grupo de héroes recibirá un modificador de +1 a desactivarla.

Fracaso: la trampa se activará y se leerá su efecto. La acción que pretendía realizar el héroe no se habrá realizado. Finalizará la activación del héroe.

NOTA: observa que si la colocación de una trampa detectada en una casilla afecta a la casilla ocupada por otro personaje (por ejemplo, un foso de dos casillas que debe colocarse tras ser detectado), este personaje podrá retroceder también como el héroe que la detectó (sin afectar a su activación).



A Borgron decide ir a abrir el cofre de tesoro. Se sitúa en una casilla adyacente a este y declara que quiere abrirla, para lo que será necesario superar una prueba de Destreza para manipular con éxito la cerradura. Sin embargo, se lanza el Dado de Escenario y se obtiene un resultado de ☱, por lo que se desvela una carta de Obstáculo (una trampa). Borgron falla la prueba de Percepción y sufre los efectos de la trampa, perdiendo varios puntos de Vitalidad por el daño sufrido. La activación del héroe ha finalizado.

B Shara decide no moverse durante su activación, de manera que a 2 casillas de ella no habrá trampas porque vigila muy atentamente el suelo.

C Taeral podría caminar hasta pisar una flecha de exploración y visualizar la sección siguiente, pero prefiere no arriesgarse este turno y caminar solo 5 casillas por la zona segura que ofrece la situación estática de Shara. Las líneas discontinuas azules delimitan las Zonas de Seguridad alrededor de Borgron (ubicado adyacente al cofre) y Shara tras terminar sus activaciones y alrededor de Taeral al comienzo de su activación.

¿VALENTÍA O ESTUPIDEZ?

Si un personaje declara abrir (o golpear) un cofre o puerta donde hay una trampa latente ya detectada, esta se activará y se leerán los efectos de la misma. Lo mismo sucederá si se pisa una casilla donde permanece una trampa latente.

MÁXIMA INCERTIDUMBRE

Puede suceder que una trampa aparezca de tal forma que corte el paso a una sección. Por ejemplo, que aparezca un foso en unas casillas de exploración en el momento en que un héroe declara Desvelar zona. Dicho héroe podrá trepar o saltar a la casilla del otro lado del foso, aunque no sea visible. Una vez situado en dicha casilla, se mostrará la nueva sección descubierta del modo habitual.



A Taeral ha declarado que desvelaba zona cuando estaba sobre una flecha de exploración. Se activa una trampa de foso, por lo que el elfo retrocede a la casilla de la que procedía y su acción de desvelar zona no se habrá realizado. **B** Por tanto, decide en su siguiente activación realizar un salto destacado sobre el foso, pese a no saber lo que hay al otro lado. **C** Salta con éxito y visualiza la siguiente sección, que podrá contener enemigos de la forma habitual.

ACTIVACIÓN DE CARTAS DE ENCUENTRO



Se lanzará el Dado de Escenario cada vez que un personaje visualice una nueva sección (excepto en el primer turno de los héroes).

Si se obtiene un resultado de , se desvelará una carta del mazo de Encuentros . Se observará el contenido de la carta desvelada y se lanzará 1D6. Con el resultado obtenido se consultará la Tabla de Generación de Criaturas* **A** que figure en la hoja de la facción oportuna en el libro de Bestiario, para determinar el tipo y número de enemigos que deben colocarse.

1º Se reducirán tantos puntos de Reserva como sea el coste de los enemigos colocados.

2º Se colocarán los enemigos en la nueva sección.

3º Se realizará la tirada de Iniciativa.

Si no se obtuvo un resultado de tras visualizarse una nueva sección, **deberá repetirse la tirada** si los héroes han accedido a la sección **rompiendo una puerta** o si no aparecieron enemigos en las **dos últimas secciones** descubiertas.

Además del resultado determinado por el Dado de Encuentro:

■ **Siempre se activará** una carta de , pagando su coste habitual, si la sección desvelada es **grande** (de más de 40 casillas) pero no sección principal.

■ En la sala **Principal**, antes de lanzarse el Dado de Escenario, **siempre se colocarán las criaturas equivalentes a si se hubiera activado una carta de "Enemigos"**, con el coste habitual para el Jugador Oscuro (salvo que no haya presupuesto suficiente, en cuyo caso no se colocarán dichas criaturas).

*Añade +1 al resultado de la tirada si la sección descubierta es de tamaño grande (solo en caso de activarse una carta de Criaturas errantes, Enemigos o Criatura especial), y +1 por cada 30 PV. del grupo de héroes. Como máximo se aplicará un modificador de +4.



Al abrir la puerta, Borgron encuentra una sala normal. Se lanza el Dado de Escenario y el resultado indica la presencia de enemigos . Por tanto, se extrae una carta del mazo de Encuentros. Esta indica que se trata de una carta denominada "Enemigos". Se hace una tirada con 1D6 para determinar, según su resultado, las criaturas que aparecen en la sección recién descubierta, atendiendo al tipo de carta y a la Tabla de Generación de Criaturas que corresponde a la facción de esa aventura. En este caso: Tribus de los grandes orcos. Se obtiene un resultado de 3 **A**. Según esto, debe colocarse 1 campeón orco, 1 huargo y 1 tirador orco **B**. Si la sala fuera Principal y hubiera presupuesto suficiente, antes de lanzarse el Dado de Escenario se colocarían las criaturas equivalentes a haberse activado una carta de "Enemigos".

Si no se poseen suficientes Puntos de Reserva para activar una carta de , pasa al resultado anterior en la Tabla de Generación de Criaturas de la facción. Si no puede colocarse el mínimo de criaturas indicado en la columna, descarta la carta de la forma habitual.

C Ejemplo: el contador de Puntos de Reserva indica un presupuesto de 4. Al describir una nueva sección, los jugadores lanzan el Dado de Escenario y el resultado indica que debe descubrirse una carta del mazo de Encuentro. La carta que se desvela es la de Enemigos. Se lanza 1D6 en la Tabla de Generación de Criaturas y el resultado es 3. Por tanto, deberían colocarse 1 Momia y 4 Zombis en la nueva sección (6 PV). Así que deberían descontarse 6 puntos en el contador de Puntos de Reserva. Pero, dado que el no tiene 6 Puntos de Reserva, se pasa al resultado anterior en dicha tabla. Por un coste de 4 puntos podrán colocarse 2 Esqueletos con lanza y otros 2 Esqueletos con Arco corto. Por lo tanto, se reducirán estos puntos del contador de Puntos de Reserva y serán colocados los nuevos enemigos. Si solo hubiera 3 Puntos de Reserva en el contador, no se habría podido activar la carta y se habría descartado, pues no se podría aplicar el mínimo de criaturas indicado en la columna.

1D6	CRIATURAS ERRANTES	ENEMIGOS, EMBOSCADA, REFUERZOS
1-2	(P.V. 2) 2 Zombis.	C (P.V. 4) 2 Esqueletos con Lanza y Escudo tosco, 2 Esqueletos con Arco corto.
3-4	(P.V. 2) 1 Esqueleto con Arco corto, 1 Esqueleto con Lanza y Escudo tosco.	(P.V. 6) 1 Momia, 4 Zombis.



ACTIVACIÓN DE CARTAS DE PODER



Se lanzará el Dado de Escenario cada vez que comience el turno de combate del ☰, antes de activarse cualquiera de sus personajes.

Si se obtiene un resultado de ♥, se desvelará una carta del mazo de Poder. Si la carta especifica a qué tipo de criatura favorecen sus efectos, deberá prevalecer el texto de la carta. Si no se indica un tipo de criatura concreto o puede haber varias criaturas beneficiadas, siempre **prevalecerá la criatura con mayor PV** de cuantas son colocadas. El Líder del escenario **prevalecerá** sobre todas las demás.

Una vez activada una carta de Poder, se resolverá si su efecto es inmediato. Si no lo es, se pagará igualmente su coste y se colocará boca arriba en la mesa para representar que sus efectos se mantienen (o que causará efecto una vez se cumplan las condiciones descritas en la misma), hasta que la criatura que se beneficia de esta sea retirada de la partida.

Los Puntos de Fortuna: si una carta beneficia con un punto de Fortuna a un personaje del ☰, recuerda que si acumula dos cartas iguales equivaldrá a 2 puntos de Fortuna (es decir, si lanza 1D6 tras quedar Fuerza de combate y no obtiene un resultado de 5 o más, logrará un éxito seguro si emplea un segundo punto de Fortuna).

Ejemplo: un campeón no-muerto recibe una carta de Poder denominada Fortuna recién activada. Esta carta permanecerá boca arriba. Si en turnos sucesivos aparece otra carta de Poder, beneficiará al mismo personaje si sigue siendo el que posee mayor PV. Si el efecto de la nueva carta activada tampoco es inmediato, se mantendrá boca arriba. Es decir, si se activase una segunda carta de Fortuna, habrá dos cartas de Fortuna que podrán beneficiar al campeón no-muerto.

Cuando los héroes se encuentren en un turno de combate contra **enemigos colocados en la sala Principal**, se considerará que **siempre** se obtiene un resultado de ♥ cada vez que se lance el Dado de Escenario.

DESCARTES

Si no puede activarse una carta de Jugador Oscuro al ser desvelada (generalmente debido a no haber suficientes puntos en el contador de Puntos de Reserva, o por ser incompatible su activación), será descartada, aumentando los puntos correspondientes en dicho contador.



En ocasiones, algunas cartas desveladas podrán permanecer boca arriba hasta activarse cuando se de la condición oportuna.

Ejemplo: Taeril camina por un pasillo y se obtiene un resultado de ☱ tras lanzarse el Dado de Escenario. Se desvela una carta del mazo de Obstáculos y se comprueba que esta ("Paredes que se cierran") no puede activarse en pasillos ☱. Por lo tanto, la carta no podrá activarse, se descarta y aumenta los puntos de descarte en el contador de Puntos de Reserva. El ☰ no ha podido activar la trampa contra el héroe elfo, pero a cambio ve

incrementado su presupuesto, lo que le permitirá generar otros obstáculos y criaturas más adelante. Si hubiera aparecido una carta de "Puerta cerrada con llave" ☱, entonces esta permanecería boca arriba y se activaría (pagando su coste) cuando se den las condiciones que indica dicha carta.



La colocación de los personajes y criaturas del ☰ se hará **cumpliendo siempre las condiciones generales** del reglamento, así como las indicaciones **específicas de cada carta** (si la condición que indica la carta se cumple respecto de varios héroes, se elegirá al azar el héroe al que se encuentran más próximas estas nuevas criaturas). Se colocarán encaradas hacia el héroe más próximo.

Después de ser colocadas se realizará la oportunidad tirada de Iniciativa (observa la página 61).

Salvo que los jugadores decidan otra cosa, las **criaturas que se colocarán** serán las **indicadas** en la **Tabla de Generación de Criaturas** de cada facción. En esta vienen indicadas el tipo y número de criaturas (así como su equipo opcional escogido), que aparecerán con la activación de cada carta de Encuentro.

❖ HABILIDADES EXTRA ❖

En cuanto una criatura de tamaño Grande o Enorme es colocada, se debe lanzar 1D6 por cada héroe existente en la partida para determinar las habilidades extra que posee. El icono ♠ del perfil de la criatura indica las habilidades extra que puede adquirir al coste indicado, aumentando su PV.

Con cada resultado de 1, ganará 1 ♠ de 1PV. Con cada resultado de 2, ganará 1 ♠ de 2PV. Así sucesivamente. Con cada resultado de 6, ganará 1 ♠ de 6PV o superior. Tales habilidades* deberán pagarse con Puntos de Reserva. Se pagarán primero las de mayor PV y en el orden de izquierda a derecha, según vengan recogidas en el perfil de la criatura.

*Si la criatura ya posee alguna de las habilidades extra indicadas, ignórala en cuanto a la presente tirada.



Hoja de facción del Bestiario
Tabla de Generación de Criaturas



COLOCACIÓN DE CRIATURAS TRAS LA ACTIVACIÓN DE CARTA DE “ENEMIGOS”, “CRIATURA ERRANTE” O “CRIATURA ESPECIAL” (EN HABITACIONES)

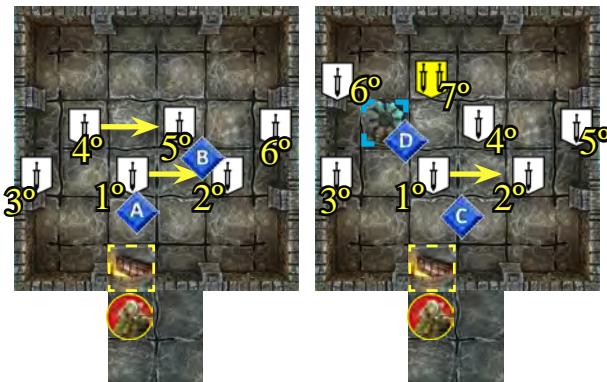
Los personajes y criaturas del serán colocados en la nueva sección en sentido ascendente según su nivel, siguiendo un patrón de damero (contactando solo en diagonal unas con otras) como indican los siguientes diagramas. **Primero** se colocarán las criaturas de menor PV. En caso de igualdad, se seguirá este orden:

1º Carece de ataques a distancia.

2º Posee arma larga (lanza, alabarda, etc.).

3º Posee ataques a distancia o hechizos.

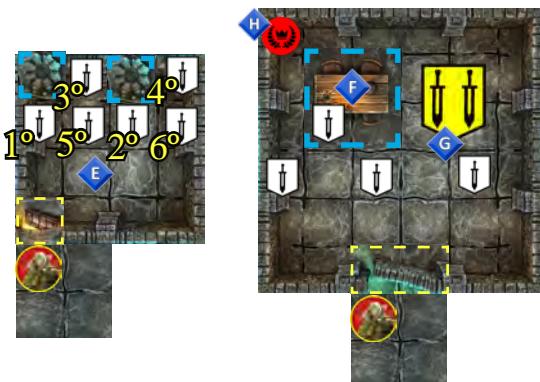
Observa que la colocación de criaturas debe cumplir en todo momento la regla general que obliga a colocar criaturas a más de dos casillas de distancia de quien descubre la sección.



La primera criatura deberá colocarse delante del héroe que visualizó la sección, a **3 casillas de distancia** de este. Las siguientes criaturas se colocarán según el patrón indicado, siempre **hacia la derecha** respecto al héroe. Cuando se hayan cubierto las posiciones en la primera fila donde se coloca la primera criatura, se colocarán criaturas en la siguiente fila.

En el ejemplo C, en la posición 1^a, 2^a y 3^a hay Guerreros orcos con Hacha. En la 4^a hay un Guerrero orco con Lanza. En la posición 5^a y 6^a hay sendos Tiradores orcos con Arco corto. En 7^a lugar hay un Orco negro, de nivel Élite .

Cuando una casilla esté ocupada por cualquier criatura o elemento impasable o mobiliario de altura 2 o superior, se obviará esta casilla y la nueva criatura se colocará en la siguiente según el orden establecido.



Si no pueden colocarse más personajes de acuerdo al patrón establecido, se irán colocando una a una en las casillas libres que quedaron por cubrir , empezando de nuevo en la primera fila. Si no existen casillas libres donde colocarse los personajes o criaturas, estos no podrán colocarse y no se pagará su coste.

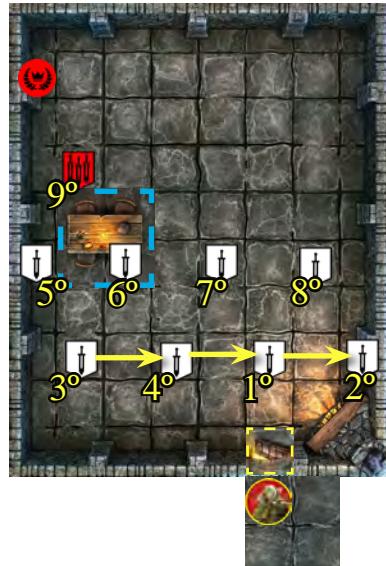
En la imagen de ejemplo , no será posible colocar una séptima criatura en la sala porque no hay más casillas libres a más de 2 casillas de distancia de quien ha descubierto la sección.

Observa que en el ejemplo la criatura se coloca sobre la mesa, dado que esta es de altura 1 y no es impasable. Por tanto, esta criatura se encontrará a una altura superior que el resto y tendrá mejor Línea de Visión.

Cuando se coloque una criatura de peana mayor de una casilla , bastará que parte de su peana ocupe la casilla que le corresponde, aunque cualquier otra parte de su peana deberá encontrarse a más de 2 casillas de distancia de enemigos cuando sea colocada.

SALAS GRANDES

Las criaturas se colocarán según el patrón habitual, pero, siempre que sea posible, deberán colocarse de modo que no queden adyacentes unas con otras (ni de forma diagonal). Por tanto, dejarán una fila libre entre unas y otras.



CRIATURAS SOLITARIAS

Si una criatura es colocada en solitario en una habitación (excepto si se debe a la carta "Ladrón"), se colocará en el centro de la misma. En caso de duda entre varias casillas, elige siempre la más lejana al héroe que descubre la sección).



COLOCACIÓN DE CRIATURAS TRAS LA ACTIVACIÓN DE CARTA DE "ENEMIGOS", "CRIATURA ERRANTE" O "CRIATURA ESPECIAL" (EN PASILLOS O CORREDORES)

Los personajes y criaturas del ☺ serán colocados en la nueva sección en sentido ascendente según su nivel, siguiendo un patrón de zigzag.

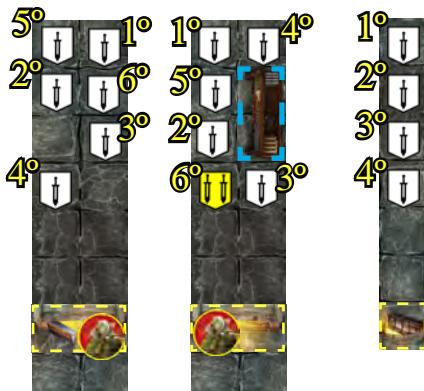
Primero se colocarán las criaturas de menor PV, empezando en el extremo más alejado de la sección. En caso de igualdad, se seguirá este orden:

1º Carece de ataques a distancia.

2º Posee ataques a distancia o hechizos.

3º Posee arma larga.

La primera criatura se colocará en el frontal del héroe o adyacente a la pared más cercana al héroe que visualizó la sección. Las demás se colocarán adyacentes siguiendo el patrón siguiente:



El mueble Biblioteca de altura 2 no permite colocar criaturas.



Mientras sea posible, podrán colocarse criaturas en todas las casillas disponibles, siguiendo el mismo patrón.



En A solo puede colocarse una criatura cumpliendo estas reglas.



En las secciones B no pueden colocarse criaturas, puesto que ninguna se encontraría a más de 2 casillas del héroe.

COLOCACIÓN DE CRIATURAS POR LA ACTIVACIÓN DE CARTA DE "LADRÓN"

Al activarse la carta de "Ladrón", la criatura se colocará en el lugar designado por el Jugador Conductor, siguiendo las indicaciones de la misma y escogiendo preferentemente situarse más cerca del héroe con el peor valor de Percepción del grupo. Si no se puede colocar la criatura en la misma sección que los héroes, será colocada en una sección explorada adyacente a los mismos.



Según indica la carta de Ladrón, la criatura deberá colocarse a 3 casillas de un héroe, sin poder estar más cerca de ningún otro. Por tanto, en este ejemplo solo podrá colocarse en las casillas sombreadas de amarillo.

COLOCACIÓN DE CRIATURAS POR LA ACTIVACIÓN DE CARTAS DE "EMBOSCADA" Y "REFUERZOS"



Observa el texto de las cartas de Jugador Oscuro "Emboscada" y "Refuerzos". Las criaturas colocadas por el ☺ deben estar en una sección explorada y adyacente a donde se encuentre algún personaje del grupo de héroes. Serán colocadas del mismo modo que si un héroe acabase de visualizar la sección, estando colocado en la puerta o acceso que conduce a la misma C.

En el ejemplo D, los héroes se encuentran en un combate y se activa una carta de Refuerzos. Observa que se colocan aunque no haya Línea de Visión entre los dos bandos. En el ejemplo E, la emboscada tiene lugar cuando los héroes están en un turno de exploración. Las criaturas no se pueden colocar en la sección más allá de las flechas de exploración, porque no ha sido aún explorada.

LA TIRADA DE INICIATIVA

Cuando, debido a la colocación de personajes o criaturas del Jugador Oscuro, pueda aplicarse la regla "¡Sorprendidos!" tras ganar el ☺ la tirada de Iniciativa, este decidirá adelantar a los héroes afectados una casilla (hacia los enemigos recién visualizados) y los colocará de espaldas a estos.

El bando del Jugador Oscuro se beneficiará en la **tirada de Iniciativa del mejor valor de Percepción que haya entre los personajes o criaturas colocados**, independientemente de su ubicación.

Ejemplo: un lobo con +1 a Percepción se sitúa en segunda fila por ser de PV 2 y los orcos de PV 1 se sitúan en las primeras filas. Pero el bando se beneficia de la habilidad del lobo, que le reporta +1 a Percepción.

Orden de activación

Durante el turno del ☺, el orden de activación de criaturas será el siguiente:

1º Hechiceros y hechiceros guerreros (incluso Líderes).

2º Criaturas que posean ataques a distancia (si no pueden efectuar su ataque ese turno, se activarán en último lugar).

3º Líderes.

4º Resto de criaturas.

En caso de **igualdad** en el orden de activación, **actuarán preferentemente las que posean mayor PV**. En caso de tener el mismo PV, actuarán **primero** las que tengan **mayor Agilidad**, activándose una a una.



SELECCIÓN DEL OBJETIVO

Las criaturas y personajes del ☺, atendiendo a su capacidad de movimiento o el alcance del arma o ataque, escogerán el objetivo de cada una de sus acciones (generalmente ataques)*, según este criterio:

1º **Enemigos que aún no fueron atacados ese mismo turno** (por tanto, los ataques se distribuyen entre el grupo de héroes), excepto que en la carta de comportamiento específico que ignora la distribución equitativa de ataques.

2º Lo que indique la **carta de comportamiento específico** de la criatura o personaje.

3º Enemigo escogido al azar.

*Es decir, una criatura con varios ataques seguirá el mismo criterio, distribuyendo sus ataques contra diferentes enemigos si le es posible.

Cuando en la carta de comportamiento se indica que la criatura atacará al enemigo más fácil de impactar, se considerará el valor en **Cuerpo a Cuerpo X más bajo**, o el valor de la característica a la que afecte el ataque concreto, la proximidad del objetivo, los efectos que padece, coberturas, habilidades que dificultan ser impactado, etc.).



En A, el orco elige atacar a Borgron 1, pese a que Shara 2 está más cerca, porque el enano tienen un valor de Cuerpo a Cuerpo inferior que la caballera.

El orco B ataca a Shara, dado que Borgron ya ha sido atacado por otro orco.



En C, el orco solo puede atacar a Shara 2 porque no puede atacar a Borgron 1, dado que debe detenerse en cuanto entre en la Zona de Influencia de la caballera. Si el orco fuera arquero, elegiría como objetivo a Shara porque tiene más probabilidades de impactarle, al encontrarse más cerca.

MOVIMIENTO DE CRIATURAS

Si una criatura no puede realizar un ataque, moverá hasta el enemigo más cercano (corriendo, si es preciso) para acercarse a él, o hasta tener LdV con alguno. Deberá tener una ruta de desplazamiento válida en caso de querer atacar a un enemigo. Este enemigo no se considerará el más cercano si el personaje debe realizar alguna prueba de Agilidad para lograr contactar con él (por ejemplo, si debiera sortear un foso para llegar hasta el enemigo).

Los personajes y criaturas del ☻ siempre tratarán de trazar las rutas más adecuadas hacia sus objetivos, evitando obstaculizar al resto de personajes de su bando, siempre que sea posible.

COMPORTAMIENTO GENERAL

1. ACCIONES Y HABILIDADES

Maximizar el potencial: las criaturas del ☻, siempre que no contradigan las reglas de prioridades y de movimiento, procurarán evitar dar facilidades al bando de los héroes, colocándose de forma que eviten quedar adyacentes unas con otras (para evitar lanzamientos de objetos o hechizos con un radio de efecto) y protegiendo los posibles accesos de los héroes al Líder de su bando, en caso de que este haya sido colocado en el tablero.

Si una criatura tiene varios ataques o habilidades diferentes, elegirá realizar el **ataque convencional** o **habilidad más efectiva** en ese momento. Por regla general, si el **objetivo usa armadura pesada**, elegirán las **armas más dañinas** y que puedan reducir la Armadura. Si el **objetivo usa armadura ligera** o no emplea ninguna, las criaturas del ☻ elegirán las **armas que permitan impactar** con mayor facilidad.

Ataques variados: una criatura con posibilidad de realizar varios tipos de ataques priorizará los ataques con Hechizos, después los ataques a distancia (incluso con habilidades) y finalmente los ataques o habilidades útiles cuerpo a cuerpo. Si una criatura no puede realizar ninguna habilidad, podrá realizar un ataque convencional.

Ataque convencional: es un ataque realizado con su valor de Disparo o Cuerpo a Cuerpo, según posea armas de distancia o si carece de estas.

Habilidades: los personajes del ☻ priorizarán emplear sus habilidades en cada uno de sus ataques o acciones.

Acciones no ofensivas: si no indica nada su carta de comportamiento, una criatura que pueda realizar acciones no ofensivas (como emplear determinadas habilidades de curación o apoyo a aliados), lanzará 1D6 al inicio de su activación. Con resultado de **4 o más**, realizará este tipo de acción y **no atacará directamente** a los héroes.

Límite a las habilidades: un personaje o criatura del ☻ no podrá usar durante la aventura más de 3 veces una determinada habilidad activa, ni usar 2 veces consecutivas la misma habilidad, siempre que tenga otras opciones de ataque disponibles.

Abrir puertas exploradas: si los personajes del ☻ deben abrir una puerta explorada para visualizar a algún miembro del grupo de héroes, esta acción la realizará el personaje de menos PV que además carezca de ataques a distancia.

2. COMBATE

Objetivo concreto: si un personaje o criatura del ☻ tiene establecido, por regla especial de la aventura, un objetivo concreto al que eliminar, moverá si está desatrancada hacia el objetivo, corriendo si es preciso, ignorando el criterio para priorizar sus ataques que se ha descrito en el apartado anterior.

Máximos objetivos: si una criatura tiene posibilidad de atacar a dos enemigos durante una misma activación, usará la habilidad o arma que se lo permita, priorizándola sobre los ataques convencionales.

Empujar: cuando una criatura del Jugador Oscuro empuje a un rival, procurará hacerlo siempre que sea posible en línea recta.

Desatrancarse: si una criatura o personaje del ☻ intenta desatrancarse de un enemigo y **falla**, **nunca terminará su activación**; peleará cuerpo a cuerpo.

Escudos: las criaturas del ☻ siempre deciden usar el escudo durante sus acciones o reacciones.

Pifias: si una criatura comete una pifa, finalizará su activación y no perderá el arma (o escudo) salvo que ésta se rompa. En este caso, podrá desenvainar y emplear otra arma, o luchar desarmado si carece de esta.

Cambios de arma: las criaturas del ☻ emplean el arma más adecuada en cada momento de cuantas poseen.

Un personaje con comportamiento ☻ que posea armas de **proyectiles o arrojadizas**, tendrá comportamiento ☺ hasta que agote dichas armas a distancia o mientras no posea algún enemigo adyacente.

Desenvainar: las criaturas del ☻ no tienen penalización por desenvainar o cambiar objetos, sean los que sean.

3. HECHICEROS

Hechiceros: los personajes con comportamiento ☺ conocen todos los **hechizos del Saber** indicado en su perfil (las limitaciones al tipo de hechizos que poseen solo son aplicables al Jugador Oscuro humano), pero mantienen los puntos de Maná indicados en su perfil. Si pueden escoger entre varios Saberes, elige uno al azar.

Hechizos: un personaje del ☻ podrá lanzar un hechizo contra enemigos, incluso cuando el mismo afecte a sus aliados, siempre que dicho hechizo afecte a más enemigos que aliados del bando del hechicero.

Si un hechicero lanza un hechizo de efecto permanente cuando ya mantenía activo otro lanzado con anterioridad, se mantendrán los efectos de ambos hechizos (pero no podrán mantenerse dos hechizos iguales).

4. OBJETOS

Objetos consumibles: si un personaje posee algún objeto consumible (pergamino, componentes para magia, poción, etc.) lo empleará en cuanto tenga oportunidad de hacerlo, priorizando los objetos de mayor coste.





El comportamiento específico de cada tipo de criatura viene indicado en las cartas de "Comportamiento de criaturas". En caso de contradecirse, este será preferente al comportamiento general.



Existen los siguientes tipos de comportamiento de criaturas **A**, representadas mediante estos símbolos:

- Líder específico
- Criatura acuática
- No-muerto
- Animales y alimañas
- Criatura grande o enorme
- Hechicero
- Hechicero guerrero
- Berserker
- Combatiente cuerpo a cuerpo
- Combatiente a distancia
- Voladora

Cada criatura tendrá en su perfil el ícono de la carta de comportamiento específico **B** a la que deberá atender si es manejada por el .



AUMENTA EL RETO

En grupos de héroes de más de 75 PV se añadirán las siguientes reglas para aumentar la dificultad de las aventuras y eventos épicos (cada nueva regla se acumula con las anteriores):

■ Grupo de más de 75 PV:

Repite una vez cada tirada del Dado de Escenario cuando no se haya logrado activar una carta de .

■ Grupo de más de 100 PV:

Si no se obtuvo un resultado de tras visualizarse una nueva sección, **deberá repetirse la tirada** si los héroes han accedido a la sección **rompiendo una puerta** o si no aparecieron enemigos en la última sección descubierta.

■ Grupo de más de 125 PV:

Repite una vez cada tirada del Dado de Escenario cuando no se haya logrado activar una carta de .

■ Grupo de más de 150 PV:

Todas las criaturas y personajes de nivel Élite o Campeón (excepto Líderes) obtendrán un modificador de +1 a todas sus tiradas y ganarán una acción extra*.

■ Grupo de más de 175 PV:

Todas las trampas aumentarán la dificultad para ser detectadas y desactivadas en +1. Su coste de activación será el doble de lo habitual.

■ Grupo de más de 200 PV:

Todas las criaturas y personajes de nivel Tropa obtendrán un modificador de +1 a todas sus tiradas*.

*Si la aventura o evento épico usa Contador de Puntos de Reserva, el coste de la criatura será el doble de su PV. Como máximo, una criatura aumentará en +25 puntos su PV habitual. Los dados de daño no recibirán el +1 a la tirada.





El Líder

COLOCAR EL LÍDER

El Líder se colocará en la casilla indicada en la Hoja de Aventura. De no tener ubicación definida en el mapa, se colocará en una fila por detrás del resto de criaturas de su bando. En esta fila, se ubicará en el extremo que esté más alejado del héroe que visualizó la sección (o donde tenga más ventaja o protección respecto a este).

MEJORA DEL LÍDER

Cuando los héroes visualicen la sala Principal, una vez colocadas todas las criaturas, reduce el contador de Puntos de Reserva a 10. Los puntos no gastados se invertirán de la siguiente manera:

Por cada **2 Puntos de Reserva*** no gastados, el Líder recibirá **1 Punto de Vitalidad extra**. Si el Líder tiene la habilidad "Invulnerable" o un valor de Armadura 6, recibirá solo 1 punto de Vitalidad extra por cada 3 puntos de Reserva no gastados.

El Líder recibe **1 acción extra** al inicio de su activación **por cada héroe por encima de 2** que haya en el grupo (como máximo recibirá 2 acciones extra cada turno).

Por ejemplo, si el grupo está formado por 4 héroes, el Líder del escenario recibirá 2 acciones extra por turno. Si una criatura posee la habilidad "Dos ataques" y recibe 1 acción extra, significará que podrá realizar 3 ataques durante su activación.

*En aventuras donde **no haya Contador de Puntos de Reserva**, el Líder recibirá 1 punto de Vitalidad por cada 10 PV que tenga el grupo de héroes en el momento de visualizarlo. Si el Líder tiene la habilidad "Invulnerable" o un valor de Armadura 6, recibirá solo 1 punto de Vitalidad extra por cada 20 PV del grupo de héroes.

◆ HABILIDADES EXTRA ◆

En cuanto un Líder es colocado, se debe lanzar 1D6 por cada héroe existente en la partida para determinar las habilidades extra que posee. El ícono del perfil de la criatura indica las habilidades extra que puede adquirir al coste indicado, aumentando su PV.

Con cada resultado de 1, ganará 1 de 1PV. Con cada resultado de 2, ganará 1 de 2PV. Así sucesivamente. Con cada resultado de 6, ganará 1 de 6PV o superior. Tales habilidades* deberán pagarse con Puntos de Reserva. Se pagarán primero las de mayor PV y en el orden de izquierda a derecha, según vengan recogidas en el perfil de la criatura. Se deben ignorar las habilidades que no sean aplicables para ese combate (ejemplo: habilidad "Tiro rápido" para un Líder que no posea armas a distancia).

*Si la criatura ya posee alguna de las habilidades extra indicadas, ignórala en cuanto a la presente tirada.



COMPORTAMIENTO DEL LÍDER

Habrá líderes muy específicos que tendrán su propia carta de comportamiento , como Raazbal. El deberá ceñirse a las indicaciones de la misma.

En el resto de casos, un Líder usará el comportamiento que indique su perfil, como cualquier otra criatura, pero con importantes diferencias:

Si una carta de comportamiento establece un orden fijo de objetivos prioritarios (como sucede en las cartas de símbolo), el Líder no actuará conforme a este orden. Cada inicio de su activación y cada vez que vaya a realizar nuevas acciones además de la primera, deberá lanzar **1D3**. **El resultado de la tirada determinará la acción de la criatura**, de entre las que aparecen en la carta de comportamiento.

El **Líder intentará desrabarse** si es necesario para alcanzar a su objetivo.



Ejemplo: en una aventura donde participan 4 héroes se indica que el Líder es un **Campeón no-muerto**. Su perfil en el Bestiario muestra un comportamiento . Su PV de 8 ha sido pagado en Puntos de Reserva al comienzo de la aventura.

En cuanto es colocado en el escenario, los jugadores lanzan 4D6 (1 por cada héroe) para ver qué nuevas habilidades posee. Obtiene un resultado de 6, 2, 1, 1. Por tanto, el Líder obtendrá las habilidades "Chillido del inframundo" (+2 PV), "Resistencia mágica" (+1 PV) y "Golpe letal" (+1 PV). Es decir, se deberán descontar otros 4 puntos del contador de Puntos de Reserva por los 4 PV de coste de estas habilidades extra.

En el contador quedan 16 Puntos de Reserva al colocarse todas las criaturas en la sala Principal, así que el contador se reduce a 10. El Líder, que posee la habilidad "Invulnerable", recibe solo 2 puntos de Vitalidad extra. Comienza con Vitalidad 10 en lugar del valor de 8 que indica su perfil. Además, tendrá dos acciones extra cada turno.

Si esta criatura no fuera el Líder, tendría el comportamiento que muestra la carta . En primer lugar elegiría como objetivo a un enemigo adyacente al Líder. En caso de igualdad entre varios objetivos, decidiría atacar al más cercano. De haber varios enemigos a la misma distancia, elegiría al enemigo con menor Valentía.

Sin embargo, al ser un Líder, su comportamiento es diferente. Lanza 1D3 al inicio de su activación. Obtiene un resultado de 1, así que el objetivo de su ataque es el enemigo más cercano. En caso de igualdad entre dos enemigos, elige al azar a uno de estos dos. Tras resolver el primer ataque, busca un nuevo objetivo para su segunda acción. Lanza 1D3 y obtiene un resultado de 3. Atacará al enemigo con menor Valentía.

Aunque las criaturas nunca se desraban, el Líder ignora esto.

MUERTE DEL LÍDER

Si un Líder queda Fuera de combate, todos los personajes de nivel Tropa situados en un radio de 6 casillas de él, deberán superar inmediatamente una prueba de Valentía o serán retirados del juego al escapar despavoridos o caer rendidos.

Reglas para héroes solitarios

Si pretendes jugar utilizando un solo héroe, deberás seguir las siguientes indicaciones según la modalidad de juego ☺☺ que juegues:

ENCUENTROS ☺

■ Cuando se activen las cartas "Emboscada" o "Refuerzos", coloca las criaturas descritas en la columna de **Criaturas errantes** de la Tabla de Generación de Criaturas de la facción.

■ En la sala Principal, antes de lanzarse el Dado de Escenario, siempre se colocarán las criaturas equivalentes a si se hubiera activado una carta de "**Criaturas errantes**", con el coste habitual para el Jugador Oscuro.

PODER ☺

■ Se lanzará el Dado de Escenario al comienzo del turno de combate de la forma habitual, incluso ante enemigos colocados en la sala Principal (por tanto, no se considerará que siempre se obtiene un resultado de ☺).

EQUIPO Y ACOMPAÑANTES ☺

■ Al crear el personaje, asígnale **30 monedas**, en lugar de las 20 habituales.

■ El héroe podrá transportar hasta 60 monedas (el doble de lo habitual).

■ El héroe podrá tener un animal y un mercenario que lo acompañe (o 2 mercenarios).

■ El héroe posee desde el inicio 3 **puntos extra de Fortuna**. 2 si es de tamaño Grande o posee la habilidad Invulnerable. 4 si es de tamaño Pequeño.

■ Todos los **acompañantes del héroe podrán emplear o beneficiarse de los puntos de Fortuna** de este. Es decir, los puntos de Fortuna del héroe son de uso grupal.

■ Todos los **acompañantes del héroe podrán portar y emplear las pociones y cuerdas** de este.

■ Si el héroe es hechicero, podrá **lanzar cada hechizo dos veces más** de lo habitual durante cada aventura, respecto a la norma general (es decir, podrá lanzar 5 veces cada hechizo, 4 si es aprendiz, sin contradecir las limitaciones específicas de cada hechizo).

