Dungeon Universalis
Reglamento

Dungeon Universalis

DUN

Introducción

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

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

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

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

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

Resumen del juego

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

Objetivo del juego

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

Arasca y sus posibilidades

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

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

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

Índice

INTRODUCCIÓN 2
ÍNDICE 3
COMPONENTES 4
PREPARATIVOS 8
Preparar la partida 8
Elegir y preparar los héroes 8
Preparación del Jugador Oscuro 9
Glosario y otras consideraciones 10
Mecánica de juego 12
Final de partida 12
Victoria y logros 12
Alturas y tamaño 13
Carta/ficha de héroe 13
Pruebas y Fortuna 15
Organizador de cartas 15
Diagrama de juego 16
EL TURNO 18
Activación de personajes 18
Movimiento 18
Tipos de terreno 19
Movimientos inusuales 20
Acciones 21
Acciones rápidas 25
Exploración, pifias y caídas 25
EL COMBATE 28
Encuentros e iniciativa 28
Línea de Visión 29
Zonas de Influencia 30
ATAQUES A DISTANCIA 31
Indicaciones 31
Modificadores 32
CUERPO A CUERPO 33
Indicaciones 33
Modificadores 34
MAGIA 36
Saberes de la magia 36
Indicaciones 36
Clases de hechizos 37
DAÑO Y EFECTOS 39
Daño 39
Efectos 40
Uso de escudos 41
Tirada de rotura 41
Consecuencias tras quedar Fuera de combate 42
PSICOLOGÍA 42
EL JUGADOR OSCURO 44
Robo de cartas, activación y descartes 44
Criaturas y líderes 44
Cartas de Jugador Oscuro 45
EQUIPO, ELEMENTOS Y ACOMPAÑANTES 48
Equipo 48
Objetos mágicos y reliquias 50
Elementos especiales 51
Mobiliario 51
Mercenarios y animales 52
CREACIÓN DE PERSONAJES 54
Limitaciones de equipo 57
Transportar compañeros 57
Experiencia 57
Evolución del personaje 58
Valoración del personaje 58
CÓMO SE JUEGA 60
TRASFONDO 64
AVENTURAS 70
Hoja de Aventura 70
Entre aventuras 72
CAMPAÑAS 73
El mapa de campaña 73
Turnos de campaña 74
El Jugador Oscuro durante la campaña 78
JUGADOR OSCURO ARTIFICIAL 80
Indicaciones generales 80
Mazos del Jugador Oscuro Artificial 81
Turno y activación de cartas 82
Colocación de criaturas 83
Orden de activación 86
Comportamiento de personajes y criaturas 86
Comportamiento específico 88
Mejora del Líder 88
OTRAS OPCIONES DE JUEGO 90
Partidas con tiempo limitado 90
Juego colaborativo/competitivo 90
Escenarios sin cuadrículas 91
Jugador Oscuro clásico 92
Modo RPG 93
REGLAS AVANZADAS 94
Monturas 94
Adquisición de objetos por el Jugador Oscuro 96
Nuevos acompañantes 96
Nuevas acciones 97
DISEÑA TUS PROPIAS AVENTURAS 98
Adapta aventuras de otros juegos 99
Plantilla de Hoja de Aventura 100
LOSETAS DE MOBILIARIO Y ELEMENTOS 101
HABILIDADES 102
REFERENCIA RÁPIDA DE REGLAS 109
MARCADORES 113
EQUIPO FRECUENTE 114
CRÉDITOS 116
Listado de ilustradores 116
Créditos y agradecimientos 117

Componentes

♦Reglamento ilustrado.
♦Bestiario: 24 facciones y cientos de criaturas.
♦Libro de aventuras y campañas: una gran campaña narrativa, 40 aventuras, 28 eventos épicos.
♦Libro de aventuras especiales para héroes: 10 aventuras personalizadas.
♦1.010 cartas (570 poker, 440 minipoker)
♦146 marcadores.
♦41 losetas a doble cara de habitaciones y pasillos.
♦125 mini losetas de elementos y mobiliario.
♦318 peones o standees de criaturas y héroes.
♦Tablero de mapa de campaña y océano (tamaño A2).
♦Pantalla del Jugador Oscuro.
♦20 monedas de plástico.
♦Talonario para la creación de héroes.
♦5 organizadores para héroes.
♦Dado personalizado para la I.A.
♦5 sobres para guardar partidas y héroes.
♦8 dados de 6 caras.
♦24 bases de plástico para las figuras.
COMPONENTES OPCIONALES:
♦Bestiario II.
♦11 miniaturas de resina.
♦Dados personalizados.

Reglamento

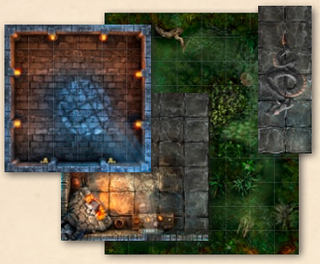
Bestiario

Libro de aventuras

Libro de aventuras especiales para héroes

146 marcadores

41 losetas modulares impresas a doble cara



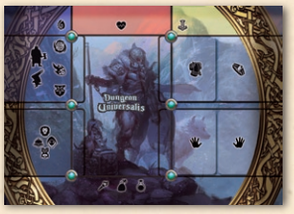
125 mini losetas de elementos y mobiliario

Tablero de mapa de campaña y océano

1 contador de Logros

1 contador de Reserva

5 organizadores de cartas



318 peones/standees

Talonario para la creación de héroes

24 bases de plástico

Grandes x 4
Pequeñas x 20

20 monedas de plástico

5 sobres

Pantalla de Jugador Oscuro

8 dados de 6 caras

1 Dado de Escenario

20 cartas de Profesión

25 cartas de Raza

10 cartas de Mercenarios

31 cartas de Animales y Criaturas

42 cartas de Elementos Especiales

32 cartas de Mobiliario

85 cartas de Jugador Oscuro

96 cartas de Hechizos

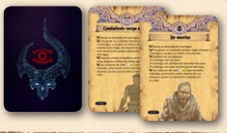
10 cartas de Peligro en Campaña

110 cartas de Eventos de Viaje

24 cartas de Lugares y Servicios

35 cartas de héroes predefinidos

11 cartas de Comportamiento



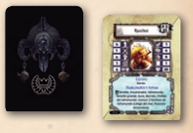
1 carta de Logros

9 cartas de héroes vacías

15 cartas de trasfondo de héroes

13 cartas de referencia rápida

1 carta de Líder



80 cartas de Objetos Mágicos

25 cartas de Reliquias

120 cartas de Habilidades

10 cartas de Tesoros

50 cartas de Objetos Comunes

32 cartas de Objetos Especiales

18 cartas de Armaduras

10 cartas de Escudos

65 cartas de Armas de Cuerpo a Cuerpo

30 cartas de Armas a Distancia

DEAN SPENCER

Preparativos

Preparar la partida

Los preparativos previos a la partida consistirán en lo siguiente:

1. **Elegir la aventura:** los jugadores deben escoger entre jugar una partida independiente (al margen de una campaña) o empezar o continuar una aventura perteneciente a una campaña o dentro de un mapa de campaña.

2. **Designar al Jugador Oscuro**: ya sea al azar o de común acuerdo entre los asistentes. Quien decida cumplir este papel durante una partida o campaña, no necesita haber leído el reglamento (aunque sea aconsejable). Bastará con leer la referencia rápida o conocer las mecánicas más básicas. Es imprescindible que consulte con antelación la Hoja de Aventura (dejándose tutorizar por el jugador que haya leído el reglamento). Este Jugador Oscuro, cuando tenga cierta experiencia, también podrá idear su propia partida o campaña, tal como se describe en la página 98, generando sus propias Hojas de Aventuras.

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

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

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

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

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

Elegir y preparar los héroes

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

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

1. **Elegir el héroe que se desea controlar:** se escogerá la carta de héroe predefinido que prefieran o podrán decidir confeccionar sus propios héroes con las reglas de creación de personajes (proceso descrito en la página 54). Si van a participar tres o más héroes, deberá escogerse **al menos a uno de cada tipo** (Luchador, Buscador, Hechicero), eligiendo posteriormente su profesión específica. La profesión no deberá repetirse, por lo que es necesario que exista consenso entre los jugadores. A su vez, para favorecer la variedad de personajes, se recomienda que no se repita la raza de los héroes. Es aconsejable que se escojan héroes según el alineamiento de cada uno. Verás que existen razas malignas, benignas y neutrales (ver página 54). No conviene mezclar las razas benignas con las malignas, mientras que las neutrales pueden encajar dentro de cualquier grupo.

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

2. **Escoger las habilidades:** si el héroe es predefinido, te bastará con coger la carta de cada habilidad que tenga inicialmente. Si confeccionas el héroe o este puede aprender nuevas habilidades tras haber ganado experiencia, deberás elegirlas según las limitaciones por profesión. Existen 3 grandes grupos de habilidades profesionales: 1) Combate, 2) Académicas y de liderazgo, 3) Exploración y subterfugio. Consulta las profesiones y sus opciones en la página 55.

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

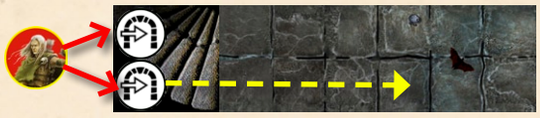
3. **Escoger los hechizos**: los personajes hechiceros escogerán los hechizos con que comenzarán la partida. Si no es la primera aventura, conocerán los hechizos que ya tuvieron en la anterior misión y aquellos que hayan aprendido. Dos héroes no podrán conocer el mismo hechizo.

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

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

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

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



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

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

Preparación del Jugador Oscuro

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

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

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

3. **Elegir el Líder** del escenario (en caso de que no se designe ninguno en la Hoja de Aventura) de entre los personajes y criaturas de nivel Campeón (consulta la página 44). En aventuras donde no exista un Líder asignado por trasfondo, no estará obligado a desvelar qué criatura es el Líder hasta que decida colocarla ante los héroes.

Líder

Campeón

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

4. Colocar los marcadores de Jugador Oscuro en su **contador de Puntos de Reserva**, en el número equivalente a los Puntos de Valor (PV) de la expedición formada por los héroes. Tal número será el resultado de sumar el **PV de cada héroe** que inicia la aventura**, el de los Mercenarios y Animales que los acompañen, además de los PV de los Objetos Mágicos, Reliquias y Objetos Especiales que posea el grupo**. El resultado final será el número total de puntos que dispondrá el Jugador Oscuro en su reserva inicial, constituyendo su presupuesto para la partida, necesario para invertir en personajes, monstruos, trampas y cualquier otro obstáculo y poder que desee utilizar.

PV héroes
+
PV Mercenarios y Animales
+
PV Objetos Especiales
+
PV Objetos Mágicos y Reliquias

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

Se descontarán de los Puntos de Reserva aquellos que supongan el coste en **PV del Líder**, sin contar las mejoras opcionales que se elijan durante la partida (consulta la página 45).

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

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

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

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

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

Glosario y otras consideraciones

EL ESCENARIO

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

Tablero: el escenario está formado por losetas de cartón que se combinan para formar el tablero de juego. Verás que pueden combinarse de múltiples formas, por lo que podrás representar muchos escenarios diferentes (especialmente cuando decidas diseñar tus propias aventuras, como viene indicado en la página 98).

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

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

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

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

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

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

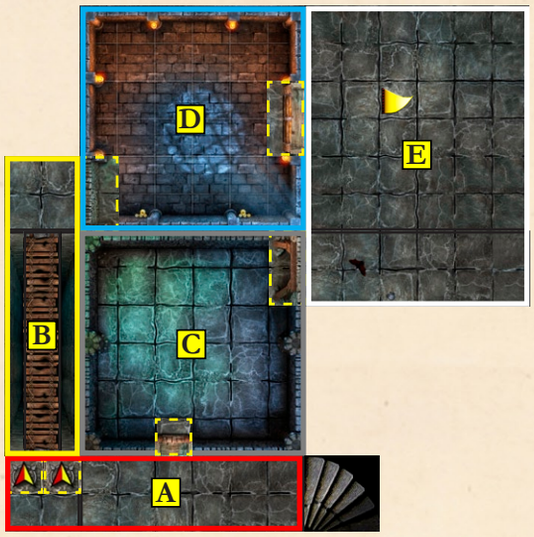
Habitaciones grandes: son aquellas que tienen más de 40 casillas de superficie (la mayoría de habitaciones tienen hasta 6x6 casillas). Generalmente **hay un cofre** de tesoro adyacente a la pared de una de estas salas.

Habitación principal: generalmente es de tamaño grande, y es la que tiene mayor trascendencia en el escenario, porque suele ser allí donde se encuentra el objetivo que determina el éxito de la misión. También suele ser el lugar donde se halla el Líder del dungeon o escenario. **Suele haber**

un cofre de tesoro en esta sala. **Dos cofres** si los héroes juegan una **campaña**.

Habitación vacía: se refiere a aquellas losetas de habitación donde no hay elementos de mobiliario o especiales.

Sección: una sección representa un pasillo, habitación o zona exterior, y viene delimitada por los muros, puertas o accesos y los propios límites de la superficie de juego.



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

Escenario o zona interior: son aquellas secciones donde se considera que hay un techo. Corresponden a subterráneos, mazmorras, castillos, edificios, etc.

Escenario o zona exterior: son secciones que se encuentran al aire libre. Losetas de montaña, bosque, desierto, etc. Son de tamaño grande si tienen más de 40 casillas de superficie.

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

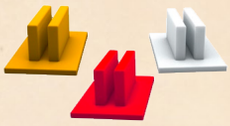
Mayúsculas: observarás a menudo que determinadas palabras se escriben con mayúsculas. Esto se hace para representar palabras que tienen su correspondiente carta en el juego o su uso tiene una gran relevancia en las normas, por lo que merece ser destacada. Es el caso de palabras que representan una habilidad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

COLOCAR Y RETIRAR LOSETAS

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

MINIATURAS

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



PEANAS

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

DADOS

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

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

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

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

5+: indica que debe obtenerse un resultado de 5 o más en una tirada de 1D6.

EL LENGUAJE

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

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

Mecánica de juego

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

Salvo que se diga lo contrario en la Hoja de Aventura, **siempre comienzan los héroes** y el Jugador Oscuro desvelará el escenario a medida que se vaya explorando.

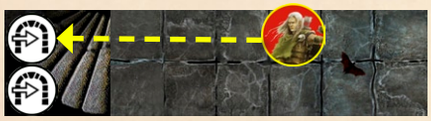
Durante el turno de los héroes, cada jugador activará a su personaje y las criaturas, mercenarios o animales que lo acompañen. El orden de activación se consensuará cada turno según los intereses del grupo. Una vez activado un héroe, se hará lo mismo con el siguiente, hasta que todos se hayan activado. Durante su activación, un personaje puede realizar una acción y un movimiento. Además, existen acciones rápidas que pueden realizarse en cualquier momento del movimiento o antes (consulta la página 25).

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

Final de partida

La partida finalizará cuando se haya completado la misión y los héroes hayan salido del escenario, o cuando estos hayan decidido salir sin completarla o hayan quedado Fuera de combate.

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



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

Victoria y Logros

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

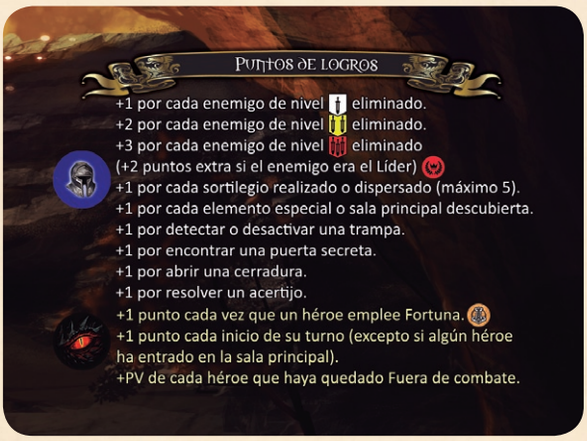
Completada una misión o evento épico, los héroes **podrán registrar** los elementos que deseen y el Jugador Oscuro solo podrá activar las cartas que tenga en su mano.

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

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

El Jugador Oscuro, en cambio, contabilizará puntos dependiendo de los puntos de Fortuna que empleen los héroes, además de los que gane por dejar Fuera de combate a algún héroe (solo se sumarán una vez, aunque quede más veces Fuera de combate) y los puntos generados cada turno, precisamente para presionar a los jugadores a terminar cuanto antes la aventura.

Dependiendo de los puntos de Logros realizados y el haber completado o no la misión, los héroes ganarán puntos de experiencia con los que poder desarrollar sus habilidades y atributos (consulta la página 57).



