

# **DUNGEON UNIVERSALIS (V. 2)**

## **CRONOGRAMA DE REGLAS PARA JUGAR CON JOA**

# ***CONSIDERACIONES PREVIAS***

## **PUNTOS DE RESERVA, PUNTOS DE LOGROS Y PUNTOS DE FORTUNA**

### **PUNTOS DE RESERVA:**

El JOA comienza con un número de Puntos de Reserva equivalente a los Puntos de Valor (PV) de la expedición formada por los héroes. Ese número es el resultado de sumar los PV de cada héroe que inicia la aventura (los PV de un héroe equivalen a la suma de 10 más los puntos de experiencia invertidos en evolucionar), 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.

El JOA añadirá 2 puntos extra por cada héroe que inicie la aventura en caso de que el grupo haya entrado anteriormente en ese mismo escenario.

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

Antes del inicio de la aventura, el JOA deberá descontar de los Puntos de Reserva el coste en PV del Líder, sin contar sus mejoras opcionales.

### **PUNTOS DE LOGROS:**

Los héroes consiguen PL por las siguientes acciones:

- +1/+2/+3 por cada enemigo nivel Tropa/Élite/Campeón eliminado (+2 puntos extra si el enemigo eliminado era el Líder).
- +1 por cada sortilegio realizado o dispersado (máx. 5).
- +1 por cada elemento especial o sala principal descubierta.
- +1 por detectar o desactivar una trampa.
- +1 por hallar una puerta secreta, abrir una cerradura o resolver un acertijo.

El JOA consigue +1 PL cada vez que un héroe emplee Fortuna, +1 PL cada inicio de su turno (excepto si algún héroe ha entrado en la Sala Principal) y tantos PL como PV de cada héroe que haya quedado fuera de combate.

### **PUNTOS DE FORTUNA:**

Los PF tienen dos usos aplicables durante aventuras o eventos de viaje:

- Evitar un golpe fatal: cuando un héroe quede fuera de combate, puede emplear 1 PF para lanzar 1d6. Si obtiene 5 o más, no se tendrá en cuenta el efecto y el daño. Si no lo consigue, puede emplear un segundo PF para superarlo automáticamente.
- Modificar una tirada propia o de un rival que le haya atacado o con el que esté realizando una tirada enfrentada: el nuevo resultado será el definitivo.

Los PF no pueden emplearse para tiradas de registro de mobiliario, para determinar los efectos de elementos especiales u objetos o para determinar un tipo de armamento u objetos mágicos.

## **ALTURA DE ELEMENTOS Y TAMAÑO DE CRIATURAS**

### **ALTURA DE ELEMENTOS:**

(0): Suelo.

(1): Mesas, sillas, barriles, cofres / Pequeño 1 casilla (p.ej. goblin).

(2): Armarios, bibliotecas, puertas / Medio 1 casilla (p.ej. humano, elfo, enano).

(3): Estatuas grandes / Grande 2x2 casillas (p.ej. troll, ogro).

(4): Árboles grandes, muros / Enorme al menos 2x2 casillas (p.ej. gigante).

### **TAMAÑO DE LAS CRIATURAS:**

(1): Pequeño: 1 casilla. Standees "S". Poseen la habilidad "tamaño pequeño".

(2): Medio: 1 casilla. Standees "M". Algunas criaturas de tamaño medio están representadas por standees "S" debido a que alcanzan poca altura al ser cuadrúpedos.

(3): Grande: 2x2 casillas. Standees "L". Poseen la habilidad "tamaño grande".

(4): Enorme: Al menos 2x2 casillas. Standees "XL". Poseen la habilidad "tamaño enorme"

"Tamaño mucho mayor": cuando hay una diferencia de 2 puntos de altura o tamaño.

## **MERCENARIOS Y ANIMALES**

**NÚMERO Y TIPOLOGÍA:** Un héroe podrá tener solo un animal o mercenario que lo acompañe, siempre que pague su coste de adquisición y mantenimiento. No puede haber más de 2 acompañantes en el grupo y no podrán ser iguales. Un animal solo se puede tener de inicio si se posee la habilidad "Adiestrar animal".

**RELACIÓN CON EL DUEÑO:** No pueden alejarse más de 12 casillas de su dueño.

**ACCIONES:** Un animal o mercenario pueden obtener PL y realizar acciones rápidas. Por regla general no pueden realizar acciones exploratorias.

**PERTENENCIAS:** Un animal o mercenario 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. Los héroes podrán prestar temporalmente armas o armaduras durante la partida al mercenario que haya perdido su arma o escudo.

**RECUPERACIÓN Y FUERA DE COMBATE:** Un animal o mercenario se recupera igual que los héroes. Si queda Fuera de Combate no se recupera. Si el héroe queda Fuera de Combate, el animal o el mercenario puede adscribirse durante la aventura a otro héroe hasta que su pagador se recupere. Si no se recupera, dejará de acompañar a los héroes.

## **PREPARACIÓN JUGADOR OSCURO ARTIFICIAL**

### **ACTUACIÓN PREVIA:**

- Leer la Hoja de la Aventura salvo aquellos apartados incluidos en un recuadro sombreado rojo y los señalados con el símbolo del JOA.
- Preparar las cartas de comportamiento de los personajes y criaturas que pueden utilizarse en la aventura.
- Extraer y retirar del Mazo de Encuentro las cartas de Refuerzos, Ladrón y Emboscada.

### **MAZO DE OBSTÁCULOS:**

Coger tantas cartas al azar como sea el número de héroes x 6. Añadir a continuación una de las cartas de Ladrón y otra de Emboscada. Si hay más de 2 héroes en el grupo se añadirá la segunda carta de Emboscada.