LOGROS Y EXPLORACIÓN ☺

■ Al finalizar la aventura, los puntos de **Logros** obtenidos por el héroe se multiplicarán **por 2**.

■ La **Zona de Seguridad** será de un **radio de tres casillas** (en lugar de las 2 habituales).



Cómo se juega con JOA



A continuación vamos a describirte seis turnos de héroes y Jugador Oscuro Artificial ☰ para que visualices la mecánica de esta modalidad y diversas acciones posibles en un rápido vistazo.

PRIMER TURNO



Comienzan los héroes. Cada uno inicia su activación sobre el marcador de inicio, visualizándose la primera sección. Ante ellos hay un pasillo. Ven una puerta cerrada en el lado derecho del mismo. Al fondo hay colocadas dos flechas de exploración, así que, si pisan una de esas casillas y declaran desvelar zona, o si deciden abrir la puerta, visualizarán una nueva sección.

Borgron, el maestro rúnico de raza enana, decide activarse en primer lugar. No es demasiado bueno explorando, pero es mejor que Shara, una caballera especializada en el combate cuerpo a cuerpo y protegida por una armadura pesada. Borgron decide avanzar cuatro casillas, jabalina en mano, hasta la puerta. Va a emplear su Acción en abrirla. Por tanto, se lanza el Dado de Escenario. Obtiene un resultado de ☱, así que se desvela una carta del mazo de Obstáculos. Aparece la carta "Puerta cerrada con llave" A, así que se activa la misma (dado que se cumplen las condiciones para ello), y se reducen los puntos de Reserva B del contador.

Por tanto, Borgron decide emplear su Acción en abrir sigilosamente la cerradura. Coge sus ganchos de la mochila y las intercambia por la jabalina, lo que supone una Acción rápida. A continuación, hace una prueba de Destreza. Lanza 2D6 y añade el bonificador de +1 a Destreza que le otorgan sus ganchos. Obtiene un total de 10 y logra abrir la puerta con sigilo. Eso supone para la pareja de héroes +1 punto en el contador de Logros. De no haberlo logrado, siempre habrían podido atravesar la puerta a golpes, pero eso conlleva desventajas porque podrían llamar la atención de posibles enemigos que hubiera al otro lado.

Borgron visualiza la nueva sección y el Jugador Conductor debe colocar las losetas como indica la Hoja de Aventura que consulta (o la APP del juego): una habitación vacía con un Armario.



Se lanza el Dado de Escenario y no se obtiene un resultado de ☱. Shara desea avanzar 5 casillas pero solo tiene un valor de Movimiento de 4. Por eso, emplea su Acción en correr. Lanza los dados y obtiene un 9 en total. Como máximo podría doblar su capacidad de Movimiento, pero no lo necesita. Avanza 5 casillas para colocarse adyacente al enano y cubrir la posible aparición de enemigos desde el fondo del pasillo.

Finalizado el turno de los héroes, comienza el del ☰, que se limita a sumar 1 punto en el contador de Logros (añade +1 por cada turno transcurrido, ¡así que los héroes no deben demorarse!).

SEGUNDO TURNO



Comienza el segundo turno para los héroes. Borgron entra en la sala, decidido a alcanzar el Armario para registrar su interior, pero se lanza el Dado de Escenario al pisar la tercera casilla, ya que es la primera casilla que lo ubica fuera de la Zona de Seguridad (recordemos el radio de 2 casillas de dicha zona). Se obtiene un resultado de ☱, así que vuelve a visualizarse otra carta del mazo de Obstáculos C.

En este caso se trata de una carta que contiene una trampa denominada "Descarga eléctrica". Se reducen 3 puntos del contador de Puntos de Reserva por activarla D. Si la carta no cumpliera los requisitos para activarse (atendiendo a los símbolos del pie de la carta, o porque no hubiera Puntos de Reserva suficientes, sería descartada y aumentaría en 2 los puntos del contador).

Borgron necesita un resultado de 9 o superior en una prueba de Percepción para detectarla E.



Obtiene un resultado de 7 y no tiene bonificadores a Percepción. Por tanto, falla la prueba y la trampa se activa contra él. Se lee el contenido de la carta de trampa G. Como usa Armadura de cuero (armadura ligera), recibe 5 dados de daño. El ☰ lanza los dados. Debe igualar o superar la Armadura de Borgron, que es 4. El resultado de los dados es 1, 4, 4, 4, 5. Por tanto, el enano sufre la pérdida de 4 puntos de Vitalidad (se indica mediante 4 fichas de Heridas), que lo dejarían Fuera de combate (tiene un valor de Vitalidad de 4). Por ese motivo, el héroe decide emplear uno de sus 5 puntos de Fortuna para que el ☰ repita la última tirada. Se vuelven a lanzar los dados y esta vez el resultado es este: 1, 2, 3, 5, 6. Borgron solo pierde 2 puntos de Vitalidad y termina su activación. Puesto que ha gastado 1 punto de Fortuna, esto le supone al ☰ +1 punto en el contador de Logros.



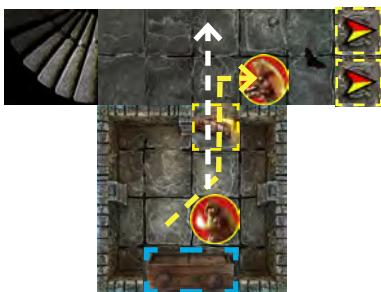
Si Borgron hubiera detectado la trampa, habría dado un paso atrás, regresando a la casilla anterior de la que procedía, y podría emplear una Acción en desactivarla con una prueba de Destreza F.



Shara decide entrar en la habitación y alcanzar el Armario H. No puede avanzar la primera casilla en diagonal dado que un muro corta el camino, pero llega igualmente al mueble. Cuando queda adyacente, dedica su Acción en registrar el mobiliario. Como indica la carta del mazo de Mobiliario denominada "Armario", lanza 2D6 y obtiene un resultado de 11: encuentra un objeto especial al azar. Por tanto, extrae al azar una carta del mazo de "Objetos Especiales" y descubre que se trata de "Componentes para magia". Decide guardárselos en la mochila y finaliza el turno para los héroes.

Una vez más, el ☰ añade 1 punto en el contador de Logros.

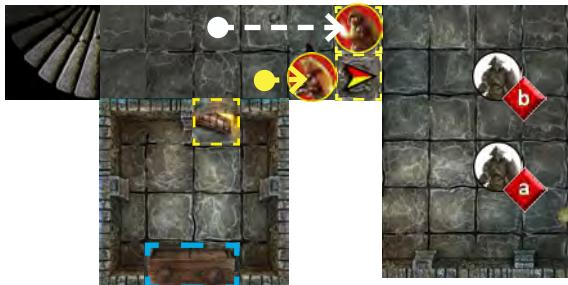
TERCER TURNO



Shara decide salir al pasillo. Cuando pisa la primera casilla al salir de la Zona de Seguridad, lanza el Dado de Escenario para ver si hay obstáculos y no aparece el resultado de ☱. Borgron, por su parte, declara que quiere dedicar su Acción a registrar la habitación mediante una prueba de Percepción. Se lanza el Dado de Escenario y no aparece el resultado de ☱. Borgron hace la prueba de Percepción para el registro. No alcanza el resultado total de 10 y, por tanto, no encuentra nada de valor. Sale de la habitación moviendo 4 casillas y finaliza el turno para la pareja de héroes.

Se vuelve a añadir 1 punto en el contador de Logros del ☰.

CUARTO TURNO



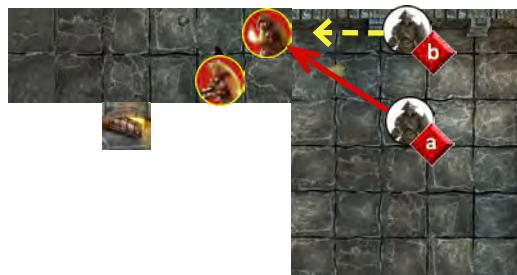
Shara avanza solo 1 casilla. El ☰ no puede lanzar el Dado de Escenario ya que ella no ha salido de la Zona de Seguridad. Podría hacerlo si Shara intenta abrir una puerta o un cofre de tesoro, o pisa una flecha de exploración mientras declara que desvela zona, pero la caballera es precavida y prefiere esperar a su compañero.

Borgron coge la hacha (es una Acción rápida) que posee en su equipo. Termina su movimiento sobre una casilla con flecha de exploración y realiza la acción Desvelar zona. Se lanza el Dado de Escenario y no aparece el resultado de ☱. El Jugador Conductor muestra inmediatamente la siguiente sección.



Se lanza el Dado de Escenario y se obtiene un resultado de ☱. Se desvela una carta del mazo de Encuentros. Se activa la carta "Criatura errante" J. Se lanza 1D6 para determinar las criaturas que aparecen según la Tabla de generación de criaturas de la facción de la aventura.

Los jugadores observan la hoja de facción del Bestiario y la Tabla de Generación de criaturas indica que debe colocarse un arquero orco a y un guerrero orco b, cada uno con un valor de 1 PV. Las criaturas se colocan como indica el diagrama de colocación de criaturas en habitaciones. Primero se coloca el orco que carece de ataques a distancia, a 3 casillas frente al héroe que descubre la sección.

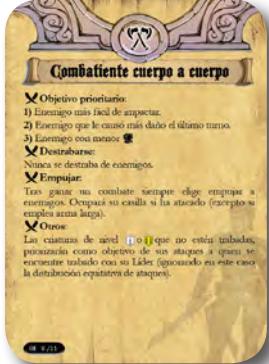


Ambos bandos deben realizar una tirada enfrentada de Iniciativa. Borgron lanza 2D6 y suma su valor 0 de Percepción. Uno de los orcos hace lo mismo. Si Borgron hubiera obtenido un resultado mayor o igual (en caso de empate, gana quien posee mejor característica de Inteligencia), los héroes habrían ganado la iniciativa y el ☰ habría perdido su turno. Pero el orco ha obtenido un resultado mayor que el enano Borgron y por tanto finaliza automáticamente el turno de los héroes y comienza el del ☰, que suma 1 punto en el contador de Logros. Antes de activar a sus criaturas, el ☰ lanza el Dado de Escenario. Obtiene un resultado de ☱ así que muestra una carta del mazo de Poder. Es la carta "Fortuna" I, que conlleva un coste de 2 puntos, reduciéndose estos en el contador de Puntos de Reserva. Dado que esta carta no indica la criatura que se beneficia de la misma, lo hará la que posea mayor PV de cuantas son colocadas en la sala. Ya que los dos orcos tienen la misma valoración, se decide al azar y resulta beneficiado el arquero orco.

Atendiendo a las reglas de orden de activación, el ☰ activa primero a quien posee ataques a distancia, el arquero orco a. Este, según indica la carta de comportamiento A, elige como objetivo a Borgron.



El orco hace una prueba de Disparo. No tiene penalizadores porque no necesita moverse y está a 3 casillas o menos de su objetivo. Lanza 2D6 y suma su característica de Disparo (3). Obtiene un total de 10, así que logra impactar en Borgron. Lanza los 3 dados de daño que causa su arco corto. Obtiene un 1, 2 y 5. Solo uno logra igualar o superar la Armadura de Borgron, quien pierde 1 punto de Vitalidad.



A continuación, el activa al guerrero orco , quien se abalanza sobre el enano. El comportamiento del orco es el de un combatiente cuerpo a cuerpo y elegiría prioritariamente a quien puede impactar más fácilmente (el enano posee un valor de Cuerpo a Cuerpo menor que la caballera y además usa un hacha que reduce en -1 su atributo). Sin embargo, como Borgron ya ha sido atacado este turno, el orco debería elegir a Shara como objetivo. Pero no puede hacerlo, ya que queda trabado con el enano y no puede colocarse adyacente a la caballera.

Se mueve por las casillas donde hay un muro (en este caso, los muros no impiden movimiento, solo sirven para delimitar las secciones). Está obligado a detenerse al entrar en la Zona de Influencia del enemigo, que normalmente son todas las casillas adyacentes a su alrededor. El orco lanza 2D6 y suma su característica de Cuerpo a Cuerpo (3). Obtiene un total de 9. Borgron hace lo mismo para defenderse, puesto que en combates cuerpo a cuerpo las tiradas son enfrentadas. Supera el resultado, pese a que su hacha, muy válida para atravesar armaduras, le resta -1 a su Cuerpo a Cuerpo. Borgron logra evitar el ataque y finaliza el turno del .

QUINTO TURNO



Shara avanza una casilla y golpea diagonalmente al guerrero orco. La espada bastarda tiene dos usos en combate. Ella decide el que añade +2 dados de daño. Lanza 2D6 y suma su característica de Cuerpo a Cuerpo (5). Obtiene un 3 y un 6 (un crítico). El resultado total es de 14. El orco obtiene un 10 en total. Por tanto, ella logra impactar.

Shara tiene una Fuerza de 4. Es decir, al haber ganado, lanza tantos dados de daño como su Fuerza, +2 por el arma, +1 por obtener un crítico (un resultado de 6 en un dado al intentar impactar). Antes de lanzar los dados de daño, el orco declara que intenta usar su escudo para bloquear el fuerte golpe. Lanza 1D6. Con un resultado de 5 o 6, lo habría bloqueado. Como Shara ha obtenido un crítico, el escudo solo bloqueará el golpe con

un resultado de 6 (con un doble crítico no podría bloquearlo). El orco obtiene un 3 en la tirada y no logra su cometido. Shara lanza los 7 dados de daño. Obtiene un 1, 2, 4, 5, 6, 6, 6. Causa la pérdida de 5 puntos de Vitalidad al orco (quien posee una Armadura de 4), que es eliminado. Shara aprovecha para ocupar la casilla del enemigo caído.

Borgron queda liberado del enemigo que tenía a su lado y decide lanzar su hechizo "Relámpago" sobre el arquero orco. Tira 2D6 y suma su valor en Inteligencia. Obtiene un 6 (un crítico) y un 1. A esto le suma su valor de 5 en Inteligencia. Resultado total de 12, así que lo logra. Como ha lanzado el hechizo con éxito, pierde un punto de Maná . En la propia carta se ve el alcance del relámpago . En este caso, solo afecta a la casilla objetivo.



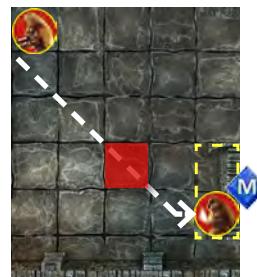
Borgron lanza los dados de daño ocasionados por el proyecto mágico. El orco arquero tiene Armadura 4 y carece de escudo. El relámpago reduce su Armadura en -1. Los 7 dados de daño (los 6 del hechizo más el dado extra por obtener un crítico en el lanzamiento) tienen estos resultados: 2, 2, 3, 4, 4, 5, 6. Por tanto, el orco también cae y es eliminado.

Sin embargo, los jugadores recuerdan que dicho arquero orco poseía un punto de Fortuna , así que este lo emplea al haber quedado Fuera de combate. Lanza 1D6 y obtiene un resultado de 3, así que no consigue evitar el suceso y es eliminado.

Los héroes han obtenido 2 puntos de Logros por haber eliminado a los dos orcos. 1 punto adicional por haber lanzado con éxito el hechizo. Lo indican en el contador de Logros moviendo la ficha que sirve de marcador.

El , al quedarse sin criaturas en la sección, se limita a sumar otro punto de Logros.

SEXTO TURNO



Shara, aprovechando que ha entrado en la nueva habitación gracias a haber ocupado la casilla del orco que ha eliminado (los personajes o criaturas del Jugador Oscuro que quedan Fuera de combate se consideran eliminados), y que no tiene a la vista ninguna puerta, declara que busca puertas secretas. Lanza 2D6 y aplica el -1 a Percepción (desventajas de usar armadura pesada). Sin embargo, obtiene un 11 con los dados y el resultado de 10 hace que vislumbre una puerta secreta que debe colocar el Jugador Conductor (solo en caso de estar indicada en el mapa de la Hoja de Aventura).

Borgron decide avanzar hasta la puerta secreta para abrirla e intentar visualizar la nueva sección. Pero antes de arriesgarse a sufrir nuevas trampas, decide beber una Pócima de curación (Acción rápida) y restablecer su Vitalidad. Despues avanza, se lanza el Dado de Escenario en cuanto sale de la Zona de Seguridad (no aparece el resultado de y termina su movimiento junto a la puerta secreta.





Equipo, elementos y acompañantes

Equipo



Hay 6 tipos de cartas de equipo (como muestran las imágenes arriba indicadas, de izquierda a derecha): Armas a distancia, Armas de cuerpo a cuerpo, Armaduras, Escudos, Objetos Comunes y Objetos Especiales.

A continuación te mostramos el contenido y símbolos que puedes encontrar en estas cartas y su significado.



A Nombre del objeto.

B Puntos de Valor del objeto.

C Símbolo que identifica el tipo de objeto:

Arma a distancia Arma de cuerpo a cuerpo

Armadura Escudo

Objeto Común Objeto Especial



Añade +1 a la del usuario. Solo podrá usarlas quien sin ellas no tenga valores negativos en . Se rompen con una pifia.



I Capacidad de bloqueo .

J Capacidad para empujar tras ganar una tirada de Cuerpo a Cuerpo como defensor .

K Tirada de rotura tras bloquear un impacto .

L Penalizaciones a las características del portador.

M Aumento del valor de Armadura del portador.

N Tipo de armadura: ligera o pesada.



-1 a del usuario. Ignora el bloqueo de los escudos.

Causa 1 dado de daño al tirador que comete una pifia.



Arma arrojadiza. Puede usarse como arma en cuerpo a cuerpo con -1 , como y causando el mismo daño.

O **Daño:** indica la cantidad de dados de daño que se lanzan empleando dicha arma, una vez ganado el combate o impactado . **Ejemplo:** si se ve el ícono +2, significará que se lanzarán +2 dados extra de daño, además de tantos dados como sea la del usuario. En cambio, si indica =4 significará que se lanzan 4 dados de daño, independientemente de la Fuerza del portador.

P La **Armadura del objetivo** se ve modificada en -1. Ten en cuenta que hay armas poco lesivas que aumentan en +1 dicha Armadura.

Q Recarga: se necesita dedicar una **Acción** a recargar el arma para poder emplearla en un turno posterior . Si se emplean dos armas a la vez que requieren recarga (ejemplo, disparar dos pistolas en un mismo turno), se necesitarán dos Acciones de recarga (recargar en dos turnos) por parte del héroe para poder volver a disparar ambas.

R Alcance: indica el **alcance máximo** del arma, expresado en casillas de distancia. Si se expresa así "2x3", significará que la distancia máxima será el resultado de multiplicar la Fuerza del lanzador por 3.

S Tirada de rotura: indica las posibilidades de rotura del arma tras una pifia . Si se iguala el resultado en 1D6, el arma se romperá y quedará inutilizada.



◆ **Ruido:** la detonación de las armas de pólvora llama la atención de los enemigos 🔈. Por ese motivo, **por cada arma empleada** por el grupo de héroes durante un combate, el Jugador Oscuro recibirá un modificador de **+1 a la Iniciativa** para el siguiente enfrentamiento contra estos. Además, el arma de pólvora **causa 1 dado de daño al tirador** que comete una pifia.

◆ **Infrecuente:** son aquellos objetos 🔮 cuya comercialización o fabricación es tan difícil que solo están presentes en ciertos lugares. Podrán ser adquiridos en herrerías/armerías en el periodo de descanso entre aventuras independientes o durante las campañas, pero **solo podrá** hacerse si el héroe se encuentra en una **Ciudad o Castillo** y **si iguala o supera con una tirada de 2D6 el valor de dificultad** indicado en la carta del objeto. Solo podrá haber **un intento por cada objeto y grupo** de héroes cada vez que permanezcan un turno de campaña en la población.



◆ **V Propiedades de las armas y diferentes usos.** Observa que las mecánicas y modificadores de las armas intentan emular su uso real. Una espada bastarda podía blandirse para usarse como una espada a dos manos o como un estoque para atravesar armaduras enemigas.

◆ **W Arma capaz de romper escudos** 🛡.

◆ **X Arma larga:** 🔮 el usuario puede atacar a 2 casillas de distancia. Sin embargo, tiene una penalización de -1 al atacar a enemigos adyacentes. También obtiene la capacidad para empujar tras ganar una tirada de Cuerpo a Cuerpo como defensor 🤸, igual que si emplease un escudo.

◆ **Y Desarmado:** un personaje desarmado que no tenga armas naturales (cuernos, garras, colmillos), podrá usar esta carta.

OTRAS DISPOSICIONES

Armamento encontrado: aplica esta regla solo cuando participen héroes de tamaño Grande o Pequeño durante la aventura. Tras hallarse algún tipo de armamento (incluso mágico), se lanzará 1D6. Con resultado de 1, solo será útil para personajes de tamaño Pequeño. Con 2-5 será útil solo para personajes de tamaño Medio. Con resultado de 6, será adecuado solo para criaturas humanoides de tamaño Grande (no aplicable a las Reliquias en este caso).

Armas naturales: un personaje que posea armas naturales deberá tener ambas manos libres para utilizarlas.

Dos armas: un personaje puede llevar un arma en cada mano, pero para usar ambas durante el mismo turno necesitará la habilidad oportuna.

Munición: se considera que un personaje lleva la munición apropiada para cada tipo de arma de proyectiles que utiliza, y el propio coste de adquisición o mantenimiento del personaje incluye el gasto de munición.

Venenos en las armas: no podrán designarse las siguientes armas para ganar los efectos de una pócima de veneno: Honda, Red, Colmillos, Cuernos, Garras, Bastón, Garrote, Mazas, Martillos, Lanza de caballería, Macuahuitl, Puño de hierro, Tijera de gladiador. Básicamente, no podrán beneficiarse las armas naturales ni las de tipo contundente.

LÍMITE DE CARTAS

Si los héroes registran algún elemento y el objeto que encuentran no está disponible porque no hay más cartas de ese tipo en el mazo, entonces no habrán encontrado dicho objeto (no podrán sustituirlo por otro). Lo mismo sucederá cuando quieran adquirir objetos en herrerías, mercados, etc. Deberán ceñirse al número de cartas (sin perjuicio de las excepciones que quiera aplicar el Jugador Oscuro para cumplir con ciertos trasfondos o situaciones especiales).



Objetos mágicos y reliquias

Los Objetos mágicos y Reliquias mantienen una tipología parecida a la del equipo corriente, clasificándose en: Armas a distancia, Armas de cuerpo a cuerpo, Armaduras, Escudos y Elementos mágicos. En este último concepto se engloban todos aquellos que no constituyen armamento: anillos, botas, varitas, capas, etc.



Objetos mágicos



Reliquias

A Símbolo que identifica el tipo de objeto:

Arma a distancia Arma de cuerpo a cuerpo

Armadura Escudo

Elemento mágico: objetos que no constituyen armamento (anillos, botas, varitas, capas, etc.).

B Puntos de Valor de cada objeto. Observa que las Reliquias tienen un valor de 5 o superior.



C Rotura de armamento mágico: cuando un arma o escudo sean mágicos, el portador podrá **repetir la tirada de rotura** de estos.

Límite de objetos: un personaje solo podrá equiparse al mismo tiempo con un Objeto mágico o Reliquia de cada tipo. No podrá usar a la vez 2 Objetos mágicos con el mismo símbolo de tipo de objeto. Si tiene más Objetos mágicos, deberá portarlos en la mochila e intercambiarlos cuando considere oportuno.

Ejemplo: un héroe podrá usar una armadura mágica, un arco mágico y un anillo mágico.

Las Reliquias no podrán ser empleadas por criaturas de tamaño Grande o Enorme.

NOTA: un arma común potenciada por un hechizo no se considerará un arma mágica. Será un arma hechizada. Por tanto, podrá romperse de la forma habitual, ya que no es un arma mágica.



Elementos especiales

Son objetos, criaturas u obstáculos inusuales que pueden encontrarse en una sección. Desde una niebla misteriosa, una fuente mágica, un profundo abismo, un nido de serpientes, una bruja concentrada en sus poción, una pequeña prisión o la madriguera de un dragón. Lee el contenido de la carta con atención y aplica lo descrito. A menudo, las criaturas incluidas en estas cartas **no tienen coste** para el Jugador Oscuro (si lo posee, vendrá indicado).



SÍMBOLOS

Las cartas de Elementos especiales y Mobiliario comparten la mayoría de los símbolos, indicados a continuación:

- A** El efecto se produce en cuanto se entra en la sección.
- B** Exige interactuar con el elemento para conocer sus efectos.
- C** Indica la altura del elemento, en caso de venir reflejada.
- D** El elemento constituye una cobertura ligera.
- E** El elemento constituye una cobertura pesada.
- F** El elemento es impasable. Por tanto, un personaje no podrá atravesar la casilla que ocupa dicho elemento ni colocarse encima.
- G** El Jugador Oscuro deberá pagar la mitad del coste habitual de ese personaje o criatura para poder colocarla (consulta el Bestiario). De lo contrario, la sección se encontrará vacía.
- H** En esa sección, el Jugador Oscuro no podrá activar cartas de Encuentro.
- I** El elemento puede ser desplazado.

Mobiliario

Estas cartas representan muebles y elementos integrados en las salas y pasillos de un escenario (generalmente en habitaciones). Pueden ser pozos, cocinas, armerías, armarios, bibliotecas, etc. y generalmente pueden ser registrados. En tal caso, el Jugador Oscuro leerá el contenido de la carta correspondiente.

Los muebles nunca podrán obstruir las casillas de entrada y salida de las secciones cuando son colocados. **Solo podrán registrarse una vez**. Incluso si los héroes regresan por segunda vez al escenario, se considerarán registrados aquellos elementos que lo fueron durante la primera entrada.



Los cofres de tesoro se consideran Mobiliario pero no obstruyen de ningún modo el movimiento o Línea de Visión. Tampoco se consulta ninguna carta de Mobiliario al abrirlos, sino una carta de Tesoro.



Mercenarios y animales

Un héroe podrá tener solo un animal o mercenario que lo acompañe, siempre que pague su coste de adquisición y mantenimiento. El coste de mantenimiento se pagará cuando los héroes decidan descansar en una Posada u Hogar.

Limitaciones y usos de los animales y mercenarios:

- Si no se paga el coste de mantenimiento, dejarán el grupo.
- Nunca podrán alejarse más de 12 casillas de su dueño o pagador.
- Se mueven como los héroes de forma independiente.
- No podrá haber dos mercenarios o animales iguales (que empleen la misma carta) en el grupo de héroes, y deberán estar asignados al héroe que los contrató/adiestró.
- Como máximo habrá 2 acompañantes en el grupo, sean mercenarios o animales.
- El máximo de personajes que podrán formar un grupo, contando héroes y acompañantes, será de 6.
- Si queda Fuera de combate no podrá recuperarse.
- Un animal o mercenario mantendrá sus heridas y efectos al finalizar la aventura al igual que un héroe. Se recuperarán del mismo modo que estos en posadas, hogares y lugares similares.
- Un animal o mercenario cuyo héroe quede Fuera de combate, podrá asignarse a otro héroe durante el resto de la aventura. Después, dejarán de acompañar al grupo de héroes si el héroe que los contrató o adiestró pierde la vida.
- Sus acciones dan puntos de Logros.
- Pueden realizar acciones rápidas, con las limitaciones oportunas (por ejemplo: un animal o un mercenario podrán consumir una poción que le haya dado un héroe).
- No pueden compartir pertenencias con los héroes, ni pueden llevar parte del tesoro u objetos encontrados. Sí que podrán coger un objeto consumible con intención de consumirlo inmediatamente durante su siguiente activación.

MERCENARIOS

Si un mercenario puede poseer varias opciones de equipo, el héroe que lo contrate decidirá el mismo durante su adquisición y este se mantendrá igual durante todas las aventuras.

Su coste de mantenimiento incluye también el de la reposición de su propio equipo. Los héroes no podrán proveerle de otras armas o armaduras, salvo que se lo presten temporalmente durante la partida en curso si el mercenario pierde su arma o escudo durante la misma.



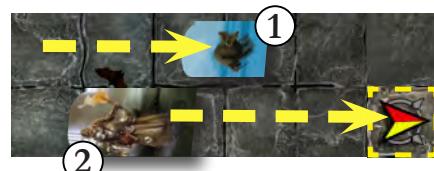
A Puntos de Valor

B Coste de adquisición/mantenimiento



ANIMALES CON SENTIDO AGUDIZADO

Un héroe podrá beneficiarse de la habilidad "Sentido agudizado" de su animal cuando éste se encuentre en un **radio de 3 casillas** de su dueño y en la misma sección (observarás en la página 11 que, como máximo, un personaje podrá obtener un bonificador de +3 en sus tiradas gracias a la combinación de sus habilidades o las de sus acompañantes).



Herbod y su rata gigante avanzan por el corredor. ① Primero se mueve la rata y posteriormente Herbod ② avanzará hasta la flecha de exploración. El humano podrá beneficiarse de la habilidad "Sentido agudizado" del animal, en caso de que aparezca una trampa o algún enemigo, dado que su rata se encuentra a dos casillas de distancia de él y en la misma sección.

SOLO MONTURAS

Los animales que solo puedan ser empleados como montura, si así viene especificado en su perfil (caballo, alce), no se considerarán para el máximo de acompañantes del grupo y no podrán acompañar a estos en aventuras en escenarios interiores.





Creación de personajes

En Dungeon Universalis puedes crear un héroe personalizándolo totalmente según tus gustos o intereses, potenciando o minorando sus características raciales y especializándolo a tu gusto en una profesión de las disponibles, lo que permitirá que la experiencia de creación y evolución del mismo sea mayor que la conseguida con un héroe predefinido. Para ello, debes comenzar eligiendo su raza, escogiendo la carta oportuna.



ESCOGE LA RAZA

Las cartas de raza indican el **alineamiento** A del héroe. El símbolo 🌶 indica alineamiento maligno. 🌸 es para los héroes benignos, mientras que 🌻 es para los neutrales, aquellos que pueden participar en un grupo de cualquier alineamiento, porque los benignos y malignos son incompatibles.

En el campo B se indican las cartas de **habilidades** con que comienza el héroe de forma inicial (pueden ser habilidades de cualquier tipo, innatas para dicha raza).

C Los puntos de **Fortuna** con que cuenta un héroe debido a su raza. Verás que hay razas más afortunadas o más favorecidas por los dioses que otras.

El espacio D determina los atributos raciales de un héroe, así como las posibilidades de mejora de los mismos, indicando los mínimos que posee según su raza (columna izquierda) y los máximos alcanzables (columna derecha).

Los puntos amarillos E son los puntos de desarrollo necesarios para incrementar el valor de cada característica en +1 punto.



En el momento de su creación, cada jugador dispone de **8 puntos de desarrollo** para destinarlos a aumentar las características de su héroe.

Debes consultar al mismo tiempo la carta de profesión que pretendes escoger para tu héroe, dado que algunas de ellas potencian o limitan el desarrollo de características.

NOTA: observa que no existen valores máximos ni mínimos para la Destreza o la Percepción. Estas solo se mejoran mediante habilidades. Tampoco pueden cambiarse la Armadura Natural ni la Fortuna, que son permanentes.

NOTA 2: la mayoría de las razas tienen unos valores de -/- en su característica de **Maná**. Si tienen un **valor numérico (+2)**, esto indica que pueden invertir 1 punto de desarrollo en aumentar en +1 su número inicial y máximo de puntos de Maná (superando las limitaciones genéricas para los hechiceros), pudiendo aumentarse hasta en +2 si se invierten 2 puntos de desarrollo.

Ejemplo: el héroe de la carta de esta página comienza con un valor de 5 en Movimiento, 3 en Cuerpo a Cuerpo y 3 en Fuerza. Ampliar su Movimiento a 6 implica un punto de desarrollo. Cada vez que quiera aumentar su Cuerpo a Cuerpo deberá invertir 2 puntos de desarrollo, previa consulta de su profesión escogida, para saber si la misma favorece o perjudica el incremento de determinadas características. Por ejemplo, si el personaje fuera un guerrero, el primer incremento en Cuerpo a Cuerpo le costaría un punto menos de lo habitual, así que empleando un solo punto de desarrollo puede subir el valor de 3 a 4. Eso sí, el siguiente incremento (subir de 4 a 5) le costará 2 puntos, de la forma predeterminada en la carta de raza. Por último, si desea ampliar su Fuerza de 3 a 4 (el máximo según su raza), esto le costará nada menos que 3 puntos de desarrollo. Al ser elfo, si quisiera ser mago, podría decidir aumentar su Maná en +2, por lo que invertiría dos puntos de desarrollo en esto. Esto significará que, si por conocer 4 hechizos tuviera 8 puntos de Maná al inicio de cada aventura, debido a este incremento podrá tener 10 puntos de Maná iniciales.





ESCOGE LA PROFESIÓN

Cada jugador elegirá la carta de profesión para su héroe que mejor se ajuste a sus intereses. Hay tres grandes grupos profesionales. Los **Luchadores** (●) son quienes basan sus fortalezas en el combate de cualquier tipo. Los **Buscadores** (○) engloban a aquellos personajes especializados preferentemente en tareas de exploración o subterfugio. Los **Hechiceros** (○) son quienes desde el inicio dominan en mayor o menor medida la invocación de sortilegios, pues poseen algún punto de Maná en el momento de su creación.

El jugador leerá la carta, observará el rango de aprendizaje de nuevas habilidades (F), útil durante su posterior evolución (consulta la página 80), cogerá las cartas de habilidades iniciales que le corresponden (G) por haber escogido dicha profesión, y atenderá a las ventajas (J) y desventajas (I) o limitaciones descritas, por si alguna pudiera modificar la aplicación de los puntos de desarrollo explicados en el apartado anterior.

- H Tipo concreto de profesión.
- I Ilustración que representa la profesión.
- J Ventajas y desventajas.

COMBINACIONES

Puesto que Dungeon Universalis pretende ser un sistema de juego que permita una enorme cantidad de opciones y ser aplicable a multitud de universos, no cerramos las puertas a todas las combinaciones posibles. Sin embargo, a priori existen una serie de **profesiones preferibles** para cada raza, **atendiendo al trasfondo** del mundo de Arasca en el que se ambientarán nuestras campañas.

Te ofrecemos a modo orientativo un listado de profesiones (y sus posibles limitaciones) más frecuentes para cada raza:

Anfibio: guerrero, explorador, montaraz, mago (no podrá aprender magia de Corrupción o Inframundo), animista, brujo (solo magia Tribal).

Arbóreo: guerrero, explorador, guardabosques, animista.

Cánido: guerrero, explorador, montaraz, animista, brujo (solo magia Tribal).

Celestial: guerrero, paladín, explorador, bardo, maestro rúnico, mago.

Centauro: guerrero, explorador, montaraz, animista.

Ciclope: todas excepto caballero, paladín, cazabrujas, nigromante.

Cristalino: guerrero, explorador, maestro rúnico, animista, brujo, mago.

Elfo: guerrero, paladín, gladiador, bailarín marcial, explorador, montaraz, bardo, guardabosques, mago (no podrá elegir saberes de Corrupción o Inframundo), animista.

Elfo oscuro: guerrero, paladín, gladiador, bailarín marcial, asesino, explorador, pícaro, bardo, mago, animista, brujo.

Enano: bárbaro, guerrero, paladín, gladiador, asesino, explorador, pícaro, montaraz, bardo, maestro rúnico.

Enano renegado: bárbaro, guerrero, paladín, gladiador, asesino, explorador, pícaro, montaraz, bardo, maestro rúnico, brujo.

Félico: guerrero, asesino, explorador, montaraz, animista, monje guerrero, brujo (solo magia Tribal).

Goblin: guerrero, asesino, explorador, pícaro, animista, brujo.

Hombre bestia: bárbaro, guerrero, explorador, pícaro, bardo, guardabosques, animista, brujo (solo magia Tribal).

Humano: todas, pero si es nigromante, brujo o mago del inframundo, o si aprende hechizos de Corrupción o Inframundo, se considerará de alineamiento maligno.

Infernal: guerrero, paladín, explorador.

Mediano: guerrero, explorador, pícaro, montaraz, bardo, animista.

Medio pájaro: guerrero, asesino, explorador, brujo, mago.

Minotauro: bárbaro, guerrero.

Ogro: bárbaro, guerrero, gladiador, explorador, montaraz (opción sin hechizos), animista, brujo (solo magia Tribal).

Orco: bárbaro, guerrero, asesino, gladiador, explorador, montaraz (opción sin hechizos), animista, brujo (solo magia Tribal).

Rátido: guerrero, asesino, explorador, pícaro, mago (solo podrá aprender magia de Corrupción o Fuego), animista, brujo.

Reptiliano: guerrero, asesino, explorador, montaraz, mago (no podrá aprender magia de Corrupción o Inframundo), animista, brujo (solo magia Tribal).

Troll: guerrero, explorador, brujo (solo magia Tribal).

Vampiro: guerrero, caballero, nigromante, brujo (solo magia de Brujería).

LA OPCIÓN MÁS RESTRICTIVA

En caso de que exista confrontación entre las propiedades o limitaciones de una carta de Raza y Profesión al combinarlas, prevalecerá la opción más restrictiva.



ESCOGE HABILIDADES

Los héroes deben coger la carta de habilidad que les corresponda según su raza y profesión escogida. Recuerda que hay cuatro tipos de habilidades divididos en cuatro mazos: 1) Combate, 2) Académicas y de liderazgo, 3) Exploración y subterfugio, 4) Naturaleza. Las tres primeras pueden adquirirse según la profesión escogida, de manera que por ese motivo en ocasiones se hace referencia a ellas como "habilidades profesionales", siendo las demás denominadas "naturales".

