

Este documento pretende resaltar las diferencias principales entre las versiones normales (V2) y BASIC de DUNGEON UNIVERSALIS. No es un repaso exhaustivo de las reglas en el sentido de que lo que es igual en ambas versiones no se incluye aquí. En caso de necesitar más información se recomienda leer los apartados correspondientes de los manuales.

## **CUESTIONES GENERALES**

**Puntos de Logro:** NO en *DUN BASIC*

**Puntos de Experiencia**

<i>DUN</i>	<i>DUN BASIC</i>
+1 si Misión primer intento	+2 si Misión primer intento
+1 si Puntos de Logro > JO	+1 si Misión segundo intento
NO PX si héroe Fuera de Combate	NO PX si héroe Fuera de Combate

**Peso de objetos y capacidad de mochila:** NO en *DUN BASIC*

**Zona de seguridad:** NO en *DUN BASIC*

**Ruido en armas de pólvora** (*DUN* p. 71): NO en *DUN BASIC*

**Objetos infrecuentes** (*DUN* p. 71): NO se aplica en *DUN BASIC*

**Otras opciones de juego** (*DUN* p. 98): NO en *DUN BASIC*

**Reglas avanzadas** (*DUN* p. 101): NO en *DUN BASIC*

## **EL TURNO**

**Activación de Personajes**

<i>DUN p. 18</i>	<i>DUN BASIC p.8</i>
Si aturdido 1D6. Se anula Con 4+.	Si aturdido 1D6. Se anula Con 4+.
Si derribado, incorporación automática. Si enemigos adyacentes, prueba de agilidad por cada uno (si derribado en activación anterior, prueba no necesaria). Al incorporarse se considera aturdido.	Si derribado, incorporación automática. Al incorporarse se considera aturdido.

**Movimiento y terreno**

<i>DUN p. 18</i>	<i>DUN BASIC p.8</i>
Movimiento diagonal permitido	Movimiento diagonal NO permitido

**Encaramiento** (*DUN* p. 19): NO en *DUN BASIC*

### Escaleras

<i>DUN p. 19</i>	<i>DUN BASIC p.8</i>
+1 punto de movimiento por casilla	No se aplica penalización de movimiento

### Casillas ocupadas

<i>DUN p. 19</i>	<i>DUN BASIC p.8</i>
Atravesar casillas de aliados: +1 punto de movimiento por casilla	No se aplica penalización de movimiento
Subir a mobiliario (altura < personaje): +1 punto de movimiento.	No se aplica penalización de movimiento

### Aguas profundas

<i>DUN p. 20</i>	<i>DUN BASIC p.9</i>
Si dentro, cobertura ligera a ataques desde fuera.	Si dentro, cobertura a ataques desde fuera.

### Nadar

<i>DUN p. 21</i>	<i>DUN BASIC p.9</i>
Casillas = agilidad	=
-1 si armadura pesada	No se aplica penalización de movimiento
Si agilidad negativa al fin de activación, 3D6 daño contra armadura natural.	No se aplica penalización
Lanzar 2D6 inicio activación. - Doble 1 = no avanza - Doble 6 = +1 casilla extra	No se aplica

### Acciones (General)

<i>DUN p. 22</i>	<i>DUN BASIC p.10</i>
No acciones exploratorias en combate, salvo Desvelar zona y Abrir puertas inexploradas.	No acciones exploratorias en combate
--	Acciones exploratorias no en diagonal

### Romper puertas, cofres u otros objetos

<i>DUN p. 23</i>	<i>DUN BASIC p.10</i>
Siguiente encuentro con enemigos: enemigos +1 en Iniciativa x turno de héroes empleado en romper	Siguiente encuentro con enemigos: héroes sólo 1D6 en Iniciativa

### Correr

<i>DUN p. 24</i>	<i>DUN BASIC p.11</i>
Movimiento + 2D6: - Máximo Mov. x2	Movimiento x2