Alturas y tamaño

ALTURA DE ELEMENTOS

Tanto los elementos como las criaturas pueden tener diferentes alturas y tamaños que inciden en las líneas de visión, los movimientos o en los efectos del combate.
Considera las siguientes alturas posibles:
(0) Suelo
(1) Mesas, sillas, barriles, cofres
(2) Armarios, bibliotecas, puertas
(3) Estatuas grandes
(4) Árboles grandes, muros
(5) Cielo

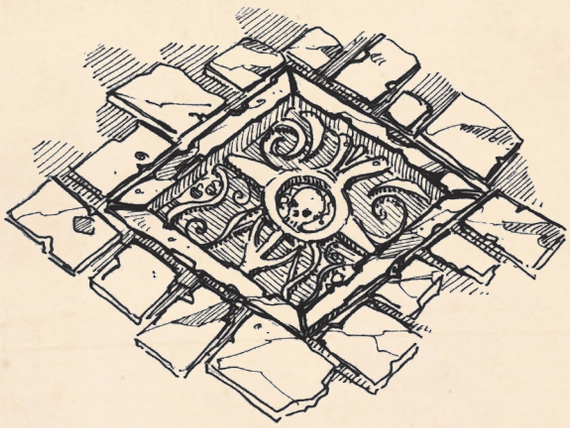
TAMAÑO DE LAS CRIATURAS

Una criatura o personaje podrá ser de cuatro tamaños posibles (el tamaño suele coincidir con la altura del mismo):
(1) Pequeño: ocupan 1 casilla. Ej.: goblin
(2) Medio: ocupan 1 casilla. Ej.: humano, elfo, enano. Humanoides. En caso de monturas, podrán ocupar 2x1 casillas.
(3) Grande: ocupan 2x2 casillas. Ej.: troll, ogro
(4) Enorme: ocupan al menos 2x2 casillas. Ej.: gigante

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

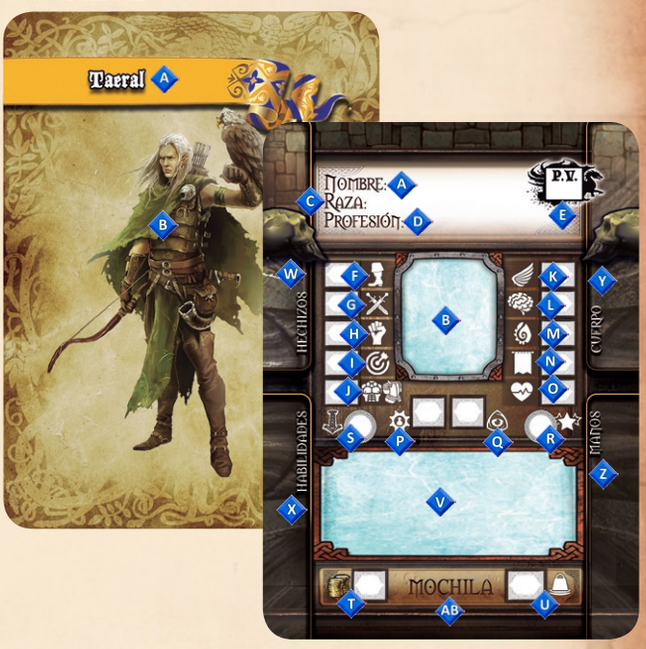
Atendiendo a estos valores, un humano, por ejemplo, tendrá un tamaño medio (2), con una altura de (2), equivalente a una puerta o una biblioteca.

(4) (3) (2) (1)



Carta/ficha de héroe

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



A 1. Nombre del héroe.
B 2. Dibujo del personaje.
C 3. **Raza**: determina las habilidades y atributos raciales de un héroe según su raza, así como las posibilidades de mejora de estos atributos, indicando los mínimos y máximos alcanzables.
D 4. **Profesión**: determina el tipo de habilidades a las que puede optar un héroe.
E 5. **Puntos de Valor**: es la valoración del personaje. Todos los héroes recién creados con 0 puntos de experiencia comienzan con una valoración inicial de 10. El valor de cada héroe será el resultado de sumar 10 más los puntos de experiencia invertidos en mejoras a lo largo del tiempo.
6. **Características del héroe:**
F **1. Movimiento**: representa la capacidad de movimiento del héroe durante un turno, expresado en casillas.
G **2. Cuerpo a Cuerpo**: representa la habilidad de combate cuerpo a cuerpo del personaje. Esta puede verse modificada por el empleo de determinadas armas.
H **3. Fuerza**: es útil para determinar el daño infligido en un combate cuerpo a cuerpo, o para realizar proezas físicas o transportar equipo.
I **4. Disparo**: representa la capacidad del personaje para lanzar objetos con acierto o usar armas de proyectiles.

J 5. Armadura: el valor izquierdo representa la **Armadura Natural** del personaje (la dureza de su piel, su resistencia ante los golpes y venenos, etc.). Se empleará este atributo para las **pruebas de resistencia**. El valor derecho se obtiene de sumar los bonificadores del equipo que se porte más la Armadura Natural.

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

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

M 8. Maná: define el poder mágico que es capaz de generar un personaje. Al comienzo de la aventura, cada jugador cogerá los marcadores de Maná que correspondan a su héroe y los irá descartando a medida que los emplee. Estos puntos no se reponen hasta que la aventura finaliza y se entra en un periodo de descanso. Durante las campañas, se reponen cuando se descansa en Posadas y en el Hogar (consulta la página 78).

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

O 10. Vitalidad: refleja el aguante físico del personaje, los puntos de heridas o daño que puede soportar. Si la Vitalidad se reduce a 0, el héroe queda Fuera de combate (*consulta la página 41*). A medida que un personaje recibe puntos de heridas, le queda menos Vitalidad. Coloca los marcadores de heridas junto al personaje para representar los puntos de Vitalidad que ha perdido. La Vitalidad ❤ no se repone hasta que la aventura finaliza y se entra en un periodo de descanso. Durante las campañas, se reponen cuando se descansa en Posadas y en el Hogar (consulta las páginas 74 y 78).

P 11. Destreza: necesaria para acciones manuales como desactivar trampas o abrir cerraduras de puertas cerradas con llave. Una criatura de tamaño **Enorme** o con una **Inteligencia de 2 o inferior no podrá realizar pruebas de Destreza.**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Pruebas y fortuna

PRUEBA DE CARACTERÍSTICAS

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

Un resultado de **doble 6** (sin modificar) siempre será un **éxito** (**excepto en las tiradas enfrentadas**).

NOTA: un resultado de 12 obtenido con un doble 6 es un doble crítico (consulta la página 39). Pero un resultado de 12 obtenido con una tirada de dados que no sea doble 6 y aplicados los modificadores pertinentes, no se considerará doble crítico. El modificador aumenta o minora la tirada, pero los críticos y las pifias conseguidos durante la partida se aplican como tales sin tenerse en cuenta los modificadores.

PRUEBA O TIRADA ENFRENTADA

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

LA FORTUNA

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

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

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

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

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

NOTA 3: un héroe que se encuentra Fuera de combate (consulta la página 41) no podrá emplear sus puntos de Fortuna.

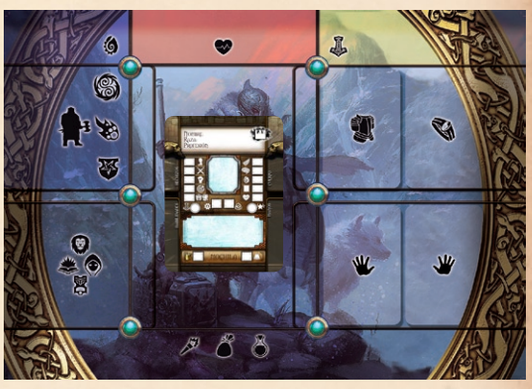
FORTUNA TEMPORAL

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

Organizadores de cartas

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

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



Este es el aspecto que tiene una carta de héroe tamaño póker sobre el organizador.

Diagrama de juego

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

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

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

4 Bestiario para consulta del jugador Oscuro.

5 Contador de Logros.

6 Mazo de Tesoros.

7 Mazo de Mobiliario.

8 Mazo de Elementos Especiales.

9 Cartas de Lugares y Servicios y 10 Eventos de viaje (solo se emplean entre aventuras).

DEAN SPENCER

El turno

Activación de personajes

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

1.**Recuperación**:

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

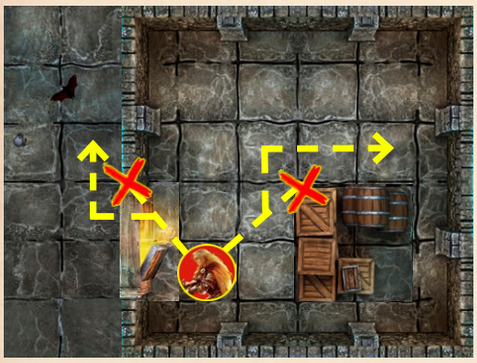
Si el personaje está **Derribado, podrá incorporarse** automáticamente. Si tiene uno o varios **enemigos adyacentes,** deberá superar una **prueba de Agilidad** para lograr incorporarse. Si ya estuvo Derribado en su activación anterior, superará automáticamente la prueba. Si se incorpora, podrá actuar normalmente este turno, pero sufre **aturdimiento** (el aturdimiento se describe en la página 40).

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

Movimiento

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

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



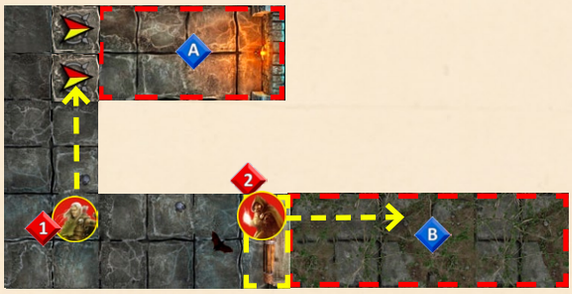
Un personaje podrá girar cambiando su encaramiento cada vez que avance una casilla. Ten en cuenta que un giro o cambio de encaramiento, por sí solo no se considerará movimiento.

Cualquier **movimiento** que conduzca al personaje a visualizar una parte no explorada de la mazmorra o escenario (como, por ejemplo, pisar una flecha de exploración o quedar adyacente a una puerta) deberá **concluir justo antes de entrar en el área inexplorada**, quedando adyacente a esta. En ese momento, el Jugador Oscuro deberá mostrar la sección siguiente con todo detalle (habitaciones o nuevos pasillos, mobiliario, muros, incluso monstruos).

FLECHAS DE EXPLORACIÓN

Cuando un personaje pise una casilla donde haya ubicada una flecha de exploración, siempre que esté **encarado en la misma dirección** que la flecha, visualizará la sección inexplorada que habrá más allá.

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



El elfo Taeral 1 avanza 3 casillas hasta pisar la flecha de exploración y gira mirando hacia la derecha. En ese momento, detiene su movimiento y el Jugador Oscuro muestra la nueva sección A. Taeral no podrá mover más durante su activación. Borgron 2 , en cambio, inicia su activación adyacente a la puerta doble. Emplea su acción en abrirla y, tras descubrirse la nueva sección B, decide avanzar.

PUERTAS

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

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

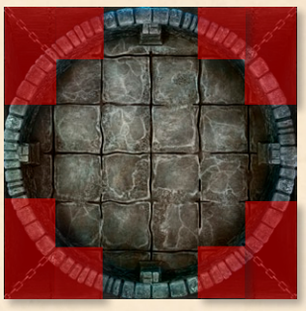
Tipos de terreno

CASILLAS OCUPADAS

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

Ningún personaje podrá terminar su movimiento sobre otro.

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



Las casillas de sombreado rojo se consideran impasables.

TERRENO DIFÍCIL

Si un personaje **entra o permanece** en una casilla de terreno considerado difícil (suelo rocoso y desigual, pantano, bosque frondoso, suelo inundado hasta la cintura, etc.), deberá **invertir un punto más de Movimiento por cada casilla** que desee avanzar de esta forma, y sufrirá una penalización de **-1 a Cuerpo a Cuerpo, Disparo, Agilidad y pruebas para lanzar hechizos** hasta su próximo turno.

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

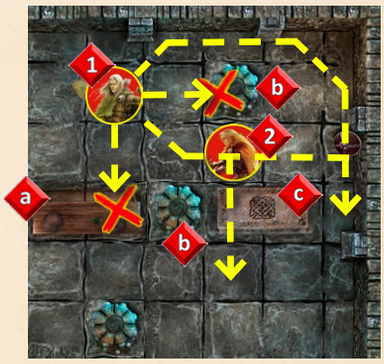
TERRENO MÁS ELEVADO

Si un personaje **avanza** hacia una casilla ocupada por una escalera ascendente o sobre un elemento de menor altura que él (es decir, cuando sube a una superficie), deberá **invertir un punto más de Movimiento por cada casilla** que recorra de esta forma. Además, se considerará que se encuentra en una **posición elevada**. Aumentará la altura a la que se encuentra el personaje o criatura, a efectos de Línea de Visión y el modificador para impactar cuerpo a cuerpo.

Ejemplo: si un humano tiene altura 2 y se sube a una mesa (altura 1), se considerará que tiene altura 3 solo a los efectos que hemos indicado.

TERRENO U OBSTÁCULO IMPASABLE

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



Taeral 1 tiene una característica de Movimiento de 6. No puede atravesar ni el armario a, de su misma altura que él (2), ni la columna impasable (altura 4) b.
Podrá usar estos caminos:
1) Mover una casilla en diagonal y luego emplear 2 puntos de Movimiento para atravesar la casilla donde se ubica su compañera 2, después seguirá y girará para evitar el altar c.
2) También podrá avanzar hasta el altar y subir a este empleando un punto extra de Movimiento (el altar tiene altura 1). Usará su último punto de Movimiento para bajar del altar.
3) Podrá avanzar bordeando el muro hasta quedar en la misma casilla que si eligiera la opción 1.

ESCALERAS VERTICALES

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

AGUAS PROFUNDAS

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

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

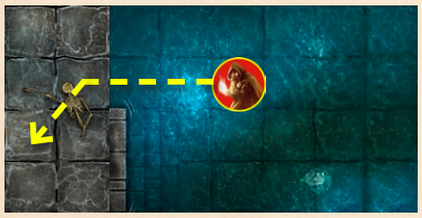
Movimientos inusuales

NADAR

Si un personaje quiere avanzar nadando, podrá recorrer hasta un número de casillas equivalente a su característica de **Agilidad**. Tendrá una penalización extra de **-1 si porta un escudo o una armadura pesada** (-2 si tiene ambos en su equipo), además de los penalizadores habituales. Si su Agilidad es negativa al final de su activación, recibirá 3 dados de daño contra su Armadura Natural.

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

Si un personaje que nada alcanza una orilla, podrá continuar su movimiento por tierra avanzando tantas casillas como sean los puntos de Agilidad que no invirtió nadando.



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

VOLAR

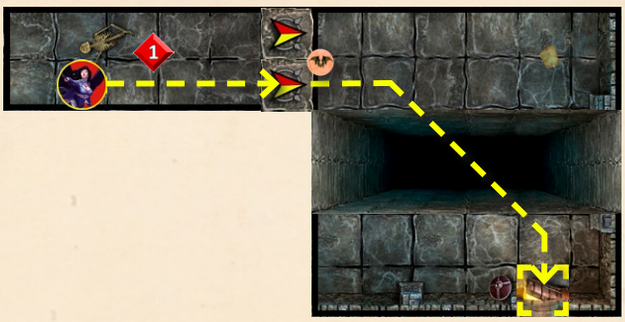
Existen héroes y criaturas con la habilidad "Volar". Mientras un personaje vuela, colocará a su lado el marcador que representa esta situación.

Volar se considera un **movimiento**, incluso aunque el personaje permanezca en la misma casilla.

Mientras un personaje vuela, **ignora** las **Zonas de Influencia enemigas, el terreno difícil**, los obstáculos no impasables, y puede transitar normalmente pero no permanecer sobre casillas ocupadas por otros personajes (y estos también sobre casillas ocupadas por criaturas que vuelan).

En **pasillos**, un personaje que vuela solo podrá **desplazarse la mitad** de casillas de su capacidad habitual.

Mientras se vuela se **superan** automáticamente todas las pruebas de **Agilidad al saltar o trepar**.



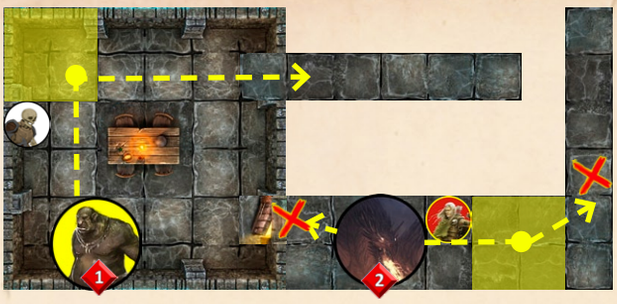
Observa que en esta imagen hay 2 secciones (una habitación y un pasillo) enmarcadas con borde negro. Nariant 1, de raza celestial, tiene la habilidad "Volar". Como indica su propia habilidad, puede declarar que vuela o que desciende al suelo al inicio de su activación. Al encontrarse en un pasillo, prefiere avanzar andando. Tiene un valor de Movimiento de 5, así que avanza sin problemas hasta la flecha de exploración y detiene su activación. Tras visualizar la nueva sección (una sala atravesada por un abismo), declara que vuela hasta la puerta, ignorando el obstáculo.