Algunas razas permiten el aprendizaje de una habilidad profesional extra* en el momento de la creación del personaje. Además, mediante la experiencia adquirida, los héroes podrán en el futuro aprender más habilidades profesionales. Sin embargo, existe una limitación importante al número máximo: después del momento de creación, **un héroe solo podrá aprender tantas nuevas habilidades como sea el doble de su valor de Inteligencia.**

En la parte inferior de cada carta de habilidad profesional aparecen los símbolos de las profesiones que pueden aprender esta habilidad concreta. Si no aparece el símbolo de una profesión, significará que será **imposible de adquirir** por el personaje que tenga dicha profesión.

*Si en una carta de raza se indica que el héroe comienza con una habilidad profesional a su elección, recuerda que esta deberá ceñirse a los símbolos de las profesiones.



HABILIDADES DE COMBATE

Proporcionan ventajas durante los combates, tanto cuerpo a cuerpo como a distancia. Son las habilidades preferidas por los Luchadores, aunque algunos tipos de héroes como los Hechiceros guerreros e incluso los Buscadores las adquieren para ser un buen apoyo en el grupo.

ACADÉMICAS Y DE LIDERAZGO



Los personajes Hechiceros encuentran aquí su principal fuente de aprendizaje. Pueden aprenderse capacidades que mejoren el lanzamiento de hechizos, el conocimiento de objetos o el apoyo moral a los compañeros.

EXPLORACIÓN Y SUBTERFUGIO



Son especialmente útiles durante los turnos en que se realiza la exploración, cuando el grupo necesita de la pericia de unas manos hábiles, una vista aguda o habilidades acrobáticas para sortear obstáculos. Algunas pueden ser también muy útiles para anticiparse al inicio de los combates.

NATURALEZA



Las habilidades naturales agrupan opciones tan diversas como la invulnerabilidad, la resistencia a sortilegios, la capacidad de tener ataques envenenados, una mayor resistencia natural o el sentido agudizado. Aquí también se incluyen algunas particularidades negativas de algunas razas y criaturas, como la vulnerabilidad ante ciertos ataques o los entornos oscuros.





ESCOGE EL EQUIPO

Cada personaje recién creado dispondrá de un **presupuesto inicial de 20 monedas**.

Supeditado a dicho presupuesto y las limitaciones de cada profesión, cada jugador decidirá el equipo que llevará su personaje inicialmente, observando los costes de cada objeto y descontándolo de su presupuesto. Podrá incluso comenzar con un animal (si posee la habilidad "Adiestrar animal") o un mercenario.

Un héroe no podrá prestar ni dar a otro ninguna de las 20 monedas que recibe inicialmente.



OBJETOS INFRECUENTES

Durante su creación, un héroe **podrá adquirir** los objetos infrecuentes que deseé, sin necesidad de efectuar tiradas.

LIMITACIONES DE EQUIPO

Límite de peso: calcula la **limitación de peso máximo** de cada héroe para transportar equipo, basada en su **Fuerza + Vitalidad y multiplicando la suma por 2**. Dicha limitación se escribe en el lado derecho de la barra, mientras a la izquierda se anota el peso de todo el equipo transportado, incluidas las armaduras.



Límite de objetos: solo se permite portar **un escudo o rodelas, dos armaduras ligeras o pesadas** (se excluyen los yelmos, grebas o brazales) y **hasta 5 armas** de cualquier clase.

Límite de monedas: cada héroe **podrá transportar hasta 30 monedas** (se entiende que cada moneda representa en realidad una cuantía indeterminada de monedas de diversos tamaños y metales).

Los objetos como gemas preciosas y objetos valiosos similares de pequeño tamaño se considerará que tienen 1 punto de peso cuando no se especifique otra cosa.

Los mercenarios y animales con la habilidad "**Montura**" **podrán transportar equipo y monedas** con las mismas limitaciones que para un héroe. Es decir, el héroe podrá dejarles objetos para que transporten parte de sus pertenencias.

EXCESO DE PESO

Las limitaciones indicadas en el apartado anterior pueden ignorarse, pero con las siguientes consecuencias:

Si un personaje **lleva más peso que su máximo permitido**, o **infringe** de algún modo las **limitaciones** de equipo, sufrirá los efectos de **Aturdido**.

Si un personaje **superá dos o más** de estas limitaciones (por ejemplo: superar el límite de monedas y el límite de objetos al mismo tiempo), o supera en **más del doble** cualquier límite (por ejemplo: transportar más de 60 monedas), **no podrá mover ni realizar acciones** durante su activación, sufriendo los efectos de **Aturdido**.



PUNTOS DE EXPERIENCIA

En cuanto los héroes logren una misión, anotarán en su carta o ficha de héroe los puntos de experiencia que han ganado durante la misma.

Salvo que se indique una recompensa específica en la Hoja de aventura (la cual prevalecerá), las aventuras de tamaño estándar conferirán estos puntos de experiencia:

+1 si el grupo ha **logrado la misión en el primer intento**.

+1 si el **grupo ha obtenido más puntos por Logros que el Jugador Oscuro**.

El héroe que finalice la aventura **Fuera de combate no ganará experiencia**.

Recuerda que los puntos de Logros solo dan experiencia si los héroes han completado la misión.

Los puntos de Experiencia se acumulan y cada jugador decidirá en qué momento los invierte para realizar mejoras en su personaje, descritas en el apartado siguiente. Estas mejoras podrán realizarse en cualquier momento entre aventuras. Es decir, cuando no se encuentren en el interior de ningún escenario.

LUGARES Y SERVICIOS

Determinados lugares (las Escuelas de lucha, las Bibliotecas) permiten ganar puntos de experiencia extra. Estas indicaciones vienen reflejadas en las cartas de Lugares y Servicios, descritas en la página 94.



Evolución del personaje

Por cada 3 puntos de experiencia acumulados, un héroe podrá invertirlos en las siguientes **mejoras**:

- Aprender una nueva habilidad.
- Obtener punto de desarrollo para aumentar una característica.
- Aumentar sus puntos de Fortuna.
- Aprender un nuevo hechizo.

APRENDIZAJE DE HABILIDADES

Un héroe podrá aprender una nueva habilidad con las limitaciones habituales.

■ Habilidades profesionales

El **jugador lanzará 1D6** y observará el resultado, comparándolo con el rango de aprendizaje de nuevas habilidades, que varía según la profesión del héroe. Ahí observará qué tipo de habilidad profesional podrá escoger (Combate, Académicas y de liderazgo, Exploración y subterfugio). Elegirá una habilidad concreta a su elección, ciñéndose a la tipología que le indicó el dado y al resto de limitaciones (recuerda que, por norma general, dos héroes no pueden coincidir con la misma habilidad por profesión*). Si la anterior habilidad que aprendió el héroe mediante este sistema pertenece al **mismo tipo** que ha aparecido en la tirada, podrá obviar esta tirada y elegir el tipo que prefiera. Hará lo mismo si no le es posible aprender ninguna habilidad del tipo que indicó el dado.

*Que esto no te impida jugar con tus profesiones favoritas. Si deseas jugar con dos héroes con profesiones que comparten habilidad profesional inicial (bárbaro-gladiador), síntete libre de usarlos compartiendo la carta de habilidad. Pero recuerda que tras la creación es preferible que no adquieran las mismas nuevas habilidades profesionales.



Borron, Maestro rúnico de profesión, lanza 1D6 y obtiene un resultado de 4. Por tanto, deberá escoger una habilidad del tipo Académicas y de liderazgo, tal como indica el rango de aprendizaje de la carta de su profesión.

■ Habilidades de Naturaleza

Algunos héroes, según indica su carta de raza, pueden aprender habilidades de Naturaleza. En lugar de lanzar 1D6 para determinar el tipo de habilidad profesional, podrá escoger libremente una habilidad de Naturaleza de cuantas tenga posibilidad.

AUMENTAR UNA CARACTERÍSTICA

Por cada 3 puntos de experiencia el héroe obtiene un punto de desarrollo que podrá invertir en aumentar una característica (sin superar en ningún caso los límites raciales).

Podrá acumular puntos de experiencia para aumentar características que requieran de varios puntos de desarrollo. *Por ejemplo: si un elfo necesita 3 puntos de desarrollo para subir +1 a su Fuerza, deberá acumular hasta 9 puntos de experiencia si desea conseguir esos 3 puntos de desarrollo para invertirlos en esa mejora.*

Como máximo, solo podrá aumentarse cada una de las **características una sola vez** a lo largo de toda la experiencia acumulada. *Por ejemplo, un elfo podrá aumentar en +1 su Vitalidad, Fuerza y Agilidad gracias a la experiencia acumulada tras muchas partidas.*

NOTA: recuerda que las **características de Destreza y Percepción** no pueden aumentarse con puntos de desarrollo, solo mediante la adquisición de habilidades.

AUMENTO DE FORTUNA

El héroe obtiene un punto de Fortuna extra de forma permanente. Como máximo, podrán ampliarse 2 puntos de Fortuna por encima de los iniciales (los héroes que posean la habilidad "Invulnerable", sean de tamaño Grande o comiencen con solo 2 o 3 puntos de Fortuna iniciales solo podrán aumentar esta en 1 punto).

APRENDIZAJE DE HECHIZOS

Para aprender un nuevo hechizo del Saber escogido (con las limitaciones habituales), el héroe deberá acudir a una Escuela de hechicería y pagar el coste de aprendizaje. También podrá aprender nuevos hechizos de otro Saber si lo permite su carta de profesión.

Por cada **hechizo aprendido**, un héroe **aumenta en 2 sus puntos de Maná**. El **límite** de Maná de un héroe es de **Inteligencia x 3**. Sin embargo, podrá seguir aprendiendo hechizos aunque alcance el máximo de puntos de Maná, de forma que será un hechicero más versátil al conocer más hechizos que tendrán utilidad en situaciones diferentes.

NIVELES DE HECHICERÍA

Cualquier **héroe** hechicero tendrá la consideración de **Aprendiz** hasta que alcance un **PV** de **15**. Cuando alcance un **PV de 30**, será considerado **Archimago**. Observa las restricciones y ventajas por ser Aprendiz o Archimago en la página 40 en el capítulo de Magia.

Valoración del personaje



Inicialmente los Puntos de Valor de un héroe serán de **10**.

A medida que gane puntos de experiencia y los invierta en mejoras, sus características y habilidades aumentarán y con ellas su valoración.

Los **PV de un héroe** equivaldrán a la suma de **10** más las mejoras o evoluciones invertidos en este.

Cada **mejora** de un héroe **aumentará su PV en 2**, independientemente de los puntos de experiencia invertidos.

Ejemplo: el elfo Taeral quiere subir su característica de Fuerza de 3 a 4, para lo que necesita nada menos que 3 puntos de desarrollo, según indica su carta de raza. Para obtener 3 puntos de desarrollo, Taeral necesita ganar 9 puntos de experiencia. Ha acumulado 8 puntos de experiencia y los anota en su ficha, pero no aumentan su PV hasta que no los invierta en la subida de Fuerza que desea efectuar. Una vez invierta los 9 puntos de experiencia que precisa, aumentará su PV en 2. Tras varias aventuras, decide invertir otros 3 puntos de experiencia acumulados en aprender una nueva habilidad, por lo que su PV aumentará nuevamente en 2.



Trasfondo

SOBRE LA CREACIÓN DEL MUNDO

En el continente de Arasca existen diversas mitologías y explicaciones de la creación del mundo, según las distintas civilizaciones. Sin embargo, durante el primer Gran Concilio celebrado en la ciudad de Shiilan, la cual se alza en la isla del Gran Mar Interior, los numerosos eruditos del continente reunidos allí convinieron tener como referencia las descripciones del Collard, el libro supremo escrito por el dios Ansurax. Tal decisión, por tanto, fue realizada con la más absoluta neutralidad política y religiosa, sin la presión que ejercen los reyes u otros poderes fácticos.

Así pues, atendiendo a las escrituras de Ansurax, que constituyen la mitología de los Antiguos o kamaerin (los primeros moradores del mundo), el origen del mismo fue fruto de la muerte de un inmenso titán que vagaba por el universo. El titán, al expirar, dio existencia a la tierra con su carne; su sangre fue el mar, y su último suspiro el aire. De su cuerpo emergieron los diversos dioses dominantes, que vivían en el cielo, y estos, para no morir en soledad como su creador, decidieron poblar de vida el cielo y la tierra. Los Antiguos fueron la primera creación de los dioses y recibieron el don de la inmortalidad como sus hacedores, haciéndose llamar ángeles y viviendo con ellos en los cielos.

Los humanos fueron creados más tarde por el dios Radán. Recibieron el don de la mortalidad y permanecieron durante mucho tiempo en Arasca, en el Paraíso Terrenal, como así la llamaban antaño, hasta que la mayoría fueron desterrados por su carácter belicoso y dominante y, obligados a cruzar el ancho mar, forjaron sus civilizaciones en otros continentes, Europa, África, Asia, América, Australia, donde han evolucionado a un ritmo vertiginoso hasta la actualidad.

Los dioses trabajaron por la paz en Arasca, hasta que comenzaron las disputas por el poder y sus voluntades se separaron. Entonces, los demoniacos habitantes de los infiernos surgieron de la oscuridad engendrados en las semillas del Gran Árbol de la Maldad, nacido a consecuencia del odio contenido de los dioses dominantes. El Dios Ansurax, hijo del Dios Dar, Señor del Sol, ansiaba el poder del mundo, y llevó la destrucción con sus hordas al Paraíso Terrenal, sosteniendo que el Caos absoluto era la verdadera

fuerza existencial de todas las cosas. Los dioses benignos, o dioses de la luz, enviaron ejércitos de ángeles celestiales a las forjas del Infierno, mientras bandadas de demonios alados trataban de romper el arco de cristal que protegía el Palacio de los Altos Cielos. Entonces los hombres fueron llamados a regresar para secundar a los Antiguos, que ya no abundaban en número después de tantas masacres. Lamentablemente, la raza humana resultó tan combativa y tenaz como sometible, por lo que algunos se aliaron con el mal. Muchos fueron los mortales que presenciaron a los seres sobrenaturales que caminaban entre las apiñadas masas de humanidad y la tierra esquilmando. Poderosos guerreros surgieron y aceptaron el cruel reto de la guerra, aliándose con ambos bandos y ganándose el respeto y odio de los mundos del más allá con sus legendarias proezas. Aunque los demonios menores les respetaban y se arrodillaban ante algunos de ellos, también maldecían la existencia humana. Muchos de estos demonios creyeron que la muerte y la destrucción ocasionada por los hombres era una ofensa a su papel superior en el orden del

Caos, y en consecuencia, celosos de la creciente importancia de los humanos, cometieron incontables y atroces actos violentos contra los mortales.

Durante las Guerras Intemporales, Ansurax se proclamó a sí mismo Dios de la Oscuridad y de los infiernos, y nombró a tres de sus mejores demonios sus lugartenientes. Entre ellos se encontraba Raazbal, el ángel caído, expulsado del Palacio de los Altos Cielos por una falta moral, y deformado por la crueldad y el odio eterno. Al ocaso del milenario de la guerra, todas las fuerzas celestiales se congregaron para hacer frente en una batalla a la totalidad de la inmensa horda negra, formada por multitud de razas que el

Gran Árbol de la Maldad había concebido. La Batalla de la Luz y la Oscuridad duró cien días y cien noches, y al término de la última noche, cuando el ejército celestial comenzaba a debilitarse, el arcángel Fraudiel se internó con un grupo de valientes hombres en las profundidades del Infierno, hallando allí, retorcido por el dolor y el odio del mal, el Árbol de la Maldad. Fraudiel cortó sus ramas y tallos, de los que brotaba sangre oscura en vez de savia, y luego incineró la tétrica creación vegetal. Ansurax y su ejército cayeron esa misma noche tras la hazaña del Arcángel. El dios oscuro



murió a manos de los Antiguos y de los hombres, quedando la corona en poder de los primeros, así como el Collard, que él mismo había escrito con su sangre, y el cual era irrompible salvo que lo hiciera con sus propias manos. Solo el poderoso Raazbal logró sobrevivir a la matanza y el reino del Caos entró en un largo letargo.

Sin conocer la morada del último lugarteniente de Ansurax, los dioses, temiendo la naturaleza invasora de la raza humana, decidieron ocultar por siempre el Paraíso Terrenal del resto de los continentes, ofreciendo a los humanos que combatieron a su favor que olvidaran sus orígenes y progresaran aquí, aislados del resto del mundo. Muchos volvieron a cruzar el ancho mar y regresaron allá donde las civilizaciones prosperaban, mientras otros eligieron quedarse. Quienes permanecieron forjaron multitud de reinos e imperios a medida que exploraban los vastos territorios. Los demonios quedaron relegados en la Isla de Fuego, aunque existen varios portales que les permiten surgir en otras latitudes del mundo. Paulatinamente, el capricho de los dioses hizo surgir una multitud de razas. Con el transcurso del tiempo, algunas razas se escindieron en caminos evolutivos diferentes hasta conformar el enorme crisol de culturas y civilizaciones que existe actualmente.

LAS PIEDRAS ALMA Y EL MAL



La corona de Ansurax poseía tres piedras de cristal engarzadas llamadas Piedras Alma. Cada una servía para aprisionar en ellas el alma del demonio que intentase usurpar el mando al Señor de la Oscuridad; una por cada lugarteniente existente. Así que los dioses poseían tres Piedras Alma para atrapar al único lugarteniente de Ansurax vivo, Raazbal, y evitar que emulase a su señor. Una de las Piedras Alma les fue entregada a los Antiguos, y las otras dos a los humanos. Mientras que los Antiguos la conservaron, esperando el momento oportuno, los humanos extraviaron las dos Piedras Alma que les asignaron, después de haber malgastado una de ellas para atrapar por equivocación el espíritu de un demonio menor.

Raazbal reapareció estableciendo su poder en el reino de Bandmor, en un extremo de las montañas de la Condenación. Al mismo tiempo, el imperio Thai-Shiang, formado militarmente casi en exclusiva por jinetes de ojos rasgados, se encontraba en su máximo esplendor. Una alianza de reinos e imperios noroccidentales, organizada para frenar el avance del terrible ejército shiang, le sirvió a un grupo de héroes para atravesar las estepas y alcanzar Bandmor. Ayudados por los kamaerín y la Piedra Alma que conservaban estos, lograron encerrar al gran demonio en la misma y cortaron las raíces del Árbol de la Maldad.

Pero el Caos y la Maldad nunca desaparecen, permanecen latentes mientras crecen hasta volver a explotar como un volcán.

EL MOMENTO ACTUAL EN EL REINO DE ALANIA



Durante cientos de años, el reino de Bandmor sirvió de muro de contención ante otras civilizaciones del continente. Desde su decadencia hacía menos de un siglo, debido a la última caída de Raazbal, se abrieron nuevas vías comerciales terrestres que atravesaron las amplias estepas y alcanzaron los reinos más occidentales. Largas caravanas procedentes del este atraviesan el mermado imperio Thai-Shiang, que no ha recobrado el esplendor de antaño pero sí ha recuperado la mayor parte de sus territorios al este del gran río Asdurag. Todos los comerciantes desembocan primero en Verneck, y allí se organizan ferias y mercados. Multitud de viajeros errantes, exploradores, mercenarios y buscavidas se encuentran en este lado del mundo para vivir aventuras o hacer negocios.

Alania es un reino de creación muy reciente. Durante siglos, estas tierras pertenecieron al imperio de Pulse. Sin embargo, los nobles de la región siempre se sintieron maltratados respecto a los que pertenecían a la península Oeste, donde el grado de desarrollo agrícola, arquitectónico e incluso militar, evidenciaba unas inversiones muy superiores. Alania era un territorio en constante peligro debido a ser una zona fronteriza con un imperio enorme como el Thai-Shiang. A su vez, limitaba con el acaudalado reino de Bibal al norte y esporádicamente sufría las arremetidas de los bárbaros y devastadores que descendían desde el páramo helado o las islas del mar Septentrional. Siempre fue una zona conflictiva, donde imperaban las escaramuzas incluso entre los propios nobles, que invadían castillos y tierras vecinas, y urdían pequeñas conspiraciones y algunos asesinatos. Permanecieron unidos ante la amenaza del imperio oriental y durante la última gran guerra. Pero, cuando los shiang recibieron la embestida de occidente y Pulse perdió innumerables efectivos militares y económicos debido a la guerra, los nobles de Alania comprendieron que aquel era el momento propicio para sus intereses y decidieron unirse para reivindicar su independencia. El Imperio no tuvo más remedio que concederla tras las primeras guerras internas, incapaz de enviar un ejército potente para sofocar la rebelión. Poco después llegaría también la independencia de Raíncla, la península ubicada al otro lado del Mar Blanco. Desde entonces, los nobles de Alania forman un reciente reino convulso, con un rey elegido cada lustro, donde el equilibrio de poder de las casas nobiliarias garantiza una paz quebradiza.

LA GEOGRAFÍA DE ARASCA

El continente de Arasca es el lugar predilecto de los dioses en el mundo, y de este modo también es donde los dioses imponen la mayoría de sus caprichos. Hay zonas climáticas muy diferentes, desde la zona de los desiertos helados en el Norte y la tierra de los Elementales, donde el frío se vuelve tan extremo que incluso el mar llega a congelarse para servir de puente con algunas islas, hasta los grandes desiertos cálidos del Sur, donde civilizaciones como la de los Faraones Olvidados progresan construyendo sus pirámides. El clima continental es predominante, aunque existen selvas interminables en el sudeste y climas suaves en el suroeste, donde se asientan algunas de las civilizaciones que procedían del Viejo Mundo, como la de Iberia o la de los Hijos de Júpiter. Hay también multitud de grandes penínsulas. Los humanos pueblan las occidentales. La península Oeste, donde prospera el Imperio de Pulse, la península de Raíncla, donde se ubica el reino del mismo nombre, independizado recientemente de Pulse, y la península de Nueva Iberia donde medianos y humanos comparten territorios. Pueden encontrarse enormes desiertos, no solo los más cálidos, también los que se encuentran el sur de la cordillera de Khumund o los peligrosos desiertos de los grandes gusanos, ubicados al sur del Gran Mar Interior, la mayor superficie del agua en el interior del continente. Las grandes estepas se encuentran en la zona central y en la parte noroccidental, entre el caudaloso Asdurag y el río Asarlung. Hay otros ríos largos y caudalosos como el Río Rojo, donde las tribus de los Chask realizan sus ofrendas, el Río Profundo y el Amarillo que nutren las selvas, o el Río Susurrante que desemboca en el mar Meridional. Grandes bosques se extienden por doquier, como el Bosque Verde en el nordeste, habitado por elfos salvajes, el milenario Bosque de Piedra, donde los grandes orcos encuentran la madera para talar sus tótems, el Bosque de Torath, donde proliferan los licántropos, el bosque de los Trolls o el Bosque Eterno que rodea las montañas del reino de Kämaer, pero el más extenso es el Bosque Negro que se extiende en la franja sur, habitado por multitud de bestias y algunas tribus de amazonas.

LAS RAZAS Y CIVILIZACIONES

En Arasca coexiste una ingente cantidad de razas. Los Antiguos o kamaerin, también llamados celestiales, fueron la primera creación de los dioses y permanecen en el Reino de Kämaer. Mucho más altos que los humanos y muy silenciosos, de piel y cabello generalmente blanquecino e increíblemente resistentes al frío. Su ciudad de hielo y capital, Menon, fue construida sobre el lago que anegó mediante un sortilegio la anterior ciudad del mismo nombre.

Los Primeros Elfos mantienen sus dominios en el bosque que linda al norte, en la isla Origen y en las costas

cercanas. De estos se escindieron dos facciones, la de los Elfos Renegados y la de los Elfos de los Bosques, quienes se alejaron al extremo oriental del continente. Los primeros habitan la península de los Descarriados, prefieren poblar zonas costeras y rocosas. Los Elfos de los Bosques o Silvanos han prosperado en el extenso Bosque Verde, donde construyen sus ciudades sobre los árboles en alianza con los espíritus del bosque. Tanto los elfos como los kamaerin comparten un pasado común y una singularidad única, son inmortales al paso del tiempo, lo que los hace mucho más calmados y equilibrados que el resto de las razas.

Los demonios están presentes en diversos lugares del mundo, pero muy especialmente en la Isla de Fuego. Son muy fuertes y sienten un odio profundo hacia la raza humana. Como los kamaerin, no padecen los efectos del tiempo ni de las enfermedades, pero las armas pueden dañarles.

Los humanos son muchos y sus reinos cubren gran parte del continente. El Imperio de Pulse ha perdido una buena extensión pero sigue siendo muy poderoso en la Península Oeste. Capaces de fabricar armas de pólvora, poseen los mejores herreros en el arte de la fabricación de armaduras completas. Es realmente muy avanzado en materias tan dispares como el arte y la ciencia. Sin embargo, también es el principal reino defensor de la Verdadera Fe cristiana que llegó del Viejo Continente. De Pulse se independizaron hace pocas décadas el actual reino de Alania, que en su momento fueron diversos condados integrados dentro del imperio, y el reino de Raíncla, que ocupa la península del mismo nombre. Junto a Pulse se encuentran las islas de Trecia, cuyos habitantes mantienen las costumbres civiles y militares de sus lejanos parientes griegos, exhibiendo innumerables estatuas de mármol y templos con cientos de columnas.

Al otro lado de las Montañas Punzantes de Pulse se extienden los ascadios en sus profundos bosques, temibles guerreros cuyos líderes llegan a montar sobre osos. Cerca se encuentra Lesonia y más allá los bárbaros del norte en el Bosque de Torath y el reino de Bibal, rica región gracias a sus minas de plata y cuya capital se encuentra en la isla del lago Itarig. Más allá del río Asdurag hay varias tribus bárbaras con cierto carácter nómada, como los fieros Kurgan, e incluso algunas son mucho más primitivas, como los Drugni o habitantes de las cavernas, o los Siarones, que viven en tipis hechos con piel de caballo y bisonte. Toda la mitad inferior de la extensión entre el Asdurag y el Asarlung está ocupada por el Imperio Thai-Shiang. Los ojos rasgados vivieron su esplendor en tiempos pasados. Son fieros y de tez pálida como la luna. Grandes jinetes de caballos que dominan las anchas extensiones de praderas. Hace un siglo rompieron la larga tregua con el Imperio de Pulse y decidieron cruzar el Asdurag para invadir primero Alania y después extenderse en toda la parte noroccidental del continente. Pero el ejército de Pulse y una alianza de reinos replicaron atravesando el imperio Shiang de oeste a este como un puñal y su terrible poder militar decayó considerablemente. Durante las últimas



décadas han conseguido restablecer la mayor parte de sus territorios y construcciones pese a las beligerantes tribus que lindan al norte. Siguen siendo los mejores guerreros a caballo, capaces de disparar un arco a galope con gran precisión o de viajar durante días sin descanso sobre sus monturas. Su gran capital, Thamey, ahora es uno de los puntos clave de las rutas comerciales que recorren el continente.

En el Mar Blanco hay dos reinos destacables situados en dos conjuntos de islas. Los Hijos del Kraken rigen las Islas Grises con puño firme. Adoradores de la gran criatura de los océanos, mantienen una buena flota de barcos y sus islas son a menudo el destino de multitud de presos provenientes del continente. También se encuentran los reinos corsarios, que rivalizan en el mar con los anteriores y con las taifas que prosperan en la costa sur del Mar Blanco. Más al sudoeste pueden encontrarse las civilizaciones de Iberia, donde los humanos gobernan ciudades pestilentes en las que los caballeros se retan en duelos callejeros a golpe de espada o florete, y los Hijos de Júpiter, descendientes de los navegantes del Imperio Romano. A medida que se recorre la costa del Mar Meridional y las tierras interiores en ese lado del mundo, puede encontrarse el Reino del Árbol Blanco, quienes adoran al que dicen es el antagonista del Árbol de la Maldad, y el reino de los Señores de los caballos, un pueblo tan habituado a la montura como los Shiang, aunque menos belicosos. En la franja oriental del continente los humanos apenas son una excepción. Sin embargo, en la Isla del Sol Naciente cabe destacar el reino de Shinto, lugar de peregrinación de los mejores guerreros de artes marciales. Ya en el continente, prospera a orillas del Gran Mar Interior el pueblo de Umun. Comenzó siendo una colonia fundada por un sacerdote de occidente reconvertido a explorador, quien con el tiempo llegó a proclamarse rey.

Los medianos también merecen ser nombrados, pese a ser una raza de gentes pequeñas que apenas ocupan la región noroccidental de la península de Nueva Iberia y las Islas de los Balidos, conocidas así por la cantidad de ganado ovino que hay en ellas. Suelen ser gente pacífica, tranquila y bonachona que no gusta de peleas, trampas ni broncas. Les gusta armar bullicio en las fiestas, pero rara vez se les ve meterse en problemas y generalmente resuelven sus conflictos con un buen combate dialéctico antes de dejarse llevar por los abrazos, inducidos por la abundante cerveza y el vino que ellos mismos fabrican con buen humor y exportan a otros lugares.

Los orcos o uros son una raza formidable, capaces de proliferar en tierras baldías, en ricos y frondosos valles y bosques, en zonas heladas, costas agrestes, montañas escarpadas y anchas praderas. Como los humanos, prosperan mejor que ninguna otra raza en climas muy diferentes. Hay varias subrazas. Algunos, los que habitan en la franja sur del continente, son poco mayores que un enano, delgados y encorvados. Otros llegan a ser tan grandes y fuertes como gorilas. En la zona noroccidental es donde menos se les puede encontrar, aunque ocupan diversas guaridas en las

Montañas Grises y en la Isla Cangrejo, donde mantienen el reino de Krogg. Los territorios más extensos y beligerantes los ocupan en las regiones nororientales, alrededor de la cordillera de Khumund.

Es muy frecuente ver clanes goblins en las inmediaciones de los dominios orcos. Pequeños y tramposos, estas criaturas habitan normalmente en las montañas, aunque uno de sus reinos más fuertes se encuentra en el Bosque Rojo.

Los enanos son una raza que habita en los dos extremos del continente. Los orígenes de las primeras casas señoriales comenzaron en la cordillera de Khumund, donde mantienen las mayores fortalezas que resisten los constantes embates de las hordas de orcos y goblins, así como los intentos de expansión del reino de los Renacidos desde la cara oeste de las montañas. Cuando se agotaron las primeras minas de Khumund, varios clanes enanos vaticinaron el final de las extracciones en la zona y decidieron escuchar los informes de exploradores, quienes localizaron nuevos y formidables yacimientos en el extremo sudoccidental de Arasca. Viajaron hasta las montañas de Ach, donde se asentaron y formaron nuevas ciudades excavadas en la roca. Pero en Khumund se encontraron nuevos yacimientos y, con el tiempo, las luchas entre los clanes por poseerlos produjeron el destierro de algunos de estos, que viajaron al sur para formar los reinos de

los Enanos Renegados. Estos, inferiores en número, abrazaron la magia oscura e incluyeron a orcos y goblins mestizos, hobgoblins, en sus ejércitos.

Entre el Bosque Verde y las regiones dominadas por los grandes orcos se encuentran los territorios de los cánidos. Las facciones de algunos clanes de esta raza se asemejan a las hienas, mientras que otros parecen más emparentados con los lobos. En cualquier caso, gozan de un olfato enviable y suelen formar grandes comunidades en las llanuras y ocasionalmente en los bosques y desiertos que se encuentran bajo sus dominios.

En la península de la Serpiente y a lo largo de la boscosa costa que asciende hasta el Bosque Verde, viven los félidos, aglutinados en clanes donde pueden verse subrazas atigradas, panteras y leoninas. Son ágiles y veloces, con buen olfato e inteligentes, aunque viven en grupos muy reducidos. Muchos de los adultos de un clan apenas visitan el hogar una vez cada varias semanas. Están acostumbrados a recorrer kilómetros constantemente mientras viajan, cazan y exploran, a menudo aventurándose fuera de sus tierras. Excepto por los grupos de ancianos que deciden y transmiten las leyes y las escuelas de hechicería, es difícil ver grandes comunidades, pues los clanes están muy diseminados y solo se reúnen cada cierto tiempo para festividades y asuntos de urgencia como la guerra.

Limítrofes con los cánidos, los félidos y los enanos renegados se encuentran los reinos de los brutales ogros. Esta raza se asienta principalmente en las Montañas de los Huesos, denominadas así porque en los picos de los promontorios colocan grandes pilas de huesos pertenecientes a todos los enemigos caídos, una vez los han



descarnado para comérselos. Sin embargo, es fácil ver ogros en otras partes del continente. Es habitual verlos empleados como mercenarios, porteros de tabernas, guardaespalda, luchadores de pozo o incluso leñadores o ganaderos en los reinos humanos.

Los trolls apenas se mezclan con los humanos, pero sí que lo hacen con los orcos y los goblins. Se benefician de las mejores virtudes de aquellos para la caza a cambio de darles protección. El único lugar donde se ha visto a trolls bastante bien organizados es en el reino que mantienen en las Montañas Amarillas. Allí no solo se ocupan de la guerra o la protección de los yacimientos. También gobernan e incluso practican la magia.

Entre las razas humanoides de gran tamaño que merecen mencionarse, las más difíciles de ver son las de los ciclópes y los minotauros, tanto por ser poco numerosas como por su carácter solitario. Los ciclópes merodean en las Montañas de Ach, mientras los minotauros recorren el enorme Bosque Negro, a menudo integrados entre las tribus de hombres bestia y centauros. Estas razas cornudas son seminómadas y difícilmente permanecen más de una estación en un mismo lugar. Son grandes cazadores y sus pezuñas y fuertes extremidades les permiten viajar largas distancias.

En la zona de las grandes selvas, en el sudeste del continente, se encuentran los reinos de los reptilianos y anfibios, que construyen pirámides cerca de la orilla oriental del cauce de los grandes ríos. Son tierras difíciles de conquistar por ejércitos debido a la densidad de la vegetación, y estas razas de sangre fría se han acostumbrado a vivir prácticamente aislados del resto del mundo en civilizaciones prehistóricas, por lo que no es fácil encontrar guerreros, exploradores y aún menos hechiceros reptilianos o anfibios fuera de sus fronteras y habituados a la vida en las ciudades. Sin embargo, existe una subraza de anfibios gigantes, los Chask, que habitan las grandes praderas rojas que rodean las Montañas de la Condenación. Igualmente primitivos, de gran olfato y fuertes como toros, son tribus nómadas muy beligerantes que suelen domesticar grandes lagartos como monturas.

Quienes sí viven en las selvas en civilizaciones más avanzadas son los Misran, primates de inteligencia similar a los humanos pero con rasgos simiescos. Su reino se encuentra en el lado occidental del Río Amarillo, y sus ciudades se construyen suspendidas en el aire mediante enormes plataformas de madera. Suelen vivir también bastante aislados, aunque las tribus de amazonas y los hombres de Umun comercian con ellos.

En la Isla Lunar, la gran superficie de tierra rodeada por el Gran Mar Interior, prospera la civilización de los Cyx o cristalinos, seres con cuerpos quebradizos e inmunes a venenos o enfermedades, practican multitud de disciplinas científicas y aglutinan la mayor parte del conocimiento del mundo, solo superado por el de los kamaerín. Los sabios Cyx mantienen contacto con los círculos eruditos de todos

los extremos del continente.

Alrededor del Gran Mar Interior también prosperan los fomrur y los kobolds. Los primeros son una raza prehistórica que habita los Pantanos Susurrantes. Tienen un solo ojo, grande como el huevo de una oca, y viven en una sociedad matriarcal donde las tribus de guerreros más fuertes esclavizan a los débiles en recintos construidos con barro. Los kobolds son muy diferentes. Pequeños, emparentados con los reptilianos y habituados a vivir en cuevas y túneles excavados bajo las montañas.

Parecidos a los kobolds, pero más inteligentes y numerosos, son los rátidos, que en ocasiones abandonan sus ciudades bajo tierra para lanzarse en grandes hordas sobre las tierras de bosques y llanuras a su alrededor. Son tan numerosos y poseen tal capacidad de trabajo que excavan túneles larguísimos. Gracias a esto han conseguido asentarse en lugares muy dispersos a lo largo de todo el continente. Practican la magia oscura y tienen una habilidad especial para la picaresca y el subterfugio.

Los hombres pájaro o Raaz son poco numerosos y viven generalmente en colonias que construyen en las laderas de las Montañas Zigzagueantes. Hay subrazas que perdieron la capacidad de volar, mientras otras apenas han desarrollado

bien unos dedos prensiles que les permitan utilizar herramientas de forma eficaz.

Los devastadores, por su parte, son una especie de raza humana dominada por las fuerzas demoníacas que habitan en el norte. Viven en los desiertos helados y volcánicos del norte, allá donde la vida es casi un milagro y la guerra es necesaria incluso para alimentarse. Aprovechan el invierno para salir de sus fortalezas negras y atravesar los estrechos de mar que los separan del continente. No son muy numerosos pero su sed de sangre no tiene igual.

Además de las razas de los mortales e inmortales, conviene mencionar aquellas civilizaciones o reinos que pertenecen a quienes regresaron de entre los muertos. En la franja sur del continente, los Faraones Olvidados continúan protegiendo sus pirámides en medio del desierto, tal como lo hacían sus antepasados mortales antes de que el Río Seco adquiriese su nombre actual y provocase la Gran Hambruna.

En el norte, el reino de los Renacidos se contrae y expande como los latidos de un corazón. Tanto los vampiros, criaturas increíbles cuyo poder rivaliza con el de ángeles y demonios, como los nigromantes, mantienen legiones de esbirros que levantan cada lustro para lanzarlos contra los territorios próximos. Incluso, aunque esto sucede apenas cada siglo, cuando el invierno es especialmente largo e inclemente, el estrecho que precede a la Bahía de Ibram se congela y a través de este los muertos caminan evitando el obstáculo de las Montañas de la Condenación. Es entonces cuando los reinos humanos descubren la existencia del peligro latente de los Renacidos.





Aventuras



En Dungeon Universalis se considerará aventura a la partida que tenga lugar en un escenario representado en una Hoja de Aventura, independientemente de si pertenece a una campaña o no. En el libro "Aventuras y campañas" incluimos diversos escenarios independientes, una gran campaña con un hilo narrativo argumental y otras campañas menores.