- Si doble 1: Mov./2	
Correr + prueba percepción: -2 en prueba	No se aplica penalización

### Salto destacado

<i>DUN p. 24</i>	<i>DUN BASIC p.11</i>
Prueba de agilidad: - -1 si anchura > 1 - -1 si enemigo adyacente	Prueba de agilidad
Ayuda de aliado: cuerda + prueba fuerza: - -1 si enemigo adyacente - -1 si ayudado es grande	Ayuda de aliado: cuerda + prueba fuerza

### Trepar fosos

<i>DUN p. 24</i>	<i>DUN BASIC p.11</i>
Prueba de agilidad: - -1 si enemigo adyacente	Prueba de agilidad
Ayuda de aliado = salto destacado	Ayuda de aliado = salto destacado

### Registrar habitación

<i>DUN p. 25</i>	<i>DUN BASIC p.11</i>
Tras descubrir sala o sección principal, no es posible registrar habitaciones anteriores	No se aplica

### Desactivar trampas

<i>DUN p. 25</i>	<i>DUN BASIC p.12</i>
Prueba destreza: - +1 si doble 6 en prueba percepción para detección trampa	Prueba destreza

### Registrar cadáveres

<i>DUN p. 26</i>	<i>DUN BASIC p.12</i>
Antes de desvelar nueva sección	Inmediatamente tras combate
Héroe debe haber participado en combate	--
Si registro tras derrota líder = encuentra objeto mágico líder	--
Si desarmado, puede tomar arma no mágica enemigo muerto: - -1 en CaC / Disparo - Enemigo = tamaño - Sin valor de venta	--

**Mover mobiliario** (*DUN p. 26*): NO en *DUN BASIC*

### Construir pasarela

<i>DUN p. 26</i>	<i>DUN BASIC p.12</i>
Se pueden destruir. Son Terreno difícil.	--
Criatura grande 1D6: <ul style="list-style-type: none"><li>- Si 1, caen pasarela y criatura</li></ul> Criatura enorme no pueden pasar o hundimiento automático.	--

### Persuadir mediante la inteligencia / miedo

<i>DUN p. 27</i>	<i>DUN BASIC p.12</i>
Tirada enfrentada de Inteligencia: <ul style="list-style-type: none"><li>- -1 si alineamiento opuesto</li><li>- +1 si misma raza</li><li>- Sólo 1 vez por héroe contra PNJ. Si fallo, -1 para héroes posteriores (acumulable).</li><li>- Si Doble 1, PNJ imposible de persuadir.</li></ul>	Tirada enfrentada de Inteligencia. Si Doble 1, PNJ imposible de persuadir.
Miedo. Tirada enfrentada de Fuerza (héroe) frente a Valentía (PNJ): <ul style="list-style-type: none"><li>- +1 si Temible</li></ul>	Miedo. Tirada enfrentada de Fuerza (héroe) frente a Valentía (PNJ)

### Detectar poderes mágicos y pociones

<i>DUN p. 27</i>	<i>DUN BASIC p.12</i>
Se puede usar objeto / arma mágicos como su homólogo normal hasta conocer sus poderes. Armas repiten tiradas de rotura. No se puede usar poción mágica sin identificar sus efectos.	No se pueden usar objeto / arma / poción mágicos hasta conocer sus poderes.

### Acciones rápidas

<i>DUN p. 28</i>	<i>DUN BASIC p.13</i>
Posible abrir / cerrar puertas ya abiertas	No es posible

**Pifias durante la exploración** (*DUN p. 28*): NO en *DUN BASIC*

### Caídas

<i>DUN p. 28</i>	<i>DUN BASIC p.13</i>
Aturdido. 1D6 daño x punto de altura. Si altura no indicada, sólo 1D& daño.	Ver carta JO u Hoja de Aventura
No CaC desde foso. Sí disparo y hechizos a enemigos adyacentes a foso. Cobertura pesada para enemigos.	No se puede atacar ni ser atacado en foso.