MOVIMIENTO DE CRIATURAS GRANDES Y ENORMES

Cuando una criatura de **tamaño Grande o Enorme se mueva**, selecciona una de las 4 casillas de su base y **muévela como si fuera una criatura de tamaño medio.** No obstante, tal criatura **deberá terminar su movimiento en una zona donde las 4 casillas** de su base o peana estén **libres** de obstáculos o personajes.

Las **criaturas de tamaño mucho mayor** (recuerda que es cuando existe una diferencia de al menos 2 puntos de altura o tamaño) que el que tienen sus rivales, **ignorarán sus Zonas de Influencia**. **Incluso podrán avanzar** sin problema **sobre las casillas ocupadas** por este tipo de rivales, debiendo terminar su movimiento en casillas libres.

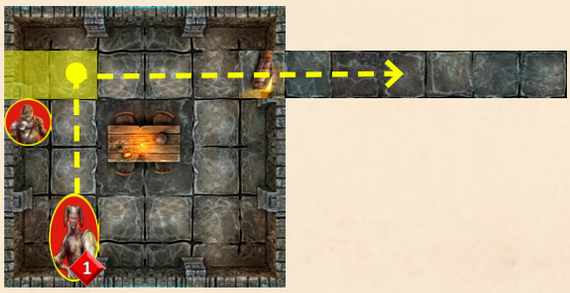
Una criatura de tamaño **Grande** considerará que atraviesa **terreno difícil** cuando entre o permanezca en espacios de 1 casilla de anchura (incluidas las puertas de esa anchura). Una criatura de tamaño **Enorme no podrá** entrar o permanecer en espacios de **1 casilla** de anchura.



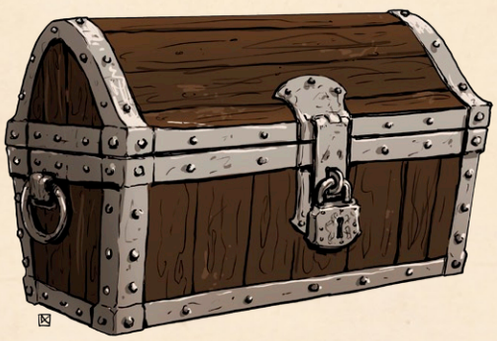
El troll 1 *tiene tamaño Grande, puede pasar entre su aliado esqueleto y la mesa y terminar su movimiento en las cuatro casillas con sombreado amarillo. En su siguiente turno puede introducirse en el pasillo de una sola casilla de anchura, aunque lo considerará terreno difícil. El dragón* 2*, de tamaño Enorme, podrá pasar incluso por encima del elfo Taeral, su enemigo, y terminar su movimiento en 4 casillas libres. Pero no podrá atravesar la puerta ni el pasillo estrecho al ser ambos de una sola casilla de anchura.*

MOVIMIENTO CON PEANAS DE 5 X 2,5 cm.

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



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



Acciones

Recuerda que la letra E identifica a las acciones consideradas exploratorias.

1. ABRIR PUERTAS INEXPLORADAS E

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

Diversas puertas o accesos abiertos y cerrados.

Si un personaje se encuentra adyacente (no en diagonal) a una puerta cerrada que no ha sido abierta previamente durante la partida, podrá decidir abrirla.

En cuanto sea abierta, dale la vuelta a la puerta para mostrarla abierta y el Jugador Oscuro mostrará el espacio existente más allá de la misma. De haber enemigos, se realizará la oportuna tirada de Iniciativa en el combate (consulta la página 28).

También podrá abrirse una puerta que ya ha sido abierta previamente durante la actual partida, pero en este caso no se considerará una Acción sino una Acción rápida (ver más adelante).

NOTA: verás que esta pequeña loseta muestra el acceso abierto en su anverso y el reverso. Deberás tratarla como una puerta normal cerrada.

2. ABRIR PUERTA CERRADA CON LLAVE E

Si los héroes encuentran una puerta cerrada con llave (por indicación de una carta o una regla concreta de una aventura), podrán intentar abrirla sigilosamente. El grupo **solo dispondrá de un intento** para lograrlo.

Para abrir una puerta cerrada con llave, un héroe deberá colocarse adyacente (se permite en diagonal) y superar una **prueba de Destreza**. Si se iguala o supera el resultado necesario, se habrá conseguido abrir y el héroe visualizará lo mismo que al abrir cualquier puerta inexplorada.

3. ABRIR COFRE E

Todos los cofres de tesoro se consideran **cerrados con llave**. Si un personaje se encuentra adyacente a un cofre, deberá superar una prueba de Destreza para abrirlo. Si se

iguala o supera el resultado necesario, se habrá conseguido abrir y se extraerá una carta del mazo de Tesoro para indicar lo que posee en su interior. Los objetos y monedas encontrados podrán repartirse.

4. ROMPER PUERTA O COFRE

Esta Acción se podrá realizar cuando los personajes hayan encontrado una puerta cerrada con llave y no puedan (o no quieran) abrirla sigilosamente. En tal caso, podrán romperla para franquearla. El personaje que intente romperla deberá colocarse adyacente a esta (se permite en diagonal) y lanzar directamente los **dados de daño contra la puerta** (en la página 39 se encuentran las tiradas de daño) como si hubiera ganado una tirada enfrentada de Cuerpo a Cuerpo (sin impactos críticos), considerándose que una puerta normal tiene **Armadura 5 y Vitalidad 5** (las **puertas blindadas** tienen Armadura 6 y Vitalidad 6).

Si hay **enemigos** al otro lado de la puerta, estos obtendrán un bonificador de **+1 a la tirada de Iniciativa** (consulta la página 28) **por cada turno** que los héroes hayan necesitado para romperla.

Un **cofre** también podrá romperse del mismo modo que una puerta normal (Armadura 5 y Vitalidad 5) si no consigue abrirse. Sin embargo, romperlo no dará ningún bonificador al enemigo. Extrae la carta de Tesoro en cuanto el cofre haya perdido todos sus puntos de Vitalidad.

No pueden emplearse armas a distancia (excepto las que posean la regla "Detonación" (), explicada en la página 49) para romper puertas o cofres.

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

5. CORRER

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

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

6. SALTO DESTACADO

Para sortear un foso o precipicio (o, incluso, descender a un piso inferior), un personaje podrá realizar un salto destacado hacia adelante, siendo necesario una prueba de **Agilidad** y cayendo en la **casilla libre** que era objetivo del salto.

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.

Para **saltar obstáculos de más de una casilla** de anchura, se tendrá una **penalización de -1** a la prueba de Agilidad.

Si se realiza un salto encontrándose en la **Zona de Influencia** de uno o varios **enemigos**, se tendrá **-1** a la prueba de Agilidad.

Si se falla un salto, consulta el apartado de Caídas en la página 25.

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

7. TREPAR FOSOS

Si un personaje se encuentra en el fondo de un foso tras fallar la prueba al intentar superarlo, podrá trepar para salir de este. En este caso, bastará con superar una prueba de Agilidad para considerarse que se ha logrado alcanzar el extremo superior, terminando la activación en una casilla libre adyacente al foso.

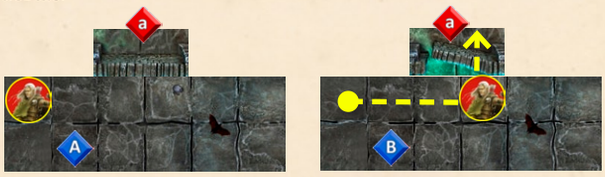
Si se intenta trepar encontrándose en la Zona de Influencia de algún enemigo, se tendrá -1 a la prueba de Agilidad.

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

8. BUSCAR PUERTAS SECRETAS

Un personaje podrá declarar que busca puertas secretas en la sección en que se encuentre. No necesitará estar adyacente a ninguna pared o elemento. **Tal búsqueda no podrá combinarse con un movimiento.**

Deberá superar una **prueba de Percepción**. Si lo consigue y hay una puerta secreta oculta en dicha sección (indicada en la Hoja de Aventura), el Jugador Oscuro colocará la misma en la ubicación exacta. Esta puerta secreta tendrá la misma consideración que una puerta normal, pudiendo abrirse de la forma habitual, salvo que el Jugador Oscuro active sobre ella cartas de obstáculos como "Puerta cerrada con llave" o "Acertijo". **Pueden realizarse varias pruebas** de Percepción en una misma sección para localizar este tipo de puertas.



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

9. REGISTRAR HABITACIÓN

Si un personaje se encuentra en una **habitación** (no pasillo) que no haya sido antes examinada a tal efecto, podrá declarar que la registra para buscar tesoros. No necesitará estar adyacente a ninguna pared o elemento. **Tal registro no podrá combinarse con un movimiento.**

Deberá superar una **prueba de Percepción**. Si lo consigue, **encontrará** objetos ocultos en un escondite, por valor de **1D3 monedas.** El resultado serán las monedas que encuentre.

Si el personaje obtiene un resultado de **doble 6** en la prueba (siempre que su valor de Percepción no sea negativo), en lugar de calcular el número de monedas encontradas, extraerá una **carta del mazo de Tesoro**, que representará lo encontrado.

10. REGISTRAR O INTERACTUAR CON ELEMENTO

Un personaje podrá registrar un elemento de Mobiliario o interactuar con este o un Elemento especial para resolver sus efectos (por ejemplo, registrar un armario, beber de una fuente o rezar ante un altar). Deberá encontrarse adyacente a dicho elemento en algún momento de su activación.

Se leerá el contenido de la carta correspondiente a cada tipo de elemento y se resolverán los efectos. Solo se puede registrar **una vez por aventura** cada elemento. Los efectos causados por la interactuación, salvo que se diga lo contrario, serán los mismos para el resto de los héroes y se mantendrán en posteriores visitas de estos al escenario.

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

11. COLOCARSE O QUITARSE LA ARMADURA

Un personaje podrá ponerse o quitarse una armadura. **Esta Acción no podrá combinarse con un movimiento.** Únicamente se refiere a la armadura que cubre el cuerpo, no así a elementos como los escudos o los yelmos, que se manipulan del mismo modo que otros objetos (consulta las Acciones rápidas en la página 25).

12. DETECTAR Y SORTEAR TRAMPAS

Un héroe podrá intentar detectar una trampa que desee activar el Jugador Oscuro contra él (puedes consultar la página 45). Por tanto, esta detección se realiza como reacción ante la aparición de dicho obstáculo.

Una trampa **solo afectará a una casilla**, salvo que la carta de Obstáculo indique otra cosa (por tanto, habrá trampas que podrán rodearse una vez detectadas, sin necesidad de desactivarse).

Si el Jugador Oscuro decide pagar por activar una carta de trampa (o esta se encuentra indicada en la Hoja de Aventura en la casilla que pretende pisar un personaje), el héroe detendrá su movimiento antes de pisar la casilla o abrir el cofre o puerta, y deberá realizar una prueba de **Percepción**. Si se supera la prueba, el personaje no pisará la casilla y la activación de la trampa quedará paralizada, pudiendo prepararse dicho personaje para desactivarla en el turno siguiente o para dejar paso a otro que se atreva a realizar ese cometido. En este caso, se colocará un marcador que simbolice la ubicación de la trampa mientras no sea desactivada.

Si algún personaje pisa la casilla donde se ubica una trampa ya detectada, esta se activará automáticamente.

De **no detectarse, la trampa se activará y tendrá los efectos descritos en la carta** (si se iba a pisar una casilla, se situará al personaje sobre esta). Sus consecuencias afectarán al personaje y quizá también a quienes se encuentren próximos a él.

El personaje que haya realizado esta prueba de Percepción se verá **obligado a detener su movimiento** y no continuar este turno.

Si un personaje obtiene un resultado de **doble 6 al detectar** una trampa, tanto él como cualquier aliado recibirán un bonificador de **+1 al intento de desactivarla.**

13. DESACTIVAR TRAMPAS

Esta Acción se podrá realizar cuando cualquiera del grupo de personajes haya detectado una trampa. Bastará con colocarse adyacente a la casilla donde se detectó la misma. Para tener éxito en la desactivación, deberá superarse una **prueba de Destreza**, según el resultado requerido para ese tipo de trampa. Si falla la prueba de Destreza, la trampa se activará.

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

Si los personajes prefieren no correr riesgos, las trampas detectadas podrán ignorarse siempre que sea posible. Si la trampa se encontraba en un cofre, ese cofre sencillamente no podrá abrirse sin activar la trampa, salvo que algún personaje se atreva a desactivarla.

14. RESOLVER ACERTIJO

Normalmente esta Acción será necesaria cuando una carta de Obstáculos activada por el Jugador Oscuro la requiera para abrir un cofre o una puerta.

Los acertijos se resuelven con éxito con **pruebas de Inteligencia**. El grupo de héroes solo dispondrá de **un intento** para lograrlo. De no conseguirse, la apertura protegida por un acertijo no podrá lograrse durante esa expedición. Si se encuentra insertado en una puerta, esta podrá romperse, **considerándose blindada**.

15. REGISTRAR CADÁVERES

Recién terminado un combate, un personaje podrá dedicar una Acción a registrar los cadáveres de los enemigos o aliados muertos, para apropiarse de sus pertenencias. No será necesario aproximarse a cada uno de ellos. 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 o 3D6 si era de nivel Campeón (puedes consultar los niveles en la página 44). Con cada resultado de **4 o más, el personaje hallará 1 moneda**. Además, si obtiene 3 resultados de 6, hallará un Objeto Común al azar, además de las monedas. Si obtiene 4 resultados de 6, hallará un Objeto Especial al azar, además de lo anterior. Si obtiene 5 resultados de 6, hallará un Objeto Mágico al azar (no Reliquia), además de todo lo anterior.

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.

16. DETECTAR PODERES MÁGICOS Y POCIONES

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

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

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 o armaduras repiten la tirada de rotura, como se indica en la página 50). Es decir, una Espada ancha mágica podrá ser empleada como una Espada ancha normal, pero repitiendo las tiradas de rotura.

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:

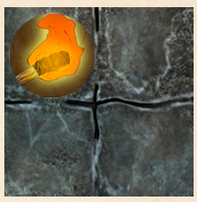
1- Veneno; 2- Destreza; 3- Héroes; 4- Fuerza; 5- Maná; 6- Curación

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.

17. ENCENDER LUZ

Un personaje podrá encender una luz, ya sea una Linterna o una Antorcha, para iluminar la sección donde se encuentra. Los personajes situados en una sección iluminada (o en un radio de 6 casillas de un punto de luz, si se encuentran en escenarios exteriores), no se verán afectados por las penalizaciones que pudieran tener en la oscuridad.

Por regla general, las secciones están suficientemente iluminadas como para moverse y actuar normalmente por ellas cualquier individuo. Pero determinados escenarios completos o secciones de estos, si así viene indicado en la Hoja de Aventura o en la carta empleada por el Jugador Oscuro, estarán afectados por la **Penumbra** o, incluso, por la **Oscuridad total**. La Penumbra afecta solo a quienes tienen la habilidad negativa "Perdido en la oscuridad". Por otro lado, la Oscuridad total afecta a casi todas las criaturas.



Quien porte una Antorcha o una Linterna encendida deberá indicarlo y colocará la carta de equipo en una mano de su personaje. Mientras la mantenga en la mano, se considerará encendida. Si abandona el objeto que emite luz en alguna casilla, lo indicará colocando en esta el marcador oportuno.

18. MOVER MOBILIARIO

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

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

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

19. ATACAR CUERPO A CUERPO

Un personaje podrá entrar en contacto con un enemigo para pelear con él e intentar impactarle y causarle daño. Ver capítulo "Cuerpo a cuerpo" en página 33.

20. ATACAR A DISTANCIA

Un personaje podrá decidir efectuar un ataque a distancia con un arma arrojadiza o de proyectiles. Ver capítulo "Ataques a distancia" en página 31.

21. LANZAR HECHIZOS

Un personaje podrá lanzar un hechizo para beneficiarse a sí mismo o a sus aliados de sus efectos, o bien perjudicar a sus enemigos. Ver capítulo "Magia" en página 36.

22. OTRAS PRUEBAS DE CARACTERÍSTICAS

Un personaje podrá dedicar una Acción a realizar una prueba para superar algún obstáculo o ayudar a algún compañero. Por ejemplo, realizar una prueba de Fuerza para ayudar con una cuerda a quien intenta trepar, o mantener el peso de una reja para que los compañeros puedan pasar bajo la misma.