### **MAZO DE ENCUENTROS:**

Coger tantas cartas de Encuentro al azar como sea el PV del grupo de héroes dividido entre 10 (redondeo hacia arriba).

### **MAZO DE PODER:**

Coger tantas cartas al azar de Poder como sea el número de héroes por 6. Añadir a continuación una de las cartas de Refuerzos. Si hay más de 2 héroes en el grupo añadir la segunda carta de Refuerzos.

### **ACTUACIÓN FINAL:**

Se baraja cada mazo y se coloca en el espacio indicado en el contador de Puntos de Reserva.

# ***LOS HÉROES***

## **RESUMEN**

### **RECUPERACIÓN:**

Si el personaje está aturdido, lanza 1d6. Con 4 o >, deja de estar afectado. Si hay un personaje está derribado, puede incorporarse automáticamente. Si tiene enemigos adyacentes, debe superar una prueba de Agilidad, aunque si ya estuvo derribado en su activación anterior se entiende que la supera automáticamente. Cuando se incorpore, sufre aturdimiento.

### **REALIZAR ACCIONES Y MOVIMIENTOS:**

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

### **USO DE HABILIDADES:**

Hay dos tipos de habilidades: 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 cuanto 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. Las habilidades Activas vienen representadas en cada carta con el símbolo de un triángulo del que sale tres flechas.

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.

## **EL MOVIMIENTO**

### **MOVIMIENTO:**

Tantas casillas como indique la característica de movimiento. No puede moverse en diagonal si la trayectoria se ve obstaculizada parcialmente por un muro, la esquina de un obstáculo o la de unas escalera. Cualquier movimiento que conduzca a visualizar una parte no explorada debe concluir justo antes de entrar en el área inexplorada.

### **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 fuera de la escalera, excepto que estos sean de tamaño Enorme o se encuentren en casillas de acceso a la escalera.

#### **ENCARAMIENTOS:**

El cambio de encaramiento no se considera movimiento y puede realizarse cada vez que se avance una casilla. Un personaje debe estar encarado con su objetivo para realizar una acción ofensiva. Si se concluye la activación adyacente a un enemigo después de atacarle, deberá permanecerse encarado con él.

#### **ESCALERAS:**

Si se avanza hacia una casilla ocupada por una escalera ascendente, deberá invertir un punto más de Mov. por cada casilla que recorra de esta forma. No se puede correr por escaleras verticales y si se tiene una mano equipada se consideran terreno difícil.

#### **CASILLAS OCUPADAS:**

No pueden atravesarse casillas ocupadas por un enemigo u obstáculo impasable. Pueden atravesarse casillas ocupadas por aliados (siempre que no esté trabado en combate) pero invirtiendo un punto más de mov. Ningún personaje puede terminar su mov. 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 mov. para subir a este.

#### **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. Debe tenerse en cuenta a efectos de Línea de Visión (página 31 Reglamento) y al posible modificador para impactar CaC (página 37).

#### **OBSTÁCULO IMPASABLE:**

No se pueden atravesar elementos de misma altura o superior, salvo que pueda trepar por ellos y sortearlos. Si la mayor parte de una casilla está ocupada por un muro, pilar u otro elemento impasable, considera toda la casilla como impasable.

#### **TERRENO DIFÍCIL:**

Si se entra en terreno difícil deberá invertirse un punto más de mov. por cada casilla y se sufrirá una penalización de -1 a CaC, disparo, lanzamiento y dispersión de hechizos.



### **AGUAS PROFUNDAS:**

Cuando el agua alcanza esta categoría, en vez de terreno difícil exige nadar. Solo podrá combatirse contra enemigos adyacentes y únicamente con dagas y armas naturales. Todas las criaturas no acuáticas tendrán una penalización de -1 a su CaC. 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. Ignorará las Zonas de Influencia de rivales situados fuera del agua y viceversa.

### **NADAR:**

Al principio de la activación se tiran 2d6 y si sale pifia no se avanzará ninguna casilla. Con doble 6 podrá avanzar una casilla extra. Se podrá recorrer tantas casillas como indique la característica de Agilidad (tanto en el agua como desde la orilla si le sobran puntos). Se tiene una penalización extra de -1 armadura pesada. Si la agilidad es negativa al final de la activación, se recibe 3 dados de daño contra armadura natural.

### **VOLAR:**

Permite ignorar zonas de influencia enemigas, el terreno difícil, los obstáculos no impenetrables y transitar normalmente por casillas ocupadas por otros personajes. Por los pasillos solo permitirá desplazarse la mitad de casillas de su capacidad habitual.

### **MOVIMIENTO DE CRIATURAS GRANDES Y ENORMES:**

Cuando una criatura Grande o Enorme se mueva, selecciona una de las 4 casillas de su base y muévela como si fuera una criatura de tamaño medio. Si la criatura termina su movimiento en una zona donde alguna de las 4 casillas no está libre de obstáculos (quedarse entre ambos lados de una puerta o en un pasillo de anchura inferior a su peana, o situarse sobre un elemento de mobiliario\*), se considerará situado sobre terreno difícil. \*Recuerda que las criaturas de tamaño Enorme ignoran los obstáculos de altura 1 y 2. Estas criaturas no podrán correr si transcurren durante su activación por algún espacio inferior a su peana.

## **ACCIONES NORMALES**

### **LIMITACIONES:**

Cada héroe puede efectuar por regla general 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 como por ejemplo atacar CaC). Las acciones pueden realizarse antes o después del movimiento, nunca durante.