## EL COMBATE

### Encuentros e iniciativa

<i>DUN p. 30-31</i>	<i>DUN BASIC p.13</i>
<p>Tirada enfrentada de Iniciativa*: 2D6 + Percepción del héroe más cercano a los enemigos CONTRA 2D6 + Percepción del enemigo más cercano ¿Empate? Gana quien posee mayor Inteligencia</p>	<p>Tirada enfrentada de Iniciativa*: 2D6 + Percepción del héroe más cercano a los enemigos CONTRA 2D6 + Mejor valor de Percepción entre los personajes o criaturas del Jugador Oscuro recién colocados (independientemente de su ubicación). ¿Empate? Gana quien posee mayor Inteligencia</p>
Si dos héroes o personajes a misma distancia de enemigos, hará la iniciativa quién mayor percepción	--
<p>¡Sorprendidos!</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Afecta a enemigos en radio 6 casillas de ganador iniciativa</li><li>- Ambos resultados individuales de 2D6 ≥ Inteligencia enemigos (salvo resultado de 1 en algún dado)</li><li>- Ganador puede mover personajes afectados a casilla libre adyacente, eligiendo encaramiento</li><li>- No aplicable si rotura de puerta</li><li>- Si doble 1 en iniciativa, todos personajes en radio 6 casillas sorprendidos.</li></ul>	<p>¡Sorprendidos! Si tirada bando ganador ≥ doble tirada bando rival:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- +1 en 1er CaC / Distancia</li></ul>

**Cobertura Ligera / Pesada** (*DUN p. 31*): NO en *DUN BASIC*, sólo “cobertura”

### Zona de Influencia y trabamientos

<i>DUN p. 32</i>	<i>DUN BASIC p.14</i>
Personaje trabado puede mover a una casilla adyacente dentro de ZI del enemigo, siempre que vaya a atacarlo.	Personaje trabado puede mover a una casilla dentro de la ZI del mismo u otro enemigo. Cada casilla cuesta un punto más de movimiento.
Destrabarse. 1 Prueba de agilidad por cada enemigo del que se desee destrabar antes de realizar cualquier acción: <ul style="list-style-type: none"><li>- Si fallo, fin de activación</li><li>- Si doble 1, impacto automático del rival</li></ul>	Destrabarse: sin prueba de agilidad.

**Ataques por la espalda** (*DUN p. 33*): NO en *DUN BASIC*

### Ataques a distancia

<i>DUN p. 34</i>	<i>DUN BASIC p.15</i>
Resultado de 1 en uno de 2D6 en prueba de Disparo: impacto en aliado adyacente (si lo hubiera) a objetivo, salvo si es de tamaño menor.	No se aplica

Coberturas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ligera -1</li> <li>- Pesada -2</li> </ul>	Cobertura siempre -1
Distancia: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sin penalización hasta 3 casillas</li> <li>- -1 entre 4-6 casillas</li> <li>- -2 entre 7-9 casillas</li> <li>- -3 10+ casillas</li> <li>- Si distancia a objetivo &gt; mitad de alcance máximo de arma, crítico no genera dado extra de daño</li> </ul>	Distancia. -1 si a más de tres casillas
Objetivo grande / enorme: +1	No se aplica
Objetivo Inmóvil: +2	Objetivo Inmóvil: +1
Mover y disparar: <ul style="list-style-type: none"> <li>- -1 hasta mitad valor movimiento. Si más -2.</li> <li>- No se aplica si arma arrojada y movimiento de 1 o 2 casillas.</li> </ul>	Mover y disparar: <ul style="list-style-type: none"> <li>- -1. No se aplica si arma arrojada y movimiento de 1 casilla.</li> </ul>
Objetivo volando: -1.	No se aplica
Objetivo más ágil: -1	No se aplica
Ataque por la espalda: +1. Defensor no puede usar escudo	No se aplica
Disparo precipitado (p. 35)	No se aplica
No se aplica	Objetivo en diferente sección: -1