En la gran campaña "El regreso de Raazbal" las dos primeras aventuras son introductorias y muy recomendables para iniciarse en el juego:

■M1 Liberar a los mercaderes (esta pequeña misión sin usar mazos de Jugador Oscuro te servirá para asentar mecánicas de combate).

■M2 La guarida de Rorg (te servirá para empezar a ver mecánicas de exploración).

También te recomendamos estas dos aventuras independientes (y cualquier evento épico) si deseas practicar sin iniciar una campaña:

■M34 Guarida de bandidos.

■M39 Trolls robaovejas.

Recuerda que, salvo que se diga lo contrario en la Hoja de Aventura, **siempre comienzan los héroes**. Las tiradas de Iniciativa normalmente solo se realizan cuando se encuentran enemigos al visualizar una sección inexplorada. Por tanto, si los héroes comienzan en una sección o escenario explorados, comenzarán siempre primero y después se activará el bando del Jugador Oscuro. **La primera sección del escenario se considera explorada**.

A Explorar los túmulos

B Estas tierras albergan numerosas montañas de tumbas, dejadas de siglos atrás por generaciones de antiguos guerreros. Algunas de estas pertenecían a familias nobiliarias que existieron hace miles de años, pero que perdieron su riqueza y su poder. Los lugares más peligrosos son los que permanecen intactos, ya que los fantasmas de los muertos viven desde tiempos inmemoriales.

C 32 **D** 120'-150' **E** **F**

G MISIÓN: dejar la zona de combate al Líder del escenario. **H** PREPARATIVOS: **I** CONCLUSIÓN: **J** ELEMENTOS ESPECIALES: **K** MOBILIARIO: **L** LÍDER: **M** LOSETAS:

N REGLAS ESPECIALES: **O** **P** **Q** **R**

S **T** **U** **V** **W** **X** **Y** **Z**

NOTA: si el objetivo de la misión es "Los héroes tienen que abandonar el escenario" o "Los héroes tienen que llegar a la casilla X", realmente solo se está refiriendo a los héroes (no a sus acompañantes).

CONSEJO: puede que en determinadas situaciones te encuentres con que no hay standees de criaturas suficientes de un tipo o raza determinadas para colocarlas sobre el tablero, especialmente si decides jugar con facciones que no están incluidas en nuestras aventuras diseñadas. Elige entre dos opciones. O bien activas otras criaturas de la facción con el mismo coste, o usas standees de criaturas diferentes que representen a la criatura que deseas.

I Preparativos: aquí se indican los diversos preparativos previos al inicio de la partida. Recoge información acerca de los cambios y variaciones en la confección de los mazos de cartas, Puntos de Reserva, uso de los contadores, etc.

J Elementos especiales: indican los distintos elementos especiales que habrá en el mapa. Lo recomendable es que el Jugador Oscuro prepare la carta de cada Elemento especial durante la preparación de la partida.

K Mobiliario: indican los distintos elementos de mobiliario que habrá en el mapa. Lo recomendable es que el Jugador Oscuro prepare la carta de cada elemento de Mobiliario durante la preparación de la partida.

L Otros elementos: información muy diversa. Ubicación de elementos que no se engloban entre los anteriores, criaturas del Jugador Oscuro, obstáculos, etc. Se indican en el mapa mediante estos círculos y cuadrados numerados: 1 1 1 1 1 1

A continuación te mostramos los apartados y elementos de una Hoja de Aventura:

1. APARTADOS

A Nombre de la aventura.

B Trasfondo narrativo de la aventura.

C Número de aventura. Cada color representa un tipo de aventura, que a su vez ayuda a ubicarla en el mapa de campaña a disposición del Jugador Oscuro (el que forma la primera página de este manual y el de los libros de aventuras):

Aventura que da inicio a una campaña.

Aventura perteneciente a una campaña.

Aventura independiente.

Evento épico (solo se juega si es activado por una carta de Eventos de viaje).

D Nivel de dificultad: aunque la dificultad suele ajustarse al nivel de los héroes, esta puede incrementarse en función del objetivo propuesto o las reglas especiales del escenario. Verás que algunas aventuras pequeñas son fáciles, dado que sirven como partidas introductorias o pequeñas misiones. El nivel de dificultad es mayor cuanto más iconos: .

E Solo en los Eventos épicos: indica el tipo de terreno o población donde se produce este evento.

F Tiempo estimado: indica la duración de la aventura, variable según el número de jugadores.

G Misión: describe brevemente en qué consiste la misión.

NOTA: si el objetivo de la misión es "Los héroes tienen que abandonar el escenario" o "Los héroes tienen que llegar a la casilla X", realmente solo se está refiriendo a los héroes (no a sus acompañantes).

H Facción: se indica la facción a la que pertenecerán las criaturas de la aventura. Si las criaturas no pertenecen a ninguna facción, se señalará con detalle qué criaturas pueden colocarse. Los personajes o criaturas usados por el Jugador Oscuro generalmente pertenecen a una única facción, aunque pueden combinarse criaturas y guerreros de distintas facciones, especialmente en las aventuras diseñadas por los propios jugadores.

CONSEJO: puede que en determinadas situaciones te encuentres con que no hay standees de criaturas suficientes de un tipo o raza determinadas para colocarlas sobre el tablero, especialmente si decides jugar con facciones que no están incluidas en nuestras aventuras diseñadas. Elige entre dos opciones. O bien activas otras criaturas de la facción con el mismo coste, o usas standees de criaturas diferentes que representen a la criatura que deseas.

I Preparativos: aquí se indican los diversos preparativos previos al inicio de la partida. Recoge información acerca de los cambios y variaciones en la confección de los mazos de cartas, Puntos de Reserva, uso de los contadores, etc.

J Elementos especiales: indican los distintos elementos especiales que habrá en el mapa. Lo recomendable es que el Jugador Oscuro prepare la carta de cada Elemento especial durante la preparación de la partida.

K Mobiliario: indican los distintos elementos de mobiliario que habrá en el mapa. Lo recomendable es que el Jugador Oscuro prepare la carta de cada elemento de Mobiliario durante la preparación de la partida.

L Otros elementos: información muy diversa. Ubicación de elementos que no se engloban entre los anteriores, criaturas del Jugador Oscuro, obstáculos, etc. Se indican en el mapa mediante estos círculos y cuadrados numerados: 1 1 1 1 1 1

El Jugador Oscuro deberá **pagar el coste** de todas las criaturas ubicadas en casillas determinadas en el escenario, en el mismo momento en que sean colocadas en el tablero, salvo que se indique que no conlleven coste o que los Puntos de Reserva no sean suficientes para pagar por ellas. De suceder esto último, no podrá colocarlas. Las criaturas no conllevarán coste si durante la aventura no se emplea el contador de Puntos de Reserva.

◆ **Líder:** aquí se indica si hay un líder de escenario y qué equipo o cualidades posee.

Si el Jugador Oscuro no dispone de suficientes Puntos de Reserva para pagar por un Líder o una criatura durante la preparación de la aventura, pagará igualmente el coste y comenzará con saldo negativo en el Contador, descartando las cartas necesarias a lo largo de la partida hasta que posea puntos que gastar.

Ejemplo: un grupo de héroes tiene 32 PV y el Líder cuesta 45 PV. El Contador de Puntos de Reserva comenzará con un saldo de -13. El Jugador Oscuro descartará las cartas necesarias a lo largo de la partida para tener puntos disponibles y poder comenzar a activar cartas a partir de ese momento.

◆ **Reglas especiales:** información diversa sobre especificidades de la aventura. Limitación de turnos  , comportamientos especiales, situaciones o limitaciones al uso de cartas o criaturas, etc.

◆ **Conclusión:** indicaciones acerca de los que sucede cuando se logra  o falla  una misión.

Por regla general, los héroes tendrán **dos intentos para lograr una misión**. Tras el primer intento fallido, si juegan una campaña, deberán decidir si siguen el hilo narrativo o si realizan un segundo intento. Tras el segundo intento deberán seguir el hilo narrativo, aunque resulte fatal para ellos.

En el caso de los **Eventos épicos**, no se permitirá un **segundo intento**.

◆ **Recompensas**  : premio en monedas y puntos de experiencia que obtienen los héroes según los méritos conseguidos durante la aventura. Generalmente se obtienen solo si se ha logrado la misión.

◆ **Losetas:** se indica la numeración de las losetas que se necesitan para representar el mapa.

◆ **Mapa** de la aventura. Cuando una aventura es bastante grande, se incluye el mapa en una segunda página.

◆ Las indicaciones sobre un **recaudro sombreado** rojo no deberán ser leídas por los jugadores en la **modalidad de juego cooperativo** si usan la APP de apoyo, dado que estas indicaciones aparecerán en la pantalla a medida que se explore el mapa.

2. ANOTACIONES

▢ Hace referencia a cartas de Encuentro del mazo de Jugador Oscuro.

▢ Cartas de obstáculo.

▢ Cartas de Poder.

▢ Hace referencia al Líder de escenario.

▢ Icôno de nexo narrativo.

▢ Reglas exclusivas para la modalidad de juego cooperativo con Jugador Oscuro Artificial.

3. MAPA

▢ Sala o sección principal: indica su ubicación y posibles reglas especiales que le afecten.

▢ Ubicación del Líder del escenario.

▢ Inicio del bando de los héroes. Indica la primera casilla donde se activan los héroes en el escenario. Nunca podrán ser ocupadas por enemigos del Jugador Oscuro. De forma general, en la sección donde se encuentran no se colocarán enemigos.

▢ **Meta:** representa la casilla que debe alcanzarse para lograr un objetivo. No podrán ser ocupadas por el bando contrario.

▢ **Objetivo de escenario.**

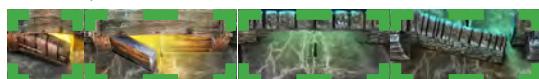
Puertas secretas: no deben colocarse en el mapa salvo que los héroes superen una prueba de Percepción en la sección en la que se encuentran. Si son localizadas, se consideran una puerta normal que será necesario abrir.



Elemento de acceso: marco con línea discontinua de color amarillo.



Si una puerta o acceso se considera abierto al inicio de la aventura, el marco será de color verde.



Elemento especial: marco con línea gruesa discontinua de color rojo.



Elemento de mobiliario: marco con línea gruesa discontinua de color azul claro.



Elementos ya incluidos en la loseta: aunque la mayoría de elementos son independientes de las losetas para favorecer la modularidad, en algunas ocasiones estos se encuentran incluidos en el diseño de la propia loseta.



Casillas impasables y que obstaculizan LdV: se encuentran delimitadas por un marco rojo y las casillas sombreadas de rojo.



Otros elementos o losetas superpuestas: se encuentran delimitados por un marco con línea discontinua de puntos.



Entre aventuras

Si se juegan aventuras independientes no ubicadas en un mapa definido, pero se pretende que los héroes que las protagonizan tengan cierta continuidad y evolución (como sucedería en una campaña), se entenderá que estos regresan siempre a una población en cuanto finalizan la aventura.

Los héroes, durante el **periodo entre aventuras** y antes de los preparativos previos para la siguiente misión, lanzarán 1D6 para observar el tipo de población donde descansan. Con 1-2, el grupo permanecerá en una Villa. Con resultado de 3, permanecerá en un Castillo. Con resultado de 4-6 lo hará en una Ciudad. Coge una carta al azar de ese tipo de población y lanza 1D6 (esto se considera una tirada de Eventos de viaje). Compara el resultado del dado con el resultado requerido **C** en la carta de Eventos de viaje. **Si se iguala o supera**, dale la vuelta a la carta y lee el contenido. Si no se alcanza el resultado requerido, significará que ningún evento afecta a los héroes durante el periodo entre aventuras que permanecen en esa población.



A Cartas de Eventos de viaje. Observa que el símbolo **B** de cada carta identifica el tipo de terreno y población, y es idéntico al que aparece en la leyenda del mapa de campaña. El símbolo **C** indica la tirada de Eventos de viaje.

Tras resolverse los posibles eventos, **cada uno de los héroes visitará obligatoriamente una Posada** para pagar por su recuperación, y podrá acudir a otros 3 **Lugares y Servicios** (a su elección entre todas las cartas disponibles de este tipo) para comprar, entrenar o contratar los servicios de diversos profesionales, descritos en cada carta. Observa las cartas de Lugares y Servicios **D** para llevar a cabo los pagos y decisiones oportunas.

NOTA: recuerda que los héroes deben pagar el coste de mantenimiento de mercenarios y animales en cuanto descansen en una posada.



VENTA DE EQUIPO

Los héroes podrán vender cualquiera de sus pertenencias en **cualquier población**. Todos los objetos (incluidos los mágicos) podrán venderse automáticamente por la **mitad del precio original** (redondeo hacia arriba).



Campañas

La mejor manera de disfrutar de Dungeon Universalis es jugando una campaña. Las campañas son un conjunto de historias unidas por un hilo argumental que permiten a los jugadores sumergirse plenamente en el papel de sus héroes, los cuales evolucionan, adquieren equipo, encuentran objetos mágicos y viven experiencias y hazañas inolvidables mientras recorren territorios y ciudades, exploran lugares recónditos, contratan mercenarios o curanderos, hasta que se enfrentan a la misión final.

En Dungeon Universalis consideraremos **gran campaña** a toda campaña que posea 10 o más aventuras enlazadas.

PREPARACIÓN DE LOS HÉROES

La preparación de los héroes es la misma antes de una partida de campaña que antes de una partida estándar.

En Dungeon Universalis incluimos un mapa de una parte del continente de Arasca con el que podrás representar la gran campaña "El regreso de Raazbal", además de jugar otras campañas menores, multitud de aventuras independientes, eventos épicos e inventar tus propias aventuras en este universo de fantasía medieval.

El grupo de héroes comenzará la campaña en una población concreta. A partir de ahí, siguiendo el hilo argumental, viajarán por territorios diversos hasta llegar a su próximo destino.



EL GRUPO DURANTE LA CAMPAÑA

A lo largo de una campaña es lógico que algún jugador se ausente de algunas partidas. Durante los viajes, se considerará que todos los héroes se encuentran en el grupo y se ven afectados por los Eventos de viaje.

Cada vez que se inicie una aventura o un Evento épico, los jugadores determinarán si los héroes de los ausentes participan o no. Si no participan, simplemente se considerará que en ese momento el héroe decide ausentarse por cualquier motivo y no comenzará la aventura ni el Evento épico, mientras el resto del grupo jugará de la forma habitual. Los Puntos de Valor del grupo serán, por tanto, los de aquellos héroes que participan en ese momento.



El mapa de campaña está formado por los siguientes tipos de territorios: Boscoso, Montañoso, Llanura, Pantanoso, Desértico, Volcánico, Glaciar y Mar (las zonas marítimas que limiten con zona terrestre se considerarán zonas marítimas costeras). A su vez, se podrá viajar por Camino y Río (entendiéndose solo los naveables). También existen 3 tipos de poblaciones (Castillos, Ciudades y Villas). Tanto en las poblaciones como en los territorios podrán resolverse Eventos de viaje.



Símbolos que representan los distintos territorios. Las poblaciones tienen su nombre oportuno en el mapa, y cada territorio se encuentra numerado para facilitar su búsqueda o recordar la ubicación del grupo de héroes en el mismo.



Para viajar por Mar o Río será necesario usar una embarcación (ver más adelante en este capítulo).

En Dungeon Universalis los héroes son **libres para moverse** por el mapa, recorriendo la región o territorio que prefieran, tomando atajos o desviándose dando rodeos, visitando ciudades o castillos a su elección, quizás para acudir a un sanador o una escuela de hechicería, o para mejorar su entrenamiento antes de afrontar las siguientes misiones. Podrán decidir ir a su siguiente destino recorriendo un camino a caballo, o bien tomando una embarcación que les permita ganar tiempo y rodear una cordillera o viajar hasta una isla.

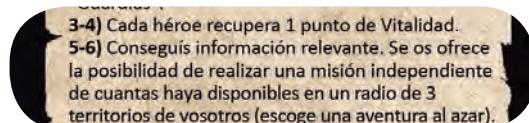
En el tablero del mapa de campaña que ven los héroes se encuentran los nombres de poblaciones y accidentes geográficos. En cambio, en el mapa a disposición del Jugador Oscuro (el que forma la primera página de este manual y el de los libros de campaña y aventuras), vendrán numeradas en banderas ¹⁸ las aventuras que podrán jugarse en cada territorio. Recuerda que las banderas serán las siguientes:

-  Aventura que da inicio a una campaña.
-  Aventura perteneciente a una campaña.
-  Aventura independiente.

Para jugar las aventuras de una campaña basta con comenzar en una aventura  y seguir el hilo narrativo para proseguir por las aventuras que se van desbloqueando . Pueden jugarse varias campañas de forma simultánea.

Para acceder a una aventura independiente , en cambio, esta deberá haber sido desbloqueada de otra forma. Una aventura de este tipo será **desbloqueada** si:

■ **Se os ofrece la posibilidad mientras visitáis una población.** Algunos lugares como las tabernas, los oráculos o las estancias de reyes y gobernadores podrán informarlos de estas aventuras. La aventura escogida mediante estas cartas resultará desbloqueada.



■ Se obtiene un resultado de 1 en una tirada de **Eventos de viaje**. Se desbloqueará la aventura independiente que haya en dicho territorio (de haber varias, solo se desbloqueará una al azar).

Todas las aventuras independientes **volverán a bloquearse** cada vez que **finalice el año** en curso.

Cada héroe solo podrá superar **una vez cada año en curso cada aventura independiente**. Es decir, podrá realizar dos intentos para superar una aventura desbloqueada, pero una vez lograda la misión no podrá volver a participar en esta hasta el año siguiente.

NOTA: si jugáis en modo cooperativo sin un jugador que desempeñe el papel de Jugador Oscuro, procurad ver durante poco tiempo el mapa con banderas, para no recordar la ubicación de estas, o usad el mapa de nuestra plataforma web "World of Arasca" para mantenerlas ocultas a vuestra vista.

Recuerda que puedes volver a jugar una aventura (especialmente las independientes) cambiando a tu gusto las facciones o criaturas que moran en ellas. Eso hará la aventura muy diferente.

En definitiva, los héroes podrán retrasar su llegada a la misión de una campaña para adentrarse en aventuras situadas en territorios que atraviesen u otros lejanos. ¡Tienen libertad de movimientos durante su viaje!

Por ejemplo, imagina que los héroes entran en unos túmulos plagados de muertos vivientes. Más tarde, ese mismo grupo de héroes, u otro diferente, podría volver a jugar dicha aventura, en el mismo escenario, pero esta vez ocupado por una tribu de orcos. El sistema de equilibrio de Dungeon Universalis garantiza la posibilidad de jugarla con otras facciones con un nivel de dificultad similar sin necesidad de hacer retoques.



Turnos de campaña

Durante una campaña también habrá turnos, aunque estos serán diferentes a los que suelen jugarse en un escenario o aventura.

Se empleará el marcador de Héroes para señalar el territorio por donde transitan.

Un **turno de campaña** representa varios días de tiempo real (una semana) y, al inicio de cada turno, los héroes podrán decidir una de estas dos opciones:

1. VIAJAR
2. PERMANECER EN EL TERRITORIO DONDE SE ENCUENTRAN

Además, podrán elegir entrar o salir de una población (o permanecer en ella), del territorio donde comienzan el turno de campaña o al territorio que se desplazan.

Por otro lado, durante un turno de campaña los héroes podrán realizar diversas actividades, como realizar una aventura en el territorio al que se desplazan o donde permanecen, realizar acciones como consumir objetos o lanzar hechizos, interactuar con personajes, acampar, atravesar puentes, etc.

Solo se podrá realizar **una aventura durante un turno** de campaña.

VIAJAR

Durante un turno de campaña, un grupo de héroes puede moverse esta distancia:

■ **Desplazarse a un territorio adyacente.**

■ Desplazarse un **territorio extra** de distancia si viajan por territorio con **llanura o camino**, siempre que **todos** los héroes del grupo vayan **sobre monturas**.

■ Si usan embarcación, **desplazarse a una zona marítima adyacente o hasta a dos iconos de distancia en un río navegable**.

Un héroe deberá emplear dos turnos de campaña para desplazarse a un territorio adyacente **si infringe** alguna de las **limitaciones de equipo** señaladas en la página 79.

CANSANCIO Y HERIDAS

Durante una campaña, las **lesiones** sufridas por los héroes **se mantienen**, y sus puntos de **Maná, Vitalidad y Fortuna no se recuperan** hasta que acuden a ciertos lugares (posadas, sanadores...) o toman pociones o hierbas curativas. Recuerda que los efectos Fuerza de Combate, Herido y Enfermo no se anulan al finalizar la aventura.

Por tanto, durante los viajes los héroes pueden debilitarse e incluso quedar Fuerza de combate. Un héroe comenzará una aventura con un distinto estado de forma en función de las circunstancias que le hayan afectado durante el viaje hasta llegar allí. Puede que se encuentre en tan malas condiciones que decida regresar al lugar de origen a medio camino de la misión, para reponer fuerzas o adquirir nuevo equipo.

ACCIONES EN UN TURNO DE CAMPAÑA

Los personajes pueden consumir objetos (pociones, provisiones) o lanzar hechizos (curaciones) durante un turno de campaña, antes de realizarse la tirada de eventos de viaje.



EVENTOS DE VIAJE

Se debe realizar una **tirada de Eventos de viaje** cada vez que los **héroes entren o permanezcan en un territorio o población**, cada vez que **abandonen** una población, o **cada vez que alcancen un ícono de Río navegable**.

Tal Evento de viaje se corresponderá con el tipo de territorio por el que transiten o la población que visiten*. Coge una carta al azar de ese tipo de territorio o población y lanza 1D6. Si esta tirada de Eventos de viaje iguala o supera el resultado requerido en la carta A, dale la vuelta a la misma y lee el contenido. Si no se alcanza el resultado requerido, significará que ningún evento afecta a los héroes.

*Si abandonan una población, se considera que viajan por el territorio donde se ubica esta.



El grupo de héroes decide viajar desde Sudfall a Norkfall, porque en este castillo hay un Herbolario (V). Deberán realizar una tirada de Eventos de viaje en Llanura (B), puesto que ese turno entran en un territorio con Llanura, y después deberán realizar una tirada de Eventos de viaje en Castillo (W), porque en ese mismo turno en que se han desplazado a un territorio adyacente, aprovechan para entrar en esa población. Si el siguiente turno deciden salir de Norkfall, harán una tirada de Eventos de viaje en Llanura por ese territorio donde se ubica el castillo.

La mayoría de eventos se resuelven rápidamente con una o varias tiradas. No obstante, algunos de ellos ofrecen la posibilidad de jugar un **Evento épico** B. Es decir, permiten jugar una aventura sencilla en sustitución al evento de efecto automático. Dichas aventuras están representadas en el libro "Aventuras y campañas", con bandera D.

Los Eventos épicos son totalmente opcionales, aunque favorecen la inmersión de los jugadores en la campaña y les permite ganar puntos de experiencia extra para sus héroes. Serán los propios jugadores quienes decidan resolver el evento de forma rápida o representarlo de forma épica.

Fortuna en eventos: no se pueden emplear puntos de Fortuna para cambiar la tirada de Eventos de viaje, pero sí para cambiar o evitar los resultados de algún evento.



Según esta carta de Eventos de viaje, los héroes son atacados por muertos vivientes. Podrán resolver los efectos de forma automática o representar un Evento épico: Revividos del pantano.

CAMINOS

El grupo de héroes que viaje por territorios siguiendo un camino, podrá elegir entre hacer la Tirada de Eventos de viaje atendiendo al mazo del territorio por donde transita o la correspondiente al mazo de Camino C.



El grupo de héroes decide viajar desde el norte hasta Norkfall, pero decide hacerlo por Camino en lugar de por Llanura. Deberán realizar una tirada de Eventos de Camino (C) porque en el territorio donde se ubica Norkfall (t30) hay un símbolo de Camino.

MONTURAS

Viajar utilizando monturas (consulta el capítulo "Reglas avanzadas" para conocer el manejo de monturas) puede ser muy útil para largos recorridos, especialmente si se posee equipo que excede el aguante del personaje. Cuando los **héroes comienzan una aventura**, y salvo que estos decidan otra cosa, se considerará que la **montura quedó en el exterior** con las pertenencias designadas por los héroes. **Durante los Eventos épicos**, sin embargo, el héroe aparecerá sobre su montura o **adyacente** a esta, a su elección.

EMBARCACIONES

Un grupo de héroes podrá tomar un bote de remos, un barco mercante o un barco de guerra en un embarcadero (observa las cartas de Lugares y Servicios) para poder transitar por ríos navegables o territorios marítimos. Desde ese momento, hasta que decidan abandonar la embarcación, viajarán exclusivamente por el río o zona marítima.

Un grupo de héroes podrá desembarcar en un territorio y adentrarse en el mismo. Sin embargo, si se desplazan hacia territorios diferentes al que desembarcaron, perderán la embarcación salvo que al volver al territorio en el que la dejaron paguen 1 moneda por cada turno de campaña que hayan estado fuera de dicho territorio.

La navegación será posible mientras la embarcación conserve algún punto de Estructura, dado que habrá eventos que podrán dañarla e incluso hundirla.

Una embarcación se considerará hundida en el momento en que pierda todos sus puntos de Estructura.

RÍOS NAVEGABLES

Los ríos navegables surcan y dividen los territorios.

Al contrario que en los territorios, en un río navegable se debe viajar desplazándose de ícono en ícono C, pudiendo desplazarse en un mismo turno hasta a 2 íconos de distancia desde el original si se hace río abajo, hacia la desembocadura. Si se viaja río arriba (contracorriente), solo podrá navegarse cada turno a un ícono adyacente.

La dirección de la corriente de un río viene indicada en el propio curso del río.

A efectos de las tiradas de Eventos de viaje, se considerará cada ícono como un territorio diferente.

Si el mapa y el medio de transporte en el que viajan los héroes lo permite, una embarcación podrá desplazarse desde un ícono de río navegable a una zona marítima.

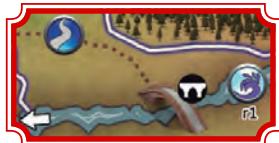




El grupo de héroes se encuentra en un barco mercante en la zona marítima m20 **C**. Deciden entrar en el río Asarlung. Por tanto, viajan contracorriente del río. En un turno de campaña solo podrán viajar al icono r10 **D**, realizando una única tirada de Eventos de viaje **E**. Si se encontrasen en r11 **E**, y quisieran viajar hasta la zona marítima de M20, solo necesitarían un turno para desplazarse, dado que viajarían a favor de la corriente del río. De este modo, puesto que se desplazarían hasta a 2 iconos de distancia, harían una tirada de Eventos de viaje al alcanzar cada uno de estos iconos.

PUENTES

Si durante un viaje se alcanza un río que divide dos territorios, se podrá entrar en el territorio de la otra orilla si existe un puente que une ambas orillas. En este caso se leerá el contenido de la carta "Puente" del mazo de Lugares y Servicios, antes de cruzar al otro lado.



Se puede ver el icono de Puente, que coincide con la carta de Lugares y Servicios del mismo nombre.

ZONA MARÍTIMA

Un grupo de héroes podrá desplazarse de una zona marítima a otra mientras usen una embarcación.

HUNDIMIENTOS

Si durante un viaje una embarcación se queda sin puntos de Estructura mientras esta **transcurre por una zona marítima**, se considerará hundida. A consecuencia de esto, los animales que carezcan de la habilidad "Volar" se ahogarán, y todos los héroes y mercenarios sufrirán **2 dados de daño contra su Armadura Natural**. Todos los personajes aparecerán en el territorio más cercano a la zona marítima donde transitaban al suceder el hundimiento. **Cada héroe perderá 2 cartas de su Equipo al azar**.

Si durante un viaje una embarcación se queda sin puntos de Estructura mientras esta **transcurre por un río**, se hundirá. A consecuencia de esto, los animales que carezcan de la habilidad "Volar" se ahogarán, y los héroes y mercenarios (y animales supervivientes) deberán continuar a pie en el territorio que transitaban al suceder este evento (si navegaban entre dos territorios, elegirán la orilla). **Cada héroe perderá 2 cartas de su Equipo al azar**.



La embarcación donde viajan los héroes naufraga a la altura de r1. El grupo decidirá si continúan a pie en una orilla u otra, realizando la oportuna tirada de Eventos de viaje según el tipo de territorio donde se encuentren.

LUGARES Y SERVICIOS

Cada turno de campaña en que el grupo de héroes entre o permanezca en una población, cada héroe podrá **acudir hasta a 3 Lugares y Servicios** **F** de cuantos haya disponibles en dicha población, **después** de haber resuelto la oportuna **tirada de Eventos de viaje**.

Los Lugares y Servicios de una población vendrán indicados mediante íconos adyacentes a esta. Los íconos de Lugares y Servicios que se encuentren dispersos en un territorio pero no en poblaciones, podrán visitarse en cualquier momento del turno en que se viaja a ese territorio o se permanece en él.

Cada jugador elegirá los tres lugares a los que desea dirigirse su héroe, representados mediante cartas **G**, y observará el contenido de las mismas, tomando las decisiones que deseé (por ejemplo, podrá adquirir objetos o usar algunos de los servicios ofertados en cada carta).

Se resolverá cada una de las visitas realizadas por cada héroe antes de realizar las visitas de otro. No se pueden emplear puntos de Fortuna para cambiar resultados de estas cartas.

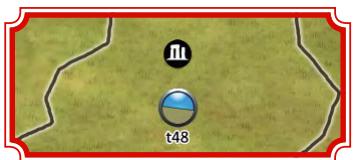
Si la carta indica que se aplica a todo el grupo de héroes, entonces se considerará que cada uno habrá realizado una visita a ese lugar.

NOTA: recuerda que los héroes deben pagar el coste de mantenimiento de mercenarios y animales en cuanto descansen en una posada.



Shara acude con sus compañeros al castillo de Norkfall. Primero hace la tirada de Eventos de viaje y comprueba si sucede algo. Después decide acudir a una Posada para descansar y reponer fuerzas. Más tarde decide visitar una Taberna y una Escuela de lucha. Aunque hubiera diez lugares que visitar dentro de la población, durante ese turno de campaña solo podrá visitar tres de ellos. Si desea permanecer en la población un turno de campaña más para acudir a otros lugares o servicios, deberá realizar de nuevo la oportuna tirada de Eventos de viaje.

Excepcionalmente podrás encontrar algunos Lugares y Servicios fuera de poblaciones. Cada héroe podrá visitar todos los que se encuentren en un territorio mientras entra o permanece en dicho territorio.



VENTA DE EQUIPO EN CAMPAÑA

Los héroes podrán vender cualquiera de sus pertenencias en **cualquier población**. Todos los objetos (incluidos los mágicos) podrán venderse automáticamente por la **mitad del precio original** (redondeo hacia arriba).

LOS AÑOS Y EL INVIERNO

Cuando juegues en el mundo de Arasca, deberás contabilizar los turnos de campaña que juegas. Un **año** estará formado por **52 turnos** de campaña, equivalentes a semanas.

Los primeros 12 turnos formarán la estación de invierno. Por tanto, el ciclo climatológico tendrá la secuencia 12/40/fin de año/12/40.

Los héroes elegirán el turno de campaña (o semana) del año en que comienzan una campaña.

Mientras transcurra el invierno, todas las zonas marítimas adyacentes a Glaciar se considerarán un territorio Glaciar.

Además, durante el invierno, al final de cada turno de campaña en que los héroes transiten o permanezcan en un territorio de Glaciar (incluso las zonas marítimas convertidas en Glaciar) o Montañoso (salvo que permanezcan en una Población), cada uno sufrirá 1 dado de daño contra su Armadura natural debido al intenso frío.

POBLACIONES Y ALINEAMIENTO DIFERENTE

Cuando un grupo de héroes de alineamiento benigno (aunque solo algunos lo sean) se adentre en una población maligna o en un territorio que posea una población maligna, se les aplicarán los **penalizadores** (indicados en algunas cartas de Lugares y Servicios) por estar en poblaciones donde las razas autóctonas tienen un alineamiento diferente. Así mismo, **toda adquisición de objetos o servicios** que se realice o contrate **costará una moneda más** que su precio original (por ejemplo, un Paquete de provisiones pasará a costar 2 monedas en lugar de 1). Sucederá exactamente lo mismo con los grupos malignos que se encuentren en poblaciones no malignas. Observa, por tanto, que las razas neutrales tienen una buena ventaja aquí, especialmente si todo el grupo es neutral.

Además de lo anterior, se aplicará un modificador de **+1 a cada tirada de Eventos de viaje** cuando el territorio posea una población de alineamiento diferente al del grupo de héroes.



LA EXIGENCIA DE LAS CAMPAÑAS

Como habrás observado, en la modalidad de campaña la dificultad se acentúa, dado que los héroes no podrán adquirir cuanto quieran en todo momento sino que dependerá del lugar donde se encuentren y además acumularán el cansancio de los viajes y las aventuras previas. Por ejemplo, no será tan sencillo adquirir mercenarios y ni mucho menos hallar escuelas de hechicería donde aprender nuevos hechizos.

Una aventura de campaña no podrá ser jugada más de 2 veces por los héroes. Por tanto, **el grupo de héroes solo tendrá dos intentos**. Si fracasan por dos veces y no tienen posibilidad de continuar, no podrán finalizar esa campaña. No obstante, por lo general el hilo narrativo suele reconducirles hacia otros lugares tras una derrota.

UN EJEMPLO DE TURNOS DE CAMPAÑA



TURNO 1. El grupo de héroes se encuentra en el castillo de Norkfall (1). Su siguiente misión tiene lugar en el Bosque de los trolls (2), en la aventura número 6 (yellow). Deciden permanecer un turno de campaña en el castillo, para adquirir algunos pertrechos. Realizan la tirada de Eventos de viaje en esa población y no sucede nada. Después, acuden a varios lugares y servicios para comprar pociones, entrenar y contratar a algún mercenario.

TURNO 2. El turno siguiente de campaña emprenden el viaje hacia el norte. Puesto que salen de la población, deben realizar una tirada de Eventos de viaje en la Llanura donde se encuentra. Deciden acudir al territorio (3), porque no quieren atravesar más territorios boscosos de los estrictamente necesarios (saben que allí hay más peligros!) ni quieren dar un rodeo (aunque les interesa acudir al mercado de la villa cercana (4)). En el territorio (3) podrían realizar las aventuras número 33, 34 o 39 (blue), pero prefieren llegar a su destino cuanto antes. Realizan una tirada de Eventos de viaje en Bosque antes de comenzar la aventura 6 (yellow).

TURNO 3. Tras cumplir la misión, malheridos, deciden viajar por la llanura hacia (4), porque les interesa reponer fuerzas y adquirir una embarcación para viajar hacia el sur (en la villa de Nimfall hay un embarcadero (5)).

ACAMPAR

Un grupo de héroes **que decida permanecer en un territorio** podrá declarar que acampa en el mismo para descansar. Coloca un marcador de hoguera en el territorio si quieres representar que han acampado. Durante el turno en que acampan no podrán visitar Lugares y Servicios ni entrar en poblaciones. En este caso, todos los integrantes del grupo recuperarán 2 puntos de Vitalidad y 1 de Maná por cada turno de campaña que permanezcan.

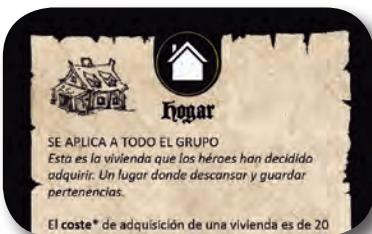
Además de lo anterior, se aplicará un **modificador de +1 a cada tirada de Eventos de viaje** que se realice cuando los héroes permanezcan acampados en un territorio.

NOTA: ten en cuenta que un grupo de héroes que decida acampar en un territorio de alineamiento diferente al suyo tendrá un modificador total de **+2 a las tiradas de Eventos de viaje** (no conviene descansar demasiado en territorios hostiles!).



HOGAR

Los héroes podrán decidir en cualquier momento de la campaña adquirir una vivienda en una población de un territorio donde permanezcan. Esta vivienda se considerará su hogar. Será el lugar donde el coste de descanso será menor que en las posadas y además podrán guardar allí cuantos objetos deseen conservar pero no quieran transportar durante sus viajes. Cuando decidan esto, extrae la carta de Hogar del mazo Lugares y Servicios. Tenla en cuenta cada vez que los héroes regresen a este lugar.



HÉROES SEPARADOS DEL GRUPO

Considera que lo ideal es que el grupo de héroes viaje unido para superar mejor los problemas y peligros, pero nada impide que varios héroes viajen por caminos diferentes. Recuerda que esto puede ser muy peligroso para quienes decidan viajar en solitario.

NOTA: imagina que un héroe, debido a una trifulca, ingresa en prisión. Pasados los 3 turnos de campaña donde permanece en prisión en ese territorio, si sus compañeros no permanecieron en el mismo territorio para esperarle, deberá viajar solo hasta donde se encuentren aquellos.



Durante los turnos de campaña, el turno de los jugadores héroes se alterna con el del Jugador Oscuro como durante las aventuras. Los héroes siempre **comenzarán el turno de campaña en cuanto inicie la misma o finalice una aventura**.

El Jugador Oscuro tiene dos cometidos principales durante los períodos que transcurren entre una y otra aventura. De una parte, maneja a las criaturas que se enfrentan a los héroes durante los Eventos épicos. Por otro lado, mueve los Marcadores de Peligro a lo largo del mapa.

Durante el inicio de una campaña se debe tener en cuenta cuál es el territorio del mapa designado como base para el Jugador Oscuro. Si no hay ningún territorio designado, el Jugador Oscuro lo decidirá.

MARCADORES DE PELIGRO

Cada vez que uno o más héroes **decidan descansar** para recuperarse en una posada o lugar equivalente (recuperando Fortuna), el Jugador Oscuro lanzará **1D6 por cada 10 PV del grupo de héroes** en ese momento. Por cada resultado de 6, colocará un marcador de Peligro en el territorio designado como base al inicio de la campaña (estos nuevos marcadores solo serán situados y no avanzarán este turno).