Salvo que se indique lo contrario, solo los héroes pueden realizar acciones exploratorias (e). 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 característica para abrirse).

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.

#### **ABRIR COFRE (e):**

Se abre estando adyacente y superando una prueba de Destreza. Si se consigue, se roba una carta de Tesoro y se reparten las monedas u objetos. Si se fracasa, solo podrá abrirse rompiéndolo.

#### **ABRIR PUERTA CERRADA CON LLAVE (e):**

Se debe estar adyacente (enfrente o en diagonal). 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). Si no lo consigue, solo podrá abrirse rompiéndola.

#### **ABRIR PUERTAS INEXPLORADAS (e):**

Se debe estar adyacente (enfrente, no en diagonal) a la puerta. Si ya fue abierta previamente, será una acción rápida. Si la puerta no puede abrirse por algún obstáculo (trampa, puerta cerrada con llave, acertijo, etc.), la acción NO se habrá consumido.

#### **ATACAR CUERPO A CUERPO / A DISTANCIA / LANZAR HECHIZO:**

Ver el apartado de Combate.

#### **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 deberá consultar el apartado de Caídas en la página 28.

#### **BUSCAR PUERTAS SECRETAS (e):**

No se necesita estar adyacente a nada. No puede combinarse con movimiento. Debe superarse una prueba de Percepción. Puede intentarse varias veces. Si se supera la tirada y hay puerta secreta oculta, se revela.

### **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. 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.

### **COLOCARSE O QUITARSE LA ARMADURA:**

No puede combinarse con movimiento.

### **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).

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.

### **CORRER:**

Permite mover tantas casillas como  $2d6 +$  característica de movimiento siempre sin exceder del doble de ese valor. Una pifia supone moverse solo a la mitad del movimiento normal. Cuando se corre, no se puede pasar adyacente a un enemigo, incluso aunque esté trabado.

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).

### **DESVELAR ZONA (e):**

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.

### **DETECTAR PODERES MÁGICOS Y POCIONES (e):**

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: 1-Veneno, 2-Destreza, 3-Héroes, 4-Fuerza, 5-Maná, 6-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.

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.

#### **DESACTIVAR TRAMPAS (e):**

Podrá intentarlo cualquiera que esté adyacente a la casilla donde se detectó. Debe superarse una prueba de Destreza con el resultado requerido en la carta. 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.

#### **ENCENDER LUZ CON LINTERNA O ANTORCHA:**

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" (afecta solo a los que tienen la habilidad "perdido en la oscuridad") 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. Los penalizadores de ambas situaciones se omiten para los personajes situados en un radio de 6 casillas a donde haya una fuente de luz.

### **MOVER MOBILIARIO:**

Si el elemento es de menor altura, basta una acción para moverlo una casilla. Si es de igual altura, requiere superar una prueba de Fuerza. Si es de mayor altura, no puede moverse. Si es de mayor altura, no podrá moverse. Pueden romperse igual que una puerta (Armadura 5, Vitalidad 5).

### **PERSUADIR MEDIANTE LA INTELIGENCIA:**

En ocasiones un héroe podrá persuadir a un PNJ. Si el PNJ está colocado en el escenario, el héroe deberá colocarse adyacente. Esto será útil para sonsacar 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.

### **PERSUADIR MEDIANTE EL MIEDO:**

Un héroe podrá persuadir a un PNJ 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.

### **REGISTRAR CADÁVERES (e):**

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: con dos resultados de 6, un objeto común al azar. Con tres resultados de 6, un objeto especial al azar. Con cuatro resultados de 6, un objeto común y un objeto especial al azar. Con cinco resultados de 6 o más, un 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.

### **REGISTRAR HABITACIÓN (e):**

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.

Una vez descubierta la sala principal no se podrán registrar habitaciones exploradas anteriormente.

### **REGISTRAR O INTERACTUAR CON ELEMENTO (e):**

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

### **RESOLVER ACERTIJO (e):**

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.

### **ROMPER PUERTAS, COFRES U OTROS OBJETOS:**

Solo podrán golpearse puertas y cofres después de haber intentado abrirlos sin violencia. No se realizará tirada enfrentada de CaC 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.

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" , explicada en la página 71).

### **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.

### **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.

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 ayudarlo (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.

## **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, intercambiándolos 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.

# ***JUGADOR OSCURO ARTIFICIAL***

## **RESUMEN**

### **PUNTOS DE LOGROS:**

El JOA ganará un Punto de Logros en el inicio de cada uno de sus turnos, excepto si algún héroe ha entrado en la sala principal.

### **ACTIVACIÓN Y COLOCACIÓN DE OBSTÁCULOS Y CRIATURAS:**

El JOA tirará el dado de escenario en los supuestos que corresponda, activando las cartas de obstáculos, encuentro y poder según los supuestos.

El JOA podrá seguir activando toda clase de cartas incluso una vez conseguida la misión por los héroes, hasta que estos salgan del escenario. 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 salvo que en la carta se disponga lo contrario, aumentando los puntos correspondientes en dicho contador.

## **CARTAS DE OBSTÁCULOS**

### **LANZAMIENTO DEL DADO DE ESCENARIO:**

Se lanzará el Dado de escenario en estos supuestos:

- 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 y rejas).
  - Abrir cofre.
  - Registrar habitación.
  - Registrar mobiliario (solo en caso de que cometa una pifia, si así lo indica la carta de mobiliario).
- Cuando un personaje pise la primera casilla fuera de una Zona de Seguridad. Esta zona está constituida 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. Puede adoptarse la regla DUN Basic y suprimir la existencia de la Zona de Seguridad a cambio de tirar el dado de escenario cuando se corre y cuando se buscan puertas ocultas.