ACCIONES RÁPIDAS

Puede realizarse una Acción Rápida en cualquier momento del movimiento del personaje, siempre que este **no corra**, y **completarse después dicho movimiento.**

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 de acceso a una zona ya **explorada**.
- Equipar objetos: si el jugador desea coger nuevos objetos con las manos, intercambiándolos con los que porte en su mochila (ejemplo: **desenvainar** un arma que no tenía en sus manos).
- Beber una Pócima.

Una **Acción Rápida no podrá realizarse** si quien pretende hacerla o el personaje que interactúa con él se encuentra ubicado dentro de la **Zona de Influencia** (ver página 30) **de un enemigo** o adyacente a este (excepto **desenvainar)**.

PIFIAS DURANTE LA EXPLORACIÓN

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

EXPLORACIÓN DURANTE EL COMBATE

No podrán realizarse Acciones Exploratorias durante los turnos de combate (consulta el capítulo "El combate" en la página 28), **excepto abrir puertas inexploradas** (pero no las cerradas con llave).

ACCIONES EN ZONAS DE INFLUENCIA

Como regla general, una **Acción no podrá realizarse** encontrándose ubicado dentro de la **Zona de Influencia de un enemigo o adyacente a este**, excepto cuando así venga indicado en la propia Acción (por tanto, se exceptúan los ataques cuerpo a cuerpo).

MERCENARIOS Y ANIMALES

Los **mercenarios y animales** que acompañen a los héroes **no podrán** realizar Acciones Exploratorias ni visualizar secciones inexploradas aunque su movimiento termine adyacente a estas.

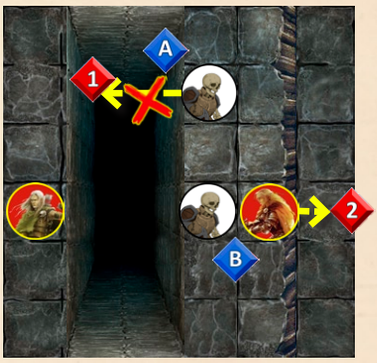
Ningún personaje o criatura **manejada por el Jugador Oscuro** podrá realizar una Acción Exploratoria, salvo que se indique lo contrario en alguna habilidad o escenario concreto.

CAÍDAS

En caso de caída por fallarse la prueba al realizar un salto destacado o cualquier otro suceso, o por ser empujado a un precipicio, 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 **Derribado, recibiendo 1 dado de daño** contra su **Armadura Natural por cada punto de altura** desde la que cayó (por ejemplo, los fosos causan 4 dados de daño por considerarse que se cae desde una altura 4). El personaje no podrá hacer nada más hasta su próximo turno.

Sin embargo, si la **caída** solo es desde una altura de **2 o inferior, no producirá daño extra**, pero el personaje quedará **Aturdido** si **no supera una prueba de Agilidad**.

Los sucesos que arrojan a un personaje a un **abismo**, obviamente resultarán fatales para este y supondrán que quedará Fuera de combate automáticamente, sin necesidad de lanzar los dados de daño.



En la situación A, el guerrero esqueleto quiere saltar el abismo para poder combatir cuerpo a cuerpo con Taeral. La criatura hace una prueba de Agilidad y falla, así que cae al abismo y es eliminada. Si fuera un foso y permaneciera con vida, caería a la casilla 1.
En la situación B, el esqueleto gana el combate a Shara, logrando impactarle. No le hace mucho daño, pero la caballera es empujada una casilla hacia atrás, cayendo a una casilla del piso inferior 2, lo que supone una altura (2). Shara no sufre daño extra por la caída, pero queda Aturdida porque no supera la prueba de Agilidad.

AYUDA CON EL OBSTÁCULO

Un personaje (no animal) adyacente a un foso o precipicio, y equipado con una Cuerda, puede declarar durante su activación que dedica su Acción a ayudar a un aliado que intenta saltar o trepar dicho obstáculo. Si el aliado falla la prueba de Agilidad en el salto destacado o trepa, el **personaje con la Cuerda hará una prueba de Fuerza**. Si la supera, se considerará que el aliado realizó una prueba exitosa.

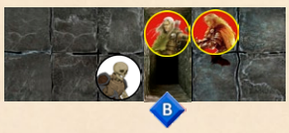
Un personaje situado en la Zona de Influencia de un enemigo no podrá ayudar a un aliado.

Quien salte o trepe un obstáculo con ayuda de un aliado, deberá superarlo siempre en la dirección del aliado que emplea la Cuerda.

Los personajes de **tamaño Grande** que intenten saltar o trepar un foso, darán una **penalización de -1 a la prueba de Fuerza de quien pretenda ayudarles.**

Por cada aliado (animales y mercenarios incluidos) adyacente a quien ayuda con la Cuerda, este obtendrá un +1 a su prueba de Fuerza.

Un personaje no podrá salir trepando de un foso si no hay casillas libres en el lado del foso por el que pretende salir (si la casilla está ocupada por un aliado, se entenderá que está libre y el aliado se desplazará a una casilla adyacente). De haber casillas libres pero existir algún **enemigo adyacente al foso**, los personajes implicados en superar el obstáculo tendrán **-1 a Agilidad y Fuerza** para esta maniobra. Se entenderá que los enemigos intentarán pisar las manos de quien trepa, o intentarán tirarle piedras, flechas o adoquines para frustrar su intento.



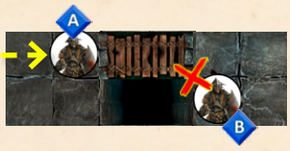
A Taeral ha caído al foso y quiere trepar para subir arriba. El turno siguiente, Shara se coloca adyacente al obstáculo y declara que dedica su Acción a ayudar a Taeral con una Cuerda. El elfo Taeral falla la prueba de Agilidad, lo que supondría terminar el turno de nuevo allí abajo, pero Shara supera la prueba de Fuerza y consigue izarlo hasta arriba. Taeral será colocado en la casilla libre que hay del lado donde se encuentra Shara.
B Ambos héroes pueden realizar la misma maniobra para que Taeral salga del foso, pero al haber un enemigo adyacente al mismo, ambos héroes tendrán una penalización de -1 a sus pruebas de Fuerza y Agilidad. Si el enemigo estuviera adyacente a Shara, esta no podría emplear su Acción en ayudar al elfo.

ACCIÓN: CONSTRUIR PASARELAS

Se puede construir una pasarela sobre un precipicio. Dos personajes pueden declarar 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). Necesitarán emplear tantos turnos completos (sin moverse) a esta labor como sea la anchura del precipicio. Transcurridos estos turnos, al inicio del siguiente se colocará la pasarela que podrá atravesarse.

Taeral acuerda con Borgron construir una pasarela. El enano se descarta de sus cartas de Cuerda y Piquetas. Si ambos permanecen en cada extremo del precipicio durante dos turnos completos (la anchura del precipicio es de 2 casillas), al inicio de su tercer turno será colocada la pasarela y tanto ellos como cualquier otro personaje podrá cruzarla.

Una pasarela queda destruida si se dedica una Acción a este cometido, permaneciendo en la casilla adyacente frontal a uno de sus extremos.



A El orco se coloca adyacente y frente a la pasarela, así que podrá destinar su Acción a destruirla.
B El orco se ha colocado en diagonal, así que no podrá destruirla.

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

El combate

TURNO DE COMBATE

Cuando un personaje del bando de los héroes tenga algún enemigo, visible o no, situado en una zona explorada del tablero y a 12 casillas o menos de distancia de él, se considerará que su bando se encuentra en un **"turno de combate"**, entendiendo el resto de turnos como **"turnos de exploración"**.

Encuentros e iniciativa

En el momento en que un personaje descubre una sección inexplorada para su bando y visualiza en esta a enemigos, deberá realizar inmediatamente una **tirada enfrentada de Iniciativa** contra el enemigo más cercano de la sección. Dicha **tirada de Iniciativa** se realizará con la característica de **Percepción** del personaje más cercano al otro bando.

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

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

También pueden realizarse tiradas de Iniciativa debido a la aparición o colocación de **nuevos enemigos** cuando el bando de los héroes ya se encuentra **en combate**. En este caso, si los nuevos enemigos (se considera la Percepción del más cercano al grupo de héroes) **pierden la tirada de Iniciativa** contra el héroe (o mercenario o animal) más cercano, **no actuarán** en el turno en que son colocados, y deberán esperar a su siguiente turno. Si estos nuevos enemigos **ganan** la tirada de Iniciativa, podrán **actuar inmediatamente** en cuanto son colocados.

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

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

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

Cada vez que el Jugador Oscuro coloque un nuevo personaje o criatura al descubrirse una sección o la coloque por la activación de cualquier carta o un suceso durante su turno, se realizará la oportuna tirada de Iniciativa entre los personajes más cercanos entre los dos bandos. **Si los nuevos enemigos son colocados durante un combate, entonces estos se activarán inmediatamente si ganan la Iniciativa, pero no se activarán este turno si pierden la tirada de Iniciativa.**

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

COLOCACIÓN DE LOS ENEMIGOS

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

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

REGLA: ¡SORPRENDIDOS!

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**.

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

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

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

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

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

Volviendo al ejemplo de la página anterior, si Borgron gana la tirada de Iniciativa y los orcos se ven afectados por la regla "¡Sorprendidos!", el jugador que maneja al héroe podrá mover a cada orco hacia una casilla adyacente libre, con el encaramiento que desee (lo lógico será colocarlos de espaldas a él, para que pierdan su Línea de Visión y él gane el modificador por atacar por la espalda).

LÍNEA DE VISIÓN

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

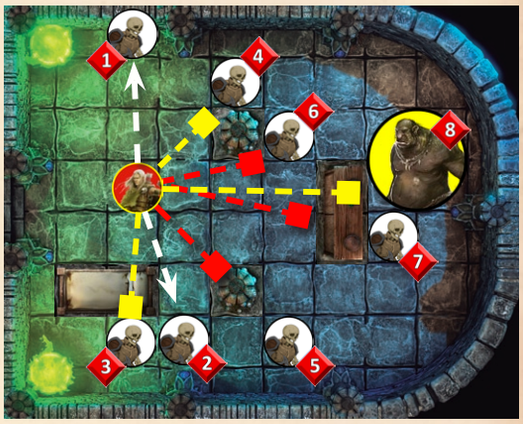
Para decidir si un personaje tiene Línea de Visión (LdV) con otro, traza una **línea recta** imaginaria desde el **centro de la casilla** de ese personaje hasta el centro de la casilla designada como objetivo al que está mirando. Si **no hay elementos que obstaculicen tal línea**, habrá **LdV clara**.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

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

Si hay LdV pero con obstáculos, se considerará que habrá **cobertura**. Dicha cobertura se aplicará **si la línea trazada toca solo la esquina** de una casilla ocupada por un **elemento** (es decir, un obstáculo o un personaje), sin atravesarla, o **atraviesa un elemento de altura inferior** que no bloquea la LdV, estando el **objetivo adyacente a dicho elemento.**

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

Ligera (mesas, sillas, vallas, otros muebles de madera)
Pesada (muros, columnas, estatuas, sillares de piedra)



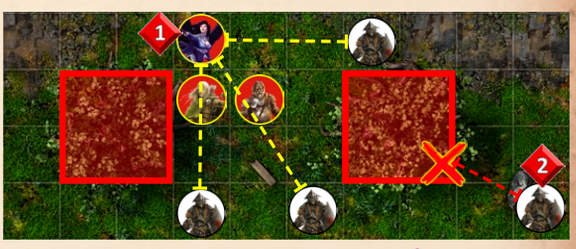
Taeral, arquero elfo de altura (2) se encuentra rodeado de enemigos, casi todos de su misma estatura. Si se gira hacia alguno de ellos, tiene LdV sin obstrucciones hacia los esqueletos 1 2. El esqueleto 3 tiene cobertura ligera por hallarse adyacente tras una cama de altura (1). El esqueleto 4 tiene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

NOTA 1: las casillas separadas por una pared no se consideran adyacentes ni hay LdV entre ellas.

NOTA 2: mientras un personaje se encuentre en el fondo de un foso, no tendrá LdV hacia quienes se encuentren a una altura superior.

PERSONAJES VOLADORES Y LdV

Todos los personajes y criaturas que vuelan se considera que se encuentran a una altura mayor que el resto de personajes a su alrededor. Cuando son objetivo de ataques, considera que vuelan a altura 4. Por tanto, todos los personajes poseen Línea de Visión hacia un objetivo que está volando, excepto si dicha LdV se encuentra obstaculizada por un obstáculo impasable.



Casi todos los enemigos de la celestial Nariant 1 tienen Línea de Visión hacia ella, dado que la heroína ha declarado que vuela. El único que no posee Línea de Visión es el orco 2, pues la línea se encuentra obstaculizada por el árbol.

FRONTAL Y ESPALDA DE UN PERSONAJE

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

Las casillas que tenga detrás se considerarán su espalda.

Frontal: sombreado blanco. Espalda: sombreado rojo.

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

ZONA DE INFLUENCIA

Cada personaje ejerce una Zona de Influencia sobre cada una de sus ocho casillas adyacentes.

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

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

En cuanto al movimiento, un personaje **(mientras no corra) ignorará** la Zona de Influencia de un enemigo si este ya tiene a un aliado adyacente a esta (se consideran trabados). Por tanto, podrá atravesarla sin problemas.

MOVERSE DENTRO DE UNA ZONA DE INFLUENCIA

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

DESTRABARSE

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

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

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

CRIATURAS GRANDES Y ENORMES

Una criatura podrá mantener trabados a dos enemigos a la vez si es de mayor tamaño que estos. Podrá trabar a tres enemigos si todos ellos son de tamaño mucho menor que aquella (recuerda que es cuando existe una diferencia de al menos 2 puntos de altura o tamaño entre dos personajes o criaturas).

ATAQUES POR LA ESPALDA

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

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

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

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

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

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

VARIOS ATAQUES

Si un atacante puede realizar varios ataques, estos se resolverán por separado. Como **máximo**, un personaje podrá realizar **3 ataques**, independientemente de la combinación de armas o habilidades. Quedan exceptuadas de esta regla las criaturas de tamaño Enorme.

Ataques a distancia

Indicaciones

Los ataques a distancia se efectúan con Armas a Distancia (ya sean de proyectiles o arrojadizas), siempre que el objetivo esté dentro del alcance del arma y el tirador no se encuentre en la Zona de Influencia de ningún enemigo.

CONTAR LA DISTANCIA

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

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

IMPACTAR A DISTANCIA

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

PIFIAS Y FALLOS

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

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

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

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

Modificadores

COBERTURA

Las coberturas existentes en la LdV del atacante (consulta la página 29) darán penalizadores al disparo.

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

DISTANCIA

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

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

Bocajarro *Corta* *Media* *Larga*

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

OBJETIVO PEQUEÑO

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

OBJETIVO GRANDE O ENORME

Si el objetivo es de tamaño **Grande**, quien dispara tendrá **+1** a la prueba de Disparo. **+2** si el objetivo es **Enorme**.

OBJETIVO INMÓVIL

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

MOVER Y DISPARAR

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

No hay penalización si el ataque se realiza con armas **arrojadizas**.

OBJETIVO VOLANDO

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

OBJETIVO MÁS ÁGIL

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

ATAQUES POR LA ESPALDA

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

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

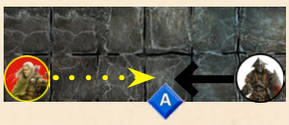
DISPARO PRECIPITADO

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 o trabarle**, siempre que este **movimiento se inicie desde su LdV**. Se aplicará una penalización adicional de **-2 a Disparo**. Será preciso que el enemigo haya comenzado su **movimiento desde una distancia corta o superior** (por tanto, a partir de la cuarta casilla de distancia).

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

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

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



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

Cuerpo a cuerpo

Indicaciones

GANAR EL COMBATE E IMPACTAR

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

DESEMPATES

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

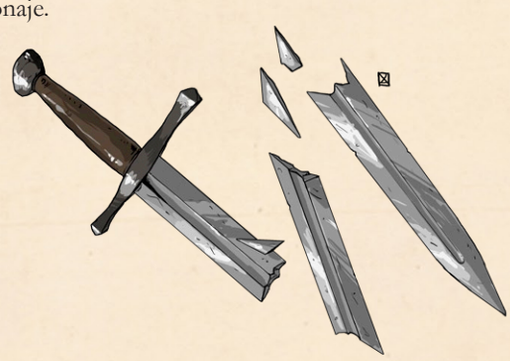
PIFIAS

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

El personaje que comete la pifia quedará momentáneamente desarmado hasta que en un turno posterior pueda recogerla o desenvaine otra.

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

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



EMPUJAR

Si un **atacante gana** la tirada enfrentada de Cuerpo a Cuerpo a un **rival de su mismo tamaño o inferior, podrá empujarle** a una casilla adyacente libre **hacia atrás (incluido en diagonal)** tras resolver la tirada de daño. El empujado mantendrá el encaramiento. De no haber casillas libres, el defensor permanecerá en el lugar y recibirá 1 dado de daño extra de dicho ataque.