### Cuerpo a cuerpo

<i>DUN p. 36</i>	<i>DUN BASIC p.15</i>
Posible en diagonal	No posible en diagonal
Desempates: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mayor agilidad</li> <li>- Quien embrace escudo</li> <li>- El defensor</li> </ul>	Desempates: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mayor agilidad</li> <li>- El defensor</li> </ul>
Doble 1 (Pifia): <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fin de activación</li> <li>- Arma cae en casilla ocupada por enemigo.</li> <li>- Tirada de rotura</li> <li>- Recoger arma: acción rápida si está en misma casilla o adyacente. Si en ZI de enemigo: prueba de agilidad</li> </ul>	Doble 1 (Pifia): <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fin de activación</li> <li>- Tirada de rotura</li> </ul>
Empujar y ganar la posición: <ul style="list-style-type: none"> <li>- +1 D6 de daño si imposible empujar por obstáculo impasable</li> <li>- No se gana la posición si atacante arma larga</li> </ul>	Empujar y ganar la posición: <ul style="list-style-type: none"> <li>- No se aplica</li> <li>- No se aplica</li> </ul>
Coberturas: -1	No se aplica
Imposible atacar volando a personaje en el suelo	No se aplica
Combatir desde posición elevada: +1	No se aplica

Ataque por la espalda: +1. Defensor no puede usar escudo	No se aplica
Objetivo inmóvil: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Impacto automático</li> <li>- Si objetivo personaje: -1 armadura</li> </ul>	Objetivo inmóvil: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Impacto automático</li> </ul>
Armas largas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- permiten ataque a 2 casillas distancia</li> <li>- -1 si enemigo adyacente</li> <li>- Empujan si se gana CaC como defensor (= escudo)</li> </ul>	Armas largas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- permiten ataque diagonal</li> </ul>

## MAGIA

<i>DUN p. 38</i>	<i>DUN BASIC p.16</i>
Doble 6 en Prueba de Inteligencia: Hechizo imposible de dispersar	No se aplica
Pifia en Prueba de Inteligencia: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hechicero aturdido</li> <li>- 5D6: cada resultado <math>\geq</math> Inteligencia = -1 PV</li> <li>- Fin de activación</li> </ul>	Pifia en Prueba de Inteligencia: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hechicero derribado</li> <li>- Fin de activación</li> </ul>
Proyectil mágico: <ul style="list-style-type: none"> <li>- -1D6 daño cobertura ligera</li> <li>- -2D6 daño cobertura pesada</li> </ul>	Proyectil mágico: -1D6 daño cobertura
Cambiapielos: héroe en estado animal puede acciones exploratorias. No pruebas destreza, manejar objetos o lanzar hechizos.	No se aplica
Niveles de hechicería (p. 40)	No se aplica

## DAÑO Y EFECTOS

<i>DUN p. 41</i>	<i>DUN BASIC p.17</i>																											
<p>Tabla de efectos según impacto</p> <table><tr><th rowspan="2">Tamaño del atacante respecto del defensor</th><th colspan="3">Efecto extra según el tipo de impacto</th></tr><tr><th>Normal</th><th>Crítico</th><th>Doble crítico</th></tr><tr><td>MUCHO MAYOR</td><td>Derribado*</td><td>Derribado</td><td>Derribado</td></tr><tr><td>MAYOR</td><td>Sin efecto</td><td>Derribado*</td><td>Derribado</td></tr><tr><td>IGUAL</td><td>Sin efecto</td><td>Sin efecto</td><td>Derribado</td></tr><tr><td>MENOR</td><td>Sin efecto</td><td>Sin efecto</td><td>Aturdido</td></tr><tr><td>MUCHO MENOR</td><td>Sin efecto</td><td>Sin efecto</td><td>Aturdido</td></tr></table> <p><i>*Si el objetivo del ataque es un Líder, no tendrá efecto extra.</i></p>	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	<p>Si enemigo tamaño inferior, DERRIBADO con crítico. Si de tamaño igual, DERRIBADO con doble crítico.</p> <p>Resto no se aplica.</p>
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																									
<p>Herido:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 1 sólo PV</li><li>- Enorme: &lt; 5 PV</li></ul>	<p>Herido:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 1 sólo PV</li></ul>																											
<p>Transportar a compañeros (p. 43)</p>	<p>No se aplica</p>																											
<p>Consecuencias tras quedar fuera de combate:</p>	<p>Consecuencias tras quedar fuera de combate:</p>																											