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.

### **LIMITACIONES:**

- No se lanzará el Dado de Escenario para determinar si hay obstáculos en una sección donde haya héroes y criaturas del JOA 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).

### **REDUCCIÓN DE PUNTOS DE RESERVA:**

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

### **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.

## **CARTAS DE ENCUENTRO**

Este tipo de cartas permite colocar personajes y criaturas en el escenario, previo pago de su coste.

### **LANZAMIENTO DEL DADO DE ESCENARIO:**

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 ENCUESTRO, se procederá como se indica en los siguientes apartados. Si no se obtiene un resultado de ENCUESTRO, 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 ENCUESTRO:

- Siempre se activará una carta de Encuentro, 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).

Si no se poseen suficientes Puntos de Reserva para activar una carta de ENCUESTRO, pasa al resultado anterior en la Tabla de Generación de Criaturas de la facción. Si no puede colocarse el mínimo de criaturas, descarta la carta de la forma habitual.

### **DETERMINACIÓN DEL TIPO Y NÚMERO DE ENEMIGOS:**

Si se obtiene un resultado de ENCUESTRO, 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 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. 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 P.V. del grupo de héroes. Como máximo se aplicará un modificador de +4.

### **REDUCCIÓN DE PUNTOS DE RESERVA:**

Una vez determinado el tipo y número de enemigos, se reducen tantos Puntos de Reserva como sea el coste de los enemigos colocados.

### **COLOCACIÓN DE ENEMIGOS:**

Cuando se hayan reducido los Puntos de Reserva, se procederá a colocar a los enemigos aplicando las reglas que se exponen a continuación.

La colocación de los personajes y criaturas del JOA 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. No se pueden colocar criaturas a menos de 3 casillas de distancia del héroe.

#### **Primero.- Colocación de criaturas por la activación de 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.

#### **Segundo.- Colocación de criaturas por la activación de cartas de Emboscada y Refuerzos.**

Las criaturas 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.

#### **Tercero.- Colocación de criaturas por la activación de carta de Enemigos, Criatura Errante o Criatura Especial en habitaciones.**

Primero se colocarán las criaturas de menor PV. En caso de igualdad, se seguirá este orden: primero la que carece de ataques a distancia, luego la que posee arma larga (lanza, alabarda, etc.) y finalmente la que posee ataques a distancia o hechizos. La primera criatura se colocará siempre delante del héroe que visualizó la sección. A continuación irá colocando el resto siguiendo un patrón de damero siempre hacia la derecha respecto del héroe, contactando solo en diagonal unas con otras.

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.

Si la habitación es una sala grande, 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.

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).

#### **Cuarto.- Colocación de criaturas por la activación de carta de Enemigos, Criatura Errante o Criatura Especial en pasillos o corredores.**

Primero se colocarán las criaturas de menor PV. En caso de igualdad, se seguirá este orden: primero la que carece de ataques a distancia, luego la que posee ataques a distancia o hechizos y por último la que 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, empezando en el extremo más alejado de la sección. A continuación se irán colocando el resto siguiendo un patrón de zigzag, adyacentes a la anteriormente colocada.

#### **Quinto.- Colocación del 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).

### **HABILIDADES EXTRAS PARA CRIATURAS GRANDES O ENORMES Y PARA EL LÍDER:**

En cuanto una criatura de tamaño Grande o Enorme o el Líder es colocado, se debe lanzar 1D6 por cada héroe existente en la partida para determinar las habilidades extra que posee. El icono de la flecha apuntando hacia arriba del perfil de la criatura indica las habilidades extra que puede adquirir al coste indicado, aumentando su P.V.

Con cada resultado de 1, ganará 1 icono de 1PV. Con cada resultado de 2, ganará 1 icono de 2PV. Así sucesivamente. Con cada resultado de 6, ganará 1 icono 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 vengán 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.

En el caso del Líder, 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).

### **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).

\*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.

## **CARTAS DE PODER**

### **LANZAMIENTO DEL DADO DE ESCENARIO:**

Se lanzará el Dado de Escenario cada vez que comience el turno de combate del JOA, antes de activarse cualquiera de sus personajes. Cuando los héroes se encuentren en un turno de combate contra enemigos colocados en la sala Principal, en vez de lanzarse el dado se considerará que siempre se obtiene un resultado de PODER.

### **CARTA DE PODER Y REDUCCIÓN DE PUNTOS DE RESERVA:**

Si se obtiene un resultado de PODER, 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.

### **PUNTOS DE FORTUNA:**

Si una carta beneficia con un punto de Fortuna a un personaje del JOA, recuerda que si acumula dos cartas iguales equivaldrá a 2 puntos de Fortuna (es decir, si lanza 1D6 tras quedar Fuera de combate y no obtiene un resultado de 5 o más, logrará un éxito seguro si emplea un segundo punto de Fortuna).

### **ORDEN DE ACTIVACIÓN DE PERSONAJES Y CRIATURAS**

Durante el turno del JOA , 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 DE OBJETIVOS POR EL JOA**

Las criaturas y personajes del JOA, 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 especifique 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 CAC 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.).

## **COMPORTAMIENTO GENERAL DE PERSONAJES Y CRIATURAS DEL JOA**

### **ACCIONES Y HABILIDADES:**

1. Maximizar el potencial: las criaturas del JOA 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.

2. 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.

3. 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.

4. Habilidades: los personajes del JOA priorizarán emplear sus habilidades en cada uno de sus ataques o acciones.

5. 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.