Un personaje empujado caerá, en caso de existir un desnivel, al foso, precipicio u obstáculo existente en la casilla donde es desplazado, sufriendo los efectos oportunos.

A *Shara logra impactar sobre el orco y decide empujarlo hacia el foso.*

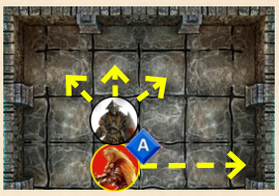
B *Borgron logra impactar al troll. Al no ser esta criatura de su tamaño sino superior, no podrá empujarlo.*

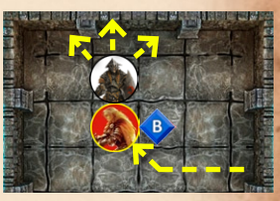
C *Borgron gana al orco adyacente al troll y lo empuja hacia una casilla libre adyacente.*

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, sin considerarse un movimiento, y girándose en la dirección que desee.

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





A *Shara gana el combate al orco, a quien empuja hacia atrás a una casilla adyacente. Si no ha consumido su movimiento, podría moverse libremente aprovechando que se ha destrabado del orco.*

B *Si ha agotado su movimiento antes de realizar la Acción de ataque, podría ocupar en todo caso la casilla abandonada por el orco (por tanto, volvería a quedar trabada con este).*

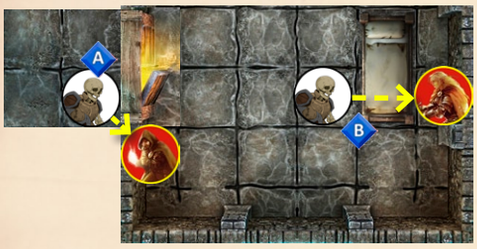
Modificadores

LAS ARMAS

Habrá armas que darán penalizadores para la tirada enfrentada de Cuerpo a Cuerpo cuando los usuarios sean defensores o atacantes, o en ambos casos, dada la maniobrabilidad de cada arma (consulta el capítulo "Equipo" en las páginas 48 y 49). *Por ejemplo: el hacha reduce en 1 las tiradas de Cuerpo a Cuerpo del usuario.*

COBERTURA

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



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

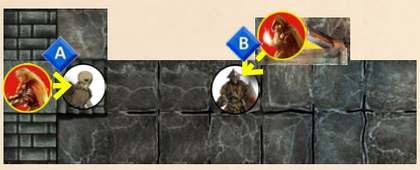
OBJETIVO O ATACANTE VOLANDO

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

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

COMBATIR DESDE POSICIÓN ELEVADA

Si un combatiente se encuentra en una posición elevada (no volando) respecto al rival (a partir de un nivel de un punto de altura superior al del rival), obtendrá **+1** a su tirada enfrentada de Cuerpo a Cuerpo contra ese rival.



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

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

ATAQUES POR LA ESPALDA

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

OBJETIVO INMÓVIL

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

DESENVAINAR

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

ESCUDARSE

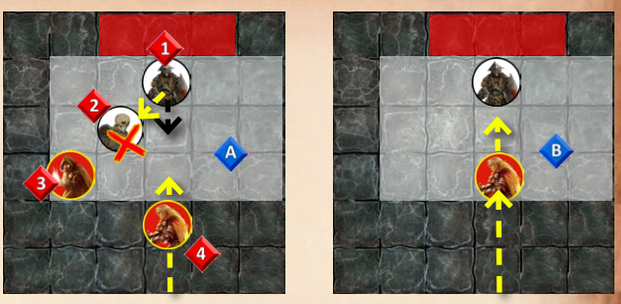
Un personaje podrá, en el momento en que un enemigo declare realizar un ataque contra él, declarar que se escuda. Ese turno podrá **repetir todas las tiradas para intentar bloquear** impactos con su escudo, pero durante **su siguiente activación renunciará** a efectuar cualquier ataque y no podrá correr.

ARMAS LARGAS

Determinadas armas tienen un alcance mucho mayor en combate cuerpo a cuerpo (alabardas, lanzas, mandobles), lo que se traduce en que **su Zona de Influencia frontal será de dos casillas** y no solo de una. Un enemigo deberá detenerse de la forma habitual en cuanto entre en la Zona de Influencia del personaje que emplee un arma de estas características, considerándose trabado. Si un personaje que ataca con un arma de alcance normal **gana la tirada enfrentada de Cuerpo a Cuerpo** a un rival con un arma larga, **avanzará para colocarse adyacente** a este, lanzará los dados de daño y luego podrá empujarlo si lo desea o quedarse trabado con él.

Los ataques con armas largas **nunca** podrán **atravesar** las **casillas ocupadas** por otros **personajes** o criaturas, aunque sean aliadas, ni las casillas ocupadas por una **cobertura pesada**.

La ventaja de estas armas es poder detener el avance de enemigos que usen armas de alcance normal sin llegar a trabarse con ellos (aunque el enemigo sí se considerará trabado al estar en su Zona de Influencia), así como poder atacar a dos casillas de distancia sin necesidad de trabarse. Esta Zona de Influencia ampliada frontalmente será un quebradero de cabeza para los enemigos y un buen apoyo para aliados. Sin embargo, quienes empleen estas armas sufrirán una **penalización de -1 a sus tiradas enfrentadas de Cuerpo a Cuerpo** cuando combatan con un **enemigo** situado en una casilla **adyacente (es decir, estando trabados)**, perdiendo su Zona de Influencia ampliada mientras continúen en esta posición.



A El orco armado con lanza 1 no puede atravesar la casilla de su aliado, el esqueleto 2, para intentar golpear a Borgron 3.
Shara 4 deberá detenerse al entrar en la Zona de Influencia del lancero orco.
B Shara se detiene al entrar en la Zona de Influencia del lancero orco. Gana la tirada enfrentada de Cuerpo a Cuerpo, así que podrá avanzar una casilla más, hasta quedar adyacente a su enemigo y lanzar los dados de daño. Después, podrá elegir entre empujar al orco de la forma habitual o mantenerse trabada con él. Esto último será muy conveniente porque su rival tiene una clara desventaja encontrándose trabado.

Magia

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

DIOSES DE LOS ELEMENTOS

Fuego, Tierra, Aire, Agua

DIOSES DE LA LUZ Y LA ARMONÍA

Luz, Bendiciones, Rúnica, Interpretación

DIOSES DE LA OSCURIDAD

Nigromancia, Brujería, Inframundo, Corrupción

DIOSES DE LA NATURALEZA

Control animal y vegetal, Tribal, Canalización, Animismo

Indicaciones

PUNTOS DE MANÁ

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

DURACIÓN INMEDIATA Y PERMANENTE

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

LANZAR HECHIZOS

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

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

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

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

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 Recuperación mágica. 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.

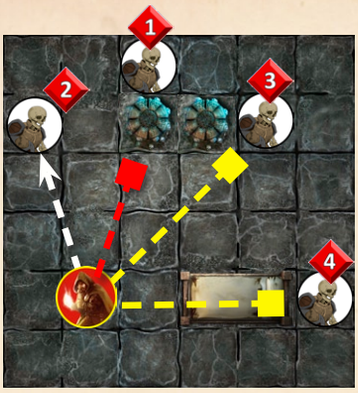
USO DE COMPONENTES Y PERGAMINOS

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

TIPOS DE HECHIZOS SEGÚN SU PODER

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

LÍNEA DE VISIÓN Y COBERTURA



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

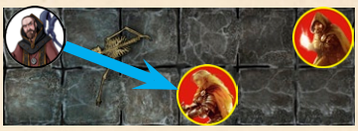
Borgron tiene a varios enemigos cercanos. El esqueleto 1 no está en su LdV. Los demás sí, aunque si quiere lanzar un proyectil mágico, deberá considerar que el esqueleto 4 se verá beneficiado por una cobertura ligera, mientras que el esqueleto 3 se beneficiará de una cobertura pesada.

DISPERSAR HECHIZOS

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

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

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



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

HECHIZO CON FUERZA MÁXIMA

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

Además, cada resultado de **6** se considerará **crítico** a efectos del **daño extra** causado (consulta el apartado "Daño" de la página 39) en todos aquellos **hechizos donde se lancen dados de daño** para comprobar sus efectos.

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

PIFIA EN EL LANZAMIENTO

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

Además, el hechicero quedará automáticamente **Aturdido y lanzará 5D6**. Por cada resultado que iguale o supere su característica de **Inteligencia**, **perderá 1 punto de Vitalidad.**

FIN DE EFECTOS PERMANENTES

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

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

Clases de hechizos

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

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

El 1, 2 o 3 indica que el hechizo afecta a quienes se encuentren situados en ese radio de casillas de distancia del objetivo seleccionado. Si el hechizo solo afecta a aliados o enemigos, se indicará oportunamente en la carta.

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

Si indica alcance 1, significará que solo puede realizarse sobre personajes o criaturas adyacentes.

Si indica , podrá realizarse sobre personajes o criaturas situados a esa distancia del lanzador.

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

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

D **Descripción**: aquí se detallan los efectos del hechizo.

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

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

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

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

NATURALEZA DEL HECHIZO

Proyectil mágico: hechizos que se lanzan sobre rivales a cierta distancia. Los personajes no seleccionados como objetivos, pero afectados por encontrarse dentro del radio de alcance o ser atravesados por la trayectoria (incluso los aliados), sufrirán 2 dados menos de daño que el objetivo, salvo que la descripción del hechizo indique lo contrario.

Los proyectiles mágicos actúan en línea recta, afectando a todas las casillas atravesadas por dicha línea. Salvo que el hechizo indique lo contrario, no afectará a las casillas siguientes de la casilla objetivo.

Los personajes beneficiados por **cobertura ligera** (o que utilicen un **escudo** cuando reciban un proyectil mágico desde su frontal), recibirán **1 dado menos de daño** de lo que indique el hechizo. Las beneficiadas por cobertura pesada, recibirán 2 dados menos de daño.

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

Cuando su cometido sea controlar los movimientos y acciones de un enemigo, o causar ilusiones, **no afectarán a personajes Líderes**.

Si se realiza contra **criaturas de tamaño Grande**, el hechicero tendrá una **penalización de -1** al lanzamiento. Si la criatura es **Enorme o de nivel Campeón**, la penalización será de **-2**.

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

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

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

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

Curación: empleados para sanar y eliminar efectos.

CAMBIAPIELES

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

CRIATURAS GRANDES O ENORMES

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

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

Daño y efectos

Daño

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

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

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

Los elementos como **muros o puertas** serán siempre considerados como **armadura pesada** por las armas y hechizos empleados contra ellos. Estos elementos no sufrirán daños procedentes de armas a distancia (excepto las que posean la regla "Detonación" ()). Además, las habilidades de combate no son útiles al golpear estos elementos y no podrán aplicarse.

DADOS DE DAÑO

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

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

NOTA: cuando se indique que se realiza daño contra otras características diferentes a la Armadura, se causará 1 herida al objetivo si se iguala o supera el valor de esa característica. Por ejemplo: si un hechizo causa 5 dados de daño contra Valentía, se lanzarán 5 dados y cada resultado que iguale o supere el valor de Valentía del objetivo, le causará la pérdida de 1 punto de Vitalidad.

HERIDAS Y PUNTOS DE VITALIDAD

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

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

CRÍTICOS

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

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

ARMADURA NATURAL O RESISTENCIA

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

LA ARMADURA

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

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

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

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

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

CRIATURAS CON MUCHA VITALIDAD

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

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

Efectos

TABLA DE EFECTOS

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 podrá causar efectos extra a su rival, dependiendo del tamaño de los contrincantes y del número de críticos obtenidos. Consulta la Tabla de **Efectos** indicada a continuación y **aplícalos después de resolver el daño** (si quien recibe el golpe no ha quedado Fuera de combate). Observa las diferentes consecuencias si se logra impacto normal, un impacto con un crítico o con doble crítico.

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

**En ataques ejercidos por criaturas de tamaño medio contra Líderes de tamaño pequeño, este resultado quedará sin efecto.*

DERRIBAR

Como se indica en la tabla, siempre que un atacante logre un impacto tras obtener un doble crítico (doble 6) contra un rival de su tamaño o inferior (en una tirada de combate cuerpo a cuerpo, al disparar o al lanzar un hechizo), derribará al rival que es objetivo del ataque, desplazándolo hacia atrás como si fuera un empujón. Verás que los personajes o criaturas de mayor tamaño pueden causar derribos más fácilmente. Les basta con causar un impacto con un solo crítico para derribar a rivales de menor tamaño. Si la criatura atacante es de tamaño mucho mayor que el defensor, le derribará siempre aunque no obtenga críticos.

Si el rival derribado no puede ser empujado a una casilla adyacente libre, permanecerá en su lugar.

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

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

ATURDIDO

Mientras un personaje se encuentre Aturdido, tendrá una penalización de **–1 a todas sus características** (excepto Armadura natural y Vitalidad) y **no podrá correr**. Generalmente el efecto de aturdimiento es de duración indefinida, pudiendo **anularse en cada fase de Recuperación** al inicio de la activación del personaje (como se indica en la página 18).

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

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).

Mientras un personaje se encuentre Herido, tendrá una penalización de **–1 a todas sus características** (excepto Armadura y Vitalidad) y **no podrá correr**. Por tanto, tendrá los mismos penalizadores que con el aturdimiento, siendo ambos efectos acumulables.

El estado de Herido solo **se elimina** si el personaje recupera algún punto de **Vitalidad** y esta queda por **encima de 1**.

DERRIBADO

En cuanto un personaje o criatura es derribado, será colocado **tumbado boca arriba** y permanecerá el resto del turno en ese estado. Mientras esté derribado, no podrá mover, disparar, lanzar hechizos ni realizar Acciones Exploratorias. Se le aplicarán los penalizadores por encontrarse **Aturdido**, **no tendrá Zona de Influencia ni bloqueará la LdV**. Además, si es **atacado**, se considerará que lo ha sido **por la espalda.**

ENFERMO

Un personaje que sufra los efectos de una enfermedad se considerará Enfermo.

Mientras un personaje se encuentre en este estado, tendrá la misma penalización que estando Aturdido. Solo las pociones, hechizos de curación o sanadores pueden eliminar sus efectos.

ENVENENADO

Un personaje que reciba daño de algún ataque envenenado, se considerará bajo los efectos del envenenamiento hasta finalizar la aventura o evento épico. Mientras se encuentre en este estado, tendrá la misma penalización que estando Aturdido. Solo las pociones o hechizos de curación pueden eliminar sus efectos.

EFECTOS ACUMULATIVOS

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

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

INMÓVIL

Es impactado cuerpo a cuerpo de forma automática. Es un objetivo fácil ante disparos. Carece de Zona de Influencia.

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**. Si es un personaje o **criatura del Jugador Oscuro, un mercenario o animal, será eliminada** de la partida. Si es un **héroe**, se colocará **tumbado boca abajo** y sin poder hacer nada más durante la partida.

¿MUERTE?

Si el personaje termina la aventura en estado Fuera de combate, los compañeros podrán llevarse el cuerpo (consulta la sección "Transportar a compañeros" de la página 57). Tras la aventura, consulta la sección "Consecuencias tras quedar fuera de combate" (página 42) para determinar el destino del héroe.

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

Uso de escudos

BLOQUEO

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

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

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

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

EMPUJAR CON ESCUDO

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

PIFIAS CON ESCUDO

Un defensor que use un escudo y obtenga una pifia al defender, elegirá al azar si pierde el escudo que embraza o su arma (realizándose la oportuna tirada de rotura).

Tirada de rotura

ROTURA DE ARMAS

Las armas pueden romperse cuando el atacante o el defensor comete una **pifia** con ella. Cuando esto suceda, quien obtuvo la pifia lanzará 1D6 y su **arma se romperá**, quedando inutilizada, si el **resultado es igual o inferior** al indicado según el tipo de arma. Las armas de asta o que tengan mangos de madera como las lanzas o hachas suelen tener más probabilidad de rotura que las espadas y armas similares (puedes consultar estas indicaciones en las páginas 48 y 49).

ROTURA DE ESCUDOS

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

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

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

Consecuencias tras quedar fuera de combate

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

Si los compañeros **sacaron el cuerpo** del héroe del escenario (observa cómo se transportan compañeros en la página 57):

1 MUERTO: el héroe habrá muerto. Los compañeros podrán transportarlo hasta un lugar donde haya un **Sanador** (ver "Lugares y Servicios" en la página 76) y **resucitarle** al coste indicado, aunque **el héroe padecerá una lesión de forma permanente e incurable.**

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

2-6 HERIDO: el héroe seguirá **vivo** y sufrirá **lesiones de forma permanente** (**curables** por un sanador, pero no por pociones ni hechizos).

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

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

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

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

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

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

4 HERIDAS GRAVES: el héroe logra escapar tras muchas torturas y avatares. Seguirá **vivo** y sufrirá **lesiones de forma permanente e incurables.**

5-6 ESCAPATORIA: sorprendentemente, el héroe habrá escapado con vida y sin lesiones del escenario, pese a que sus compañeros le daban por muerto, y regresará junto a ellos para continuar sus aventuras.