Tras la decisión de los héroes de moverse o permanecer en un territorio, realizando la oportuna tirada de eventos de viaje, el Jugador Oscuro deberá mover todos sus marcadores de Peligro situados sobre el mapa, acercándolos siempre hacia los héroes de la forma que estime adecuada, incluso a través de territorios marítimos. Los marcadores de Peligro no tienen en cuenta obstáculos como ríos.

En cuanto un marcador de Peligro coincide en un mismo territorio con los héroes, se deberá extraer una carta de "Peligro en campaña" al azar y resolver el evento descrito en la misma **A**.



Limitaciones a los Marcadores de Peligro:

No podrá haber más de 10 marcadores de Peligro a la vez sobre el mapa.

No podrá haber más de un marcador de Peligro sobre el mismo territorio, salvo que sea el territorio base.

• El Jugador Oscuro Artificial siempre moverá sus marcadores de Peligro acercándose a los héroes por el camino más corto.



Los héroes ① han avanzado durante su turno de campaña hasta el territorio montañoso t75. Realizan la tirada de Eventos de viaje en Montaña y no sucede nada. Sin embargo, durante el turno del Jugador Oscuro, este mueve sus marcadores de Peligro ② hacia el grupo de héroes. Uno de los marcadores entra en el mismo territorio, por lo que se debe resolver el evento de una carta al azar de Peligro en campaña. Es un evento de Asesino y, por suerte, logran evitarlo al superar la tirada de Iniciativa exigida. Los héroes avanzan el turno siguiente hacia el sur, hasta el territorio t69. Realizan la tirada de Evento de viaje en Montaña. Deciden entrar en la villa de Krazmor para descansar en una posada. Sin embargo, esto es muy arriesgado. En el turno del Jugador Oscuro, este lanza 11 dados (el PV del grupo de héroes es de 114). Obtiene 2 resultados de 6 y coloca 2 nuevos marcadores de Peligro ③ en Bandmor. A su vez, mueve de nuevo todos los marcadores que ya existían ④ hacia los héroes.

RECOMPENSA

Cada vez que el Jugador Oscuro gane en puntos de Logros a los héroes, colocará un nuevo marcador de Peligro en el mapa.

En aventuras que no usen puntos de Logros, este beneficio se obtendrá solo si el Jugador Oscuro gana la partida.



Otras opciones de juego

Partidas con tiempo limitado

Las partidas pueden ralentizarse si el grupo de jugadores es más amplio que el recomendado o si estos discuten o debaten demasiado cada decisión. Si esto sucede, pueden adoptarse las siguientes reglas opcionales. Las mismas requieren del uso de un cronómetro o un reloj de arena para medir los tiempos:

☒ Cada jugador que maneje a un héroe dispondrá de **1 minuto** para realizar los movimientos y acciones de su personaje (y el de los mercenarios o animales que le acompañen).

☒ Si se encuentran en un turno de combate en una **sala grande o Principal**, que usualmente conlleva la aparición de bastantes enemigos, el Jugador Oscuro dispondrá de **2 minutos por turno** para manejar sus personajes y criaturas.

☒ Uno de los jugadores que manejen un héroe decidirá ser el encargado de supervisar el tiempo. El **Jugador Oscuro ganará 1 punto extra de Logros** cada vez que algún héroe exceda el tiempo concedido. Por supuesto, cada vez que se consulten reglas, el reloj deberá detenerse.

Juego colaborativo/competitivo

En Dungeon Universalis el grupo de héroes gana puntos de Logros en conjunto frente a los que recibe el Jugador Oscuro. Sin embargo, puedes elegir jugar de forma que exista cierta competitividad entre los jugadores héroes. Así, además de los puntos de Logros que gane el grupo, podrá usarse un marcador distinto por cada héroe individual para indicar los puntos que lleva ganados. El **héroe que obtenga un mayor número de puntos de Logros**, obtendrá **+1 punto de Experiencia extra**, además de los que consiga de la forma habitual. Por el contrario, si juegan al menos 3 héroes, quien logre un **menor número de puntos de Logros ganará 1 punto de Experiencia menos** de los que le corresponderían al terminar esta partida (nunca se aplicará un valor negativo).



Según esta imagen, el héroe con el marcador rojo lleva solo 2 puntos de Logros. El héroe azul lleva 6 y el amarillo tiene 7. En total, el grupo tiene 15 puntos y el Jugador Oscuro 33.

Escenarios sin cuadriculas

EQUIVALENCIA

Considerando el apartado "Diseña tus propias aventuras" (consulta la página 106), podrás idear escenarios cuyo espacio no esté delimitado por cuadriculas. En este caso, se entenderá que **una casilla equivale a una pulgada**. Así, si un personaje mueve 6 casillas, en un escenario sin cuadriculas moverá 6 pulgadas (si no dispones de cinta métrica en pulgadas, puedes equiparar cada casilla o pulgada a 2,5 centímetros).

RADIO DE EFECTO

Si un proyectil o hechizo afecta a una casilla y adyacentes en un terreno cuadrulado, en uno sin cuadriculas afectará primero al personaje objetivo, y se entenderá por adyacentes a quienes se encuentren a una pulgada de distancia de dicho objetivo (basta con que la peana se encuentre parcialmente dentro de dicho radio). Es decir, cada casilla de área de efecto de un hechizo significará una pulgada de amplitud de dicha área.

ZONA DE INFLUENCIA

Un personaje se encontrará en la Zona de Influencia de un enemigo cuando sus peanas se encuentren adyacentes o haya 1/2 pulgada o menos de distancia entre ellas.

FRONTAL Y ESPALDA

Al jugarse en este tipo de escenarios, se considerará que la espalda de un personaje será el arco de 180° traseros (teniendo en cuenta la línea que marcan sus hombros o la dibujada en la propia peana). Para que un ataque sea considerado "por la espalda", la peana del atacante deberá estar situada plenamente dentro del arco de 180° traseros del objetivo (no bastará con estarlo parcialmente).

ESPALDA



FRONTEL



LÍNEA DE VISIÓN

Para decidir si un personaje tiene Línea de Visión (LdV) con otro para poder dispararle, traza una línea recta imaginaria desde el centro de la peana de ese personaje hasta el centro de la peana del objetivo. Si la línea está obstruida pero puede tocar algún otro punto de la peana del objetivo, se entenderá que este se encuentra protegido tras cobertura .

Un personaje o criatura no podrá beneficiarse de una cobertura si la mayor parte del tamaño de su figura es visible tras aquella (desde el punto de vista del atacante).

Jugador Oscuro Clásico

En esta modalidad de juego, el Jugador Oscuro puede participar en la partida de una forma clásica, **sin** tener sus **mazos** colocados boca abajo de forma **aleatoria**. Es decir, representando el papel de un **Director de Juego clásico** y omnisciente. Se acerca, por tanto, al modelo de juego de rol o, al menos, a los dungeon crawlers más clásicos.

Tal como se describe en la página 106, podrá diseñar su propia Hoja de Aventura, o tomar una aventura predefinida de nuestro libro de Aventuras y campañas, y **preparar antes del comienzo todos los obstáculos y criaturas** que activará durante la misma, así como la ubicación exacta de todos ellos, considerando que deberá colocarlas todas mediante la activación de cartas (solo que, en este caso, no serán aleatorias) y pagar el coste de activación de cada una de ellas, limitándose al presupuesto equivalente a los Puntos de Valor del grupo de héroes, como sucede con la modalidad estándar.

Si en algún momento se quedase sin presupuesto para activar los elementos que indique la Hoja de Aventura, no podrá colocarlos en ningún momento.

Ejemplo: los héroes alcanzan una sala donde el Jugador Oscuro quería colocar un gigante de piedra, pero al no tener en ese momento suficiente presupuesto de Puntos de Reserva para pagar por colocarlo, no podrá usar a dicha criatura durante el resto de la aventura.

CARTAS SIN ALEATORIEDAD

Teniendo en cuenta lo descrito hasta ahora, en esta modalidad de juego **no se generarán mazos aleatorios, ni** se tendrá en cuenta el **límite máximo de cartas** en la mano del Jugador Oscuro. Este podrá tener cuantas cartas quiera en su mano en todo momento para controlar todos los elementos que pretenda activar durante la partida.

Ejemplo: el Jugador Oscuro piensa activar en una sala una carta de "Foso", en un pasillo una carta de "Emboscada", y en la sala Principal una carta de "Enemigos" y otra de "Bola de fuego" cuando algún héroe deseé abrir uno de los cofres de dicha sala. Además, quiere potenciar al Líder del dungeon con una carta de Poder denominada "Regeneración" en cuanto los héroes entren en contacto visual con él. Por tanto, anotará estos elementos en el mapa y en la Hoja de Aventura y, durante la preparación de la partida, cogerá las cartas "Foso", "Emboscada", "Enemigos", "Bola de fuego" y "Regeneración" y las guardará en su mano, para activarlas cuando llegue el momento.

El **presupuesto inicial** de Puntos de Reserva será el **equivalente a la modalidad estándar**. El Jugador Oscuro deberá invertir dicho presupuesto en activar las cartas que desee a su elección, teniendo en cuenta que tendrá que ceñirse a los costes de activación habituales cada vez que emplee una carta de Poder, Obstáculo o Encuentro en la partida. Por otro lado, **al no usar su mazo de forma aleatoria, tampoco podrá realizar descartes para aumentar su presupuesto**.

AUMENTO DE PUNTOS DE RESERVA

Cada inicio de su turno, el Jugador Oscuro **no robará una carta** de su mazo, sino que **aumentará** su contador de Puntos de Reserva en 1 punto, para destinarlo en posteriores activaciones (recuerda que puede usar cualquier carta en esta modalidad, salvo aquellas que prohíba expresamente la Hoja de Aventura).

LIMITACIONES DE LA MODALIDAD

Por regla general, el Jugador Oscuro podrá activar una misma carta de **Obstáculo, Encuentro o Poder** como **máximo 3 veces** por partida. Es decir, aunque haya más de 3 cartas de Poder denominadas "Fortuna" en el mazo de Jugador Oscuro, como máximo podrá emplear una carta de Fortuna en 3 ocasiones.

Una misma **criatura** solo podrá beneficiarse durante un turno de los **efectos de una sola carta de Poder**. Si se desea activar otra carta de Poder sobre la misma, desaparecerán los efectos permanentes de la anterior.

Ejemplo: durante un turno de combate, el Jugador Oscuro ha activado la carta de Poder "Regeneración" sobre un personaje controlado por él, y sin embargo ese mismo turno o durante los siguientes pretende activar una carta de "Fortuna" para favorecer a la misma criatura. Entonces, desde el momento en que active esa segunda carta, la carta de Poder "Regeneración" anteriormente activada no tendrá efectos.



Este es el mapa de una pequeña aventura para un solo héroe que ha ideado un Jugador Oscuro. Dicho héroe tiene una valoración de PV15, y a este le añade otros 2 PV por el mercenario humano que le acompaña y 3 PV por las pociones que porta. En total, la valoración del grupo heroico supone 20 PV. Por tanto, el presupuesto en puntos de Reserva del Jugador Oscuro será el equivalente: 20. Como pretende colocar a un jefe orco como Líder (W) del escenario en la sala Principal (A), paga los 9 PV del Líder y le quedarán 11 puntos de Reserva para invertir en obstáculos, poderes o criaturas. Decide que activará una carta de Encuentro denominada "Enemigos" (B) en la misma sala principal donde se ubica el Líder, para apoyarle con varios orcos por valor total de 6 PV (el límite que permite la carta), así que le quedarán 5 puntos que gastar. Decide colocar una trampa de foso (C) en el pasillo previo a la sala principal, para cortar el paso, lo que le cuesta otros 2 puntos de Reserva. Decide que activará una carta de "Criatura errante" en la sala (D), donde pretende colocar un par de guerreros orcos, lo que le cuesta otros 2 puntos, y el punto restante decide emplearlo colocando una carta de obstáculo "Acertijo" en el pasadizo (E). Cuando comience la aventura, el Jugador Oscuro sabe que recibirá 1 punto de reserva al inicio de cada uno de sus turnos o incluso si el héroe comete alguna pifia al realizar Acciones Exploratorias. Decide que guardará esos puntos para invertirlos, cuando considere necesario, en algún nuevo obstáculo, siguiendo las reglas generales para colocarlo, o en adquirir alguna mejora para el Líder orco cuando lo sitúe en el tablero, o para activar alguna carta de Poder si es necesario o incluso activar una carta de "Refuerzos" si el combate en la sala Principal se decanta en favor de los héroes.

Modo RPG

En atención a todo lo que has aprendido hasta ahora, te resultará fácil adivinar cómo puedes jugar de una forma más rolera a este juego. Antes de comenzar la partida, debes haber esbozado cómo será el mapa y, al menos, quién será el Líder y la misión. A partir de ahí, te bastará con calcular tu presupuesto de Puntos de Reserva en función a los Puntos de Valor del grupo de héroes.

En el momento en que los héroes comiencen la aventura, tú dispondrás de todas las cartas, bestiario y opciones del juego para hacerles pasar unas horas inolvidables, improvisando en mayor o menor medida en función a tu experiencia como director de juego.

En esta modalidad, el peso narrativo es lo más importante. Sin embargo, cada vez que quieras activar algún tipo de Obstáculo, Encuentro o Poder recogido en el mazo de cartas de Jugador Oscuro, deberás pagar por él.

En este caso, el Jugador Oscuro **no recibirá Puntos de Reserva durante sus turnos**, para compensar que tiene la máxima flexibilidad para interponer las dificultades que deseé a los héroes con el presupuesto inicial.

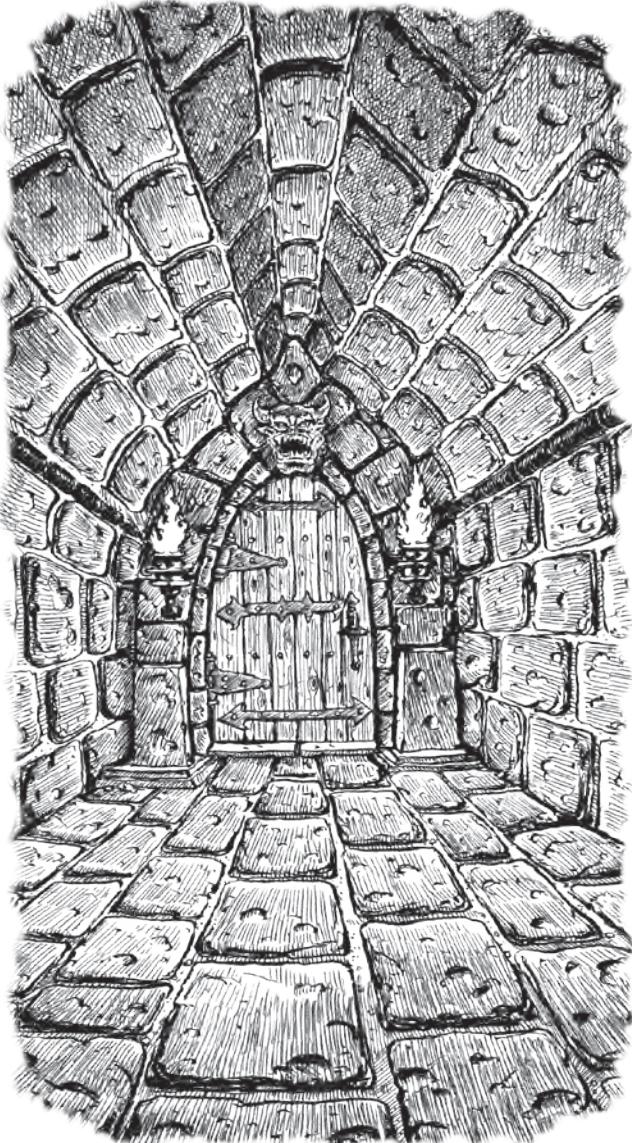
Si deseas que tus héroes puedan aprender ciertas **habilidades secundarias** (forrajar, tallar madera, jugar a juegos de azar, etc.), puedes darles la posibilidad de tener esa habilidad secundaria con 1 punto de experiencia invertido. Si el héroe supera una prueba de Inteligencia tras invertir dicho punto de experiencia, habrá logrado aprender o mejorar dicha habilidad secundaria. La anotará en su ficha de personaje.

La adquisición de **habilidades secundarias no aumenta el PV** del héroe.

A partir de su aprendizaje, el héroe podrá realizar con éxito las acciones que le permita dicha habilidad secundaria si supera una prueba de habilidad. Las pruebas de habilidad consisten en lanzar 2D6 y añadir el bonificador que representa el nivel de conocimiento o pericia en dicha habilidad secundaria. Si se obtiene un resultado total de 10 o más, la prueba será un éxito.

Por cada punto de experiencia invertido con éxito en esa habilidad secundaria, tendrá un bonificador de +1 para superar dicha prueba (como máximo podrá tener +5). No se permiten segundos intentos ni el empleo de puntos de Fortuna en estas tiradas.

Ejemplo: un héroe enano decide aprender la habilidad secundaria "Tallar madera". Invierte 1 punto de experiencia. Supera la prueba de Inteligencia y, por tanto, aprende la habilidad (tendrá un bonificador de +1). Más tarde vuelve a invertir otro punto de experiencia. Supera de nuevo la prueba de Inteligencia y mejora su habilidad secundaria (ya tiene un bonificador de +2). En un momento determinado desea tallar una figurilla como obsequio a un personaje. Realiza la prueba de habilidad. Lanza 2D6 y suma su bonificador de +2. Si obtiene un resultado total de 10 o más, habrá tallado la figurilla de madera con éxito.



Reglas avanzadas

Monturas

Un personaje podrá montar sobre un animal que posea la habilidad "Montura" o "Montura furiosa".

El Jugador Oscuro podrá, de forma excepcional y siempre bajo criterios lógicos según el trasfondo narrativo, permitir que ciertas criaturas sirvan como montura a los héroes y cualquier otro personaje pese a no estar indicado en su perfil.

Mientras permanezca montado, el personaje se denominará "jinete". Podrá hacerlo durante los Eventos épicos y aventuras, siempre que esté permitido, atendiendo a las siguientes reglas.

MOVIMIENTO

Los **jineteros tienen una capacidad de Movimiento** de tantas casillas como venga indicado en el atributo de **Movimiento de su montura**, **entendiéndose que ambos realizan el movimiento**. Si la montura cabalga (equivalente a correr), esta no podrá realizar más acciones ese turno (pero el jinete sí).

Una montura **ignora la Zona de Influencia de enemigos** de tamaño medio o pequeño.

LÍNEA DE VISIÓN

Un jinete tendrá la altura correspondiente a sumar 1 a la altura de su montura. Un jinete no podrá darse la vuelta para mirar a su espalda salvo que la montura efectúe el mismo encaramiento.

MONTAR/DESMONTAR

Montar o desmontar un animal se considera una **Acción rápida** y debe hacerse estando adyacente a la montura. Esta montura podrá moverse ese mismo turno de la forma habitual, pero no podrá galopar.

DISPARO Y HECHIZOS SOBRE MONTURAS

Un jinete tendrá una penalización de **-1 a Disparo e Inteligencia** (cuando intente lanzar hechizos). Sufrirá, además, los penalizadores por moverse como si él hiciera el mismo desplazamiento que la montura.

ATACAR MONTADO

Montura y jinete podrán efectuar ataques en el mismo turno.

Un jinete nunca podrá atacar a la montura de otro jinete, salvo que dicha montura sea de tamaño Grande o Enorme.

Un jinete no puede tratar a un enemigo, y este tampoco al jinete.

LANZAS

Un jinete armado con **lanza** y cuya montura haya avanzado al menos 3 casillas en línea recta hacia un objetivo en el mismo turno, **reducirá la Armadura del objetivo en 1***. Derribará a enemigos (incluidos los jinetes) de su tamaño o inferior si impacta con un resultado de crítico.

Si un jinete o su montura ganan un combate, ambos empujarán al oponente.

*No se aplica si su montura está sobre terreno difícil.

IMPACTO A MONTURAS Y JINETES

Un personaje deberá decidir si quiere intentar impactar sobre una montura o sobre su jinete.

Un jinete recibe un **+1 a sus tiradas de Cuerpo a Cuerpo cuando defiende*** ante enemigos de su tamaño o inferior que no sean jinetes.

Si se intenta **impactar al jinete** con un arma a distancia, el **tirador o lanzador** tendrá una penalización de **-1 a su tirada***.

Si se decide lanzar un **hechizo** sobre un jinete o su montura, considéralos como personajes individuales y adyacentes entre sí.

El ataque de la habilidad "Embestida" no puede tener como objetivo a un jinete.

*No se aplica si su montura está sobre terreno difícil.

PIFIAS Y CAÍDAS DE JINETES

Cada vez que un jinete cometa una pifia al lanzar un hechizo, atacar cuerpo a cuerpo o disparar, deberá superar una **prueba de Agilidad o caerá** de la montura, considerándose Derribado.

Un jinete caerá automáticamente de su montura si aquél sufre el efecto Derribado.

Si la montura sufre el efecto Derribado o queda Fuera de combate, el jinete deberá superar una prueba de Agilidad. Si la supera, se colocará en una casilla adyacente a su elección. Si falla, se considerará que sufre una caída.

EFEKTOS DE UNA CAÍDA

Las caídas de las monturas suponen que el jinete deberá colocarse en una **casilla libre adyacente** a su elección, en posición de **Derribado**, y sufrir un impacto de **3 dados de daño contra Armadura Natural**. Si la caída se produce **mientras montaba sobre una criatura voladora** que se encontraba volando, sufrirá **el doble de daños de daño**.

MONTURA DESBOCADA

Si el jinete ha quedado **Derribado** o queda **Fuera de combate**, la **montura** realizará una **prueba de Valentía**. Si la **superá**, permanecerá en el escenario, manteniendo el encaramiento. Si la **falla**, **huirá** desbocada y se retirará del escenario de juego. De ser la montura de un héroe, al **finalizar la aventura** éste podrá **recuperarla** si obtiene un resultado de **2 o más en 1D6**.

Las monturas deben pasar las **mismas pruebas de Valentía** que los jinetes **cuando se enfrentan a rivales con la habilidad "Temible"**, con los mismos efectos.

MONTURAS SIN JINETE

Las monturas cuyo jinete haya descabalgado y no lleve las riendas, **permanecerán quietas**.

Una **montura quieta** no actuará hasta que su jinete u otro vuelva a cabalgarla. Si se encuentra en esta situación y **recibe un ataque**, **realizará una prueba de Valentía**. Si la **falla**, **huirá** y saldrá del escenario automáticamente. Si la **superá**, permanecerá en el lugar, **atacando** al enemigo que la dañó en caso de estar a su alcance.

MONTURAS FURIOSAS

Si las criaturas con la habilidad "Montura furiosa" se quedan **sin jinete**, actuarán como cualquier criatura **independiente**, siendo dirigidas por el jugador que las maneje habitualmente (incluso si el jinete quedó Fuera de combate).

TERRENO DIFÍCIL

Las monturas **no pueden galopar** (correr) sobre este tipo de terreno.

Ninguna montura podrá trepar mientras tenga a un jinete sobre ella.

INTERIORES

Por lo general, un **personaje** sólo podrá montar sobre **una** montura o montura furiosa si se encuentra en **escenarios exteriores**, nunca en el interior de un dungeon o cualquier inmueble (**salvo** que la aventura lo permita **excepcionalmente**).

LLEVAR DE LAS RIENDAS

Un personaje podrá llevar a su montura de las riendas mientras camina, moviéndose los dos al mismo tiempo, pero ambos no podrán mover más que la propia capacidad de movimiento del personaje, sin correr.

INTERACTUAR Y REGISTRAR

Un jinete no podrá efectuar registros ni interactuar con elementos hasta que descabalgue.

MONTURAS Y EQUIPO

Un animal con la habilidad “**Montura**” o “**Montura furiosa**” **podrá llevar parte del equipo** de su dueño encima, siempre que no sobrepase su propio límite según la fórmula habitual: **(Fuerza+Vitalidad)x2**.

Un personaje adyacente a su montura podrá emplear una Acción rápida en coger un objeto de cuantos porte el animal. Deberá realizar lo mismo si desea dejar un objeto sobre el animal.

ARMADURA

Un personaje podrá **pagarle una Armadura de cuero** a su montura, como si se tratase de una barda a medida, al coste habitual.



Adquisición de objetos por el Jugador Oscuro

El Jugador Oscuro puede adquirir, en el momento en que coloca sus personajes y criaturas en el tablero, cualquier objeto incluido en las cartas de Equipo para equipar a ese personaje, a cambio del coste indicado en Puntos de Reserva:

- Si el objeto no es infrecuente (1 punto).
- Si el objeto es infrecuente  (2 puntos).
- El precio indicado se duplicará si la criatura es de nivel Élite .
- El precio indicado será el triple para Líderes  o criaturas de nivel Campeón .
- El precio indicado se duplicará nuevamente si la criatura es de tamaño Grande.

No se podrán adquirir más de 3 objetos idénticos durante la aventura.

Los Puntos de Reserva gastados según esta regla ignoran el límite de coste de Activación indicado en las cartas de Encuentros  de Jugador Oscuro.

Ejemplo: un Jugador Oscuro decide ponerle una cota de malla a un guerrero orco (que viene equipado, según su perfil, con armadura de cuero). Por tanto, paga 1 Punto de Reserva por la cota de malla. A su vez, decide darle una poción curativa a un jefe orco. La poción cuesta otro punto, pero como el jefe es el Líder del escenario, la poción le cuesta el triple (3 Puntos). De este modo, ambas adquisiciones le cuestan 4 puntos en total, así que reduce su contador de Puntos de Reserva en 4 puntos.

Variar la dificultad del juego

Observa que puedes modificar fácilmente la dificultad del juego subiendo o bajando los Puntos de Reserva del jugador Oscuro. Esto puede interesar si algún bando está descompensado debido a una gran diferencia de experiencia entre los jugadores. Te bastará con reducir (si quieres hacerlo más fácil para los héroes) o aumentar (si quieres más dificultad) la cantidad de puntos en un 25% o incluso un 50% para notar un cambio importante.

Nuevos acompañantes

GIGANTES

Un héroe con la habilidad "Domador de gigantes"  podrá adquirir un gigante si acude a un Lugar sagrado, representado en las cartas de Lugares y Servicios .

Los gigantes tendrán la consideración de mercenarios a efectos del juego y no podrán beneficiarse de los efectos de las pociones ni de sortilegios curativos, aunque se recuperan plenamente cuando termina una aventura o Evento épico.

Solo podrá emplearse un gigante si participa un solo héroe en la aventura.

Si el gigante no queda Fuera de combate durante la aventura, saldrá ileso de esta, recuperado totalmente de sus heridas (incluso si el héroe salió del escenario, abandonándolo).



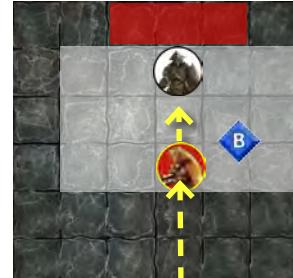
Armas largas

Esta regla puede aplicarse sustituyendo a los efectos de las armas largas manejadas por los héroes y el Jugador Oscuro humano. Puede generar debates en determinadas situaciones, debido a ampliarse la Zona de Influencia. Recuerda el apartado "Situaciones inusuales" de la página 11.

Determinadas armas  tienen un alcance mucho mayor en combate cuerpo a cuerpo (alabardas, lanzas, mandobles), lo que se traduce en que **su Zona de Influencia frontal será de dos casillas** y no solo de una. Un enemigo deberá detenerse de la forma habitual en cuanto entre en la Zona de Influencia del personaje que emplee un arma de estas características, considerándose trabado. Si un personaje que ataca con un arma de alcance normal **gana la tirada enfrentada de Cuerpo a Cuerpo** a un rival con un arma larga, **avanzará para colocarse adyacente** a este, lanzará los dados de daño y luego podrá empujarlo si lo desea o quedarse trabado con él.

Los ataques con armas largas **nunca** podrán **atravesar** las **casillas ocupadas** por otros **personajes** o criaturas, aunque sean aliadas, ni las casillas ocupadas por una **cobertura pesada**.

La ventaja de estas armas es poder detener el avance de enemigos que usen armas de alcance normal sin llegar a trabarse con ellos (aunque el enemigo sí se considerará trabado al estar en su Zona de Influencia), así como poder atacar a dos casillas de distancia sin necesidad de trabarse. Esta Zona de Influencia ampliada frontalmente será un quebradero de cabeza para los enemigos y un buen apoyo para aliados. Sin embargo, quienes empleen estas armas sufrirán una **penalización de -1 a sus tiradas enfrentadas de Cuerpo a Cuerpo** cuando combatan con un enemigo situado en una casilla **adyacente** (es decir, **estando trabados**), perdiendo su Zona de Influencia ampliada mientras continúen en esta posición.



A El orco armado con lanza **1** no puede atravesar la casilla de su aliado, el esqueleto **2**, para intentar golpear a Borgron **3**.

Shara **4** deberá detenerse al entrar en la Zona de Influencia del lancero orco.

B Shara se detiene al entrar en la Zona de Influencia del lancero orco. Gana la tirada enfrentada de Cuerpo a Cuerpo, así que podrá avanzar una casilla más, hasta quedar adyacente a su enemigo y lanzar los dados de daño. Después, podrá elegir entre empujar al orco de la forma habitual o mantenerse trabada con él. Esto último será muy conveniente porque su rival tiene una clara desventaja encontrándose trabado.

ALTURAS

Un arma larga pierde sus propiedades (considerándose un arma de cuerpo a cuerpo con alcance normal) si los contendientes se encuentran en superficies diferentes con más de 1 punto de diferencia de altura entre ambas.

OTRAS CONSIDERACIONES

La Zona de Influencia de dos casillas se pierde cuando se tiene a enemigos adyacentes.

No se puede tratar a enemigos a través de obstáculos (incluso si la trayectoria del ataque solo atraviesa la esquina de un obstáculo).

La regla "Ganar la posición" del capítulo Cuerpo a Cuerpo no se aplica a los usuarios de armas largas. En su lugar, quien gana el combate con un arma larga podrá avanzar una casilla hacia adelante tras empujar a su rival.



Nuevas acciones

SALTO DESDE LAS ALTURAS

Si un personaje pretende realizar un salto destacado (consulta la Acción "Salto destacado" en la página 24) para caer sobre una casilla ocupada por un enemigo, se observará en primer lugar el resultado de la prueba de Agilidad. Si el personaje falla, caerá a una casilla libre adyacente de su objetivo (elegida por este), con las consecuencias de cualquier caída de este tipo. Si el salto es un éxito, el personaje caerá en dicha casilla y apartará al enemigo a una casilla adyacente, pudiendo realizar contra este un único ataque gratuito, al que añadirá 1 dado de daño por cada punto de altura desde la que cayó.

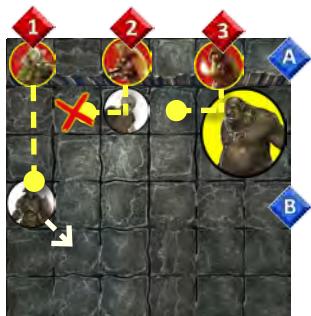
Si quien realiza esta Acción exitosa es de tamaño menor que el enemigo que escoge como objetivo, escogerá una de estas dos consecuencias:

A) Caerá sobre una casilla libre adyacente al personaje o criatura objetivo, pudiendo realizar el ataque gratuito de la misma forma.

B) Conseguirá aferrarse al cuello o lomo del personaje o criatura objetivo, el cual se considerará Aturdido mientras el personaje mantenga esa posición sobre el mismo. Al inicio de cada una de sus siguientes activaciones, el personaje que saltó deberá realizar una tirada enfrenteada de Agilidad contra su enemigo de mayor tamaño. Si la supera, continuará sobre este con los mismos efectos. Si la falla, caerá sobre una casilla libre adyacente a dicho enemigo, considerándose Aturdido y terminando su activación.

Durante este ataque desde las alturas **no** podrán aplicarse las **habilidades de combate aprendidas**.

NOTA: las criaturas con la regla "Volar" no pueden aplicar esta regla.



A Piso superior. Se indica que es de altura (4)

B Piso inferior. Si no se indica otra cosa, tendrá altura (0)

El elfo Taeral ① realiza un salto sobre el orco. Supera la prueba de Agilidad, desplaza al orco a una casilla adyacente y realiza un ataque gratuito contra él, añadiendo 4 dados de daño extra si logra impactar, dada la diferencia de altura (4) desde la que salta.

Shara ② no logra superar la prueba de Agilidad al saltar sobre el esqueleto. Por tanto, cae derribada en la casilla elegida por el Jugador Oscuro, sufriendo 4 dados de daño contra Armadura Natural.

Borgron ③ logra saltar con éxito sobre el troll. Cae a una casilla adyacente a este y realiza su ataque gratuito, con 4 dados de daño extra si logra impactar.

TREPAR OTRAS SUPERFICIES

NOTA: esta Acción está especialmente diseñada para escenarios con diferentes alturas, con determinados tipos de losetas (muy presente si el usuario idea aventuras con escenografía en 3 dimensiones). Se podrá trepar por un elemento de igual o superior altura que el personaje siempre que la altura de dicho elemento esté especificada en su carta correspondiente o en la Hoja de Aventura.

Un personaje podrá emplear una Acción en subir o bajar por **superficies verticales** de su misma altura o superior, mientras completa su Movimiento. Cada casilla de altura que quiera recorrer trepando se considerará **terreno difícil** y solo podrá trepar si no tiene las manos equipadas (solo podrán equiparse con una cuerda). Si logra trepar, el personaje terminará su movimiento en la casilla adyacente siguiente al elemento que trepó.

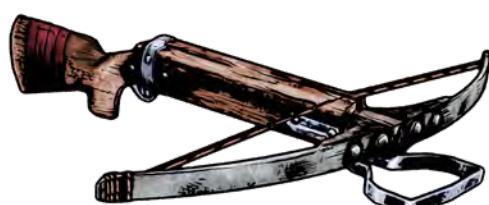
Esta Acción será exitosa superando una **prueba de Agilidad**. En caso de fallarse, si el personaje comenzó su intento en el suelo, no habrá consecuencias negativas, pero no podrá hacer nada más ese turno y no se conseguirá ascender nada. Si al inicio de un turno no se encuentra en el suelo sino trepando, sin haber alcanzado su objetivo y necesita seguir realizando esta Acción, volverá a realizar una prueba de Agilidad, pero, esta vez, en caso de fallarse la misma, tendrá las consecuencias descritas en el apartado Caídas de la página 28), considerándose que cae desde la altura en que realiza la trepa ese mismo turno.

Si se intenta trepar encontrándose en la Zona de Influencia de algún enemigo, se tendrá -2 a la prueba.

Un personaje que se encuentre trepando y **sea atacado**, se considerará **inmóvil**.



Taeral se encuentra en la habitación A y podría moverse por las escaleras ① para acceder fácilmente a la habitación B. Sin embargo, decide avanzar 2 casillas hasta el muro que permite ascender hasta el piso de la habitación adyacente. En la Hoja de Aventura se indica que la habitación B se encuentra a una altura de (3). En su siguiente turno, Taeral hace una prueba de Agilidad para trepar dicho muro ②, que al considerarse terreno difícil consume 6 puntos de su Movimiento (altura 3 equivale a 3 casillas de recorrido). Al lograrlo, termina situándose en la casilla ③.



Diseña tus propias aventuras

Si ya has jugado todas las aventuras que te ofrecemos, te proponemos que crees tus propias Hojas de Aventura llenando en apenas unos minutos las plantillas que verás en la página 108, atendiendo a las indicaciones de la página 88 y los ejemplos de nuestras aventuras.

A estas alturas ya habrás comprobado que el sistema es muy flexible gracias a basarse en un presupuesto del Jugador Oscuro proporcional al nivel de los héroes, y a una colocación de elementos y criaturas que se adapta a casi cualquier escenario.

Te recomendamos que sigas estos pasos al confeccionar tus aventuras:

1º Idea el trasfondo y la misión. Unas pinceladas de trasfondo siempre vienen bien para que los jugadores imaginen la situación en la que se encuentran. La misión debe ser clara y concisa.

2º Decide la facción, personajes o criaturas que poblarán el escenario, así como el **Líder** del mismo, elegido entre las criaturas de mayor nivel. El libro de Bestiario de Dungeon Universalis cubre muchos cientos de opciones para adaptarse al trasfondo y criaturas que deseas.

3º Diseña el escenario. Coloca las secciones (habitaciones, pasillos, losetas de exteriores*), los elementos especiales, el mobiliario, los accesos. Haz las anotaciones pertinentes para señalar las peculiaridades y reglas especiales de la aventura, como la ubicación del Líder, la sala Principal, determinados obstáculos y criaturas, o la aparición de objetos mágicos o limitaciones de turnos.

*Considera las losetas de exteriores como pasillo/sala normal o grande según sus dimensiones.

Por norma general, un **dungeon o escenario estándar** (concebido para **1 a 3 héroes**) tendrá **6 secciones de pasillo*** de 6 casillas de longitud (independientemente de su ubicación y tamaño) y **6 salas: 4 normales, una grande y una Principal**. Deberá haber **3 elementos de Mobiliario** y **3 Elementos especiales**.

*Como mucho, hasta la 1/3 parte de los pasillos colocados en el mapa podrán considerarse terreno difícil o ser estrechos (1 casilla de anchura).

Por cada héroe extra por encima de tres que participe en la aventura te recomendamos añadir 2 salas normales (o una grande), 2 secciones de pasillo, 1 elemento de mobiliario y 1 elemento especial.

Por cada **50 Puntos de Valor** del grupo de héroes, añade 1 sección de pasillo y 1 habitación.

Si hay **un solo héroe**, te recomendamos que le entregues antes de cada aventura **10 monedas** para que pueda mejorar su equipo o contratar mercenarios para compensar su viaje en solitario.