6. Límite a las habilidades: un personaje o criatura del JOA 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.

7. 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.

### **COMBATE:**

1. Objetivo concreto: si un personaje o criatura del JOA tiene establecido, por regla especial de la aventura, un objetivo concreto al que eliminar, moverá si está destrabada hacia el objetivo, corriendo si es preciso, ignorando el criterio para priorizar sus ataques que se ha descrito en el apartado anterior.
2. 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.
3. Empujar: cuando una criatura del JOA empuje a un rival, procurará hacerlo siempre que sea posible en línea recta.
4. Destrabarse: si una criatura o personaje del JOA intenta destrabarse de un enemigo y falla, nunca terminará su activación; peleará cuerpo a cuerpo.
5. Escudos: las criaturas del siempre deciden usar el escudo durante sus acciones o reacciones.
6. Pifias: si una criatura comete una pifia, finalizará su activación y no perderá el arma (o escudo) salvo que esta se rompa. En este caso, podrá desenvainar y emplear otra arma, o luchar desarmado si carece de esta.
7. Cambios de arma: las criaturas del JOA emplean el arma más adecuada en cada momento de cuantas poseen. Un personaje con comportamiento CaC que posea armas de proyectiles o arrojadas, tendrá comportamiento de disparo a distancia hasta que agote dichas armas a distancia o mientras no posea algún enemigo adyacente.
8. Desenvainar: las criaturas del JOA no tienen penalización por desenvainar o cambiar objetos, sean los que sean.

### **HECHICEROS:**

1. Hechiceros: los personajes con comportamiento de hechicero y hechicero guerrero conocerán 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.
  2. Hechizos: un personaje del JOA 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).

### **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.

## **COMPORTAMIENTO ESPECÍFICO DE PERSONAJES Y CRIATURAS DEL JOA**

### **CARTAS DE COMPORTAMIENTO:**

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. Cada criatura tendrá en su perfil el icono de la carta de comportamiento específico a la que deberá atender si es manejada por el JOA.

### **COMPORTAMIENTO DEL LÍDER:**

Habrán líderes muy específicos que tendrán su propia carta de comportamiento, como Raazbal. Él 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 muchas cartas de comportamiento), 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 destrabarse si es necesario para alcanzar a su objetivo.

### **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.

# ***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. En grupos de héroes de más de 75 PV se añadirán ciertas reglas para aumentar la dificultad de las aventuras y eventos épicos. Estas reglas están listadas en la página 63 del Reglamento.

## **INICIATIVA**

### **CUÁNDO:**

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

### **CÓMO:**

Para hallar que bando tiene la iniciativa se realiza una tirada enfrentada de 2d6 + Percepción del héroe más cercano a los enemigos contra 2d6 (en caso de que dos personajes estén a la misma distancia se elige a quien posea mayor valor de Percepción) + Percepción del personaje o criatura del JOA con mejor valor de Percepción con independencia de su ubicación. Si el ha golpeado una puerta, cofre u otro elemento y por tanto se ha colocado un marcador de Ruido junto a él, el JOA obtendrá un bonificado de +1 a la tirada de iniciativa por cada turno en el que los héroes hayan golpeado al elemento (no importa el número de golpes).

### **RESULTADO:**

Gana quien saque el resultado más alto. Si hay empate, ganará quien posea más Inteligencia y si tienen la misma se lanzan de nuevo los dados. Si los héroes ganan la tirada de Iniciativa, comenzará inmediatamente un nuevo turno para ellos (sin que el Jugador Oscuro pueda en consecuencia sumarse el punto de Logros). Si los héroes pierden la tirada de Iniciativa, finalizará su turno y comenzará el turno del JOA.

### **¡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). 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.

Cuando sean los personajes del jugador los sorprendidos, el JOA adelantará a los héroes afectados una casilla (hacia los enemigos recién visualizados) y los colocará de espaldas a estos. Cuando sean personajes o criaturas del JOA los sorprendidos, podrán ser movidos por el ganador (con el encaramiento que desee este) a una casilla adyacente libre de obstáculos o personajes.

## **LÍNEA DE VISIÓN**

### **LÍNEA DE VISIÓN CLARA:**

Se tiene LdV clara cuando puede trazarse una línea recta de centro de casilla a centro de casilla sin elementos (personajes u obstáculos) que la atraviesen.

### **LÍNEA DE VISIÓN CON OBSTÁCULOS:**

Se tiene LdV con obstáculos en los siguientes supuestos:

- Cuando la línea trazada toca la esquina de una casilla ocupada por un obstáculo sin atravesarla.
- Cuando la línea trazada atraviesa un obstáculo de altura inferior que no bloquea la LdV, estando el objetivo adyacente a dicho elemento.

Se considerarán cobertura ligera las mesas, sillas, vallas u otros muebles de madera y cobertura pesada los muros, columnas, estatuas, o sillares de piedra.

### **SIN LÍNEA DE VISIÓN:**

No se tiene LdV en los siguientes supuestos:

- Cuando el personaje o criatura que la traza está de espaldas.
- Cuando la línea atraviesa un elemento (personaje u obstáculo) de la misma altura o superior de quien la traza, salvo que el objetivo sea de mayor altura que el elemento que se interpone o esté en una posición elevada.
- Cuando se encuentra en el fondo de un foso respecto de quienes se encuentren a una altura superior.

### **PERSONAJES VOLADORES:**

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 LdV hacia un objetivo que está volando, excepto si dicha LdV se encuentra obstaculizada por un obstáculo impasable.