EVENTOS DE VIAJE

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

LESIONES

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Psicología

MIEDO ANTE RIVALES DE MAYOR TAMAÑO

Cuando se realice una **prueba de Valentía** para evitar los efectos del miedo ante un enemigo que lo cause, se aplicará un **penalizador de -1** a la tirada **por cada nivel superior de tamaño** que tenga el enemigo respecto al personaje que deba pasar la prueba. Así, un humano no tendrá penalizador ante un zombie, pero tendrá un penalizador de -1 ante un ogro y -2 ante un enorme dragón.

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 automáticamente una **prueba de Valentía o serán retirados del juego** al escapar despavoridos o caer rendidos.

DENN SPENCER

El Jugador Oscuro

El Jugador Oscuro, además de ser quien dispone de la Hoja de Aventura para organizar la partida, tendrá a su disposición un presupuesto indicado en el contador de Puntos de Reserva para invertir en los obstáculos y criaturas que se enfrentarán a los héroes. Este presupuesto aumentará o disminuirá en función de las cartas y activaciones que realice.

Contador de Puntos de Reserva

Robo de cartas, activación y descartes

ROBO DE CARTAS

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

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

ACTIVACIÓN

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

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

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

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

DESCARTES Y LÍMITE DE CARTAS

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

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

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

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

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

Criaturas y líderes

ACTIVAR PERSONAJES

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

NIVEL DE CRIATURAS

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

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

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

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

EL LÍDER DEL DUNGEON

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

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

Cartas de Jugador Oscuro

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

CARTAS DE PODER

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

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

CARTAS DE OBSTÁCULOS

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

Si el obstáculo es una **trampa** F, aparecerán los resultados necesarios para detectarla G mediante una prueba de

Percepción, así como los resultados necesarios si hay posibilidad de desactivarla H, en caso de ser detectada.

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

El Jugador Oscuro solo podrá colocar trampas en estos supuestos:

1º Cuando un héroe se coloque **adyacente** a un **cofre** cerrado o una **puerta inexplorada** (se incluyen en este concepto puertas, trampillas, rejas) y declare **abrirlos**.

2º Cuando un personaje **pretenda pisar una casilla** ocupada por una **flecha de exploración**.

3º Cuando un personaje pretenda **pisar** una casilla donde conste la **ubicación exacta** de una trampa indicada en la Hoja de Aventura.

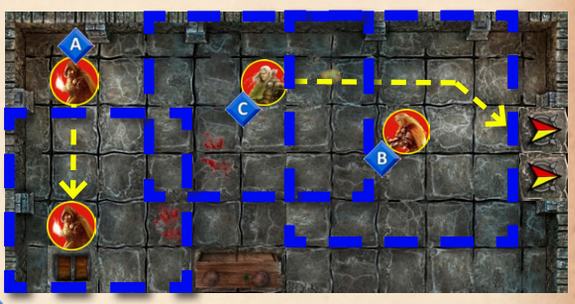
4º Cuando un personaje pretenda pisar cualquier **otra casilla**. En este último caso, el Jugador Oscuro no podrá colocar trampas en un radio de **dos casillas** a partir de aquella donde un personaje comienza su activación o a partir de aquella donde haya terminado su activación o la de un aliado. A este radio se le denominará Zona de Seguridad.

5º Cuando un héroe obtenga un resultado de pifia al registrar un elemento de mobiliario donde venga indicada la posibilidad de activarse una trampa.

No podrá activarse ninguna carta de trampa de habitación o pasillo mientras haya **criaturas** del Jugador Oscuro en la **misma sección**.

No podrá activarse **más de una carta de Obstáculo** en una misma puerta o cofre.

No podrán activarse 2 trampas diferentes en la misma casilla.



A *Borgron decide ir a abrir el cofre de tesoro. Se sitúa en una casilla adyacente a este y declara que quiere abrirlo, para lo que sería necesario superar una prueba de Destreza para manipular con éxito la cerradura. Sin embargo, el Jugador Oscuro activa una carta de Obstáculo (una trampa) contra el héroe enano en cuanto este declara que va a intentar abrir el cofre. Borgron falla la prueba de Percepción y sufre los efectos de la trampa, perdiendo varios puntos de Vitalidad por el daño sufrido. De haberse situado la trampa en el suelo, habría pisado la casilla.*

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

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

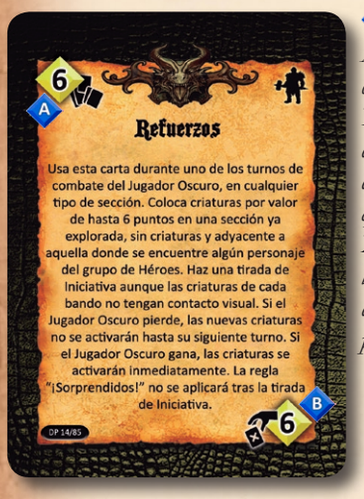
OBSTÁCULOS CONSTANTES

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

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

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

CARTAS DE ENCUENTRO



A Coste de activación. Activar una carta de Encuentro conlleva un coste en Puntos de Reserva equivalente a la suma de los Puntos de Valor (PV) de los personajes o criaturas que se coloquen. Si el coste es X, el Jugador Oscuro será libre de colocar una criatura de cualquier PV, sin límite, pagando su coste.

B Aumento de Puntos de Reserva por descarte.

Este tipo de cartas permite colocar personajes y criaturas en el escenario, previo pago de su coste, atendiendo a estas normas generales:

• Las criaturas o personajes deberán colocarse en **casillas libres** de otros personajes u obstáculos.

• Si el Jugador Oscuro no puede encontrar un espacio válido en el tablero para alguno o algunos de sus personajes o criaturas generadas, no podrá colocarlos.

• Cada vez que se use una carta de Encuentro, **como máximo la mitad de las criaturas colocadas podrán tener armas a distancia** (se excluyen las arrojadizas) o armas **largas**.

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

• No pueden activarse cartas de Encuentro en la sección donde comienzan los héroes la aventura.

• Los personajes del Jugador Oscuro **no podrán colocarse a 2 casillas o menos** de cualquier personaje del grupo de héroes.

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

Equipo, elementos y acompañantes

Equipo

Hay 6 tipos de cartas de equipo (como muestran las imágenes arriba indicadas, de izquierda a derecha): Armas a distancia, Armas de cuerpo a cuerpo, Armaduras, Escudos, Objetos Comunes y Objetos Especiales.

A continuación te mostramos el contenido y símbolos que puedes encontrar en estas cartas y su significado.

A Nombre del objeto.

B Puntos de Valor del objeto.

C Símbolo que identifica el tipo de objeto:

Arma a distancia Arma de cuerpo a cuerpo

Armadura Escudo

Objeto Común Objeto Especial

D **Propiedades**: describe los efectos derivados de su uso.

E **Manos necesarias** para emplear el objeto.

Los F Objetos Comunes y Especiales se consumen tras su uso, salvo que aparezca este símbolo , el cual indica que pueden reutilizarse.

G **Coste** de adquisición expresado en monedas . Si pone (-) significará que no tiene coste, bien por ser un arma muy rudimentaria o por tenerla el personaje de forma natural (garras, cuernos).

H **Peso**: la numeración indica no solo su peso específico, sino la dificultad de su transporte, bien por su fragilidad o por sus dimensiones .

I Capacidad de **bloqueo** .

J Capacidad para **empujar** tras ganar una tirada de Cuerpo a Cuerpo como defensor .

K Tirada de **rotura tras bloquear** un impacto .

L **Penalizaciones** a las características del portador.

M **Aumento** del valor de **Armadura** **del portador.**

N Tipo de armadura: ligera o pesada.

O **Daño**: indica la cantidad de dados de daño que se lanzan empleando dicha arma, una vez ganado el combate o impactado . *Ejemplo: si se ve el icono +2, significará que se lanzarán +2 dados extra de daño, además de tantos dados como sea la del usuario. En cambio, si indica =4 significará que se lanzan 4 dados de daño, independientemente de la Fuerza del portador.*

P La **Armadura del objetivo** se ve modificada en -1. Ten en cuenta que hay armas poco lesivas que aumentan en +1 dicha Armadura.

Q **Recarga**: se necesita dedicar una **Acción** a recargar el arma para poder emplearla en un turno posterior . Si se emplean dos armas a la vez que requieren recarga (ejemplo, disparar dos pistolas en un mismo turno), se necesitarán dos Acciones de recarga (recargar en dos turnos) por parte del héroe para poder volver a disparar ambas.

R **Alcance**: indica el **alcance máximo** del arma, expresado en casillas de distancia. Si se expresa así "x3", significará que la distancia máxima será el resultado de multiplicar la Fuerza del lanzador por 3.

Tirada de rotura: indica las posibilidades de rotura del arma tras una pifia. Si se iguala el resultado en 1D6, el arma se romperá y quedará inutilizada.

Detonación: la detonación de las armas de pólvora llama la atención de los enemigos. Por ese motivo, **por cada arma empleada** por el grupo de héroes durante un combate, el Jugador Oscuro recibirá un modificador de **+1 a la Iniciativa** para el siguiente enfrentamiento contra estos. Además, el arma de pólvora **causa 1 dado de daño al tirador** que comete una **pifia**.

Infrecuente: son aquellos objetos cuya comercialización o fabricación es tan difícil que solo están presentes en ciertos lugares. Podrán ser adquiridos en el periodo de descanso entre aventuras independientes o durante las campañas, pero **solo podrá** hacerse si el héroe se encuentra en una **Ciudad o Castillo** y si **iguala o supera con una tirada de 2D6 el valor de dificultad** indicado en la carta del objeto. Solo podrá hacer un intento por cada objeto durante cada estancia en una Ciudad o Castillo.

Propiedades de las armas y diferentes usos. Observa que las mecánicas y modificadores de las armas intentan emular su uso real. Una espada bastarda podía blandirse para usarse como una espada a dos manos o como un estoque para atravesar armaduras enemigas.

Arma capaz de **romper escudos**.

Arma larga: este tipo de armas amplían la Zona de Influencia de quien las porta, que tendrá una zona frontal de 2 casillas (como viene indicado en la página 35 del capítulo "Cuerpo a cuerpo").

Un personaje desarmado que no tenga armas naturales (cuernos, garras, colmillos), usará esta carta.

OTRAS DISPOSICIONES

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

Armamento encontrado: aplica esta regla solo cuando participen héroes de tamaño Grande o Pequeño durante la aventura. Tras hallarse algún tipo de armamento (incluso mágico), se lanzará 1D6. Con resultado de 1, solo será útil para personajes de tamaño Pequeño. Con 2-5 será útil solo para personajes de tamaño Medio. Con resultado de 6, será adecuado solo para criaturas humanoides de tamaño Grande (no aplicable a las Reliquias en este caso).

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

Daño o ataque flamígero: para las criaturas vulnerables al fuego, este tipo de ataques añaden 1 dado de daño extra.

Dos armas: un personaje puede llevar un arma en cada mano, pero para usar ambas durante el mismo turno necesitará la habilidad oportuna.

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

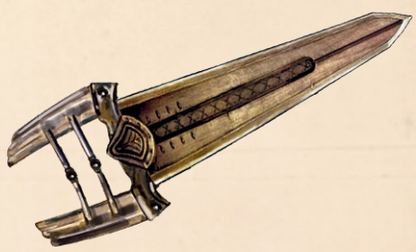
Flechas mágicas y armas arrojadizas: si son disparadas o arrojadas durante un turno de combate, **no podrán volver a emplearse hasta que finalice dicho combate** (salvo determinadas armas mágicas que regresan a manos del usuario).

Munición: se considera que un personaje lleva la munición apropiada para cada tipo de arma de proyectiles que utiliza, y el propio coste de adquisición o mantenimiento del personaje incluye el gasto de munición.

Venenos en las armas: no podrán designarse las siguientes armas para ganar los efectos de una pócima de veneno: Honda, Red, Colmillos, Cuernos, Garras, Bastón, Garrote, Mazas, Martillos, Lanza de caballería, Macuahuitl, Puño de hierro, Tijera de gladiador. Básicamente, no podrán beneficiarse las armas naturales ni las de tipo contundente.

LÍMITE DE CARTAS

Si los héroes registran algún elemento y el objeto que encuentran no está disponible porque no hay más cartas de ese tipo en el mazo, entonces no habrán encontrado dicho objeto (no podrán sustituirlo por otro). Lo mismo sucederá cuando quieran adquirir objetos en herrerías, mercados, etc. Deberán ceñirse al número de cartas (sin perjuicio de las excepciones que quiera aplicar el Jugador Oscuro para cumplir con ciertos trasfondos o situaciones especiales).



Objetos mágicos y reliquias

Los Objetos mágicos y Reliquias mantienen una tipología parecida a la del equipo corriente, clasificándose en: Armas a distancia, Armas de cuerpo a cuerpo, Armaduras, Escudos y Elementos mágicos. En este último concepto se engloban todos aquellos que no constituyen armamento: anillos, botas, varitas, capas, etc.

Objetos mágicos

Reliquias

A Símbolo que identifica el tipo de objeto:

Arma a distancia — Arma de cuerpo a cuerpo

Armadura — Escudo

Elemento mágico

B Puntos de Valor de cada objeto. Observa que las Reliquias tienen un valor de 5 o superior.

C **Rotura de armamento mágico**: cuando un arma o escudo sean mágicos, el portador podrá **repetir la tirada de rotura** de estos. Un arma normal potenciada gracias a un hechizo se considerará mágica mientras perduren los efectos del mismo.

Límite de objetos: un personaje solo podrá equiparse al mismo tiempo con un Objeto mágico o Reliquia de cada tipo. No podrá usar a la vez 2 Objetos mágicos con el mismo símbolo de tipo de objeto. Si tiene más Objetos mágicos, deberá portarlos en la mochila e intercambiarlos cuando considere oportuno.

Ejemplo: un héroe podrá usar una armadura mágica, un arco mágico y un anillo mágico.

Las Reliquias no podrán ser empleadas por criaturas de tamaño Grande o Enorme.

Elementos especiales

Son objetos, criaturas u obstáculos inusuales que pueden encontrarse en una sección. Desde una niebla misteriosa, una fuente mágica, un profundo abismo, un nido de serpientes, una bruja concentrada en sus pociones, una pequeña prisión o la madriguera de un dragón. Lee el contenido de la carta con atención y aplica lo descrito. A menudo, las criaturas incluidas en estas cartas no tienen coste para el Jugador Oscuro o este coste se ve reducido.

SÍMBOLOS

Las cartas de Elementos especiales y Mobiliario comparten la mayoría de los símbolos, indicados a continuación:

A El efecto se produce en cuanto se entra en la sección.

B Exige interactuar con el elemento para conocer sus efectos.

C Indica la altura del elemento, en caso de venir reflejada.

D El elemento constituye una cobertura ligera.

E El elemento constituye una cobertura pesada.

F El elemento es impasable. Por tanto, un personaje no podrá atravesar la casilla que ocupa dicho elemento ni colocarse encima.

G El Jugador Oscuro deberá pagar la mitad del coste habitual de ese personaje o criatura para poder colocarla (consulta el Bestiario). De lo contrario, la sección se encontrará vacía.

H En esa sección, el Jugador Oscuro no podrá activar cartas de Encuentro.

I El elemento puede ser desplazado.

Mobiliario

Estas cartas representan muebles y elementos integrados en las salas y pasillos de un escenario (generalmente en habitaciones). Pueden ser pozos, cocinas, armerías, armarios, bibliotecas, etc. y generalmente pueden ser registrados. En tal caso, el Jugador Oscuro leerá el contenido de la carta correspondiente.

Los muebles nunca podrán obstruir las casillas de entrada y salida de las secciones cuando son colocados. **Solo podrán registrarse una vez**. Incluso si los héroes regresan por segunda vez al escenario, se considerarán registrados aquellos elementos que lo fueron durante la primera entrada.

Los cofres de tesoro se consideran Mobiliario pero no obstruyen de ningún modo el movimiento o Línea de Visión. Tampoco se consulta ninguna carta de Mobiliario al abrirlos, sino una carta de Tesoro.

Mercenarios y animales

Un héroe podrá **tener solo un animal o mercenario que lo acompañe**, siempre que pague su coste de adquisición y mantenimiento. El coste de mantenimiento se pagará cuando los héroes decidan descansar en una Posada u Hogar.

Los animales y mercenarios se mueven como los héroes de forma independiente.

Si no se paga el coste de mantenimiento de un animal o mercenario, este dejará el grupo.

Si un héroe se adentra solo en una aventura, podrá tener a la vez un animal y un mercenario.

No podrá haber dos o más mercenarios o animales **del mismo tipo en el grupo** de héroes, y deberán estar asignados al héroe que los contrató/adiestró.