Por cada **dos salas normales (o una grande)** que quieras añadir a un dungeon por encima de lo establecido para el número y PV de héroes, deberás **añadir 10 puntos** al contador de Puntos de Reserva, **1 pieza de Mobiliario**, **1 Elemento especial** y **5 monedas para el grupo de héroes**. Puedes **sustituir una sala normal por dos secciones de pasillo**. Recuerda que puedes hacer un escenario tan grande como quieras, lleno de niveles, laberintos y salas enormes, pero es necesario que compense a los héroes para mantener el equilibrio.

Valora colocar una puerta doble (2 casillas de anchura) por cada 4 puertas normales que sitúes en el escenario. Las salas grandes y la sala Principal deberían tener siempre al menos un acceso por una puerta o entrada doble.

Coloca un **cofre** en la sección principal y al menos otro en otro lugar del escenario.

 Si estás ideando la aventura para jugar con Jugador Oscuro Artificial, te recordamos que en las secciones grandes (que no sean la Principal) actives siempre una carta de Encuentro, además del posible resultado del Dado de Escenario.

4º Decide la recompensa por lograrse la misión y los **puntos de experiencia** que pueden ganarse. Puedes decidir jugar con el contador de Logros de las partidas estándar. Si decides no usarlo, ofrece unos puntos de experiencia concretos pero similares en número a los descritos en el apartado "Puntos de experiencia" de la página 79.

5º Indica la duración de la aventura si esta depende de un número determinado de turnos.

6º Campañas: si vas a idear una campaña, puedes emplear el mapa de Arasca que te ofrecemos. Siquieres ambientarla en otro mundo, es recomendable que mantengas los mismos tipos de territorio y poblaciones que los recogidos en este reglamento. Las cartas de Eventos de viaje y las cartas de Lugares y Servicios serán compatibles con otros universos.

MEGADUNGEONS

Si planeas realizar escenarios verdaderamente enormes, te recomendamos que los fraccionas como si fueran varias aventuras de tamaño estándar (en cuanto a los Puntos de Reserva, los mazos de cartas y también el descanso del grupo de héroes).

Para el descanso de los héroes te recomendamos que apliques una de estas dos opciones:

Punto de recuperación: establece un punto de recuperación con el mismo efecto que una posada tras recorrer tantas secciones como una aventura estándar.

Punto de descanso: en cada sección de tamaño grande los héroes encontrarán en una casilla en una esquina un punto de descanso. Cada héroe adyacente a dicha casilla que emplee una acción en descansar, recuperará 2 puntos de Vitalidad y Maná y 1 punto de Fortuna.

1-3 héroes:

6x pasillo
4x sala
2x sala grande (1 Principal)
3x Elemento especial
3x Mobiliario



Héroe extra:

2x pasillo
2x sala (o 1 grande)
1x Elemento especial
1x Mobiliario



Cada 50 PV del grupo:

1x pasillo
1x sala



Adapta aventuras de otros juegos

Cuando tengas cierta experiencia ideando aventuras observarás que es muy fácil aplicar este sistema de juego y sus cartas a aventuras y campañas de otros juegos, pudiendo volver a jugarlas de nuevo. Basta con observar los elementos y criaturas incluidos en dichas aventuras para incluirlos en tu Hoja de Aventura de Dungeon Universalis, descontando el coste de activación de cada elemento de tu presupuesto inicial.

Por ejemplo, si en una aventura de otro juego hay diez orcos colocados en distintas ubicaciones, un troll y un caudillo orco, te bastará con pagar el coste de activación de cada uno de ellos cada vez que quieras colocarlos, viendo su coste en Puntos de Valor en sus perfiles dentro de la facción de orcos. Si hay señalada una trampa en una casilla determinada, deberás pagar el coste de activación de dicha trampa en cuanto un jugador vaya a pisarla (busca la más parecida entre todas las que te ofrecemos en el mazo de Obstáculos de Jugador Oscuro, ¡tienes muchas opciones!).

Antes de rejuglar una aventura de otro juego, deberás observar las criaturas y elementos incluidos en esta. No te será difícil, buscando entre las facciones de nuestro Bestiario o nuestros mazos de cartas, encontrar esos mismos elementos, objetos o criaturas, u otros muy semejantes o equivalentes. Gracias a esto, podrás calcular la cantidad de Puntos de Reserva que te costaría colocar o activar todos esos elementos con nuestras reglas. A esa cantidad la llamaremos "Dificultad de aventura".

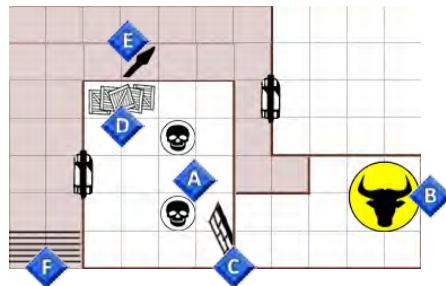
Una vez tengas calculada dicha cantidad, podrás ofrecer al resto de jugadores comenzar a jugar esta aventura.

Calcularás tus Puntos de Reserva de la forma habitual, indicándolos en el contador, atendiendo a los Puntos de Valor del grupo de héroes. A esta cantidad le restarás tantos puntos como sea la "Dificultad de aventura" (si el resultado total es negativo, aunque no será lo frecuente, no importa, refléjalo en el contador).

Te guardarás en la mano una carta de cada tipo de Mobiliario, Elementos especiales, Obstáculos, Encuentro *, etc. cuyo contenido esté contemplado en la aventura (como cuando se te indica en algunas de nuestras Hojas de Aventura que apartes determinadas cartas durante la preparación de la partida y las dejes a un lado para su uso posterior). Con el resto de cartas formarás los mazos de Jugador Oscuro de la forma habitual.

*En la mayoría de juegos las criaturas aparecen como viene indicado en las cartas de "Monstruos errantes", "Enemigos" o "Criatura especial".

Mientras juegas, lo harás con las reglas estándar. Robarás una carta de uno de tus mazos al inicio de cada uno de tus turnos y decidirás si descartarla, conservarla o activarla. Ten en cuenta que, mientras tu contador de Puntos de Reserva tenga un valor negativo o de 0, no podrás activar ninguna carta de cuantas cojas de los mazos aleatorios, y necesitarás descartar algunas para intentar tener algo de presupuesto para poder lanzar nuevos enemigos u obstáculos contra los héroes, además de los que están contemplados de forma predeterminada en la aventura (y pagados antes del inicio, cuando se calculó tu presupuesto de Puntos de Reserva).



Aquí tenemos parte de un mapa de una pequeña aventura de otro juego, la cual queremos rejuglar con las reglas de Dungeon Universalis en una partida con un solo héroe. En el plano vienen indicadas 3 criaturas (2 esqueletos en una sala A y 1 criatura de tamaño grande en otra sala, quizás un minotauro B). A su vez observamos varias puertas, un pasadizo C, unas cajas D y una casilla con la señal de una trampa E. Atendiendo a las opciones que posee Dungeon Universalis, vemos que los esqueletos pueden representar guerreros esqueletos, cuyo perfil viene recogido en la facción "Criaturas de la noche", con una valoración de 1 solo PV cada uno. 2 PV en total. El perfil de minotauro se encuentra en varias facciones, con un coste de 9 PV. La carta de Obstáculo "Estaca" del mazo de Jugador Oscuro puede representar fielmente el ícono del mapa. Dicha carta tiene un coste de 2 puntos de Reserva. Por lo tanto, todos los elementos de este mapa tienen un coste total de 13 Puntos de Reserva para el Jugador Oscuro. Es decir, la "Dificultad de la aventura" será de 13 puntos. Al minotauro lo designaremos como Líder del escenario. Cogeremos la carta de Mobiliario "Cajas y barriles" para representar las cajas que hay en una de las habitaciones. Con esto será suficiente. El PV del héroe será de 15, así que el jugador Oscuro comenzará con 2 Puntos en su contador de Puntos de Reserva. Formará sus mazos y se empezará a jugar. El héroe comenzará su activación en una de las casillas de inicio F.

AVENTURAS CON MAPAS AUSTEROS

Si usas planos de aventuras de otros juegos donde no aparecen elementos especiales ni mobiliario alguno, podrás incluir tantos como indican nuestras reglas para diseñar tus propias aventuras, siempre atendiendo al número de héroes, habitaciones o pasillos que tenga dicho escenario. ¡Descubrirás que en apenas unos minutos puedes preparar para rejuglar muchas aventuras añadiendo elementos interesantes!

TABLEROS SIN CUADRÍCULAS

Hay determinados juegos de este género que incluyen tableros sin cuadrículas (¡Herejes!). Puedes adoptar dos opciones diferentes para reutilizarlos para tus partidas con Dungeon Universalis: o bien adoptas nuestras reglas de "Escenarios sin cuadrículas" o imaginas que dichos tableros las poseen.

Por ejemplo, existe un juego con losetas de habitaciones de unos 9x9 centímetros de superficie cada una, 10 x 5 centímetros los pasillos, etc. Es fácil imaginar ese tablero con cuadrículas de 2 a 3 centímetros de lado. Incluso puedes indicarlas con ayuda de un rotulador borrable.



Aventura:



MISIÓN:

LÍDER

FACCIÓN:

PREPARATIVOS

REGLAS ESPECIALES

ELEMENTOS ESPECIALES

CONCLUSIÓN



MOBILIARIO



OTROS ELEMENTOS

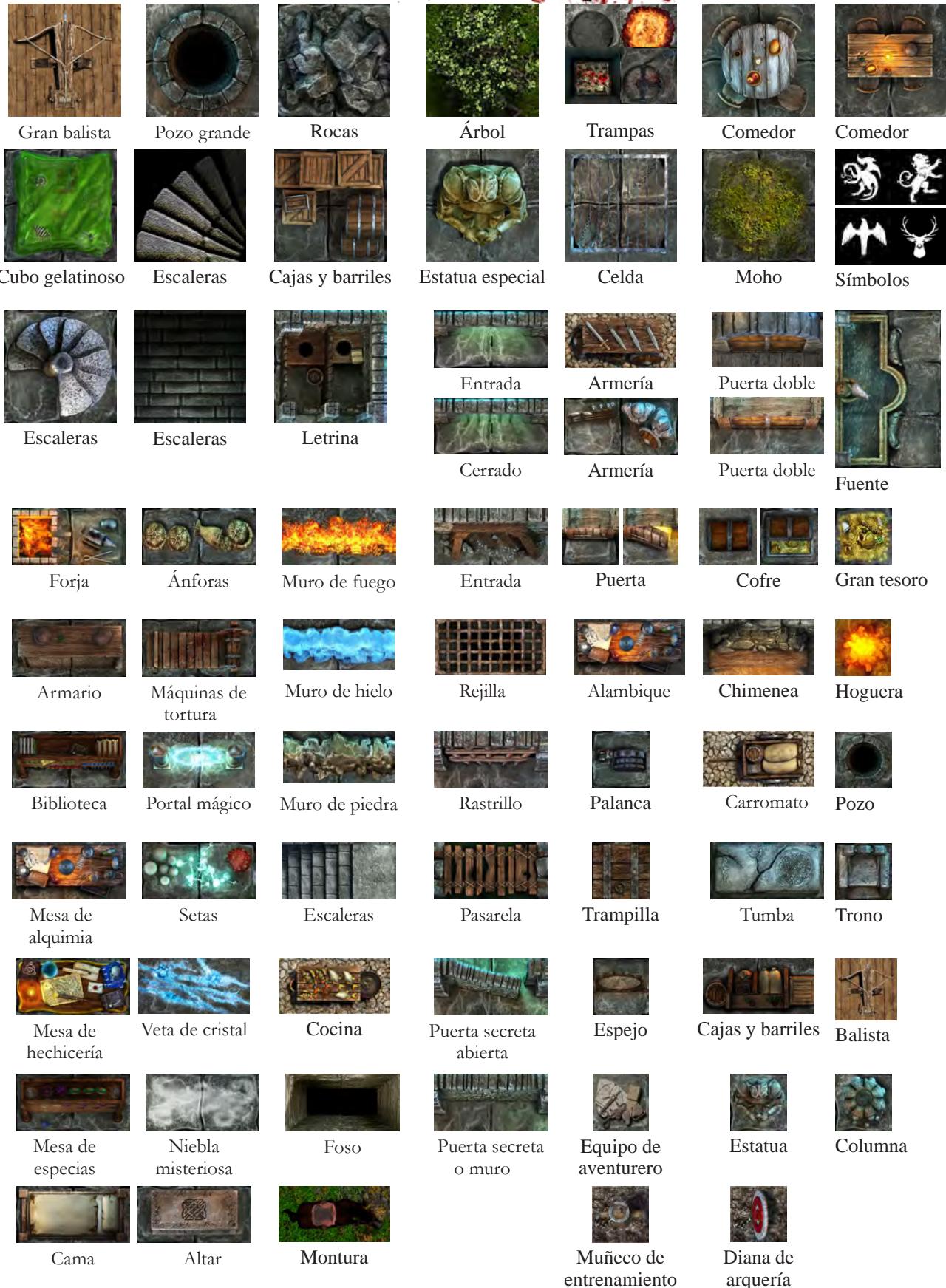
Recompensas:



Losetas:

108

Losetas de mobiliario y elementos



Habilidades

USO DE HABILIDADES

Las habilidades pueden diferenciarse en dos tipos según su usabilidad: las Pasivas y Activas. Las Pasivas benefician en todo momento al personaje, mientras que las Activas no y el personaje debe declarar que las emplea. Durante su activación o al ser atacado, un **héroe** podrá combinar como **máximo 2 habilidades Activas** (esta regla es ignorada por mercenarios, animales o criaturas del Jugador Oscuro). Deberá elegir hasta dos de esas habilidades Activas cuando declare que va a efectuar la acción, antes de lanzar los dados.

Una habilidad Activa que se use como reacción durante el turno del bando contrario NO podrá combinarse con otras habilidades Activas que no sean de reacción.

Por ejemplo: un héroe arquero no podrá utilizar en el mismo disparo sus habilidades "Disparo letal", "Disparo certero" y "Tiro rápido". Deberá elegir hasta dos de esas tres habilidades Activas cuando declare que va a efectuar el ataque, antes de lanzar los dados.

Las habilidades Activas vienen representadas en cada carta con el siguiente símbolo:



NOTA: cuando una habilidad o profesión indique que el personaje comienza cada aventura, sin coste, con algún objeto, significará que dicho objeto será consumido al finalizar cada aventura incluso sin emplearse.

HABILIDADES NEGATIVAS

Aunque son muy escasas, algunas habilidades son realmente defectos o penalizaciones para el personaje (Estúpido, Perdido en la oscuridad), y serán entendidas como habilidades negativas, ya que son reglas o peculiaridades que se han incluido en el listado de habilidades.

ATRIBUTO MÍNIMO

Cuando una habilidad requiere un atributo mínimo para ser empleada, se refiere al mínimo una vez aplicada la armadura. La habilidad podrá aprenderse si se posee dicho atributo mínimo, pero solo podrá usarse si se cumple con este.

LISTADO DE HABILIDADES

A continuación, para referencia rápida, te presentamos el listado completo de habilidades, incluidas las de Naturaleza (muchas de estas no están representadas en las cartas). Los textos a continuación del símbolo solo se aplicarán a los personajes manejados por la inteligencia artificial. Los textos a continuación de serán aplicables con Jugador Oscuro humano.

NOTA: observarás que parte de alguna habilidad tiene menos utilidad para las criaturas del Jugador Oscuro que para los héroes. Esto se debe a que este juego también está concebido como un juego de escaramuzas entre dos o más bandos.

HABILIDADES DE COMBATE



AGUANTE: el personaje aumenta en +1 su Vitalidad, incluso si supera el límite por raza.

ANTICIPACIÓN : esta habilidad es útil cuando se recibe un ataque enemigo. Si el defensor con esta habilidad obtiene en la tirada de Cuerpo a Cuerpo un resultado de dobles* y gana el combate, se considerará que se habrá anticipado a su agresor, logrando golpearle. Deberá realizarse la oportuna tirada de daño.

*Solo causará daño a un enemigo con la habilidad Invulnerable si el personaje que se anticipa ha obtenido doble crítico.

ARQUERO EXPERTO : puede realizar disparos precipitados empleando un Arco largo. Una vez por partida, puede repetir un resultado fallido* para impactar con su arco (excepto una pifia).

* Repite el primer disparo fallido que efectúe, excepto una pifia.

ARTES MARCIALES : si impacta con un crítico en combate cuerpo a cuerpo (incluso desarmado), contra un rival de igual o inferior tamaño, elegirá* entre causarle daño y dejarlo Aturrido automáticamente, o causarle un solo dado de daño y derribarlo (no podrá derribarse de esta forma a Líderes).

* Elige siempre derribar al rival.

ATAQUES RÁPIDOS : el personaje podrá realizar cada turno un ataque de cuerpo a cuerpo lanzando 3D6 en lugar de los 2D6 habituales. Tras lanzarse los tres dados elegirá los dos resultados más favorables para él, con una penalización de -1 a la tirada. Se comete pifia si se obtienen dos resultados de 1 en dos de los dados lanzados. Solo se aplicará esta habilidad a un ataque por activación del personaje.

BERSERKER : puede declarar convertirse en Berserker* al inicio de su turno. En tal estado será inmune al miedo, no podrá usar ningún tipo de escudos ni armaduras pesadas y tendrá un ataque extra de cuerpo a cuerpo por turno, pero con penalización de -1 a Cuerpo a Cuerpo al defender y atacar. Un berserker debe entablar combate con el enemigo visible más próximo. Perderá el estado Berserker en cuanto finalice el combate y no haya más enemigos a la vista.

* Se convierte en berserker si al inicio de su turno posee a un enemigo en su LDV.

BLOQUEAR : si el personaje emplea una Espada bastarda o un Mandoble, podrá decidir*, si recibe un ataque cuerpo a cuerpo, que usa su arma para bloquear. Podrá ser utilizada como un escudo normal al defender (bloquea con resultado de 5 o más), pero, si logra parar uno o más golpes, en su turno siguiente tendrá una penalización de -1 a Cuerpo a Cuerpo al atacar. El arma no se romperá al bloquear un golpe, solo con pifias de la forma habitual.

* Usa esta habilidad ante impactos enemigos que reduzcan la armadura.

CARGA IMPARABLE : si usa un arma de cuerpo a cuerpo a dos manos y mueve hacia adelante al menos tres casillas para atacar a un rival (sin obstáculos ni terreno difícil en la trayectoria), podrá realizar un único ataque ese turno, derribando al rival de igual o inferior tamaño si consigue impactarle. Tendrá un penalizador de -1 en Cuerpo a Cuerpo en dicha tirada.

COMBATIENTE ASTUTO : Se debe tener un valor de Inteligencia mínimo de 4. Cuando el personaje realiza un ataque cuerpo a cuerpo, si obtiene un resultado de dobles y logra impactar, el valor de Armadura del rival se verá reducido en -1 para ese ataque, ya que habrá hallado un punto débil.

COMBATIR CON DOS ARMAS : el personaje podrá* combatir cuerpo a cuerpo con dos armas de una mano a la vez. Podrá realizar un ataque con cada una de ellas durante su activación, al mismo o a diferentes objetivos situados en su Zona de Influencia, aunque tendrá -1 a sus tiradas para impactar. Para defender se empleará el arma que decida el jugador.

* Prioriza combatir con 2 armas.

CONCENTRACIÓN : cada vez que haga una prueba de Disparo, el personaje podrá repetir uno de los dados para intentar impactar, siempre que no haya cometido una pifia ni se haya movido durante su activación. No podrá realizar más de un disparo por turno si se encuentra concentrado. Puede usarse esta habilidad en los disparos precipitados si el personaje no movió durante su última activación.

CRUEL : tras impactar con cualquier arma de cuerpo a cuerpo o lanzar con éxito un hechizo de tipo Dañino, podrás repetir un resultado de 1 de la tirada de dados de daño lanzados para herir.

CURTIDO: el personaje está cubierto de cicatrices. Cada vez que pierda uno o más puntos de Vitalidad debido a recibir un ataque cuerpo a cuerpo o con armas a distancia, lanzará 1D6. Con resultado de 4 o más, se anulará uno de esos puntos de Vitalidad perdidos.

DANZA DE COMBATE : tendrá +1 ataque extra durante su activación si el resultado de cada uno de los dos dados de su tirada de Cuerpo a Cuerpo al atacar iguala o supera el valor de Agilidad de su rival. No puede emplearse esta habilidad si se usa armadura pesada o se tiene una Agilidad inferior a 3. Solo se puede ganar un ataque extra por turno de esta forma.

DESENVAINADO RÁPIDO: no se tiene penalización al desenvainar o cambiar de arma durante un combate mientras se encuentra en la Zona de Influencia de un enemigo.

DISPARO A ZONAS VITALES : cada vez que efectúe una prueba de Disparo y logre impactar, podrá repetir cada uno de los resultados de 1 de la tirada de dados de daño lanzados para herir.

DISPARO CERTERO : sus impactos con todas las armas de proyectiles o arrojadizas obtienen +1 dado de daño de lo habitual.

DISPARO LETAL : si consigue algún impacto crítico mientras realiza una tirada de Disparo con armas de proyectiles o arrojadizas, reduce en -1 la Armadura del objetivo para ese golpe. Sin embargo, dicho crítico no añadirá un dado de daño extra.

ÉLITE : requiere Cuerpo a Cuerpo de 4 o superior. Permite al personaje repetir los resultados de 1 en la tirada de Cuerpo a Cuerpo al atacar (salvo que cometa una pifia).

EMBESTIR CON ESCUDO : el personaje tendrá la habilidad "Embestida" siempre que use un escudo.

ESCOLTA: un aliado* adyacente al escolta (solo uno por turno, a elección del escolta) gana un +1 a sus tiradas de Cuerpo a Cuerpo para defenderse. Además, una vez por turno del bando contrario, el escolta puede decidir ser el objetivo de un proyectil (de cualquier tipo, incluso mágico) que haya impactado sobre un aliado adyacente. No se pueden acumular bonificadores con varios personajes adyacentes y que posean esta misma habilidad.

* Siempre intentará terminar su activación adyacente a un aliado (de haber alguno en la sección), eligiendo al de mayor PV. Mientras estén adyacentes, dicho aliado tendrá cobertura ligera ante todo tipo de ataques.

FORZUDO: el personaje aumenta en +1 su Fuerza, incluso si supera el límite por raza.

GOLPE BRUTAL : siempre que use un arma a dos manos, el personaje realizará un ataque considerando como críticos los resultados de 4, 5 o 6. Pero este personaje aplicará -1 a su Cuerpo a Cuerpo para este ataque, y tendrá la misma penalización al defender durante el siguiente turno del bando contrario.

GOLPE LETA : si consigue algún impacto crítico mientras realiza una tirada de Cuerpo a Cuerpo, reduce en -1 la Armadura del objetivo para ese golpe. Sin embargo, dicho crítico no añadirá un dado de daño extra.

GOLPE PODEROSO : si un personaje consigue impactar con una tirada de Cuerpo a Cuerpo, para ese ataque reducirá en -1 la Armadura del rival (el arma obtiene "ícono Romper escudos"). Sin embargo, tendrá un penalizador de -1 a dicha tirada de Cuerpo a Cuerpo.

GOLPES ENÉRGICOS : el personaje podrá declarar que quiere realizar golpes enérgicos durante su activación. Así, por cada resultado de 6 obtenido en los dados de daño, añadirá 1 dado de daño extra a la tirada (este dado extra no podrá generar nuevos dados de daño). Sin embargo, el personaje aplicará un -1 a la tirada de Cuerpo a Cuerpo.

LA MUERTE GIRANTE : si combate contra varios enemigos al mismo tiempo, situados en su Zona de Influencia, puede atacar hasta a tres de estos, con una penalización de -1 a la tirada de Cuerpo a Cuerpo, aunque sin poder derribarlos.

LANZADOR EXPERTO : requiere Disparo de 4 o superior. Permite al personaje repetir los resultados de 1 en la tirada de Disparo con armas arrojadizas (salvo que cometa una pifia).

MAESTRO EN COMBATE : requiere Cuerpo a Cuerpo de 4 o superior. Si combate contra más de un enemigo al mismo tiempo, tendrá un ataque extra sin penalización (salvo que emplee dos armas a la vez, en cuyo caso mantendrá la penalización de dicha habilidad), siempre que vaya dirigido a alguno de estos enemigos.

MAESTRO ESPADACHÍN : requiere Cuerpo a Cuerpo de 4 o superior. Si el personaje emplea una Espada de cualquier tipo, Sable, Cimitarra o Katana, cada vez que gane un combate con un impacto crítico ganará un ataque extra ese turno. Solo podrá añadir un ataque extra de este modo cada turno.

MATAGIGANTES : cuando logre impactar a un personaje o criatura de tamaño grande o enorme, añadirá +1 dado de daño a la tirada. Además, repetirá las pruebas de Valentía fallidas frente a estos enemigos.

ODIO (ESPECIFICAR CRIATURAS): frente al tipo de criaturas que se especifiquen, el personaje tendrá +1 en Valentía y repetirá los resultados de 1 en la tirada de Cuerpo a Cuerpo al atacar (salvo que cometa una pifia).

ODIO AL SUBMUNDO: frente a criaturas con la habilidad "No-muerto" o "Inframundo", el personaje tendrá +1 en Valentía y repetirá los resultados de 1 en la tirada de Cuerpo a Cuerpo al atacar (salvo que cometa una pifia). Además, podrá repetir una vez cada tirada fallida para lanzar un frasco de agua bendita.

PELEA SUCIA : si el personaje obtiene un resultado de dobles (excepto pifia) atacando o defendiendo con tiradas de Cuerpo a Cuerpo, dejará Aturdido automáticamente al rival si este no es de tamaño Enorme.

RECARGA RÁPIDA : debe declararse su uso al comienzo de la activación del personaje. Puede recargar cada turno un arma que tenga la regla Recarga como si fuera una Acción rápida. Si realiza una prueba de Disparo durante el turno de recarga, tendrá una penalización de -1 a la tirada.



RESISTENTE: aplica un modificador de +1 a sus tiradas para no verse afectado por los estados de Aturdido, Envenenado, Enfermo. También obtendrá un +1 a la tirada para recuperarse del aturdimiento (Fase de Recuperación). Verá incrementada en +1 su Armadura natural ante venenos, enfermedades o condiciones ambientales extremas.

RUGIDO ATRONADOR : una sola vez por partida, el personaje podrá llevar a cabo este rugido como si fuera una Acción (incluso en la Zona de Influencia de un enemigo). Todos los enemigos adyacentes deberán alejarse de él a una casilla adyacente. El personaje ganará la habilidad "Temible" hasta finalizar este combate.

 Si la criatura ya posee la habilidad "Temible", obtendrá +1 a su Cuerpo a Cuerpo al defender, hasta finalizar el combate.

SOBRELLEVAR ARMADURA: el personaje sufrirá un punto menos de penalización en Movimiento de lo que resulte habitual al portar una armadura pesada.

TIRADOR EXPERTO : el personaje no tiene penalización por mover y disparar en el mismo turno si solo movió hasta la mitad de su capacidad de movimiento.

TIRO RÁPIDO : el personaje puede realizar dos pruebas de Disparo por turno si no se mueve durante el mismo (recuerda que girarse no cuenta como movimiento). A cambio de este beneficio, verá reducido su Disparo en -1 (no puede aplicarse a armas con la regla Recarga, ni siquiera cuando se posea la habilidad Recarga rápida).

HABILIDADES ACADÉMICAS Y DE LIDERAZGO



ADESTRAR ANIMAL: un personaje podrá adquirir a un animal por la mitad del precio habitual cuando acuda a un "Criadero y centro de adiestramiento". Además, obtiene +1 a las tiradas de Persuasión con Inteligencia ante animales con Inteligencia 2 o inferior.

 Comienza con un animal adyacente, sin coste.

ALQUIMIA: el personaje puede dedicar una Acción a intentar conocer los efectos de cualquier poción encontrada (deberá superar una prueba de Inteligencia). Se permite un solo intento por poción en cada partida. Además, puede repetir una vez la tirada de búsqueda cada vez que registre Mesas de alquimia y Mesas de especias. Si el personaje es hechicero, comenzará cada aventura, sin coste, con un Componente para magia extra.

 El personaje posee un componente para magia que usará en su primer lanzamiento de hechizo.

CONFECIÓN DE VENENOS: el personaje sabrá elaborar ungüentos venenosos. Comenzará cada aventura, sin coste, con una Poción de veneno extra.

 El personaje procurará acercarse al inicio de su primera activación al aliado de mayor PV, o al de mayor atributo en Cuerpo a Cuerpo, para emplear una acción rápida en entregarle el veneno. Dicho aliado se beneficiará automáticamente de los efectos de esta poción. Si el personaje con esta habilidad posee un atributo de Cuerpo a Cuerpo 4 o carece de aliados con mejor atributo de Cuerpo a Cuerpo que él, usará él mismo el veneno.

CONOCER LAS LENGUAS: el personaje obtiene un bonificador de +1 a todas sus tiradas cuando registra Bibliotecas y Mesas de hechicería, y cuando intenta resolver Acertijos. Además, añade +1 a la tirada para dispersar o lanzar hechizos con Pergaminos de hechicería (además de los bonificadores del propio pergamo).

DESPISTAR : el personaje podrá despistar a un enemigo gastando esta Acción. Cuando a seis casillas o menos del personaje en la sección haya una sola criatura enemiga, ambos

harán una tirada enfrentada de 2D6 + Inteligencia. Si el rival obtiene un resultado menor, perderá su próximo turno. Solo podrá despistarse una vez a cada enemigo y no podrá emplearse contra Líderes.

 El personaje realizará esta habilidad en cuanto se den las condiciones necesarias.

DOMADOR DE GIGANTES : un personaje con Maná podrá emplear una Acción rápida cada turno en manejar a un Gigante Arbóreo, de Piedra o de Hierro, siempre que se encuentre en un radio de seis casillas o menos del mismo. Para activarlo necesitará realizar una prueba de Inteligencia (podrá hacerlo incluso adyacente a enemigos). En caso de fallarla, el hechicero perderá 1 punto de Maná y el gigante se considerará inmóvil.

EL FAVOR DE LOS DIOSSES BENIGNOS : si el personaje es de alineamiento Neutral o Benigno, puede aprender uno de estos hechizos: Luz sanadora, Luz protectora, Luz sagrada (Saber de la Luz) o Azote del mal (Bendiciones), a su elección. Podrá realizar cada hechizo una sola vez por partida (no consume Maná), debiendo superar una prueba de Valentía para lanzarlo, sin que pueda ser dispersado. Podrá aprender el resto de estos hechizos como si fueran nuevas habilidades.

EL FAVOR DE LOS DIOSSES MALIGNOS : si el personaje es de alineamiento Maligno, puede aprender uno de estos hechizos: El capricho de los dioses, Regeneración (Inframundo), Suelo pantanoso, Fuego interior (Corrupción), a su elección. Podrá realizar cada hechizo una sola vez por partida (no consume Maná), debiendo superar una prueba de Valentía para lanzarlo, sin que pueda ser dispersado. Podrá aprender el resto de estos hechizos como si fueran nuevas habilidades.

ELOCUENCIA: el personaje puede contratar y mantener a un mercenario (consulta el mazo de Mercenarios, salvo el Ogro) por la mitad de su coste habitual (redondeo hacia arriba). Solo podrá hacerlo con un único mercenario a la vez. Además, obtiene +1 a las tiradas de Persuasión con Inteligencia.

HABILIDAD MENTAL: requiere Inteligencia mínima de 4. Un personaje con esta habilidad podrá aprender más rápido las enseñanzas de otros hechiceros. Cada hechizo que intente aprender le costará 5 monedas menos del precio habitual y solo 2 puntos de experiencia. Además, tendrá un bonificador de +2 a las tiradas para resolver Acertijos.

 El personaje obtiene +2 a los intentos de dispersión contra hechizos de Dominio.

HECHICERO GUERRERO: salvo que su profesión permita más opciones, podrá emplear cualquier armadura ligera y cualquier arma que sea de tipo frecuente. Como máximo, podrá tener tantos puntos de Maná como sea su valor de Inteligencia. Si la profesión del personaje no incluye inicialmente esta habilidad, tendrá una penalización de -1 a lanzar y dispersar hechizos si la adquiere. La misma penalización para los que usen armadura pesada (acumulativa a la anterior).

 Puede usar armadura. Tiene comportamiento 

HECHICERO VETERANO : permite repetir una prueba de Inteligencia fallida al intentar lanzar un hechizo (no se puede si la tirada resultó una pifia). Solo se puede realizar una vez por aventura.

 El personaje repetirá la primera prueba fallida al lanzar un hechizo.

HERBOLOGÍA: gracias a su conocimiento de las plantas, el personaje sabrá elaborar pociones y ungüentos. Comenzará cada aventura, sin coste, con una poción a su elección, excepto las de Maná o Veneno.

 El personaje procurará acercarse al inicio de su primera activación al aliado de mayor PV, o al de mayor atributo en Cuerpo a Cuerpo, para emplear una acción rápida en entregarle una pócima de Destreza. Dicho aliado se beneficiará automáticamente de los efectos de esta poción.

IMPASIBLE: puede repetir una vez cada prueba de Valentía fallada.

INSPIRADOR: el personaje modificará en +1 la Valentía de los compañeros (no la propia) que se encuentren o permanezcan a seis casillas o menos de distancia de él. Sin embargo, perderá esta habilidad durante la aventura cuando falle una prueba de Valentía.

INSUFLAR ÁNIMO : una vez por aventura, el personaje podrá dedicar una Acción para insuflar ánimo en sus compañeros. Todos los aliados (él no está incluido) que estén en un radio de 6 casillas de distancia de él, podrán repetir una vez cada una de sus pruebas de características fallidas o sus tiradas de ataque o defensa realizadas hasta su siguiente turno.

El personaje realizará esta habilidad si hay al menos 3 aliados dentro del radio de efecto al inicio de su activación.

MAGIA TEMERARIA : el personaje tendrá un +1 a sus tiradas para lanzar hechizos, pero cometrá pifia si obtiene un resultado de doble 1, 2 o 3.

MÚSICA ENARDECEDORA : puede usar su Instrumento musical como Acción durante su turno. Se resolverá del mismo modo que un hechizo de Potenciación de efecto permanente (consume 1 punto de Maná). Si supera una prueba de Inteligencia, el efecto se mantendrá tantos turnos como indique el resultado más bajo de los dos dados lanzados. El lanzador y los aliados que permanezcan a una distancia de 3 casillas o menos del músico añadirán +1 a sus tiradas de Cuerpo a Cuerpo, Disparo y Valentía.

PRIMEROS AUXILIOS : permite al personaje gastar una Acción en recuperar hasta 2 puntos de Vitalidad propios o los de un compañero adyacente si ambos no se mueven ese turno (el compañero no debe realizar ninguna Acción). Solo podrá realizarse dos veces por partida.

El personaje se acercará al aliado de mayor PV que haya perdido algún punto de Vitalidad, si ambos están en la misma sección. Empleará su acción en curar al aliado, quien recuperará hasta 2 puntos de Vitalidad.

PROFESOR MARCIAL: debe tenerse un valor de Cuerpo a Cuerpo mínimo de 4. Al inicio de la aventura o escenario, elige a un personaje* de tu mismo bando con un valor de Cuerpo a Cuerpo inferior. Durante la presente aventura tendrá +1 a Cuerpo a Cuerpo gracias a los conocimientos y consejos que ha adquirido del profesor. Dicho personaje no podrá alcanzar un valor de Cuerpo a Cuerpo de 5.

* El personaje beneficiará al aliado que posea mayor atributo de Fuerza.

RECUPERAR MANÁ : una vez por partida o aventura, el hechicero podrá concentrarse como si realizase una Acción para recuperar Maná. Lanzará 4D6. Por cada resultado de 1 perderá un punto de Vitalidad. Por cada 2 o más, recuperará un punto de Maná. Puedes retirar, además, un marcador de Maná situado sobre 2 cartas de hechizos que hayas lanzado.

El personaje realizará esta Acción si al inicio de su activación no posee puntos de Maná.

SANGRE FRÍA: el personaje lanza 1D6 extra cuando realiza pruebas de Valentía y escoge los dos dados con los valores más altos. No puede emplearse para lanzar hechizos.

SECRETOS DE LA MAGIA : podrá emplear una Acción en detectar los posibles efectos de Objetos mágicos y Reliquias encontrados durante la partida, sin necesidad de salir del escenario para acudir a otros expertos. Deberá superar una prueba de Inteligencia. Se permite un solo intento por objeto. Además, él y los aliados ubicados en un radio de 6 casillas de distancia del mismo, encontrarán Tesoros al registrar habitaciones si obtienen un resultado de doble 5 o 6.

Tiene +1 a dispersar hechizos.

TORTURADOR : cada vez que el personaje registre cadáveres, si obtiene un 6, además de la ganancia de monedas, conseguirá sonsacar información. El torturador o uno de sus aliados podrán repetir la próxima tirada de Iniciativa si no les gustó el resultado. Además, obtiene +1 a las tiradas de Persuasión con Fuerza.

Los enemigos que le ataquen con Cuerpo a Cuerpo le causan 1 dado menos de daño si poseen Valentía 4 o inferior.

VOLUNTAD FÉRREA: el personaje tendrá +1 en Valentía, incluso superando el límite por raza.

HABILIDADES DE EXPLORACIÓN Y SUBTERFUGIO



ACRÓBATA : requiere Agilidad mínima de 4. Añade +1 al resultado cuando realiza pruebas de Agilidad (incluso en tiradas enfrentadas de Agilidad).

AFORTUNADO: una vez por aventura, en cuanto se desvele el contenido de una carta del mazo de Tesoros, podrá robar otra carta del mismo mazo. Se quedará con la carta que más le convenga, descartando la otra.