## **ZONA DE INFLUENCIA**

### **ZONA DE INFLUENCIA:**

Cada personaje ejerce una Zona de Influencia sobre cada una de sus casillas adyacentes, incluidas las diagonales. Un personaje que no corra podrá entrar en la Zona de Influencia de un enemigo. Un personaje que corra nunca podrá atravesar casillas adyacentes a un enemigo, aunque éste no esté ejerciendo una Zona de Influencia. Cualquier personaje o criatura que penetre en una casilla que constituya la Zona de Influencia de un enemigo terminará allí su movimiento, quedando trabados.

### **TRABARSE:**

Un personaje o criatura se considera trabado si se encuentra en la Zona de Influencia de un enemigo. Mientras no se destrabe, solo podrá moverse en sucesivos turnos a una casilla adyacente dentro de esa zona de influencia, siempre que sea para atacar al enemigo al que pertenece esa zona de influencia.

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 cuantos tenga adyacentes.

### **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.

## **OTRAS REGLAS**

### **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.

## **ATAQUE CUERPO A CUERPO**

### **ANTES DE LA TIRADA PARA IMPACTAR:**

**Escudarse:** Un defensor con escudo puede declarar que se escuda. Esto le permitirá repetir todas las tiradas para bloquear impactos con el escudo a cambio de no atacar ni correr en la siguiente activación. Un personaje derribado o que es atacado por la espalda no puede usar el escudo.

**Personaje o criatura con la habilidad “Volar”:** Un personaje o criatura que tenga la habilidad “Volar” debe declarar si vuela o no al principio de su activación. Si decide volar, solo puede atacar CaC a otro personaje o criatura en vuelo. Esta regla no opera para personajes o criaturas nativas voladoras (todas las de movimiento 1).

### **LA TIRADA PARA IMPACTAR:**

**Tirada enfrentada:** CaC. +2d6 +/- modificadores.

#### **Modificadores a la tirada:**

- Arma: Hay armas que penalizan la tirada CaC.
- Cobertura: -1 a la tirada del atacante si hay trayectoria con obstáculos, independientemente de que sea una cobertura ligera o pesada.
- Objetivo volando: -1 a la tirada del atacante.
- Armas largas: -1 a la tirada del atacante con arma larga cuando ataque a enemigos adyacentes.
- Desenvainar: -1 a la tirada del combatiente que realice una acción rápida de cambio de arma encontrándose en la zona de influencia de un rival.
- Personaje desarmado: -1 a la tirada del combatiente que esté desarmado.
- Armas a distancia: 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.
- Terreno difícil: -1 al personaje situado en terreno difícil.
- Ataque por la espalda\* o a personaje derribado: +1 a la tirada del atacante.  
\*Todo el movimiento previo al ataque deberá realizarse por la espalda.
- Posición elevada: +1 a la tirada del combatiente que se encuentre en una posición elevada (no volando) respecto a un rival de su mismo tamaño.
- Objetivo inmóvil: No requiere de tirada ya que impacta directamente. Si el objetivo es un personaje, éste verá reducida su armadura en -1.



### Resultado:

- Si el defensor gana: el atacante no ha tenido éxito. Si el defensor además tiene escudo o emplea un arma larga, podrá empujar al rival (sin ocupar su casilla) siempre que sea de su mismo tamaño o inferior y haya espacios libres para ello.
- Si hay empate en la tirada CaC: ganará el contendiente que tenga un valor de Agilidad más alto. En caso de empate en Agilidad, vencerá quien emplee un escudo. Si sigue habiendo empate, vencerá el defensor.
- Si el atacante gana: Hará la tirada para determinar el daño causado.

### Críticos y pifias:

- Críticos y doble críticos del atacante: Cada resultado de 6 al impactar supone un *dado adicional de daño*. Además, un 6 penaliza y un doble 6 impide el *bloqueo de impactos* por escudo. Finalmente, puede provocar el *aturdimiento o derribo* del rival en función de la equivalencia de tamaños, efectos que se aplican después de realizar la tirada de daño.
- Pifia de cualquiera de los combatientes: Si el atacante o el defensor saca un doble 1, *se le caerá el arma* empleada en la casilla ocupada por el rival y deberá realizar una *tirada de rotura\**. El personaje que comete la pifia finalizará su activación y quedará momentáneamente desarmado hasta que en un turno posterior pueda recogerla o desenvaine otra arma. En caso de que el defensor que cometa la pifia porte escudo, perderá el escudo y no el arma, realizando la oportuna tirada de rotura. Debe recordarse que si una criatura del JOA comete una pifia, finalizará su activación pero no perderá el arma (o escudo) salvo que esta se rompa. En este caso, podrá desenvainar y emplear otra arma, o luchar desarmado si carece de esta. \*La tirada de rotura consiste en 1d6 y se rompe si el resultado es igual o inferior al determinado en la carta del arma o del escudo. 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.

### **BLOQUEO DEL IMPACTO CON ESCUDO:**

Un defensor que embrace un escudo puede tratar de bloquear el impacto logrado por el atacante salvo que sea atacado por la espalda o se encuentre derribado.

**El defensor tirará 1d6** y debe obtener un resultado igual o superior a su capacidad de bloqueo. Si el atacante sacó un crítico en la tirada CaC, reducirá la tirada de bloqueo del escudo en un punto. Si sacó un doble crítico, el impacto será imparable y no podrá ser bloqueado por el escudo. Si el defensor tiene éxito en la tirada, el impacto no causará daño, aunque no anula el posible efecto de derribo producido por dicho impacto.

**Si el bloqueo se ha logrado contra el impacto de una arma con capacidad para romper escudos**, el portador del escudo debe realizar una tirada de 1d6 para determinar si el escudo aguanta el impacto o se rompe. Se romperá si el resultado es

igual o inferior al indicado en la carta de Escudo, lo que además le provocará 1 dado de daño automático.