Un animal o un mercenario **nunca podrán alejarse más de 12 casillas** de su dueño o pagador.

Un animal o mercenario cuyo héroe quede Fuera de combate, podrá asignarse a otro héroe durante el resto de la aventura. Después, dejarán de acompañar al grupo de héroes si el héroe que los contrató o adiestró pierde la vida.

Un animal o mercenario que quede Fuera de combate no podrá recuperarse.

MERCENARIOS

Si un mercenario puede poseer varias opciones de equipo, el héroe que lo contrate decidirá el mismo durante su adquisición y este se mantendrá igual durante todas las aventuras.

Los mercenarios no pueden compartir pertenencias con los héroes, ni pueden llevar parte del tesoro u objetos encontrados.

Su coste de mantenimiento incluye también el de la reposición de su propio equipo. Los héroes no podrán proveerle de otras armas o armaduras, salvo que se lo presten temporalmente durante la partida en curso si el mercenario pierde su arma o escudo durante la misma.

Si un mercenario **pierde 3 veces consecutivas una prueba de Valentía** durante una aventura, **abandonará** el escenario.

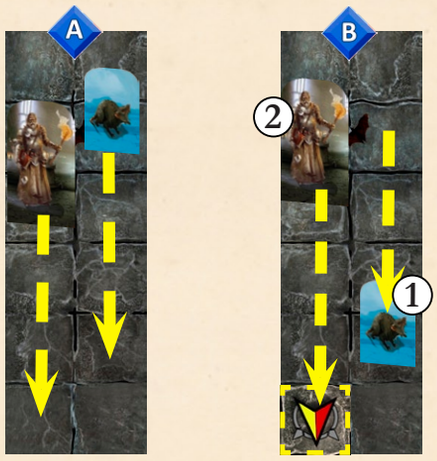
A Puntos de Valor

B Coste de adquisición/mantenimiento

ANIMALES CON SENTIDO AGUDIZADO

Un héroe podrá beneficiarse de la habilidad "Sentido agudizado" de su animal cuando éste se encuentre adyacente a aquél (si el héroe ya posee esa habilidad, no obtendrá el beneficio).

Durante los turnos que no sean de combate, un héroe podrá decidir mover durante su propia activación a su animal si este posee la habilidad "Sentido agudizado" (es decir, en este caso el animal no moverá de forma independiente). Ambos deberán iniciar el movimiento estando adyacentes, y realizarán el mismo manteniéndose adyacentes en todo momento, como si fueran un único personaje. Mientras permanezcan juntos de esta forma, el héroe podrá beneficiarse de la habilidad "Sentido agudizado" del animal.



A *Herbod y su rata gigante avanzan a la vez por el corredor durante un turno de exploración. De este modo, el humano siempre se beneficiará de la habilidad "Sentido agudizado" del animal.*

B *La rata de Herbod avanza (1) hasta colocarse adyacente a una flecha de exploración. Ha habido suerte y no ha saltado ninguna trampa. Herbod decide avanzar (2) hasta la flecha de exploración para visualizar la siguiente sección. Si tuviera que hacer alguna prueba de Percepción o Iniciativa, contará con el bonificador de la habilidad de su animal, puesto que se encuentra adyacente a él.*

Creación de personajes

En Dungeon Universalis puedes crear un héroe personalizándolo totalmente según tus gustos o intereses, potenciando o minorando sus características raciales y especializándolo a tu gusto en una profesión de las disponibles, lo que permitirá que la experiencia de creación y evolución del mismo sea mayor que la conseguida con un héroe predefinido. Para ello, debes comenzar eligiendo su raza, escogiendo la carta oportuna.

ESCOGE LA RAZA

Las cartas de raza indican el **alineamiento** (A) del héroe. El símbolo indica alineamiento maligno. es para los héroes benignos, mientras que es para los neutrales, aquellos que pueden participar en un grupo de cualquier alineamiento, porque los benignos y malignos son incompatibles.

En el campo (B) se indican las cartas de **habilidades** con que comienza el héroe de forma inicial (pueden ser habilidades de cualquier tipo, innatas para dicha raza).

(C) Los puntos de **Fortuna** con que cuenta un héroe debido a su raza. Verás que hay razas más afortunadas o más favorecidas por los dioses que otras.

El espacio (D) determina los atributos raciales de un héroe, así como las posibilidades de mejora de los mismos, indicando los mínimos que posee según su raza (columna izquierda) y los máximos alcanzables (columna derecha).

Los puntos amarillos (E) son los puntos de desarrollo necesarios para incrementar el valor de cada característica en +1 punto.

En el momento de su creación, cada jugador dispone de **8 puntos de desarrollo** para destinarlos a aumentar las características de su héroe.

Debes consultar al mismo tiempo la carta de profesión que pretendes escoger para tu héroe, dado que algunas de ellas potencian o limitan el desarrollo de características.

NOTA: observa que no existen valores máximos ni mínimos para la Destreza o la Percepción. Estas solo se mejoran mediante habilidades. Tampoco pueden cambiarse la Armadura Natural ni la Fortuna, que son permanentes.

NOTA 2: la mayoría de las razas tienen unos valores de -/- en su característica de **Maná**. *Si tienen un* **valor numérico (+2)**, *esto indica que pueden invertir 1 punto de desarrollo en aumentar en +1 su número inicial y máximo de puntos de Maná (superando las limitaciones genéricas para los hechiceros), pudiendo aumentarse hasta en +2 si se invierten 2 puntos de desarrollo.*

Ejemplo: el héroe de la carta de esta página comienza con un valor de 5 en Movimiento, 3 en Cuerpo a Cuerpo y 3 en Fuerza. Ampliar su Movimiento a 6 implica un punto de desarrollo. Cada vez que quiera aumentar su Cuerpo a Cuerpo deberá invertir 2 puntos de desarrollo, previa consulta de su profesión escogida, para saber si la misma favorece o perjudica el incremento de determinadas características. Por ejemplo, si el personaje fuera un guerrero, el primer incremento en Cuerpo a Cuerpo le costaría un punto menos de lo habitual, así que empleando un solo punto de desarrollo puede subir el valor de 3 a 4. Eso sí, el siguiente incremento (subir de 4 a 5) le costará 2 puntos, de la forma predeterminada en la carta de raza. Por último, si desea ampliar su Fuerza de 3 a 4 (el máximo según su raza), esto le costará nada menos que 3 puntos de desarrollo. Al ser elfo, si quisiera ser mago, podría decidir aumentar su Maná en +2, por lo que invertiría dos puntos de desarrollo en esto. Esto significará que, si por conocer 4 hechizos tuviera 8 puntos de Maná al inicio de cada aventura, debido a este incremento podrá tener 10 puntos de Maná iniciales.

ESCOGE LA PROFESIÓN

Cada jugador elegirá la carta de profesión para su héroe que mejor se ajuste a sus intereses. Hay tres grandes grupos profesionales. Los **Luchadores** son quienes basan sus fortalezas en el combate de cualquier tipo. Los **Buscadores** engloban a aquellos personajes especializados preferentemente en tareas de exploración o subterfugio. Los **Hechiceros** son quienes desde el inicio dominan en mayor o menor medida la invocación de sortilegios, pues poseen algún punto de Maná en el momento de su creación.

El jugador leerá la carta, observará el rango de aprendizaje de nuevas habilidades F, útil durante su posterior evolución (consulta la página 58), cogerá las cartas de habilidades iniciales que le corresponden G por haber escogido dicha profesión, y atenderá a las ventajas y desventajas o limitaciones descritas, por si alguna pudiera modificar la aplicación de los puntos de desarrollo explicados en el apartado anterior.

H Tipo concreto de profesión.

I Ilustración que representa la profesión.

J Ventajas y desventajas.

COMBINACIONES

Puesto que Dungeon Universalis pretende ser un sistema de juego que permita una enorme cantidad de opciones y ser aplicable a multitud de universos, no cerramos las puertas a todas las combinaciones posibles. Sin embargo, a priori existen una serie de **profesiones preferibles** para cada raza, **atendiendo al trasfondo** del mundo de Arasca en el que se ambientarán nuestras campañas.

Te ofrecemos a modo orientativo un listado de profesiones (y sus posibles limitaciones) recomendables para cada raza:

Anfibio: guerrero, explorador, montaraz, mago (no podrá aprender magia de Corrupción o Inframundo), animista, brujo (solo magia Tribal).

Arbóreo: guerrero, explorador, guardabosques, animista.

Cánido: guerrero, explorador, montaraz, animista, brujo (solo magia Tribal).

Celestial: guerrero, paladín, explorador, bardo, maestro rúnico, mago.

Centauro: guerrero, explorador, montaraz, animista.

Cíclope: todas excepto caballero, paladín, cazabrujas, nigromante.

Cristalino: guerrero, explorador, maestro rúnico, animista, brujo, mago.

Elfo: guerrero, paladín, gladiador, bailarín marcial, explorador, montaraz, bardo, guardabosques, mago (no podrá elegir saberes de Corrupción o Inframundo), animista.

Elfo oscuro: guerrero, paladín, gladiador, bailarín marcial, asesino, explorador, pícaro, bardo, mago, animista, brujo.

Enano: bárbaro, guerrero, gladiador, asesino, explorador, pícaro, montaraz, bardo, maestro rúnico.

Enano renegado: bárbaro, guerrero, gladiador, asesino, explorador, pícaro, montaraz, bardo, maestro rúnico, brujo.

Félido: guerrero, asesino, explorador, montaraz, animista, monje guerrero, brujo (solo magia Tribal).

Goblin: guerrero, asesino, explorador, pícaro, animista, brujo.

Hombre bestia: bárbaro, guerrero, explorador, pícaro, bardo, guardabosques, animista, brujo (solo magia Tribal).

Humano: todas, pero si es nigromante, brujo o mago del inframundo, o si aprende hechizos de Corrupción o Inframundo, se considerará de alineamiento maligno.

Infernal: guerrero, explorador.

Mediano: guerrero, explorador, pícaro, montaraz, bardo, animista.

Medio pájaro: guerrero, asesino, explorador, brujo, mago.

Minotauro: bárbaro, guerrero.

Ogro: bárbaro, guerrero, gladiador, explorador, montaraz (opción sin hechizos), animista, brujo (solo magia Tribal).

Orco: bárbaro, guerrero, asesino, gladiador, explorador, montaraz (opción sin hechizos), animista, brujo (solo magia Tribal).

Rátido: guerrero, asesino, explorador, pícaro, mago (solo podrá aprender magia de Corrupción o Fuego), animista, brujo.

Reptiliano: guerrero, asesino, explorador, montaraz, mago (no podrá aprender magia de Corrupción o Inframundo), animista, brujo (solo magia Tribal).

Troll: guerrero, explorador, brujo (solo magia Tribal).

Vampiro: guerrero, caballero, nigromante, brujo (solo magia de Brujería).

ESCOGE HABILIDADES

Los héroes deben coger la carta de habilidad que les corresponda según su raza y profesión escogida. Recuerda que hay cuatro tipos de habilidades divididos en cuatro mazos: 1) Combate, 2) Académicas y de liderazgo, 3) Exploración y subterfugio, 4) Naturaleza. Las tres primeras pueden adquirirse según la profesión escogida, de manera que por ese motivo en ocasiones se hace referencia a ellas como "habilidades profesionales", siendo las demás denominadas "naturales".

Algunas razas permiten el aprendizaje de una habilidad profesional extra en el momento de la creación del personaje. Además, mediante la experiencia adquirida, los héroes podrán en el futuro aprender más habilidades profesionales. Sin embargo, existe una limitación importante al número máximo: después del momento de creación, **un héroe solo podrá aprender tantas nuevas habilidades profesionales** como sea **el doble de** su **valor de Inteligencia**.

En la parte inferior de cada carta de habilidad profesional aparecen los símbolos de las profesiones que pueden aprender esta habilidad concreta. **Si no aparece el símbolo** de una profesión, significará que será **imposible de adquirir** por el personaje que tenga dicha profesión.

HABILIDADES DE COMBATE

Proporcionan ventajas durante los combates, tanto cuerpo a cuerpo como a distancia. Son las habilidades preferidas por los Luchadores, aunque algunos tipos de héroes como los Hechiceros guerreros e incluso los Buscadores las adquieren para ser un buen apoyo en el grupo.

ACADÉMICAS Y DE LIDERAZGO

Los personajes Hechiceros encuentran aquí su principal fuente de aprendizaje. Pueden aprenderse capacidades que mejoren el lanzamiento de hechizos, el conocimiento de objetos o el apoyo moral a los compañeros.

EXPLORACIÓN Y SUBTERFUGIO

Son especialmente útiles durante los turnos en que se realiza la exploración, cuando el grupo necesita de la pericia de unas manos hábiles, una vista aguda o habilidades acrobáticas para sortear obstáculos. Algunas pueden ser también muy útiles para anticiparse al inicio de los combates.

NATURALEZA

Las habilidades naturales aglutinan opciones tan diversas como la invulnerabilidad, la resistencia a sortilegios, la capacidad de tener ataques envenenados, una mayor resistencia natural o el sentido agudizado. Aquí también se incluyen algunas particularidades negativas de algunas razas y criaturas, como la vulnerabilidad ante ciertos ataques o los entornos oscuros.

PERTRECHOS

ESCOGE EL EQUIPO

Cada personaje recién creado dispondrá de un **presupuesto inicial de 20 monedas**.

Supeditado a dicho presupuesto y las limitaciones de cada profesión, cada jugador decidirá el equipo que llevará su personaje inicialmente, observando los costes de cada objeto y descontándolo de su presupuesto. Podrá incluso comenzar con un animal (si posee la habilidad "Adiestrar animal") o un mercenario.

Un héroe no podrá prestar ni dar a otro ninguna de las 20 monedas que recibe inicialmente.

OBJETOS INFRECUENTES

Durante su creación, un héroe **podrá adquirir** los objetos infrecuentes que desee, sin necesidad de efectuar tiradas.

LIMITACIONES DE EQUIPO

Límite de peso: calcula la **limitación de peso máximo** de cada héroe para transportar equipo, basada en su **Fuerza + Vitalidad y multiplicando la suma por 2**. Dicha limitación se escribe en el lado derecho de la barra, mientras a la izquierda se anota el peso de todo el equipo transportado, incluidas las armaduras.

Límite de objetos: solo se permite portar **un escudo o rodela, dos armaduras ligeras o pesadas** (se excluyen los yelmos, grebas o brazales) y **hasta 5 armas** de cualquier clase.

Límite de monedas: cada **héroe podrá transportar hasta 30 monedas** (se entiende que cada moneda representa en realidad una cuantía indeterminada de monedas de diversos tamaños y metales).

Los objetos como gemas preciosas y objetos valiosos similares de pequeño tamaño se considerará que tienen 1 punto de peso cuando no se especifique otra cosa.

Los mercenarios y animales con la habilidad **"Montura" podrán transportar equipo y monedas** con las mismas limitaciones que para un héroe. Es decir, el héroe podrá dejarles objetos para que transporten parte de sus pertenencias.

EXCESO DE PESO

Las limitaciones indicadas en el apartado anterior pueden ignorarse, pero con las siguientes consecuencias:

Si un personaje **lleva más peso que su máximo permitido**, o **infringe** de algún modo las **limitaciones** de equipo, sufrirá los efectos de **Aturdido**.

Si un personaje **supera dos o más** de estas limitaciones (por ejemplo: superar el límite de monedas y el límite de objetos al mismo tiempo), o supera en **más del doble** cualquier límite (por ejemplo: transportar más de 60 monedas), **no podrá mover ni realizar acciones** durante su activación, sufriendo los efectos de **Aturdido**.

TRANSPORTAR A COMPAÑEROS

Considera que **cada personaje pesa** lo mismo que su limitación de peso máximo: **(Fuerza+Vitalidad) x2**.

Además, independientemente del peso corporal, **llevar a un compañero inconsciente o Fuera de combate** a cuestas siempre supone **-1** a la capacidad de **Movimiento** y **una Acción** cada turno. Un solo personaje no podrá transportar a un compañero de tamaño mayor que él, pero dos personajes adyacentes podrán unir sus esfuerzos para llevarlo, dividiendo entre ambos el peso y moviendo a la vez.

Una **montura podrá transportar a un héroe** fallecido o Fuera de combate, con las mismas penalizaciones.

Experiencia

PUNTOS DE EXPERIENCIA

En cuanto los héroes finalicen una aventura, anotarán en su carta o ficha de héroe los puntos de experiencia que han ganado durante la misma.

Salvo que se indique otra recompensa en la Hoja de aventura, las aventuras de tamaño estándar conferirán estos puntos de experiencia:

+1 si el grupo ha **logrado la misión en el primer intento.**

+1 si el **grupo ha obtenido más puntos por Logros que el Jugador Oscuro.**

+1 si el **héroe ha sobrevivido sin quedar Fuera de combate** en ningún momento, siempre que el grupo haya descubierto al menos el doble de secciones como fuera el número de héroes que inició la aventura.