ARTIFICIERO : siempre que pretenda desactivar una trampa, se entenderá que el personaje usa un peto especial de placas metálicas, que le proporcionará +1 en Armadura (el valor máximo de Armadura siempre será de 6+) ante los efectos destructivos de la misma.

BATIDOR: ignora las penalizaciones por terreno difícil, siempre que no corra ni use armadura pesada.

CAZADOR: añade +1 a su Percepción.

CERRAJERÍA : el personaje tendrá un bonificador de +2 a sus tiradas de Destreza para intentar abrir cerraduras sigilosamente.

EMBOSCAR : añade +1 a sus tiradas de Iniciativa. Si su bando gana la Iniciativa, el personaje podrá repetir su primer ataque en dicho combate si fue fallido.

EN PIE DE UN SALTO : en cuanto sea Derribado, aunque se encuentre dentro de la Zona de Influencia de enemigos, se levantará automáticamente si supera una prueba de Agilidad, quedando solo Aturdido. Si falla, podrá repetir la prueba de Agilidad que efectúe el turno siguiente para intentar levantarse.

ESCALADA : el personaje puede repetir cualquier prueba fallida de Agilidad cuando intenta escalar/trepitar (incluso dentro de fosos) o saltar.

ESCONDERSE : si se encuentra protegido tras una cobertura ligera, tendrá los mismos efectos que tras una cobertura pesada. Además, los enemigos que hayan perdido con el personaje la tirada de Iniciativa tendrán -1 a su Inteligencia para la regla “¡Sorprendidos!”. Las criaturas de tamaño grande o enorme no pueden tener esta habilidad.

ESCURRIDIZO: requiere Agilidad mínima de 4 y no usar armadura pesada. Este personaje se mueve tan rápido que es difícil acertarle. Quien dispare sobre el mismo tendrá un -1 de penalización para impactarle con armas de proyectiles o arrojadizas.

GRAN EXPLORADOR : hasta en 3 ocasiones durante una partida podrá repetir una tirada de registro de habitaciones o búsqueda de puertas secretas.

Añade +1 a Percepción.

JINETE EXPERTO: mientras cabalga, el personaje no sufrirá las penalizaciones a Disparo o Inteligencia para lanzar hechizos. Puede repetir una vez cada prueba de Valentía fallada por su montura. Repite la prueba de Agilidad para evitar caer Derribado.



LINCE: puedes repetir los resultados de 1 (salvo que se cometa una pifia) en las tiradas de Iniciativa.

MANIPULAR TRAMPAS : añade +1 a sus tiradas de Percepción y Destreza para intentar detectar y desactivar trampas.

MANOS HÁBILES: añade +1 a su Destreza.

RASTREAR : Acción: debe emplearse durante un turno de exploración. Dos veces por partida, el personaje puede obligar al Jugador Oscuro a mostrar y revelar el contenido de todas las cartas de Encuentro que tenga en su mano. Si hay Jugador Oscuro Artificial, el personaje podrá coger el mazo de cartas de Encuentro y visualizar las tres primeras cartas del mismo situadas boca abajo, devolviéndolas después al mismo lugar (en el mismo orden).

El personaje otorga un +1 a las tiradas de Iniciativa de su bando.

REFLEJOS FELINOS: requiere Agilidad de 4 o mayor para ser asimilada. Permite al personaje repetir los resultados de 1 en la tirada de Cuerpo a Cuerpo al defender (salvo que cometa una pifia).

ROBAR : el personaje tiene una gran destreza para descubrir las posesiones más ocultas. Podrá repetir los resultados de 1 o 2 obtenidos cuando registre cadáveres.

Al inicio de su primera activación, realizará una prueba de Percepción contra el héroe más cercano en su LdV. Si vence, el héroe debe desprenderse de una carta de equipo al azar de cuantas tenga en su mochila (que tenga un peso de 1), quedándose el personaje que posea esta habilidad. Si el personaje o criatura tiene comportamiento , será retirado del tablero inmediatamente al inicio de su siguiente activación.

SALTO VOLADOR : solo personajes con Agilidad 4 o superior. Una vez por turno, si se supera una prueba de Agilidad estando adyacente a un enemigo de igual o menor tamaño, el personaje saltará sobre la casilla donde se encuentra su enemigo y se situará en otra adyacente al mismo, ignorando las Zonas de Influencia durante el salto. Puede realizarse en cualquier momento durante el movimiento.

SIGILO: una vez por turno de combate, el personaje es capaz de ignorar la Zona de Influencia de un enemigo. La habilidad no es útil con armadura pesada ni puede ser aprendida por criaturas grandes.

SUPERVIVENCIA: el coste de hospedaje para recuperarse en Posadas situadas en Castillos y Villas será gratuito. Comenzará cada aventura, sin coste, con un paquete de provisiones.

TRAMPERO : hasta dos veces por aventura, podrá declarar que activa una trampa en cualquier momento en que un enemigo mueva o sea activado a tres casillas o menos de él. Inmediatamente, tal enemigo deberá superar una prueba de Percepción (resultado necesario: 8). Si la falla, detendrá su movimiento, perderá el turno y sufrirá 4 dados de daño.

Solo podrá usarse una vez contra cada enemigo y no podrá emplearse contra Líderes.

VELOZ : requiere un valor mínimo de 4 en Agilidad y Movimiento. Si el personaje no usa armadura pesada, siempre moverá como mínimo el doble de su capacidad de Movimiento cuando corra (excepto si obtiene una pifia). Añadirá +1 a las pruebas de Agilidad al intentar salir de Zonas de Influencia enemigas o esquivar trampas.

VISTA DE Águila : añade +1 a Percepción para detectar trampas, registrar habitaciones o buscar puertas secretas. Además, ignora la cobertura ligera de los objetivos de sus disparos.

HABILIDADES DE NATURALEZA



ABSORBER MANÁ : Acción. La criatura escoge a un enemigo en su LdV, de entre los que tengan puntos de Maná (eligiendo a quien posea un valor de Inteligencia más bajo), situado a 6 casillas o menos de distancia. Lanza 3D6. Por cada resultado que iguale o supere la Inteligencia del objetivo, le robará 1 punto de Maná y lo ganará esta criatura.

AGARRAR Y DEVORAR : podrá emplear una Acción en realizar este ataque contra un enemigo adyacente de tamaño medio o pequeño. Ambos contendientes harán una tirada enfrentada de 2D6+Agilidad. Si el monstruo vence, agarrará a su enemigo y lo engullirá, dejándolo Fuera de combate. El cuerpo del enemigo solo será recuperable por sus compañeros si la criatura que lo engulló es derrotada.

AGARRAR Y LANZAR : podrá emplear una Acción en realizar este ataque contra un enemigo adyacente de tamaño medio o pequeño. Ambos contendientes harán una tirada enfrentada de 2D6+Agilidad. Si el monstruo vence, lanzará al enemigo tantas casillas (y causándole tantos dados de daño) como indique su Fuerza, en una dirección al azar, derribándolo. Si antes de llegar al final de la trayectoria, el defensor choca contra un obstáculo impasable, sufrirá los daños con -1 a Armadura, deteniéndose ahí, derribado. Si choca contra otro personaje, ocupará su lugar, y este caerá a una casilla adyacente libre, siendo ambos derribados.

AGUIJÓN : Acción de ataque contra enemigo adyacente. Tiene -1 a su Cuerpo a Cuerpo, pero el impacto causará tantos dados de daño como sea su propia Fuerza, reduciendo en -1 el valor de Armadura del objetivo.

ALIENTO (x) : podrá emplear una Acción en realizar este ataque incluso adyacente a enemigos. El aliento afectará desde la casilla frontal del monstruo hasta (x) casillas de distancia. Todos los enemigos ubicados en el arco de alcance del aliento, deberán efectuar una prueba de Agilidad para intentar moverse a una casilla adyacente antes de verse afectados. Si no pueden o no la superan, sufrirán (x) dados de daño (contra Armadura natural). El valor (x) vendrá especificado en el perfil de la criatura o personaje. Causa 1 dado menos de daño si el objetivo tiene cobertura ligera (2 dados si tiene cobertura pesada).



Dragón con Aliento (3)

ALIMAÑAS: Ignoran los efectos de venenos y enfermedades. Nunca padecen aturdimiento ni son derribadas. Se considera que obstaculizan la visión como cualquier criatura de tamaño medio.

ANIMAL ACUÁTICO: mueve y actúa sin penalizaciones en terreno difícil (agua) o aguas profundas. Se mueve en el agua con su atributo de Movimiento.

Si el Jugador Oscuro lo decide, esta criatura no será visible por sus enemigos hasta que decida aparecer en la superficie del agua. Al inicio del turno del , podrá aparecer en cualquiera de las casillas de esquina de una sección cubierta de agua, y se hará la oportuna tirada de Iniciativa contra el enemigo más cercano.

Si no se indica su ubicación, la criatura aparecerá en una de las esquinas al azar de la sección. Si está situado por completo en una superficie de agua, usará el comportamiento .

AURA: en cuanto un enemigo entre o sea activado en una casilla adyacente a una criatura con esta habilidad, recibirá automáticamente 1 dado de daño.

ATAQUES HECHIZADOS: todas sus armas se consideran hechizadas, por lo que ignora la habilidad "Invulnerable".



BARRIDO : podrá emplear una Acción en realizar este ataque contra uno o dos enemigos adyacentes de tamaño menor, situados en su frontal. Enemigos y atacante harán una tirada enfrentada de 2D6+Agilidad. Si el atacante vence a alguno, le causará a este tantos daños de daño como indica su Fuerza (pero no reducirá la Armadura del rival). El personaje objetivo quedará derribado y será desplazado una casilla hacia atrás. Este ataque no podrá combinarse con un movimiento.

BRUTAL: si mueve hacia adelante y logra impactar a un enemigo que estaba situado en su frontal (sin estar adyacente) al inicio del movimiento, añadirá +1 dado de daño.

CAMUFLAJE: se deberá indicar el tipo de terreno donde se aplica el camuflaje de la criatura o personaje. Mientras la misma se encuentre situada en este terreno, sus rivales tendrán un penalizador de -1 a Disparo e Iniciativa contra la misma.

CENTINELA : añade +2 a la Percepción en las tiradas de Iniciativa (salvo que la criatura con esta habilidad aparezca debido a una carta de Refuerzos o Emboscada) y puede realizar acciones exploratorias como abrir puertas que conduzcan a secciones inexploradas (esto mostrará el contenido de esas secciones e incluso podrá generar la activación de nuevas cartas de Encuentros, pero no de Obstáculos).

Un centinela siempre priorizará abrir una de las puertas inexploradas de la sección donde es colocado, con los mismos efectos que si la hubiera abierto un héroe en cuanto a la posible aparición de criaturas (estas siempre perderán la tirada de Iniciativa).

CHILLIDO DEL INFRAMUNDO : la criatura podrá realizar este ataque como Acción. Todos los enemigos dentro de un radio de 6 casillas de la criatura, incluso si no hay línea de visión, quedarán bajo los efectos de Aturdido y sufrirán 1 dado de daño contra su valor de Valentía.

COBARDE: si al inicio de su activación está Herido y su bando se encuentra en inferioridad numérica dentro de una sección, deberá superar una prueba de Valentía o será retirado de la partida.

COLETAZO : podrá emplear una Acción en realizar este ataque contra uno o dos enemigos adyacentes de tamaño menor, situados a su espalda. Enemigos y atacante harán una tirada enfrentada de 2D6+Agilidad. Si el atacante vence a alguno, causará tantos daños de daño como indica su Fuerza (pero no reducirá la Armadura del rival). El personaje objetivo quedará derribado y será desplazado una casilla hacia atrás. Este ataque no podrá combinarse con un movimiento.

Dos ATAQUES: la criatura tendrá una acción ofensiva extra durante su activación.

DRENAJE : el personaje recupera automáticamente 1 punto de Vitalidad perdido por cada 2 heridas que infinge a un rival en un ataque cuerpo a cuerpo.

Solo usa esta habilidad si ha perdido al menos la mitad de su Vitalidad inicial.

EMBESTIDA : podrá emplear una Acción en realizar este ataque, solo si no está adyacente a enemigos al inicio de su activación. Si mueve y contacta con un enemigo situado en su frontal, deberá hacer una tirada enfrentada de Agilidad contra este (de haber varios posibles, elige al que posea menor Agilidad). Si el atacante vence, derribará al rival y le causará tantos dados de daño como sea la Fuerza del atacante (aumenta la Armadura del enemigo en +1). No puede aplicarse esta habilidad si el atacante pisa en algún momento terreno difícil.

ESTRÚPIDO: sufre una penalización de -1 a las tiradas de Percepción y Destreza. Además, al inicio de su activación, si no tiene enemigos en su Línea de Visión, lanza 1D6. Con resultado de 1, no hará nada durante dicho turno.

ETÉREO: solo puede ser herido con hechizos, armas mágicas o hechizadas, e ignora las Zonas de Influencia enemigas, pudiendo atravesar la casilla donde se encuentre cualquier personaje, aunque no podrá finalizar su movimiento en una casilla ocupada. Ignora el terreno difícil. Supera todas las pruebas de Agilidad.

FAMILIAR: si se ubica adyacente al hechicero al que está asignado, este añade +1 a sus pruebas de Inteligencia durante el lanzamiento de hechizos. Sufre el mismo daño que su hechicero si este comete una pifia al lanzar un hechizo.

HIPNOSIS : podrá emplear una Acción en realizar este ataque, contra un enemigo que se encuentre adyacente a él y en su LdV. Este enemigo y el personaje que hipnotiza harán una tirada enfrentada de Inteligencia. Si vence quien realiza la hipnosis, el rival quedará inmóvil durante este y su siguiente turno. Esta Acción no podrá realizarse si el personaje ha movido durante el mismo turno.

IGNORA TERRENO DIFÍCIL: no sufre penalización al atravesar o permanecer en terreno difícil. Se indicará en el perfil de la criatura el tipo de terreno donde se beneficia de esta habilidad.

INFRAMUNDO: cualquier tipo de ataque o elemento que cause daño de fuego o flamígero, le causará 1 dado menos de daño de lo habitual. Ignora los efectos de Envenenado y Enfermo (también el daño extra de venenos). Ignora los efectos de la Oscuridad Total. Ignora el efecto de los hechizos "Seducción demoníaca" y "Serendar espíritus".

INMUNE A PROYECTILES: es inmune a proyectiles y armas arrojadizas que no sean mágicos o hechizados.

INVULNERABLE: los impactos de ataques realizados con Cuerpo a Cuerpo o Disparo no les causan daño, salvo que se obtenga un crítico* al impactar (las armas mágicas también requieren impacto crítico). Los hechizos o ataques realizados por armas potenciadas por hechizos, les dañarán normalmente.

Al activarse una trampa o sufrir daño por un evento de viaje u otros impactos automáticos (como los producidos por habilidades como "Aliento"), se considerará impacto crítico cuando se obtenga algún resultado de 6 en los dados de daño (por tanto, la invulnerabilidad no será efectiva ante este impacto).

*Incluso si los críticos proceden de disparos fallidos de aliados que le impactan.

LANZAR ROCAS : un monstruo grande o enorme podrá emplear una Acción en realizar este ataque, sin combinarlo con un movimiento. Se considerará un ataque a distancia con -1 a Disparo contra objetivos situados hasta una distancia igual a su Fuerza. Si impacta, causa tantos dados de daño como sea su Fuerza (con -1 a Armadura). Derriba al objetivo si es de tamaño menor que el lanzador.

LICANTROPIA : hasta 2 veces por aventura, el personaje puede emplear una Acción rápida en convertirse en un Hombre lobo (utiliza el perfil de la carta "Hombre lobo" incluida en el mazo de "Animales y criaturas"). Este transporta todo su equipo sin penalización y sin poder emplearlo. Al final de cada activación a partir del segundo turno ya transformado, lanza 1D6. Con resultado de 1, volverá a su forma humana original, con los puntos de Vitalidad que le queden, sin exceder los que posea originalmente.

MANOS TORPES: tiene una penalización de -1 a su Destreza.

MIRADA LETAL: cada vez que un enemigo entre o inicie su activación en un radio de 6 casillas del frontal de la criatura que tenga esta habilidad, teniendo línea de visión con ella en algún momento, deberá superar inmediatamente una prueba de Inteligencia (+1 si usa escudo o rodeda, +1 si hay alguna cobertura entre ambas). Si la falla, sufrirá 10 dados de daño contra su Inteligencia. Quien intente dispararle tendrá -2 de penalización. No se verán afectadas las criaturas que tengan la habilidad No-muerto.



MONTURA: puede ser montada por criaturas de su tamaño o inferior. Sin jinete, solo atacará a los enemigos que le hayan atacado cuerpo a cuerpo en el turno anterior. Si careciendo de jinete recibe 3 ataques de cualquier tipo, será retirada del escenario.

MONTURA FURIOSA: puede ser montada por criaturas de su tamaño o inferior. Si carece de jinete, actuará como un personaje o criatura independiente.

MÚLTIPLES ATAQUES: la criatura tendrá dos acciones ofensivas extra durante su activación.

No-MUERTO: ignora los efectos de Envenenado, Enfermo, Herido o Aturdido. También ignora el daño extra de venenos. Ignora los efectos de hechizos ofensivos de Dominio dirigidos contra él. Ignora los efectos de la Oscuridad Total.

PERDIDO EN LA OSCURIDAD: sufre una penalización de -1 a todas sus características (excepto Armadura, Vitalidad y Maná) si se encuentra en secciones bajo los efectos de las cartas "Penumbra" u "Oscuridad Total". Además, tendrá una penalización extra de -1 a Disparo si el objetivo se encuentra en una zona oscura, aunque quien dispare se encuentre cerca de una fuente de luz.

PISOTEAR : la criatura emplea una Acción en realizar este ataque contra todos sus enemigos adyacentes de tamaño mucho menor. Todos ellos sufren 1 dado de daño contra su Agilidad. En caso de que un enemigo pierda un punto de Vitalidad por este motivo, quedará derribado. Si el resultado del dado de daño es un 6, dicho enemigo quedará Fuera de combate.

PRESA Y ASFIXIA (x) : la criatura emplea una Acción en realizar este ataque. Afecta a tantos enemigos como indique (x), adyacentes a la criatura y que sean de su tamaño o inferior a esta. Todos ellos sufren 1 dado de daño contra su Agilidad. En caso de que un enemigo pierda algún punto de Vitalidad, perderá su siguiente activación.

REGENERACIÓN: en cuanto el personaje sea activado, lanzará 1D6 por cada punto de Vitalidad perdido durante el turno anterior. Con cada resultado de 5 o 6 recuperará uno de esos puntos de Vitalidad perdidos. Un personaje Fuera de combate no podrá beneficiarse de esta habilidad.

RESISTENCIA MÁGICA: cada vez que sea objetivo de un hechizo (no proyectil mágico), el personaje lanzará 1D6. Con resultado de 4 o más, este hechizo no le causará efecto. Si el hechizo es un proyectil mágico, el personaje recibirá un dado menos de daño.

SENTIDO AGUDIZADO: añade +1 a Percepción.

TAMAÑO ENORME: -1 a Percepción. No puede realizar pruebas de Destreza. Reduce en -1 la Armadura del objetivo de menor tamaño. Rompe automáticamente los escudos de enemigos que bloquee sus ataques, excepto mágicos (estos realizan la tirada de rotura). Ignora los obstáculos de altura 1 o 2 (pasa sobre ellos), fosos y brechas de anchura inferior a su peana. Ignora el terreno difícil (salvo si se debe a que su peana no está situada sobre casillas libres de obstáculos). Si es Temible, reduce en -1 la Valentía de todos sus enemigos de inferior tamaño situados en la misma sección.

TAMAÑO GRANDE: -1 a Percepción y Destreza. Reduce en -1 la Armadura del objetivo de menor tamaño. Tiene siempre la capacidad de romper escudos () de enemigos de menor tamaño, incluso desarmado. Los rompe automáticamente si además emplea armas con dicha capacidad (los escudos mágicos sí realizan la tirada de rotura). El coste y peso de adquirir y usar armas y armaduras para ellos es el doble del habitual.

TAMAÑO PEQUEÑO: quien intente impactarle con disparos tendrá -1 de penalización. Sin embargo, el personaje con esta habilidad causará un dado menos del habitual cuando use armas a distancia (no se aplica a las arrojadizas). Obtiene un +1 en todas sus Pruebas de Percepción.

TAMBALEANTE: no pueden correr ni nadar ni pueden realizar saltos destacados.

TEMIBLE: es inmune a los efectos de Temible de criaturas de su tamaño o inferior. En cuanto un personaje declare que va a atacar cuerpo a cuerpo a un enemigo Temible, o este declare que vaya a atacarle a aquél, dicho personaje deberá superar una prueba de Valentía. Si la supera, podrá actuar normalmente y será inmune a los efectos de Temible de criaturas de ese Nivel o inferior (Líder>Campeón>Élite>Tropa) hasta finalizar el combate. Si la falla, sufrirá el efecto Atemorizado (y finalizará su activación si el objetivo es de Tamaño grande o Enorme o el fallo es con una pifia). *Asimila a héroes y acompañantes en este nivel.

TENTÁCULOS: puede atacar a 2 casillas de distancia (incluso con las acciones que exigen estar adyacente a los enemigos). Hasta a 3 casillas de distancia si la criatura es de tamaño Enorme.

TRANSMITE ENFERMEDADES: si causa al menos la pérdida de 1 punto de Vitalidad a un enemigo, lanza 1D6. Si el resultado iguala o supera la Armadura natural del enemigo, este se considerará bajo los efectos de Enfermo.

VENENO: si causa al menos la pérdida de 1 punto de Vitalidad a un enemigo, lanza 1D6. Si el resultado iguala o supera la Armadura natural del enemigo, este se considerará bajo los efectos de Envenenado y perderá 1 punto extra de Vitalidad.

VENENO PARALIZANTE : si causa al menos la pérdida de 1 punto de Vitalidad a un enemigo, lanza 1D6. Si el resultado iguala o supera la Armadura natural del enemigo, este perderá su siguiente activación.

VOLAR (x): esta habilidad no puede aplicarse con armadura pesada o Herido. Supera automáticamente las pruebas de Agilidad al saltar o trepar. Además, en secciones exteriores, al inicio de su activación debe decidir si vuela o no y permanecerá así hasta su siguiente turno. Mientras un personaje vuela: puede moverse lo indicado en su perfil (x). Ignora los obstáculos y terrenos no impasables, pudiendo permanecer sobre estos. Ignora las Zonas de Influencia enemigas. No puede correr. Tiene -1 a Disparo.

El personaje o criatura está volando (si lo permite el escenario) en cuanto es colocado en el tablero por el Jugador Oscuro. Las criaturas con comportamiento podrán volar en secciones interiores, pero con la mitad de su capacidad de movimiento.

VÓMITO CORRUPTO : la criatura puede cambiar su ataque habitual por vomitarle encima a un enemigo adyacente y situado en su frontal. Este deberá pasar una prueba de Agilidad para evitar ser impactado. Si la falla, recibirá 5 dados de daño (considerándose reducida su Armadura en -1).

VULNERABLE: su valor de Armadura y Cuerpo a Cuerpo se verá reducido en -1 frente a ataques acometidos por el elemento del que se es vulnerable. *Ejemplo: "Vulnerable al fuego" indicará que la criatura sufre estos efectos ante ataques flamígeros o de fuego.*



CARACTERÍSTICAS Y PRUEBAS

Movimiento	Agilidad
Cuerpo a cuerpo	Inteligencia
Fuerza	Maná
Disparo	Valentía
Armadura	Vitalidad
Destreza	Percepción
Fortuna	

Prueba de característica = $2D6 + \text{Característica} \geq 10$ (o un resultado específico)

Tirada enfrentada: dos personajes lanzan $2D6$ y suman su Característica al resultado.

Doble 6 siempre es **éxito** (excepto que ambos contendientes obtengan el mismo resultado en una tirada enfrentada).

Puntos de **Fortuna**: ignora un resultado de "Fuerza de combate" evitando el efecto y el daño sufrido, si se obtiene 5+ en $1D6$ (si se falla, se consigue automáticamente gastando 1 punto de extra), o permite repetir los dados de la última tirada propia o hacer repetir la de un rival.

ALTURAS Y TAMAÑO

ALTURA:

- 0) Suelo.
- 1) Mesas, barriles.
- 2) Armarios, puertas.
- 3) Estantas grandes.
- 4) Árboles grandes, muros.
- 5) Cielo.

TAMAÑO DE CRIATURA:

- 1) Pequeño (1 casilla).
- 2) Medio (1 casilla).
- 3) Grande (2x2 casillas).
- 4) Enorme (mínimo 2x2 casillas).

PREPARACIÓN DE HÉROES

1º Elegir los héroes (predefinidos o creados por los jugadores). Si participan 3 o más héroes, debe haber uno de cada tipo (Luchador, Buscador, Hechicero). No debe haber 2 héroes con la misma profesión. Se recomienda que no haya 2 héroes de la misma raza. No deben mezclarse en el grupo héroes de alineación Maligna y Benigna.

2º Coger las cartas de habilidades. Las profesionales (Combate, Académicas y de liderazgo, Exploración y subterfugio) y las de Naturaleza. Dos héroes no podrán tener la misma habilidad profesional.

3º Escoger los hechizos de los personajes que los posean.

4º Coger las cartas de equipo de cada héroe (Armas de Cuerpo a Cuerpo, Armas a distancia, Armaduras, Escudos, Objetos Comunes y Objetos Especiales). Recuerda que, si adquieren equipo, a los personajes de tamaño grande les cuesta el doble del precio habitual y también se duplica el peso.

5º Coge la carta de mercenario o animal que pueda acompañarles.

6º Sitúa a los héroes fuera del escenario. Cada uno de ellos comenzará su activación en la casilla de inicio indicada por el Jugador Oscuro, y se desplegará la primera sección del escenario, considerándose explorada.

CÁLCULO DEL PV DEL GRUPO DE HÉROES

PV Héroes + PV Mercenarios y Animales + PV Objetos Especiales
+ PV Objetos Mágicos y Reliquias

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Salvo que se indique una recompensa específica en la Hoja de aventura (la cual prevalecerá):

+1 si el grupo ha logrado la misión en el primer intento.

+1 si el grupo ha obtenido más puntos por Logros que el Jugador Oscuro. El héroe que finalice la aventura Fuerza de combate no ganará experiencia. Los puntos de Logros solo dan experiencia si los héroes han completado la misión.

EL TURNO

Fases de cada personaje activado:

1. Recuperación:

Aturdido: lanza $1D6$. Con 4+ retira el efecto.

Derribado: se incorpora automáticamente, pero Aturdido. Si tiene uno o varios enemigos adyacentes, deberá superar prueba de para lograrlo. Si ya estuvo Derribado en su activación anterior, superará automáticamente la prueba.

2. Realizar acciones y movimientos: una Acción y un movimiento, en el orden que quiera. Además, podrá realizar una Acción rápida sin coste. Podrá sustituir una Acción por una segunda Acción rápida.

MOVIMIENTO Y TERRENO

Cada personaje puede mover tantas casillas como su (incluso en diagonal, pero no si hay esquina de obstáculo).

ENCARAMIENTO: un personaje podrá girar cambiando su encaramiento en cualquier momento durante su activación. Si declara realizar una acción ofensiva, deberá encargarse con el rival al que pretende atacar, permaneciendo dicho encaramamiento si termina su activación estando adyacente a dicho rival.

CASILLAS OCUPADAS: un personaje no podrá atravesar la casilla ocupada por un enemigo o por un obstáculo impasable. Podrá atravesar la casilla de un aliado (si este no está trabado en combate), invirtiendo un punto más de movimiento.

Ningún personaje podrá terminar su movimiento sobre otro.

TERRENO DIFÍCIL: invertir un punto más de por cada casilla que deseé avanzar. -1 a y lanzamiento y dispersión de hechizos.

AGUAS PROFUNDAS: en el agua profunda solo podrá combatirse contra enemigos adyacentes, con dagas o armas naturales. Todas las criaturas no acuáticas tendrán una penalización de -1 a su . No se podrá disparar ni lanzar hechizos o dispersar. Personaje situado en agua profunda tiene cobertura ligera e ignora Zonas de Influencia de rivales situados fuera del agua.

Nadar: un personaje podrá avanzar tantas casillas como su . Penalización extra de -1 si usa armadura pesada. Si su es negativa al final de su activación, recibirá 3 dodos de daño contra su Armadura Natural. Además, lanzará $2D6$ al inicio de su activación. Con pifia, no avanzará ninguna casilla. Doble 6: avanza casilla extra.

MOVIMIENTO DE CRIATURAS GRANDES Y ENORMES: selecciona una de las 4 casillas de su base y muévela como si fuera una criatura de tamaño medio. Tal criatura deberá terminar su movimiento en una zona libre de 4 casillas. Si no lo hace: terreno difícil.

ACCIONES

No en Zona de Influencia de un enemigo o adyacente a este (salvo que venga indicado en la acción).

Acciones Exploratorias Solo héroes y no en combate (excepto Desvelar zona y Abrir puertas inexploradas).

1. DESVELAR ZONA Sobre una flecha de exploración.

2. ABRIR PUERTAS INEXPLORADAS la acción NO se consume si no se abre. No se permite estando adyacente de forma diagonal a una puerta.

3. ABRIR PUERTA CERRADA CON LLAVE prueba de 1 intento.

Fracaso: la puerta solo podrá abrirse rompiéndose.

4. ABRIR COFRE prueba de 1 intento. Éxito: carta de tesoro.

Fracaso: el cofre solo podrá abrirse rompiéndose.

5. RESOLVER ACERTIJO prueba de 1 intento. Fracaso: puerta podrá abrirse rompiéndose. El cofre no podrá abrirse.

6. ROMPER PUERTAS, COFRES U OTROS OBJETOS: solo tras intentar abrirlo sin violencia. Impactados automáticamente (lanza dados de daño). Son armadura pesada. Ruido: en el próximo encuentro con enemigos, estos obtendrán un +1 a la tirada de Iniciativa por cada turno en el que los héroes hayan golpeado al elemento.

Puerta y Cofre: 5, 5. Tamaño medio.

Puerta blindada: 6, 6. Tamaño medio.

7. CORRER: debe declararse antes de mover. Lanza $2D6$ y añade de su sin que la distancia recorrida supere el doble de la característica de su . Con doble 1 solo avanzará la mitad de su . Un personaje tendrá -2 mientras corre.

8. SALTO DESTACADO: prueba de o caída. Modificadores:

-1: si salta sobre un obstáculo de más de una casilla de anchura.

-1: si realiza el salto encontrándose adyacente a algún enemigo.

Ayuda de aliado adyacente si posee cuerda. Prueba de .

9. TREPAR FOSO: prueba de o permanece en el foso. Modificadores:

-1: si tiene a algún enemigo adyacente al foso.

Ayuda de aliado adyacente si posee cuerda. Prueba de . Modificadores:

-1: si a quien pretende ayudar tiene tamaño Grande.

-1: si quien posee la cuerda tiene a algún enemigo adyacente.



10. BUSCAR PUERTAS SECRETAS : prueba de . No puede combinarse con movimiento. Descubiertas, tendrán la misma consideración que una puerta normal.

11. REGISTRAR HABITACIÓN : prueba de . 1 intento. Éxito: 1D3+1 monedas. Doble 6: carta del mazo de Tesoro.

Una vez descubierta la sala o sección Principal no se podrán registrar habitaciones exploradas anteriormente.

12. REGISTRAR O INTERACTUAR CON ELEMENTO

Una vez descubierta la sala o sección Principal no se podrán registrar los elementos que ya habían sido colocados en el escenario.

13. COLOCARSE O QUITARSE LA ARMADURA: no el mismo turno.

14. DESACTIVAR TRAMPAS : prueba de (resultado requerido en la trampa). Éxito: trampa desactivada. Puerta o cofre no abiertos. Fracaso: efecto de trampa.

Modificadores: +1 si se obtuvo un doble 6 en la prueba de .

15. REGISTRAR CADÁVERES : tras finalizar un combate y siempre antes de que sea revelada una nueva sección.

1D6 por cada enemigo eliminado. 2D6 si era . Si era , lanza tantos D6 como sea su atributo de o (escoge el mayor). Con cada 4+, 1 moneda. Resultados: 6,6: Objeto Común al azar. 6,6,6: Objeto Especial al azar. 6,6,6,6: Objeto Común y Especial al azar. 6,6,6,6,6: Objeto Mágico al azar (no Reliquia)

16. ENCENDER FUENTE DE LUZ.

17. MOVER MOBILIARIO: desplazar a casilla adyacente. Si el elemento de mobiliario es de igual altura a quien pretende moverlo, prueba de .

18. CONSTRUIR PASARELA: dos personajes adyacentes al precipicio. Gastar 1 Piqueta y 1 Cuerda.

19. PERSUADIR MEDIANTE INTELIGENCIA: tirada enfrentada con . Éxito si supera al rival.

Modificadores:

-1 Si el héroe intenta persuadir a un personaje de un alineamiento opuesto al suyo (benigno-maligno).

+1 Si el héroe intenta persuadir a un personaje de la misma raza que él.

20. PERSUADIR MEDIANTE EL MIEDO: tirada enfrentada con contra del objetivo. Éxito si supera al rival.

Modificadores:

Quien posea la habilidad Temible tendrá un modificador de +1 a la tirada.

21. DETECTAR PODERES MÁGICOS Y POLOCIONES no se conocerán sus efectos salvo que un personaje con la habilidad supere una prueba de . Lanza 1D6 para conocer el tipo de poción: 1) Veneno; 2) Destreza; 3) Héroes; 4) Fuerza; 5) Maná; 6) Curación.

22. ATACAR A DISTANCIA.

23. ATACAR CUERPO A CUERPO.

24. LANZAR HECHIZOS.

PIFIAS DURANTE LA EXPLORACIÓN: tras cualquier resultado de doble 1 en Acción , el ganará 1 Punto de Reserva.

ACCIONES RÁPIDAS: no en Zona de Influencia de un enemigo o adyacente a este (excepto Desenvainar). Cada personaje podrá realizar una Acción rápida durante su activación. Podrá realizarla antes, durante o al finalizar su movimiento. Podrá sustituir una Acción por una segunda Acción rápida. Dar un objeto. Depositar o coger algo. Abrir o cerrar una puerta ya explorada. Equipar objetos. Beber una Pócima u otros objetos consumibles. Desenvainar o cambiar arma.

CAÍDAS: efecto de Aturdido, recibiendo 1 dado de daño contra su Armadura Natural por cada punto de altura desde la que cayó. Foso= 4 dados de daño.

REACCIÓN ANTE LAS TRAMPAS: en cuanto se active una trampa, el héroe que haya motivado la activación de esta debido a una acción o movimiento, deberá superar una prueba de , debiendo igualar o superar el valor indicado en la carta.

Éxito: la trampa se habrá descubierto y quedará latente en la puerta, cofre o casilla. La acción que pretendía realizar el héroe no se habrá realizado. Si la trampa aparece debido a haberse pisado una casilla, el personaje dará un paso atrás, regresando a la casilla anterior de la que procedía. Si la trampa aparece por cualquier otro motivo, el personaje podrá desplazarse a una casilla libre adyacente. En cualquier caso, el personaje no podrá moverse durante el resto de su activación.

Tanto el héroe que ha descubierto la trampa como cualquier otro podrá emplear una acción en desactivarla.

Fracaso: la trampa se activará y se leerá su efecto. La acción que pretendía realizar el héroe no se habrá realizado. Finalizará la activación del héroe.

LÍNEA DE VISIÓN Y COBERTURA

LÍNEA DE VISIÓN (LdV): un personaje deberá poder ver a su enemigo en algún momento de su activación para designarle como objetivo. Si hay línea recta sin obstáculos desde el centro de la casilla del atacante al centro de la casilla del objetivo, habrá LdV clara.

Ninguna criatura podrá tener LdV a través de elementos de su misma altura o superior, salvo que el objetivo sea de mayor altura que los elementos que se interponen.

Un personaje puede obstaculizar la LdV, pero no es cobertura.

Si hay LdV pero con obstáculos, se considerará que habrá cobertura.

Dicha cobertura se aplicará si la línea trazada toca solo la esquina de una casilla ocupada por un elemento, sin atravesarla, o atraviesa un elemento de altura inferior que no bloquee la LdV, estando el objetivo adyacente a dicho elemento.

Dependiendo de la naturaleza de los elementos, se considerarán cobertura ligera (mesas, vallas) o pesada (muro, columna, estatua).

EL COMBATE

TURNO DE COMBATE: si un personaje del grupo de héroes tiene algún enemigo situado a 12 casillas o menos de distancia.

TIRADA DE INICIATIVA: tirada enfrentada de . Desempate:

Si los héroes ganan la tirada de Iniciativa, comenzará inmediatamente un nuevo turno para ellos.

Si los héroes pierden, finalizará el turno para ellos.

Regla: ¡Sorprendidos! Los enemigos situados en un radio de 6 casillas del personaje o criatura que gana la prueba de Iniciativa se verán afectados por esta regla si los resultados individuales de los dos dados lanzados por el bando ganador igualan o superan su (excepto si se obtiene algún resultado de 1 en los dados).

FRONTAL Y ESPALDA DE UN PERSONAJE: el frontal de un personaje o criatura serán aquellas casillas que tenga ante él o a sus lados, teniendo en cuenta la orientación de la misma. Las casillas que tenga detrás se considerarán su espalda.

ZONA DE INFLUENCIA (Z.I.): la forman todas las casillas adyacentes al personaje.

Un personaje que corra nunca podrá atravesar casillas adyacentes a un enemigo, aunque éste no esté ejerciendo una Zona de Influencia.

Un personaje que no corra podrá entrar en la Zona de Influencia de un enemigo.

Cualquier personaje que penetre en una casilla que constituya la Zona de Influencia de un enemigo deberá terminar allí su movimiento, quedando trabado.

Un personaje se considera trabado si se encuentra en la Zona de Influencia de un enemigo.