### **TIRADA PARA DETERMINAR EL DAÑO:**

#### **Tirada de dificultad:**

Se tiran tantos dados de daño como indique el arma o la Fuerza que posea el personaje si está desarmado, que deberán igualar o superar el valor de Armadura del defensor.

#### **Modificadores a la tirada:**

- Críticos: Cada crítico conseguido en la tirada para impactar, aumenta en 1 la cantidad de dados lanzados.
- Objetivo inmóvil: -1 a Armadura.
- Atacante desarmado: +1 a Armadura.

#### **Resultado:**

- Heridas: cada daño lanzado causará una herida si iguala o supera el valor de Armadura del defensor. Los resultados de 1 nunca causarán herida, con independencia de los modificadores aplicados. 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. Como máximo, incluyendo el efecto de hechizos, el valor de Armadura será de 6.
- Aturdido o derribado según el tipo de impacto y la equivalencia de tamaños: se estudia conjuntamente con el ataque a distancia y la magia.
- Empujar: si el atacante ha ganado la tirada para impactar, podrá empujar a su rival a una casilla adyacente hacia atrás (incluyendo diagonal) siempre que tenga su mismo tamaño o inferior y sin perjuicio de las heridas que le haya causado. 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.
- 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 desee.

## ATAQUE A DISTANCIA

### ANTES DE LA TIRADA PARA IMPACTAR:

**Contar la distancia:** El objetivo debe estar dentro del alcance del arma. No puede realizarse una acción de ataque a distancia estando en la Zona de Influencia de un enemigo o adyacente a este.

**Escudarse:** Un defensor con escudo puede declarar que se escuda. Esto le permitirá repetir todas las tiradas para bloquear impactos con el escudo a cambio de no atacar ni correr en la siguiente activación. Un personaje derribado o que es atacado por la espalda no puede usar el escudo.

**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).

### LA TIRADA PARA IMPACTAR:

**Tirada de dificultad:** Caract. Disparo +2d6 +/- modificadores = ó > 10.

#### **Modificadores a la tirada:**

- Cobertura: -1 si la cobertura es ligera (mesas, sillas, vallas, otros muebles de madera) y -2 si es pesada (muros, columnas, estatuas, sillares de piedra).
- Distancia: Sin penalización si el disparo es a bocajarro (1-3 casillas), -1 si es a corta distancia (4-6), -2 si es a media distancia (7-9) y -3 si es a larga distancia (10 hasta alcance máximo del arma).
- Tamaño del objetivo: -1 si el objetivo es pequeño, +1 si el objetivo es grande o enorme.
- Mover y después disparar: -1 si mueve hasta la mitad de su movimiento, -2 si mueve más. No se aplicará esta penalización para quien realice el ataque con un arma arrojadiza y solo se haya movido 1 o 2 casillas.
- Terreno difícil: -1 si el disparador o lanzador está situado sobre terreno difícil. El
- Objetivo volando: -1 si el objetivo está volando.
- Objetivo más ágil: -1 si el objetivo tiene más agilidad.
- Ataque por la espalda o a objetivo derribado: +1 a la tirada. \*Todo el movimiento previo al ataque deberá realizarse por la espalda.
- Objetivo inmóvil: +2 a la tirada.

#### **Resultado:**

Si el disparador o lanzador tiene éxito en la tirada, hará la tirada para determinar el daño.

#### **Críticos y pifias:**

- Críticos y doble críticos del atacante: Cada resultado de 6 al impactar supone un *dado adicional de daño* salvo que se dispare una arma de proyectiles y el objetivo se encuentre a más de la mitad del alcance máximo del arma. Además, un 6 penaliza y un doble 6 impide el *bloqueo de impactos* por escudo. Finalmente,

puede provocar el *aturdimiento o derribo* del rival en función de la equivalencia de tamaños, efectos que se aplican después de realizar la tirada de daño.

- Pifia: Si el disparador o lanzador saca una pifia, terminará inmediatamente su activación y podrá suponer la *rotura del arma* (la tirada de rotura consiste en 1d6 y se rompe si el resultado es igual o inferior al determinado en la carta del arma o del escudo). Además, *impactará automáticamente en el aliado más cercano* de cuantos estuvieran adyacentes a las casillas por las que pasaba la trayectoria del disparo. 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.
- Resultado de 1 en una prueba de Disparo fallida: si 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.

#### **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. Un personaje no podrá realizar más de un disparo precipitado por turno. No podrá realizarse este disparo si el arma se encuentra en posición de "Recarga".

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).

#### **BLOQUEO DEL IMPACTO CON ESCUDO:**

Un defensor que embrace un escudo puede tratar de bloquear el impacto logrado por el atacante salvo que sea atacado por la espalda o se encuentre derribado.

**El defensor tirará 1d6** y debe obtener un resultado igual o superior a su capacidad de bloqueo. Si el atacante sacó un crítico en la tirada de disparo, reducirá la tirada de bloqueo del escudo en un punto. Si sacó un doble crítico, el impacto será imparable y no podrá ser bloqueado por el escudo. Si el defensor tiene éxito en la tirada, el impacto no causará daño, aunque no anula el posible efecto de derribo producido por dicho impacto.

**Si el bloqueo se ha logrado contra el impacto de una arma con capacidad para romper escudos**, el portador del escudo debe realizar una tirada de 1d6 para determinar si el escudo aguanta el impacto o se rompe. Se romperá si el resultado es igual o inferior al indicado en la carta de Escudo, lo que además le provocará 1 dado de daño automático.

