

Como adaptar Heroquest

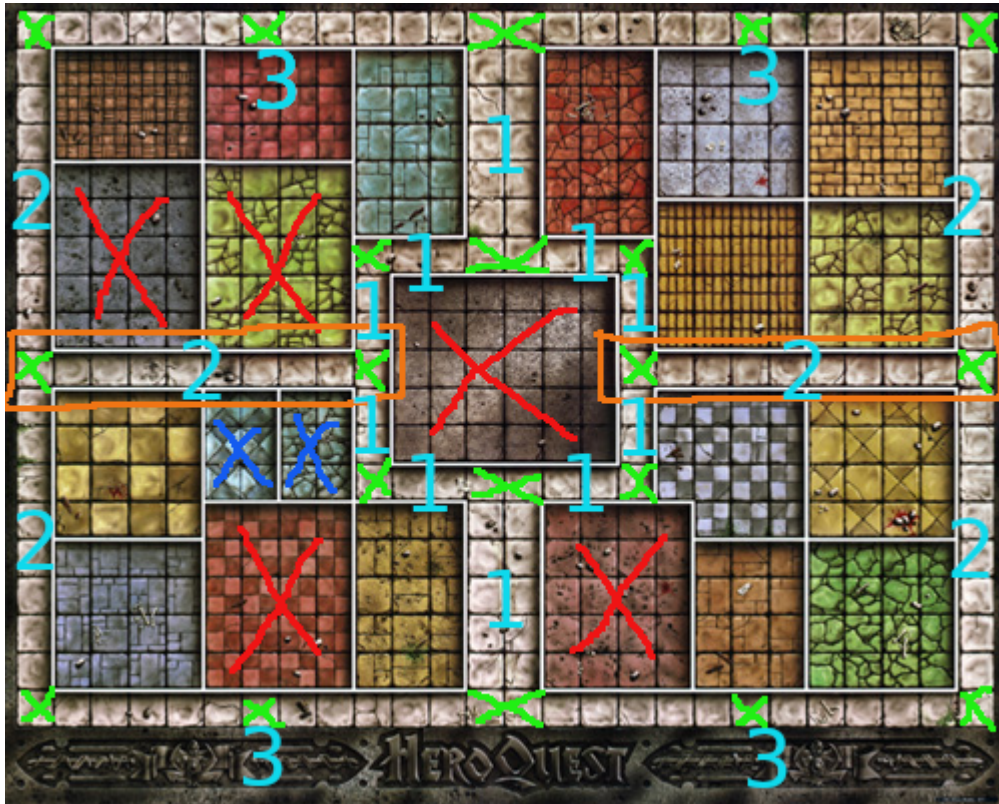
A continuación se describen unos pequeños consejos para poder adaptar Heroquest con las reglas de DUN y tener una experiencia plena.

Estos consejos vienen de mi experiencia personal si algo no es de tu agrado cambialo, sin embargo la experiencia que he tenido mejora considerablemente al realizar estos ajustes.

Estos ajustes se realizan principalmente porque Heroquest es un juego de habitaciones y pasillos muy muy estrechos y/o muy largos y que en general siempre hay poca miniatura en mesa, sin embargo DUN no está pensado para habitaciones y pasillos tan pequeños y eso provoca embotellamientos que entorpecen la experiencia de juego.

Reglas generales:

- Cada vez que acabas una aventura ganas 3xp.
- Aproximadamente divide entre 10 el oro que da como recompensa la campaña.
- Cuando la recompensa sea un objeto mágico, coge el objeto mágico que mejor encajaría por historia o cogelo aleatoriamente.
- Cada vez que finalizas una aventura, considera que “descansas” (Recuperas vida, mana, Fortuna, puedes comprar, mejorar habilidades, etc)
- Recomiendo jugar sin logros pero en vez de logros recomiendo jugar con la regla fanmade básica “Jugar sin logros”.
- Cada tres pruebas fallidas de “buscar puertas secretas” la cuarta se supera automáticamente (esto lo añadí para agilizar el juego en caso de no llevar explorador, totalmente opcional)
- Antes de empezar la aventura elige la facción que saldrá en esa aventura más adecuada según el trasfondo de la aventura. Piensa que en HQ solían salir criaturas mezcladas de diferentes facciones y eso pasarlo directamente a DUN sería complicado por el tema de equilibrio y engorroso al estar pendiente de varias facciones. Mi recomendación es que elijas la facción dominante según cada escenario. Yo las que usé mayormente eran (pero eso a gustos del jugador):
 - Como orcos/trasgos: Iba cambiando entre los diferentes tipos de orco o trasgos que hay en los Bestiarios 1 y 2.
 - Como no muertos: La facción de no muertos.
 - Como guerreros del caos: Usaba la facción de devastadores.
 - Como Fimirs: Usaba la facción de hombres lagartos.
 - Criaturas especiales: La más adecuada según cada momento.



Reglas de mapa:

- Personalmente no recomiendo jugar con el tablero original del HQ pq todo es demasiado pequeño y se montan embotellamientos. Mi recomendación es montar el mapa del HQ pero con losetas del DUN.
- Considera las habitaciones marcadas con **X** como salas grandes.
- Siempre que se acceda o se salga de una sala grande será mediante puerta doble.
- Considera las habitaciones marcadas con **X** como salas pequeñas, en esas salas nunca saldrán criaturas.
- Considera el resto de salas como salas normales (6x6) que se acceden siempre mediante puerta simple.
- Considera las **X** como flechas de exploración.
- En caso de pisar una flecha de exploración y se descubren dos secciones se considerará como una sola sección a la hora de determinar criaturas (solo se levantará una carta de encuentro). En caso que haya criaturas repartirlas entre las dos secciones de forma equitativa.
- Los pasillos **naranjas** serán pasillos de 1 casilla de ancho, el resto de pasillos siempre serán de 2 casillas de ancho.
- Los **números** indican el número de losetas de longitud de cada sección de pasillo.
 - 1: una loseta de pasillo de 1x6 o 2x6
 - 2: dos losetas de pasillo de 1x6 o 2x6
 - 3: tres losetas de pasillo de 1x6 o 2x6 (en estos casos la flecha de exploración quedaría en la mitad de la loseta pasillo del medio)

Habr  veces que el mapa no encaje perfectamente debido a que las salas grandes son rectangulares y no cuadradas, en esos casos alarga los pasillos o realiza los ajustes pertinentes para que quede bien el mapa.

Apuntes:

- El resto de cosas que no se explican aqu  se aplican directamente como indica el reglamento de DUN. Cuando tirar dados de escenario, trampa, como realizar la compra de objetos en una ciudad, etc.
- Para la decoraci n de las habitaciones pon  estrictamente los elementos que el reglamento de HQ me indicaba. Al ser un juego tan viejo pues hay muchas habitaciones que quedan "vac as" pero siempre eres libre de a adir algo de mobiliario para tematizar y decorar.
- De cartas de "Elementos especiales" no use ninguna.
- No hac a caso de las trampas y criaturas del reglamento de HQ, usaba estrictamente el JOA de DUN, excepto las criaturas especiales como la G rgola, etc.