Un personaje solo puede ser trabado por personajes de su tamaño o superior, o por dos o más enemigos adyacentes de tamaño inmediatamente inferior. A su vez, podrá mantener trabados a dos enemigos de inferior tamaño.

Una criatura siempre ignorará las Zonas de Influencia de enemigos de tamaño mucho menor que ella.

MOVERSE DENTRO DE UNA ZONA DE INFLUENCIA: si un personaje se encuentra trabado con un rival, podrá moverse a una casilla adyacente dentro de la Zona de Influencia de este, sin necesidad de destrabarse, siempre que su ataque se dirija a él. Se considerará un movimiento.

DESTRABARSE: un personaje trabado podrá ignorar la Z.I. de su rival si supera una prueba de antes de realizar una Acción (una prueba por cada Z.I. de la que desea salir). Si falla, se mantendrá trabado y su activación habrá terminado. Si falla con pifia, sufre impacto automático del rival.

ATAQUES POR LA ESPALDA: son aquellos en los que un personaje ataca a otro desde las casillas que constituyen la espalda de este (partiendo su movimiento o su posición desde una casilla ubicada a la espalda del objetivo).

VARIOS ATAQUES: como máximo, un héroe podrá realizar 3 ataques.

ATAQUES A DISTANCIA

Prueba de para impactar.

PIFIA: final de activación, impacta en aliado y tirada de rotura.

Si se falla el disparo con un solo resultado de 1 y el ataque iba dirigido a un objetivo adyacente a un aliado, el disparo golpeará en el aliado (salvo que este tenga menor tamaño que el objetivo).

MODIFICADORES:

Cobertura ligera/pesada: -1/-2

Objetivo de tamaño pequeño: -1

Objetivo de tamaño Grande/Enorme: +1

Objetivo inmóvil: +2

Mover y disparar: -1 (-2 si mueve más de la mitad de su). No se aplicará para quien realice el ataque con un arma arrojadiza y solo se haya movido 1 o 2 casillas.

Objetivo volando: -1

Objetivo con mayor que el tirador: -1

Ataque por la espalda: +1

Lanzador sobre terreno difícil: -1

Disparo precipitado: -2 Ante cualquier enemigo que se mueva con intención de atacarle cuerpo a cuerpo, trabarle o volar sobre su Zona de Influencia, siempre que este movimiento se inicie desde su LdV. Se aplicará una penalización adicional de -2 a Disparo. Será preciso que el enemigo haya comenzado su movimiento a partir de la tercera casilla de distancia.

Distancia del objetivo:

(1-3; bocaabajo): sin penalización

(4-6; corta): -1

(7-9; media): -2

10+; larga): -3

Cuando el objetivo se encuentre a más de la mitad del alcance máximo del arma (no armas arrojadizas), los resultados de crítico no generarán dados de daño extra.



CUERPO A CUERPO

Tirada enfrentada de **X**. Desempate: mayor **◆**. Con nuevo empate, quien embrace escudo. Si persiste el empate, gana el defensor.

PIFIA: final de activación y tirada de rotura. Personaje desarmado. Arma cae al suelo (o escudo si es el defensor), en casilla ocupada por el rival.

Recoger un arma supone Acción rápida (Acción normal con prueba de **◆** si se encuentra en Z.I. de enemigo).

EMPUJAR: si el atacante gana la tirada enfrentada, podrá empujar a casilla adyacente libre hacia atrás al rival de su tamaño o inferior. Si no hay casillas libres por obstáculo impasable o mobiliario, el rival recibe 1 dado de daño extra del ataque.

OUPAR POSICIÓN: si se elimina, derriba o empuja a enemigo, se podrá ocupar su casilla sin considerarse movimiento.

MODIFICADORES:

Cobertura del rival: -1 **X** al ataque

Objetivo volando: -1 **X** al ataque

Posición elevada: +1 **X** para quien posee la ventaja.

Ataque por la espalda: +1 **X** al ataque (defensor no puede emplear escudo).

Terreno difícil: -1 **X**

Objetivo inmóvil: no hay tirada enfrentada. Impacto automático. -1 **◆** del objetivo.

Desenvainar en la Z.I. de enemigo: -1 **X**

DESARMADO: **◆** = **◆** del usuario. Usuario tiene -1 **X**. +1 **◆** del objetivo.

ESCUDOS

Si se recibe un impacto, el usuario puede bloquearlo si iguala o supera con 1D6 la capacidad de bloqueo del escudo **◆** (normalmente, 5+). El resultado se ve reducido en -1 si el impacto fue con un crítico. Un doble crítico anula cualquier posible bloqueo. Un escudo se considera **cobertura ligera** ante proyectiles mágicos y ataques de Aliento o Aura.

Permite **empujar** si gana la tirada enfrentada de **X** defendiendo, contra rivales de igual o inferior tamaño que el usuario del escudo.

ROTURA DE ESCUDO: si se usa como cobertura ante un proyectil mágico **◆** o se bloquea un ataque con una arma que pueda romper escudos **◆**, se debe realizar tirada de rotura. Si el escudo se rompe tras bloquear un impacto, el usuario recibe 1 dado de daño.

ESCUDEARSE: repite las tiradas para bloquear con su escudo. Pero en su siguiente activación renuncia a atacar y correr.

MAGIA

Lanzamiento de hechizos: prueba de **◆** (se requiere una mano libre). Si se falla no se consume **◆**. Máximo 3 lanzamientos por hechizo durante la aventura.

HECHIZO PERMANENTE: tantos turnos como indique el resultado más alto de los dos dados lanzados en la prueba de **◆**. No puede haber 2 hechizos permanentes a la vez.

HECHIZO SUPERIOR: consume 2 puntos de **◆** y no permite mover.

DISPERSAR: cuando el hechizo es lanzado con éxito, se puede dispersar con tirada de **◆** que debe superar el resultado del lanzamiento. Dispersion exitosa consume **◆**.

FUERZA MÁXIMA: hechizo con doble crítico, no puede dispersarse.

Pifia: 5 dados de daño contra **◆** del lanzador, quedando Aturdido.

MODIFICADORES:

Cobertura: -1 de daño ante proyectiles mágicos si es ligera o se usa escudo (-2 si es cobertura pesada).

Hechizos de Dominio **◆**: solo afectarán a criaturas de tamaño Grande o Enorme o de nivel Campeón si se obtiene un resultado de crítico al lanzarlos.

Puede lanzarse un nuevo hechizo mientras permanece el efecto de otro, pero penalización de -1 a la prueba de **◆** para lanzarlo.

DAÑO Y EFECTOS

Resultados de **1 al herir** nunca causan herida.

CRÍTICOS: por cada 6 al impactar, aumenta 1 dado de daño.

ARMADURA: valor máximo de 6.

DAÑO CONTRA OTROS ATRIBUTOS: se causará 1 punto de daño o herida cada vez que el resultado del dado iguale o supere dicho atributo.

Efectos según críticos obtenidos y tamaño de oponentes:

Tamaño del atacante respecto del defensor	Efecto extra según el tipo de impacto		
	Normal	Crítico	Doble crítico
MUCHO MAYOR	DERRIBADO*	DERRIBADO	DERRIBADO
MAYOR	SIN EFECTO	DERRIBADO*	DERRIBADO
IGUAL	SIN EFECTO	SIN EFECTO	DERRIBADO
MENOR	SIN EFECTO	SIN EFECTO	ATURRIDO
MUCHO MENOR	SIN EFECTO	SIN EFECTO	ATURRIDO

*Si el objetivo del ataque es un Líder, no tendrá efecto extra.

DERRIBADO: penalización de -1 a todas sus características (excepto **◆**, **◆**). El personaje no bloqueará la LdV ni tendrá Z.I. No podrá mover ni realizar ninguna acción ni empujar mientras permanezca en este estado, pero podrá defenderse normalmente y dispersar

ATURRIDO: penalización de -1 a todas sus características (excepto **◆**, **◆**) y no podrá correr.

ATEMORIZADO: como Aturdido, pero puede correr. Duración: hasta su siguiente activación.

HERIDO: (al personaje le queda 1 solo punto de **◆**): mismos penalizadores que Aturdido (solo se elimina si la Vitalidad queda por encima de 1). Una criatura de tamaño Enorme se considerará Herida cuando le queden menos de 5 puntos de Vitalidad.

ENFERMO: como Aturdido y permanece tras la aventura.

ENVENENADO: como Aturdido y permanece hasta el final de la aventura.

INMÓVIL: perdurará hasta el inicio de su siguiente activación o hasta que sea impactado mediante cualquier ataque enemigo.

Los efectos son acumulativos.

ICONOS DE CARTAS

	Cofre.
	Puerta.
	Pasillo.
	Habitación.
	Se describe el efecto en cuanto se visualiza la sección.
	Requiere interactuar con el elemento para causar efecto.
	El coste de los enemigos es la mitad del habitual en P.V.
	No pueden activarse cartas de Encuentro en esta sección.
	Jugador Oscuro.
	Jugador Oscuro Artificial.
	Activar carta.
	Beneficio por descarte.
	Altura del elemento.
	Cobertura ligera.
	Cobertura pesada.
	Elemento impasable.
	Puede ser desplazado.
	Alcance del hechizo.
	Solo puede lanzarse sobre el hechicero.
	Puede lanzarse sobre un objetivo, incluido el hechicero.
	Hechizo ofensivo Dañino.
	Hechizo ofensivo de Dominio.
	Hechizo ofensivo Proyectil mágico.
	Hechizo defensivo Curación.
	Hechizo defensivo Potenciación.
	Hechizo defensivo Protección.
	Coste de aprendizaje.
	Hechizo permanente.
	Radio de efecto del hechizo.



PREPARACIÓN DEL JUGADOR OSCURO

1. Lee la Hoja de Aventura.
2. Consulta la facción o los personajes y criaturas del Bestiario que podrá utilizar durante la aventura.
3. Elige el  Líder del escenario (no está obligado a desvelarlo).
4. Si la aventura emplea Contador de Puntos de Reserva, se colocarán los marcadores de Jugador Oscuro en el mismo, en el número equivalente a los Puntos de Valor (PV) de la expedición formada por los héroes.
Añade al contador 2 puntos por cada héroe en caso de que el grupo haya entrado anteriormente en ese mismo escenario.
5. Debe pagar el PV del  Líder (sin contar las mejoras opcionales que decida, las cuales se pagarán en el momento en que sea colocado).
6. Puede adquirir un Objeto Mágico o Reliquia para el  Líder (pagando con puntos de reserva la misma cantidad que conste como PV del objeto).
7. Salvo que la aventura disponga otra cosa, coge las cartas de  y confecciona los mazos de la manera siguiente:
► Coge las cartas de  Obstáculos y  Poder. Debe barajarlas y coger al azar 5 cartas por héroe. Forma un nuevo mazo boca abajo, que colocará a su izquierda. **Robará la primera carta** de dicho mazo de Obstáculos y Poder.
► Coge las cartas de  Encuentro. De estas, **se queda en su mano una carta de "Criatura especial"**. Baraja el resto y coge al azar 2 cartas por héroe. Con esas cartas, formará un nuevo mazo boca abajo, que colocará a su derecha.

TURNO DEL JUGADOR OSCURO

ROBO DE CARTAS: roba una carta de uno de sus mazos (no podrá si los héroes combaten con enemigos procedentes de la sección principal).

ACTIVACIÓN: activa una o varias cartas de su mano pagando los Puntos de Reserva correspondientes de cada una y lee su contenido. Activará una a una las criaturas que maneje (no podrán realizar Acciones ).

DESCARTES: gana los Puntos de Reserva de cada carta descartada sin usarse.

LÍMITE DE CARTAS: podrá tener en su mano tantas cartas como sea el número de héroes por 2 (mínimo 4 y máximo 10).

NIVEL DE CRIATURAS: Tropa , Élite  y Campeón .

En una aventura deberá haber más personajes de nivel Tropa que de otros niveles.

COLOCAR EL LÍDER: en el momento de ser colocado, podrán pagarse las mejoras contempladas en el perfil.

CARTAS DE OBSTÁCULOS: los obstáculos que no sean trampas deben colocarse en cuanto los héroes descubran la sección.

El  solo podrá colocar trampas  en estos supuestos:

1º Cuando un personaje del grupo de héroes declare realizar una de estas acciones:

- Desvelar zona .
- Abrir puerta inexplorada (se incluyen en este concepto puertas, trampillas, rejas).
- Abrir cofre.

■ Registrar mobiliario (solo en caso de que cometa una pifia, si así lo indica la carta de mobiliario).

2º Cuando un personaje pise una casilla donde conste la ubicación exacta de una trampa indicada en la Hoja de Aventura.

3º Cuando un personaje pise la primera casilla fuera de una Zona de Seguridad. Estas zonas están constituidas por un radio de dos casillas a partir de aquella donde un personaje comienza su activación o a partir de aquella donde haya terminado su activación o la de un aliado.

Se deberán cumplir además las siguientes condiciones:

■ No podrá activarse ninguna carta de trampa en una sección donde haya héroes y criaturas del  al mismo tiempo, salvo que sea debido a que un héroe realice una de estas acciones: Desvelar zona o Abrir puertas inexploradas.

■ No podrá activarse más de una carta de Obstáculo en una misma puerta o cofre.

■ Si una trampa afecta a una flecha de exploración, la misma afectará también a las flechas adyacentes.

Prueba de  para detectar trampa.

COLOCAR CRIATURAS DEL JUGADOR OSCURO:

■ Como máximo la mitad de las criaturas colocadas podrán tener armas a distancia (se excluyen las arrojadizas) o armas largas.

■ No pueden activarse cartas de  Encuentro en la sección donde comienzan los héroes la aventura.

■ No podrán colocarse a 2 casillas o menos de cualquier personaje del grupo de héroes.

■ No podrá gastar más de la mitad de su presupuesto inicial en una sola criatura.

■ Como máximo podrá activar 2 cartas de Encuentro en una misma sección.

JUGADOR OSCURO

1. Leer la Hoja de Aventura (salvo aquellos incluidos en un recuadro sombreado rojo y los señalados con el símbolo ).

2. Consulta la facción o los personajes y criaturas del Bestiario que podrá utilizar durante la aventura.

3. Si la aventura emplea Contador de Puntos de Reserva, se colocarán los marcadores de Jugador Oscuro en el mismo.

Añade al contador 2 puntos por cada héroe en caso de que el grupo haya entrado anteriormente en ese mismo escenario.

4. Pagar el PV del  Líder.

5. Confecciona los tres mazos (primero retira a un lado las cartas de "Refuerzos", "Ladrón" y "Emboscada"):

►  Mazo de Obstáculos: héroes x 6. Añade una carta de Ladrón y Emboscada (añade 2 si hay más de 2 héroes en el grupo).

►  Mazo de Poder: héroes x 6. Añade una carta de Refuerzos (añade 2 si hay más de 2 héroes en el grupo).

►  Mazo de Encuentro: tantas como sea el PV del grupo de héroes/10 (redondeo ↑).

ACTIVACIÓN DE CARTAS DE

Se lanzará el Dado de Escenario en estos supuestos:

1º Cuando un personaje del grupo de héroes declare:

■ Desvelar zona.

■ Abrir puerta inexplorada (se incluyen en este concepto puertas, trampillas, rejas).

■ Abrir cofre.

■ Registrar habitación.

■ Registrar mobiliario (solo en caso de que cometa una pifia, si así lo indica la carta de mobiliario).

2º Cuando un personaje pise la primera casilla fuera de una Zona de Seguridad. Con resultado de , se desvelará una carta del mazo de Obstáculos. Si puede ser activada, se pagará el coste. De lo contrario, se descarta y aumenta los Puntos de Reserva.

ACTIVACIÓN DE CARTAS DE

Lanza el Dado de Escenario al inicio de un turno de combate del , antes de activarse cualquiera de los personajes de este.

Con resultado de , se extraerá una carta del mazo de Poder. Si la carta específica a qué tipo de criatura favorecen sus efectos, deberá prevalecer el texto de la carta. Si no se indica un tipo de criatura concreto o puede haber varias criaturas beneficiadas, siempre prevalecerá la criatura con mayor PV. de cuantas son colocadas. El Líder del escenario prevalecerá sobre todas las demás.

Si su efecto no es inmediato, se pagará igualmente su coste y se colocará boca arriba para representar que sus efectos se mantienen (o que causará efecto una vez se cumplan las condiciones de la misma).

En turno de combate contra enemigos colocados en la sala Principal, se considerará que siempre se obtiene un resultado de .

ACTIVACIÓN DE CARTAS DE

Cada vez que se visualice una sección, lanza el Dado de Escenario. Tras resultado de , se extraerá una carta del mazo de Encuentros (lanza 1D6 y consulta la Tabla de Generación de Criaturas de la facción en el Bestiario).

Se paga el coste de todas las criaturas colocadas y se tira Iniciativa .

Si no se obtuvo resultado de , deberá repetirse la tirada si los héroes han accedido a la sección rompiendo una puerta o si no aparecieron enemigos en las dos últimas secciones descubiertas.

Además del resultado determinado por el Dado de Encuentro:

■ Sección grande: se extrae carta extra de .

■ Sección Principal: se colocan siempre criaturas como si se hubiera activado una carta de "Enemigos".

LA TIRADA DE INICIATIVA

Cuando el  aplica la regla "Sorprendidos!" tras ganar el la tirada de Iniciativa, este decidirá adelantar a los héroes afectados una casilla (hacia los enemigos recién visualizados) y los colocará de espaldas a estos.

El bando del  se beneficiará del mejor valor de  que haya entre los personajes o criaturas colocados, independientemente de su ubicación.

ORDEN DE COLOCACIÓN DE CRIATURAS (HABITACIONES):

Primero criaturas de menor PV. En caso de igualdad:

1º Carece de ataques a distancia.

2º Posee arma larga (lanza, alabarda, etc.).

3º Posee ataques a distancia o hechizos.

Habilidades extra (Criaturas grandes, enormes y Líder): lanza 1D6 por cada héroe para determinar las habilidades extra que posee.

ORDEN DE ACTIVACIÓN DE CRIATURAS:

1º Hechiceros y hechiceros guerreros (incluso Líderes).

2º Criaturas que posean ataques a distancia (si no pueden efectuar su ataque ese turno, se activarán en último lugar).

3º Líderes.

4º Resto de criaturas.

Si igualdad: primero las de mayor PV. Mismo PV: mayor .

SELECCIÓN DE OBJETIVO:

1º Enemigos que aún no fueron atacados ese mismo turno. Distribución equitativa de ataques.

2º Carta de comportamiento específico.

3º Enemigo escogido al azar.



Índice onomástico

- Acampar 95
Acción rápida 18, 28, 36, 37, 101, 102
Acción 22
Acertijo 22, 23
Activación de cartas 47, 56, 57
Activación de personajes 18, 61
Agilidad (prueba de) 13, 32, 33, 36, 43
Aguas profundas 20
Alcance 34, 35, 40, 61, 70, 104
Alineamiento 8, 27, 76, 77, 95
Alturas 12, 19, 21, 26, 31, 32, 37, 105
Animales 9, 11, 63, 74, 79, 94
Aprendizaje 40, 77, 78, 80, 100
Área de efecto 40, 98
Arma a distancia 23, 62, 70, 72, 101
Arma arrojadiza 34, 35, 41
Arma larga 36, 37, 49, 59, 60, 71, 104
Armadura 13, 41
Armadura natural 11, 13, 21, 28, 41, 42, 94, 95, 101
Armamento encontrado 71
Armas naturales 20, 71, 101
Atemorizado 42
Aturdido 18, 28, 42, 43, 79, 105
Aumenta el reto 46, 63
Aventura independiente 9, 88, 92
Ayuda de un aliado 24
Beber pócima 28
Bloquear (ataques) 43, 70
Caídas 24, 28, 36, 101, 105
Cartas de Encuentro 30, 46, 49, 54, 55, 56, 57, 73, 89, 99, 103
Cartas de Obstáculos 46, 47, 49, 55, 56, 99
Cartas de Poder 47, 55, 57, 89, 99
Casilla ocupada 19, 24, 31, 34, 36, 48, 56, 105
Cobertura ligera 20, 31, 35, 39, 40, 43, 73
Cobertura pesada 28, 31, 35, 39, 40, 73, 104
Cofre 10, 23, 25, 47, 48, 73, 51, 56, 67, 106
Colocación de criaturas 58, 59, 60, 67
Componente para magia 39, 51, 62, 67
Comportamiento específico 61, 63
Comportamiento general 62, 63, 54
Consumo de Maná 39, 40
Coste de adquisición 70, 71, 74
Coste de aprendizaje 40, 80
Crítico 14, 35, 39, 40, 41, 42, 43, 52, 68, 101
Curación 27, 40, 42, 52, 62, 68
Dado de Escenario 54, 56, 57, 58, 63, 65, 66, 67, 68
Dañino 40
Daño 13, 14, 21, 23, 28, 35, 36, 37, 39, 40, 41, 42, 43, 46, 47, 50, 51, 52, 55, 56, 63, 64, 66, 68, 70, 71, 94, 95, 101, 102, 105
Derribado, derribar 18, 23, 36, 37, 42, 101
Desactivar 13, 25, 47, 48, 50, 55, 56, 67
Descansar 74, 94, 95, 96, 106
Descartes, descartar 13, 15, 27, 47, 54, 55, 57, 58, 66, 99, 107
Desempate 14, 30, 36, 43, 51, 67
Desenvainar 28, 36, 37, 62
Destrabarse 32, 33, 64, 62
Destreza 9, 13, 22, 23, 25, 27, 40, 44, 48, 50, 55, 56, 66, 67, 76, 80
Desvelar zona 22, 47, 48, 50, 51, 55, 56, 57, 66, 67
Disparo 13, 20, 26, 30, 34, 35, 40, 41, 42, 43, 44, 51, 62, 68, 101
Disparo precipitado 35
Dispersar 11, 39, 42
Distancias 18
Dominio 40,
Efecto permanente 38, 40, 62
Elementos especiales 14, 25, 30, 73, 88, 89, 106, 107
Embarcaciones 91, 92, 93, 94, 95
Empujar 36, 37, 42, 43, 62, 70, 71, 101, 104
Encaramiento 19, 31, 32, 33, 36, 101
Enfermo 42, 92
Envenenado 42, 78
Equipo, equipar 19, 26, 28, 33, 41, 44, 49, 70, 72, 74, 79, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 98, 102, 103, 105, 106
Escaleras 18, 19, 37, 105, 109
Escudarse 43
Escudo 8, 9, 14, 25, 33, 35, 36, 37, 41, 43, 44, 52, 62, 68, 70, 71, 72, 74, 79
Espalda 19, 31, 32, 33, 35, 37, 43, 61, 98, 101
Evento de viaje 14, 43, 44, 93, 94, 96
Evento épico 46, 88, 91, 93, 103
Experiencia 8, 12, 13, 44, 54, 76, 78, 79, 80, 89, 91, 93, 98, 100, 106, 107
Facción 44, 46, 51, 54, 57, 58, 65, 67, 88, 106, 107
Fortuna 9, 11, 12, 13, 14, 16, 44, 47, 50, 51, 58, 65, 66, 67, 76, 80, 92, 93, 94, 96, 99, 100, 106
Frontal 32, 36, 60, 98, 104
Fuera de combate 11, 12, 13, 14, 26, 38, 42, 43, 44, 47, 49, 50, 52, 58, 64, 66, 68, 74, 79, 92, 101, 102, 103
Fuerza máxima 39
Ganar la posición 36, 104
Habilidades 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 23, 27, 33, 39, 40, 42, 43, 44, 46, 49, 54, 58, 61, 62, 64, 74, 76, 77, 78, 80, 100, 105, 110
Habilidades activas 42, 110
Habilidades extra 58, 64
Habitación 10, 25, 47, 49, 55, 56, 59, 106
Hechizo 11, 13, 14, 15, 18, 20, 23, 27, 28, 38, 39, 40, 41, 42, 44, 59, 60, 62, 65, 72, 76, 77, 78, 80, 92, 95, 98, 101
Heridas 13, 14, 16, 23, 41, 42, 43, 44, 50, 66, 74, 92, 103
Herido 42, 44, 92
Héroe predefinido 8, 76
Héroes solitarios 65
Hogar 13, 74, 94, 96
Hundimiento 94
Impactar 19, 28, 33, 34, 35, 36, 37, 41, 43, 51, 52, 61, 62, 68, 101, 105
Impasable 18, 19, 20, 31, 36, 59, 73, 89
Inexplorada 22, 30, 47, 48, 54, 55, 56, 88
Infrecuente 71, 79, 103



Inmóvil 35, 37, 42, 105
Inteligencia 9, 13, 23, 26, 27, 30, 31, 38, 39, 41, 44, 51, 52, 67, 68, 78, 80, 86, 100, 101, 104
Invierno 95
Lesiones 44, 92
Líder 10, 26, 42, 49, 89, 99, 100, 103, 106, 107
Límite de cartas 47, 71
Línea de Visión 19, 31, 33, 35, 37, 39, 42, 59, 60, 62, 73, 89, 98
Logros 8, 12, 15, 30, 41, 50, 51, 52, 55, 65, 66, 67, 68, 74, 79, 96, 98, 106
Lugares y Servicios 15, 27, 44, 79, 90, 93, 94, 95, 96, 103, 106
Maná 9, 11, 13, 14, 27, 38, 39, 40, 42, 44, 52, 62, 68, 78, 77, 80, 92, 95, 106
Marcador de Peligro 96
Mercenarios 5, 9, 11, 14, 24, 43, 74, 79, 83, 86, 90, 91, 94, 95, 98, 99, 103, 106
Misión 9, 10, 11, 12, 16, 44, 79, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 95, 100, 106
Mobiliario 8, 10, 14, 15, 19, 21, 25, 26, 36, 37, 47, 51, 56, 59, 67, 73, 88, 89, 106, 107, 109
Montura 12, 21, 74, 79, 92, 93, 101, 102, 109
Movimiento de criaturas 21, 62
Muerte del Líder 49, 64
Nadar 20, 21, 116
Naturaleza del hechizo 40
Nivel de dificultad 88
Niveles de hechicería 40, 80
Objeto común 26, 70
Objeto especial 8, 9, 26, 27, 51, 55, 67, 70
Objeto mágico 8, 9, 11, 14, 27, 44, 72, 91, 106
Obstáculo 15, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 27, 28, 31, 36, 37, 41, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 54, 55, 56, 58, 66, 67, 73, 78, 86, 88, 89, 96, 99, 100, 104, 106, 107
Orden de activación 11, 61, 67
Pasarela 26
Pasillo 10, 21, 22, 25, 30, 47, 48, 50, 51, 55, 58, 60, 73, 99, 106, 107
Percepción 13, 24, 25, 30, 44, 47, 48, 50, 53, 55, 56, 60, 61, 66, 67, 68, 76, 80, 89
Pergamino de hechicería 39
Personajes adyacentes 19, 43
Persuadir 27
Peso 9, 13, 27, 70, 79, 100, 114, 116
Pifia 14, 16, 27, 28, 31, 32, 34, 36, 39, 41, 43, 47, 56, 62, 70, 71, 99, 101
Poción 13, 14, 27, 39, 42, 44, 62, 65, 73, 74, 92, 95, 99, 103
Poderes mágicos 27
Posición elevada 19, 31, 37
Potenciación 40, 113
Profesión 5, 8, 15, 13, 14, 38, 44, 76, 77, 78, 79, 80
Profesionales 77, 78, 80, 90
Protección 44, 64
Proyectil mágico 39, 40, 42, 43, 52, 68
Puente 92, 94
Puerta 10, 13, 16, 22, 23, 25, 26, 28, 30, 31, 37, 47, 48, 50, 51, 52, 55, 56, 57, 58, 60, 62, 63, 66, 67, 68, 77, 89, 106
Puertas secretas 13, 25, 52, 68, 89
Puntos de desarrollo 76, 77, 80
Puntos de Reserva 15, 28, 46, 47, 49, 50, 51, 54, 55, 56, 57, 58, 63, 64, 66, 67, 88, 89, 99, 100, 103, 106, 107
Puntos de Valor 9, 13, 44, 46, 49, 54, 55, 70, 72, 74, 80, 91, 96, 99
Raza 8, 13, 15, 27, 31, 40, 43, 50, 62, 66, 76, 77, 78, 79, 80, 88, 95
Reacción ante las trampas 48, 56
Recarga 35, 70
Recompensa 79, 89, 96, 106, 108
Registrar elemento 14, 25, 26, 47, 50, 51, 56, 66, 67, 73, 102
Registrar cadáveres 26
Registrar habitación 25, 56
Reliquia 8, 9, 26, 27, 44, 46, 71, 72
Río 91, 92, 93, 94, 95, 96
Robo de cartas 47
Romper (puerta, cofre, objetos) 23
Rotura de escudos 43, 72
RPG 11, 100
Ruido 23, 71
Saber mágico 38, 40
Salto destacado 24, 28, 48, 57, 105
Sección o sala principal 10, 12, 13, 25, 47, 49, 55, 57, 58, 64, 65, 78, 84, 85, 89, 96, 98, 99, 106
Sorprendidos 31, 61
Tabla de Generación de Criaturas 55, 57, 58, 65, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 80, 101, 103, 106, 107
Tamaño grande 8, 10, 11, 12, 21, 24, 26, 32, 33, 35, 40, 43, 57, 58, 65, 71, 72, 80, 101, 103, 106, 107
Tamaño enorme 12, 19, 21, 26, 10, 42, 43
Terreno difícil 18, 19, 20, 21, 35, 37, 102, 105
Tesoro 8, 10, 15, 23, 25, 48, 51, 56, 67, 73, 74
Tirada de iniciativa 16, 23, 30, 31, 57, 58, 61, 96
Tirada de rotura 27, 34, 36, 41, 43, 70, 72
Tirada enfrentada 14, 23, 27, 30, 36, 37, 39, 41, 42, 43, 49, 51, 67, 101, 104, 105
Trabado 19, 32, 33, 36, 49, 62, 68, 93, 104
Transportar compañero 43, 44
Tregar 20, 24, 48, 57, 102, 105
Turno de combate 30, 31, 34, 57, 58, 65, 98, 99
Turno de exploración 30, 60
Valentía 10, 13, 27, 44, 49, 64, 74, 101, 102
Varios ataques 33, 61, 62
Veneno 13, 27, 41, 71, 86
Venta de equipo 90, 95
Viajar 91, 92, 93, 94, 95, 96
Vitalidad 11, 13, 23, 26, 35, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 48, 50, 51, 52, 64, 66, 68, 79, 80, 92, 95, 102, 106
Volar 31, 35, 37, 94, 101, 105
Zona de Influencia 22, 28, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 39, 42, 51, 61, 68, 98, 101, 104, 105
Zona exterior 10
Zona interior 10



Equipo frecuente

ARMAS DE CAC	Tipo	★	◆	✗	➤	❖	🕒	NOTAS
Alabarda	✗	◆	-1	◆			1-3	🕒 +1 ★
Arma rudimentaria	✗	◆					1-6	
Bastón	✗	◆	+1	◆			1-2	🕒 +1 ★
Cimitarra	✗	◆	+2				1	-2 ★ contra ⚔️🛡️
Colmillos	✗	◆					1	Arma natural. Si ❖, quedará desarmado.
Cuernos	✗	◆					1-2	Arma natural. No está desarmado al hacer embestida. Si ❖, quedará desarmado.
Daga	✗	◆		-1	✗	4	1	-1 ★ al atacar por la espalda u objetivo derribado. No penaliza al desenvainar.
Desarmado	✗	◆	+1	◆	-1	✗	1-3	Si ❖, quedará aturdido esta aventura.
Espada ancha	✗	◆	+1				1	
Espada bastarda	✗	◆	+2				1	🕒 Puede -1 ★ si reduce su ✗ y ◆ en -1
Espada corta	✗	◆	-1	◆			1	-1 ✗ al defender
Espada élfica	✗	◆	+2				1	-1 ★ contra ⚔️🛡️. 🕒 +1 ★. No penaliza al desenvainar.
Espada ropera	✗	◆					1-2	-1 ★ si impacta con un crítico
Espada Fausal	✗	◆	+3				1	🕒. -2 ★ contra ⚔️🛡️
Garras	✗	◆					1	🕒 Arma natural. Si ❖, quedará desarmado.
Gran mangual	✗	◆	+2	-1	◆	-1	1-3	🕒. Pifia con doble 1 o 2. Con impacto crítico, ignora ✗
Gran martillo	✗	◆	+1	-1	◆	-1	1-2	🕒. Con impacto crítico, rival de tamaño igual o inferior queda aturdido.
Guadaña	✗	◆	+2		-1	✗	1-3	🕒. Pifia con doble 1 o 2.
Hacha	✗	◆	+1	-1	◆	-1	1-2	
Hacha arrojadiza	✗	◆		-1	◆	-1	4	1-2
Hacha de batalla	✗	◆	+2	-1	◆	-1	1-2	🕒
Herramienta	✗	◆			-1	✗	1-3	
Katana	✗	◆	+3				1	🕒 -2 ★ contra ⚔️🛡️. No penaliza al desenvainar.
Katar	✗	◆					1	2 armas iguales con la habilidad "Combatir con dos armas", no se aplica la penalización a ✗.
Kusarigama	✗	◆			-1	✗	1-3	🕒. Con impacto crítico, rival de tamaño igual o inferior queda aturdido y pierde el arma.
Lanza	✗	◆					1-2	🕒. 🕒 +1 ★
Látigo	✗	◆		+1	◆	-1	✗	1
Mangual	✗	◆	+1	-1	◆	-1	1-3	🕒. Pifia con doble 1 o 2. Con impacto crítico, ignora ✗
Maza	✗	◆		-1	◆	-1	✗	1-2
Sable	✗	◆	+2				1	-3 ★ contra ⚔️🛡️. +1 de daño por jinetes.
Tridente	✗	◆				3	1-3	🕒. -2 ✗. 🕒 +2 ★. Comete pifia con doble 1, 2 o 3.

NOTA: con sombreado amarillo se destacan los objetos más frecuentes empleados en el Bestiario.



ARMAS A DISTANCIA	Tipo	✖	⚡	🌀	⌚	➤	👉	👉	NOTAS
Arcabuz	✖	5	-1👤	-1	⌚	18	1-4	👉	👉. Ignora ✖ Causa 1 dado de daño al tirador que comete pifia.
Arco compuesto	✖	3				20	1-3	👉	
Arco corto	✖	3				18	1-2	👉	
Arco élfico	✖	4				24	1	👉	
Arco largo	✖	4				24	1-2	👉	No permite realizar disparos precipitados.
Ballesta	✖	4	-1👤		⌚	24	1-3	👉	No reduce ✖ si el objetivo está a más de 12 casillas.
Ballesta de repetición	✖	3		-1	⌚	20	1-4	👉	Efectúa 2 disparos por turno.
Cerbatana	✖	1			⌚	6	1		En cuanto hieras a un rival, éste quedará inmediatamente Aturdido y recibirá 2 dados extra de daño contra su Armadura natural. Los impactos críticos no causan daño extra.
Honda	✖	3		-1		20	1		
Honda con proyectiles de plomo	✖	3		-1		20	1		-1👤 del objetivo si el usuario no se mueve.
Jabalina	✖	✊				3x✊	1-2		Arma arrojadiza. Como arma en cuerpo a cuerpo con -1✖,👉 y ⚡=✊
Jabalina pesada	✖	✊	-1👤			2x✊	1-2		Arma arrojadiza. ✊. Como arma en cuerpo a cuerpo con -1✖,👉 y ⚡=✊ (no -1👤)
Pistola	✖	3	-1👤		⌚	10	1-4		👉. Ignora ✖. Permite disparar adyacente al objetivo y estando derribado. Causa 1 dado de daño al tirador que comete pifia.
Red	✖	0		-1		3	1		Arma arrojadiza. Con impacto crítico, rival de tamaño igual o inferior queda aturdido y pierde el arma.
Shuriken	✖	2				6	1		Arma arrojadiza. Lanza 2 con -1🌀
ESCUDOS	Tipo	🛡	⚡	🌀	⌚	👉	👉	👉	NOTAS
Rodela	🛡	6+					1		Doble crítico al defender: aturde al rival. Solo bloquea impactos cuerpo a cuerpo.
Escudo tosco	🛡	6+		-1		1-6	👉		Cobertura ligera ante ✋ Aliento y Aura.
Escudo	🛡	5+		-1		1-2	👉		Doble crítico al defender: aturde al rival. Cobertura ligera ante ✋ Aliento y Aura.
Gran escudo	🛡	4+	-1	-1	-1	1-2	👉		Doble crítico al defender: aturde al rival. Cobertura ligera ante ✋, Aliento y Aura.
ARMADURAS		👤	⚡	🌀	⌚	⌚	⌚	⌚	NOTAS
Armadura de cuero	👤+1		-1						Ligera.
Armadura élfica	👤+1		-1				-1		Ligera. El usuario recibe 1 dado menos de daño ante ataques con armas de cuerpo a cuerpo o a distancia.
Coraza	👤+2	-1	-1	-1	-1	-1			Pesada.
Cota de malla	👤+2	-1	-1	-1	-1	-1			Pesada.
Lorica segmentata	👤+2	-1	-1	-1	-1	-1			Pesada. El usuario recibe 1 dado menos de daño ante ataques con espadas, katanas, sables, falx o cimitarras.
Yoroi	👤+2	-1	-1	-2	-1	-1			Pesada. El usuario recibe 1 dado menos de daño ante ataque con armas de cuerpo a cuerpo.
Armadura superior	👤+2	-1	-1	-1	-1	-1			Pesada. El usuario recibe 1 dado menos de daño ante ataques con armas de cuerpo a cuerpo o a distancia.
Armadura completa	👤+3	-1	-2	-2	-2	-2			Pesada.
OBJETOS	PV	👉							NOTAS
Componentes para magia	💣	1	👉						Añade +2 al intento de lanzamiento de un hechizo (solo puede emplearse un componente por hechizo).
Pergamino de hechicería	💣	1	👉						Solo hechiceros con Maná. Añade +2 a lanzar/dispersar.