## **TIRADA PARA DETERMINAR EL DAÑO:**

### **Tirada de dificultad:**

Se tiran tantos dados de daño como indique el arma que posea el personaje, que deberán igualar o superar el valor de Armadura del defensor.

### **Modificadores a la tirada:**

- Críticos: Cada crítico conseguido en la tirada para impactar, aumenta en 1 la cantidad de dados lanzados.

### **Resultado:**

- Heridas: cada daño lanzado causará una herida si iguala o supera el valor de Armadura del defensor. Los resultados de 1 nunca causarán herida, con independencia de los modificadores aplicados. 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. Como máximo, incluyendo el efecto de hechizos, el valor de Armadura será de 6.
- Aturdido o derribado según el tipo de impacto y la equivalencia de tamaños: se estudia conjuntamente con el ataque cuerpo a cuerpo y la magia.

## **MAGIA**

### **PRESUPUESTOS:**

**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. 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.

**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 pociones, además de recuperar puntos de Maná, permiten al hechicero retirar un marcador de Maná situado sobre la carta de un hechizo concreto que realizó.

\*Mientras un héroe hechicero sea Aprendiz, solo podrá realizar 2 lanzamientos de cada hechizo que conozca (en lugar de los 3 habituales). Cuando un héroe hechicero sea Archimago, podrá realizar hasta 4 lanzamientos de cada hechizo que conozca.

**Mano libre:** el lanzador debe tener al menos una mano libre.

**Uso de componentes y pergaminos:** Solo podrá usarse un único Pergamino de hechicería o un Componente para magia por turno.

**Simultaneidad de hechizos:** 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.

No pueden mantenerse dos hechizos de efecto permanente a la vez. Si un hechicero lanza un segundo hechizo de efecto permanente, el primero desaparecerá. No obstante, si un hechicero del JOA 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).

**Hechizos JOA:** un personaje del JOA 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.

#### **TIRADA DE LANZAMIENTO DEL HECHIZO:**

**Prueba de Inteligencia:** Para lanzar un hechizo es necesario superar una prueba de Inteligencia. Si supera 10 tendrá éxito y 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.

**Críticos y dobles críticos:** Un resultado de doble crítico en la prueba de Inteligencia para lanzar un hechizo, anulará cualquier posibilidad de ser dispersado en el turno de su lanzamiento.

Cada resultado de 6 se considerará crítico a efectos del daño extra causado en todos aquellos hechizos donde se lancen dados de daño para comprobar sus efectos (+1 dado de daño). Además, un resultado de 6 permite afectar con hechizos de dominio a criaturas de tamaño Grande o Enorme o de nivel Campeón (esto no afecta a la invocación de criaturas).

Por último, un crítico o doble crítico puede provocar el *aturdimiento o derribo* del rival en función de la equivalencia de tamaños, efectos que se aplican después de determinar los efectos del daño.

**Pifia:** 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.

#### **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.

### **DADOS DE DAÑO:**

En el caso de que el hechizo requiera el lanzamiento de dados para determinar el daño, se resolverán de la misma forma que los ataques CaC y a Distancia con las siguientes peculiaridades:

**Objetivo con escudo:** 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).

Cuando un defensor use su escudo como cobertura ante un proyectil mágico (siendo él el objetivo directo), 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. Si un escudo se rompe tras bloquear un impacto, el portador recibe automáticamente 1 dado de daño.

Se recuerda que no podrá hacerse uso del escudo cuando el objetivo sea atacado por la espalda o esté derribado.

**Proyectil mágico:** en el caso de hechizos de esta categoría, 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.

**Críticos en la tirada de lanzamiento del hechizo:** Por cada crítico conseguido en la tirada para impactar o lanzar un hechizo, aumentará en 1 la cantidad de dados de daño lanzados.

**Héroe hechicero Aprendiz:** sus hechizos ofensivos causarán 1 dado menos de daño de lo habitual (esto incluye incluso el daño que pueden causar los elementales que invoquen),

### **DURACIÓN DE LOS EFECTOS:**

**Hechizos inmediatos:** Se resuelven el turno en que se lanzan y tras este desaparecen sus efectos.

**Hechizos 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. Mientras un héroe hechicero sea Aprendiz, se reducirá en -1 la duración de sus hechizos de efecto permanente.

Un hechicero puede decidir voluntariamente durante su activación que los efectos de un hechizo permanente que haya lanzado dejen de tener efecto. Si queda Fuera de combate quien lanzó el hechizo de duración permanente, los efectos del hechizo desaparecerán inmediatamente.

### **MOVIMIENTO DE PERSONAJES HECHIZADOS:**

**Hechizos de protección:** 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.

**Hechizos de potenciación:** 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.

### **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, salvo que el objetivo sea el Líder, que no tendrá efecto extra.

Estos efectos se aplican después de resolver el daño.

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

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.



# ***ESTADOS***

## **ESTADOS**

Si un personaje sufre penalizadores por efectos diferentes y simultáneos, estos serán acumulativos.

Fuera de Combate, Herido y Enfermo no se anulan al finalizar la aventura.

### **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.

### **ATURDIDO:**

**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.

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 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.

### **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 llevarse 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 ambos 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.

NOTA FINAL: Soy @Joseca. Este cronograma de reglas está diseñado con una intención estrictamente personal, para ayudarme a aprender a jugar con JOA y evitar un uso excesivo del Manual original del Reglamento. Si ves cualquier errata o lo quieres en otro formato para editarlo a tu gusto, me puedes encontrar en el Telegram del juego de Auroc.