

Dungeon Universalis

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.

Puntos de **Fortuna**: ignora un resultado de “Fuera 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 que le haya atacado o con el que esté realizando alguna tirada enfrentada.

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 le 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.

CALCULA EL P.V. DEL GRUPO DE HÉROES (P.V. de cada héroe + P.V. de Mercenarios y Animales + P.V. de Objetos Mágicos, Reliquias y Objetos Especiales).



PREPARACIÓN DEL JUGADOR OSCURO

1º Lee la Hoja de Aventura.

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

3º Elige el Líder del escenario (no está obligado a desvelarlo).

4º Coloca los marcadores en el **contador de Puntos de Reserva**, en el número equivalente a los Puntos de Valor (P.V.) del grupo de héroes.

Añade al contador 2 puntos por cada héroe en caso de que el grupo haya entrado anteriormente en ese mismo escenario.

5º **Debe pagar el P.V. del Líder** (sin contar las mejoras opcionales que decida, las cuales se pagarán en el momento en que sea colocado).

6º Puede adquirir un Objeto Mágico o Reliquia para el Líder (pagando con puntos de reserva la misma cantidad que conste como P.V. del objeto).

7º 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.

LOGROS

Durante la aventura se anotarán los Puntos de Logros que consigan ambos bandos:

HÉROES

+1 por cada enemigo de nivel Tropa eliminado.

+2 por cada enemigo de nivel Elite eliminado.

+3 por cada enemigo de nivel Campeón eliminado (+2 extra si 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, encontrar una puerta secreta, abrir una cerradura, resolver un acertijo.

JUGADOR OSCURO

+1 punto cada vez que un héroe emplee un punto de Fortuna.

+1 punto cada inicio de su turno (excepto si algún héroe ha entrado en la sala principal).

+Puntos de Valor de cada héroe que haya quedado Fuera de combate.

ALTURAS Y TAMAÑO

ALTURA:

0) Suelo.

1) Mesas, barriles.

2) Armarios, puertas.

3) Estatuas 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).

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 habitación 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 o

■ Registrar mobiliario (solo en caso de que cometa una pifia, si así lo indica la carta de mobiliario).

2º Cuando un héroe pretenda pisar una casilla donde la Hoja de aventura indica una trampa.

3º Cuando un personaje pise la primera casilla fuera de una Zona de Seguridad (radio de 2 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).

• 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.

• Solo 1 carta de Obstáculo por puerta, cofre o casilla.

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

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 arrojadas) 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.

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 Fuera 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 encaramarse con el rival al que pretende atacar, permaneciendo dicho encaramiento 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 desee 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 dados 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 el  sin que la distancia recorrida supere el doble de la característica de . 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. TREPAS 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 edificio. 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 POCIONES  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 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

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 bloquea 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 Inteligencia (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 trabados.

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 arrojada 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:

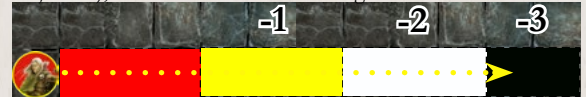
(1-3; bocajarro): sin penalización

(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 arrojadas), los resultados de crítico no generarán dados de daño extra.



CUERPO A CUERPO

Tirada enfrentada de . 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 impenetrable o mobiliario, el rival recibe 1 dado de daño extra del ataque.

OCUPAR POSICIÓN: si se elimina, derriba o empuja a un enemigo, se podrá ocupar su casilla sin considerarse movimiento.

MODIFICADORES:

Cobertura del rival: -1 al ataque

Objetivo volando: -1 al ataque

Posición elevada: +1 para quien posee la ventaja.

Ataque por la espalda: +1 al ataque (defensor no puede emplear escudo).

Terreno difícil: -1

Objetivo inmóvil: no hay tirada enfrentada. Impacto automático.

Desenvainar en la Z.I. de enemigo: -1

DESARMADO: = del usuario. Usuario tiene -1 . +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 **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 un 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.

ESCUDARSE: 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. Dispersión exitosa consume .

FUERZA MÁXIMA: hechizo con doble crítico, no puede dispersarse.

Pífa: 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 | ATURDIDO |
| MUCHO MENOR | SIN EFECTO | SIN EFECTO | ATURDIDO |

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

DERRIBADO: penalización de -1 a todas sus características (excepto , y). 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.

ATURDIDO: penalización de -1 a todas sus características (excepto , y) 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.



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 o serán retirados del juego al escapar despavoridos o caer rendidos.

ICONOS DE CARTAS

- Trampa.
- 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.