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si sacaron cuerpo: 1 Muerto (resucitable) / 2-6 Herido (pierde dos objetos. Curable)</li> <li>- Si abandonaron cuerpo: 1 Muerto / 2 Venganza / 3 Preso / 4-5 Heridas incurables (pierde 2 PV) / 6 Escapa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 Muerto / 2-6 Herido (pierde dos objetos y lanza 2D6 para ver lesiones).</li> </ul>
--	---

## USO DE ESCUDOS

<i>DUN p. 43</i>	<i>DUN BASIC p.18</i>
Uso opcional	Uso obligatorio
Aturde si Doble 6 al defender en tirada enfrentada	No se aplica
Defensor puede empujar (no ocupar casilla) si gana tirada enfrentada CaC contra rival $\geq$ tamaño	No se aplica
Escudarse	No se aplica
Bloqueo ante golpes y disparos: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crítico de atacante aumenta valor de bloqueo de escudo +1</li> <li>- Doble crítico atacante = imparable</li> </ul>	No se aplica
Rotura de escudos	No se aplica, sólo tirada de rotura si pifia al defender

## JO / JOA

*DUN* da a escoger entre JO (p. 46) y JOA (p.54)

*DUN BASIC* (p. 19) se plantea como un modo de juego con JOA. Si un jugador quiere ejercer de JO clásico, puede hacerlo, observando las siguientes reglas:

- Moverá las criaturas y seleccionará los objetivos según su criterio.
- El líder no recibirá acciones extra.

## Diferencias entre JOA

<i>DUN p. 54</i>	<i>DUN BASIC p.19</i>
Activación de obstáculos: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lanzar dado escenario si: desvelar zona / abrir puerta inexplorada o cofre / registrar habitación / registrar mobiliario (consultar carta) / pj pisa fuera de ZS.</li> <li>- No se lanza si héroes + criaturas en misma sección (salvo si Desvelar zona o Abrir puertas inexploradas)</li> </ul>	Activación de obstáculos: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lanzar dado escenario si: desvelar zona / abrir puerta inexplorada o cofre / registrar habitación / registrar mobiliario (consultar carta) / pj corre</li> <li>- No se lanza si héroes + criaturas en misma sección.</li> </ul>
Reacción ante trampas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si doble 6 al superar prueba de detección de trampas, +1 destreza a cualquier pj que quiera desactivarla</li> </ul>	No se aplica



Activación de encuentros: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si no salió encuentro en tirada, repetir si pjs accedieron rompiendo puerta o no han aparecido enemigos en últimas dos secciones</li> </ul>	No se aplica
Comportamiento general de criaturas <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones no ofensivas</li> <li>- Abrir puertas exploradas</li> </ul>	No se aplican
Comportamiento en combate (p.62): <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si pifia, fin activación. No pierde arma / escudo (salvo rotura)</li> <li>- Objetivo concreto / Máximos objetivos / Empujar / Destrabarse / Uso obligatorio de escudo /</li> </ul>	Comportamiento en combate (p. 23): <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si pifia, fin activación. Pierde arma / escudo (salvo Líder)</li> <li>- No se aplican</li> </ul>
Aumenta el reto (p. 63): <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grupo 75+ PV: repite dado escenario si no se activa poder</li> <li>- Grupo 100+ PV: repite dado escenario si hubo rotura puerta o no enemigos en última sección descubierta</li> <li>- Grupo 125+ PV: repite dado escenario si no obstáculos</li> <li>- Grupo 150+ PV: +1 en tiradas (salvo dados daño) y +1 acción extra para Élite / Campeón (salvo Líder)</li> <li>- Grupo 175+ PV: Trampas +1 dificultad detección y doble coste activación.</li> <li>- Grupo 200+ PV: Tropa +1 todas tiradas (salvo dados daño)</li> </ul>	Aumenta el reto (p. 24): <ul style="list-style-type: none"> <li>- Grupo 100+ PV: repite dado escenario si no enemigos en dos últimas secciones descubierta</li> <li>- Grupo 125+ PV: repite dado escenario si no obstáculos</li> <li>- Grupo 150+ PV: +1 en tiradas (salvo dados daño) y +1 acción extra para Élite / Campeón (salvo Líder)</li> </ul>
Habilidades extra del líder (p. 64)	No se aplica
Muerte del líder (p. 64)	No se aplica
Reglas para héroes solitarios (p. 65)	No se aplica

## **EQUIPO, ELEMENTOS y ACOMPAÑANTES**

### **Equipo**

<i>DUN p. 70</i>	<i>DUN BASIC p.25</i>
Armamento encontrado (p. 71)	No se aplica

### **Mercenarios y animales**

<i>DUN p. 74</i>	<i>DUN BASIC p.27</i>
No se alejan + de 12 casillas de dueño	No se aplica
Sólo monturas	No se aplica

## HÉROES

<i>DUN p. 76</i>	<i>DUN BASIC</i>
Creación de personajes: <ul style="list-style-type: none"><li>- Presupuesto inicial: 20 mo</li><li>- Límite de peso: (Fuera + Vitalidad)x2</li><li>- Límite de objetos: 1 escudo / 2 armaduras / hasta 5 armas</li><li>- Límite de monedas: 30</li></ul>	Remite a <i>DUN</i> . Sólo especificaciones para predefinidos: <ul style="list-style-type: none"><li>- Presupuesto inicial: 5mo + equipo específico carta</li><li>- Máx. 10 objetos en inventario</li><li>- Sólo 1 armadura y 1 escudo en inventario.</li></ul>

## AVENTURAS

<i>DUN p. 88</i>	<i>DUN BASIC p.33</i>
Modo "Entre Aventuras" (p. 90)	No se aplica

### **Turnos de campaña**

<i>DUN p. 92</i>	<i>DUN BASIC p.36</i>
Viajar (1 turno de campaña): <ul style="list-style-type: none"><li>- a territorio adyacente</li><li>- +1 territorio extra si por llanura o camino y si todos los héroes en monturas.</li><li>- si en barco, a zona marítima adyacente o hasta a dos iconos de distancia en río navegable</li><li>- si incumple limitaciones equipo, 2 turnos para territorio adyacente</li></ul>	Viajar (1 turno de campaña): <ul style="list-style-type: none"><li>- a territorio adyacente</li><li>- si en barco, a zona marítima adyacente o hasta a dos iconos de distancia en río navegable</li></ul>
Poblaciones y alineamiento diferente: <ul style="list-style-type: none"><li>- penalizadores en cartas</li><li>- +1 tirada eventos viaje cuando en territorio con alineamiento diferente</li><li>- 1 moneda más sobre precio original en objetos / servicios</li></ul>	Poblaciones y alineamiento diferente: <ul style="list-style-type: none"><li>- penalizadores en cartas</li><li>- +1 tirada eventos viaje cuando en territorio con alineamiento diferente</li></ul>
Acampar	No se aplica

**El JO durante la campaña** (*DUN* p. 96): NO en *DUN BASIC*.