Los puntos de Experiencia se acumulan y cada jugador decidirá en qué momento los invierte para realizar mejoras en su personaje, descritas en el apartado siguiente. Estas mejoras podrán realizarse en cualquier momento entre aventuras. Es decir, cuando no se encuentren en el interior de ningún escenario.

Evolución del personaje

APRENDIZAJE DE HABILIDADES

Por **cada 3 puntos** de experiencia acumulados, un héroe podrá aprender una **nueva habilidad** (con las limitaciones habituales).

El **jugador lanzará 1D6** y observará el resultado, comparándolo con el rango de aprendizaje de nuevas habilidades, que varía según la profesión del héroe. Ahí observará qué tipo de habilidad profesional podrá escoger (Combate, Académicas y de liderazgo, Exploración y subterfugio). Elegirá una habilidad concreta a su elección, ciñéndose a la tipología que le indicó el dado y al resto de limitaciones (recuerda que, por norma general, dos héroes no pueden coincidir con la misma habilidad por profesión). **Si la anterior habilidad** que aprendió el héroe mediante este sistema pertenece al **mismo tipo** que ha aparecido en la tirada, podrá obviar esta tirada y elegir el tipo que prefiera. Hará lo mismo si no le es posible aprender ninguna habilidad del tipo que indicó el dado.

Borgron, Maestro rúnico de profesión, lanza 1D6 y obtiene un resultado de 4. Por tanto, deberá escoger una habilidad del tipo Académicas y de liderazgo, tal como indica el rango de aprendizaje de la carta de su profesión.

NOTA: algunos héroes, según indica su carta de raza, pueden aprender habilidades de Naturaleza. En lugar de lanzar 1D6 para determinar el tipo de habilidad profesional, podrá escoger libremente una habilidad de Naturaleza de cuantas tenga posibilidad.

PUNTOS DE DESARROLLO

Por cada **3 puntos** de experiencia acumulados, un héroe podrá obtener **un punto de desarrollo** que podrá invertir en aprender un **nuevo hechizo o aumentar una característica** (sin superar en ningún caso los límites raciales).

Podrá acumular puntos de experiencia para aumentar características que requieran de varios puntos de desarrollo. *Por ejemplo: si un elfo necesita 3 puntos de desarrollo para subir +1 a su Fuerza, deberá acumular hasta 9 puntos de experiencia si desea conseguir esos 3 puntos de desarrollo para invertirlos en esa mejora.*

Como máximo, **solo podrá aumentarse cada una de las características una sola vez** a lo largo de toda la experiencia acumulada. *Por ejemplo, un elfo podrá aumentar en +1 su Vitalidad, Fuerza y Agilidad gracias a la experiencia acumulada tras muchas partidas.*

AUMENTO DE FORTUNA

Por cada **3 puntos** de experiencia acumulados, un héroe podrá obtener **un punto de Fortuna extra** de forma permanente (como máximo, podrán ampliarse 2 puntos de Fortuna por encima de los iniciales).

LUGARES Y SERVICIOS

Determinados lugares (las Escuelas de lucha, las Bibliotecas, las Escuelas de hechicería) permiten ganar puntos de experiencia extra o aprender hechizos pagando el coste del aprendizaje e invirtiendo puntos de experiencia. Estas indicaciones vienen reflejadas en las cartas de Lugares y Servicios, descritas en la página 76.

NIVELES DE HECHICERÍA

Cualquier héroe con la capacidad de lanzar hechizos tendrá la consideración de **Aprendiz hasta** que alcance un **PV** de **18**. Mientras sea aprendiz, solo podrá realizar **2 lanzamientos** de cada hechizo que conozca (en lugar de los 3 habituales), sus hechizos ofensivos causarán **1 dado menos de daño** de lo habitual (esto incluye incluso el daño que pueden causar los elementales que invoquen), y se reducirá en **-1 la duración** de sus hechizos de efecto permanente.

Cuando un héroe hechicero alcance un **PV de 40**, será considerado **Maestro**. A partir de entonces, podrá realizar hasta **4 lanzamientos** de cada hechizo que conozca.

Valoración del personaje

Inicialmente los Puntos de Valor de un héroe serán de **10**.

A medida que gane puntos de experiencia y los invierta en mejoras, sus características y habilidades aumentarán y con ellas su valoración.

Los **PV de un héroe** equivaldrán a la suma de **10 más los puntos de experiencia invertidos en evolucionar.**

Por tanto, no se considerarán los puntos de experiencia acumulados si no se han invertido.

Ejemplo: el elfo Taeral quiere subir su características de Fuerza de 3 a 4, para lo que necesita nada menos que 3 puntos de desarrollo, según indica su carta de raza. Para obtener 3 puntos de desarrollo, Taeral necesita ganar 9 puntos de experiencia. Ha acumulado 8 puntos de experiencia y los anota en su ficha, pero no aumentan su PV hasta que no los invierta en la subida de Fuerza que desea efectuar. Una vez invierta los 9 puntos de experiencia que precisa, aumentará su PV en 9.

Cómo se juega

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

PRIMER TURNO

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

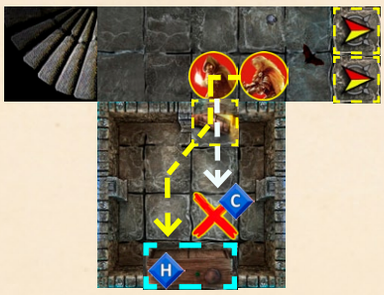
Borgron, el maestro rúnico de raza enana, decide activarse en primer lugar. No es demasiado bueno explorando, pero es mejor que Shara, una caballera especializada en el combate cuerpo a cuerpo y protegida por una armadura pesada. Borgron decide avanzar cuatro casillas, Jabalina en mano, hasta la puerta.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

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

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

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

SEGUNDO TURNO



Comienza el segundo turno para los héroes. Borgron entra en la sala, decidido a alcanzar el Armario para registrar su interior, pero el Jugador Oscuro vuelve a activar otra carta contra él sobre la tercera casilla que pretendía pisar C (el enano se ve obligado a detener su movimiento antes de pisarla).

En este caso se trata de una carta que contiene una trampa denominada "Descarga eléctrica". El Jugador Oscuro paga 3 puntos de Reserva por activarla D. Borgron necesita un resultado de 9 o superior en una prueba de Percepción para detectarla E. Si lo logra, podrá intentar desactivarla con una prueba de Destreza F.

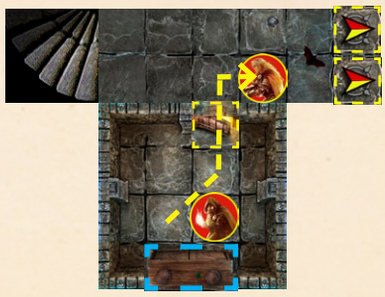
Obtiene un resultado de 7 y no tiene bonificadores a Percepción. Por tanto, falla la prueba, pisa la casilla y la trampa se activa contra él. Se lee el contenido de la carta de trampa G. Como usa Armadura de cuero (armadura ligera), recibe 5 dados de daño. El Jugador Oscuro lanza los dados. Debe igualar o superar la Armadura de Borgron, que es 4. El resultado de los dados es 1, 4, 4, 4, 5. Por tanto, el enano sufre la pérdida de 4 puntos de Vitalidad (se indica mediante 4 fichas de Heridas), que lo dejarían Fuera de combate (tiene un valor de Vitalidad de 4). Por ese motivo, el héroe decide emplear uno de sus 5 puntos de Fortuna para que el Jugador Oscuro repita la última tirada. Se vuelven a lanzar los dados y esta

vez el resultado es este: 1, 2, 3, 5, 6. Borgron solo pierde 2 puntos de Vitalidad y termina su activación. Puesto que ha gastado 1 punto de Fortuna, esto le supone al Jugador Oscuro +1 punto en el contador de Logros.

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

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

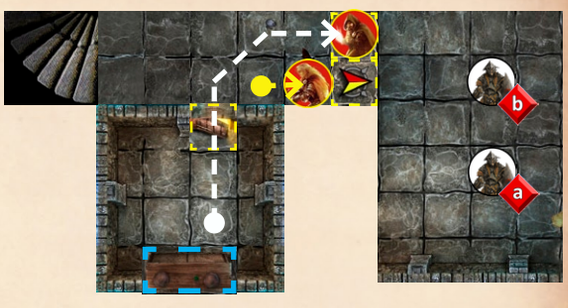
TERCER TURNO



Shara decide salir al pasillo. Borgron, por su parte, hace una prueba de Percepción para registrar la habitación. No alcanza el resultado total de 10 y, por tanto, no encuentra nada de valor. Registrar una habitación es una Acción que impide realizar movimientos (se entiende que dedica el turno a moverse por toda la sala), así que termina para él su activación y el turno para la pareja de héroes.

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

CUARTO TURNO

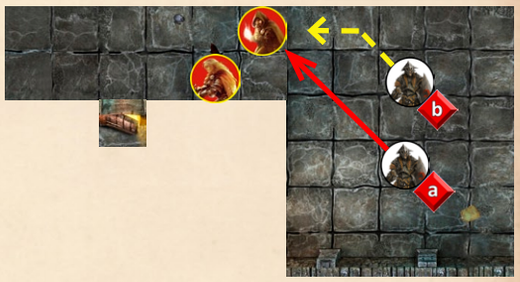


Shara avanza solo 1 casilla. El Jugador Oscuro no puede activar ninguna trampa en un radio de 2 casillas desde aquella donde los héroes terminaron su movimiento. Podría hacerlo si Shara intenta abrir una puerta o un cofre de tesoro, o pisar una flecha de exploración, pero la caballera es precavida y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

Borgron sale de la habitación. Cambia la Jabalina por el Hacha que posee en su equipo (es una Acción rápida). Podría mover hasta 5 casillas, pero decide emplear su Acción en correr para alcanzar el extremo del pasillo. Como termina su movimiento sobre una casilla con flecha de exploración, el Jugador Oscuro muestra inmediatamente la siguiente sección.

En ese preciso momento, el Jugador Oscuro decide activar una carta de Encuentro denominada "Criatura errante" J. La carta no le permite colocar muchos monstruos, pero solo le supone un coste de 2 puntos de Reserva.

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



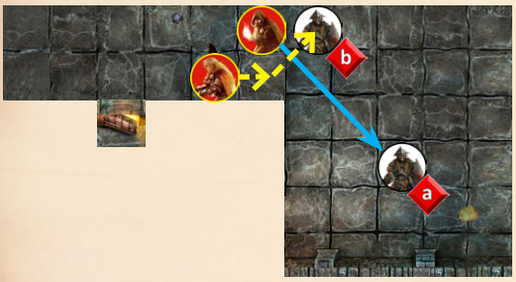
Ambos bandos deben realizar una tirada enfrentada de Iniciativa. Borgron lanza 2D6 y suma su valor 0 de Percepción (además, puesto que ha corrido, tiene que aplicar un penalizador de -2 a su tirada). El orco más cercano a Borgron hace lo mismo. Si Borgron hubiera obtenido un resultado mayor o igual (en caso de empate, gana quien posee mejor característica de Inteligencia), los héroes habrían ganado la iniciativa y el Jugador Oscuro habría perdido su turno. Pero el orco ha obtenido un resultado mayor que el enano Borgron y por tanto finaliza automáticamente el turno de los héroes y comienza el del Jugador Oscuro, quien

suma 1 punto en el contador de Logros, coge una nueva carta del mazo de Encuentro y a continuación decide activar en primer lugar al arquero orco.

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

A continuación, el Jugador Oscuro activa al guerrero orco b, quien se abalanza sobre el enano. Se mueve por las casillas donde hay un muro (en este caso, los muros no impiden movimiento, solo sirven para delimitar las secciones). Está obligado a detenerse al entrar en la Zona de Influencia del enemigo, que normalmente son todas las casillas adyacentes a su alrededor. El orco lanza 2D6 y suma su característica de Cuero a Cuerpo (3). Obtiene un total de 9. Borgron hace lo mismo para defenderse, puesto que en combates cuerpo a cuerpo las tiradas son enfrentadas. Supera el resultado, pese a que su Hacha, muy válida para atravesar armaduras, le resta -1 a su Cuerpo a Cuerpo. Borgron logra evitar el ataque y finaliza el turno del Jugador Oscuro.

QUINTO TURNO



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

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

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

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

Los héroes han obtenido 2 puntos de Logros por haber eliminado a los dos orcos. Lo indican en el contador de Logros moviendo la ficha que sirve de marcador.

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

SEXTO TURNO

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

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

Trasfondo

SOBRE LA CREACIÓN DEL MUNDO

En el continente de Arasca existen diversas mitologías y explicaciones de la creación del mundo, según las distintas civilizaciones. Sin embargo, durante el primer Gran Concilio celebrado en la ciudad de Shiilan, la cual se alza en la isla del Gran Mar Interior, los numerosos eruditos del continente reunidos allí convinieron tener como referencia las descripciones del Collard, el libro supremo escrito por el dios Ansurax. Tal decisión, por tanto, fue realizada con la más absoluta neutralidad política y religiosa, sin la presión que ejercen los reyes u otros poderes fácticos.

Así pues, atendiendo a las escrituras de Ansurax, que constituyen la mitología de los Antiguos o kamaerin (los primeros moradores del mundo), el origen del mismo fue fruto de la muerte de un inmenso titán que vagaba por el universo. El titán, al expirar, dio existencia a la tierra con su carne; su sangre fue el mar, y su último suspiro el aire. De su cuerpo emergieron los diversos dioses dominantes, que vivían en el cielo, y estos, para no morir en soledad como su creador, decidieron poblar de vida el cielo y la tierra. Los Antiguos fueron la primera creación de los dioses y recibieron el don de la inmortalidad como sus hacedores, haciéndose llamar ángeles y viviendo con ellos en los cielos.

Los humanos fueron creados más tarde por el dios Radán. Recibieron el don de la mortalidad y permanecieron durante mucho tiempo en Arasca, en el Paraíso Terrenal, como así la llamaban antaño, hasta que la mayoría fueron desterrados por su carácter belicoso y dominante y, obligados a cruzar el ancho mar, forjaron sus civilizaciones en otros continentes, Europa, África, Asia, América, Australia, donde han evolucionado a un ritmo vertiginoso hasta la actualidad.

Los dioses trabajaron por la paz en Arasca, hasta que comenzaron las disputas por el poder y sus voluntades se separaron. Entonces, los demoníacos habitantes de los infiernos surgieron de la oscuridad engendrados en las semillas del Gran Árbol de la Maldad, nacido a consecuencia del odio contenido de los dioses dominantes. El Dios Ansurax, hijo del Dios Dar, Señor del Sol, ansiaba el poder del mundo, y llevó la destrucción con sus hordas al Paraíso Terrenal, sosteniendo que el Caos absoluto era la verdadera fuerza existencial de todas las cosas. Los dioses benignos, o dioses de la luz, enviaron ejércitos de ángeles celestiales a las forjas del Infierno, mientras bandadas de demonios alados trataban de romper el arco de cristal que protegía el Palacio de los Altos Cielos. Entonces los hombres fueron llamados a regresar para secundar a los Antiguos, que ya no abundaban en número después de tantas masacres. Lamentablemente, la raza humana resultó tan combativa y tenaz como sometible, por lo que algunos se aliaron con el mal. Muchos fueron los mortales que presenciaron a los seres sobrenaturales que caminaban entre las apiñadas masas de humanidad y la tierra esquilmada. Poderosos guerreros surgieron y aceptaron el cruel reto de la guerra, aliándose con ambos bandos y ganándose el respeto y odio de los mundos del más allá con sus legendarias proezas. Aunque los demonios menores les respetaban y se arrodillaban ante algunos de ellos, también maldecían la existencia humana. Muchos de estos demonios creyeron que la muerte y la destrucción ocasionada por los hombres era una ofensa a su papel superior en el orden del Caos, y en consecuencia, celosos de la creciente importancia de los humanos, cometieron incontables y atroces actos violentos contra los mortales.

Durante las Guerras Intemporales, Ansurax se proclamó a sí mismo Dios de la Oscuridad y de los infiernos, y nombró a tres de sus mejores demonios sus lugartenientes. Entre ellos se encontraba Raazbal, el ángel caído, expulsado del Palacio de los Altos Cielos por una falta moral, y deformado por la crueldad y el odio eterno. Al ocaso del milenio de la guerra, todas las fuerzas celestiales se congregaron para hacer frente en una batalla a la totalidad de la inmensa horda negra, formada por multitud de razas que el Gran Árbol de la Maldad había concebido. La Batalla de la Luz y la Oscuridad duró cien días y cien noches, y al término de la última noche, cuando el ejército celestial comenzaba a debilitarse, el arcángel Fraudiel se internó con un grupo de valientes hombres en las profundidades del Infierno, hallando allí, retorcido por el dolor y el odio del mal, el Árbol de la Maldad. Fraudiel cortó sus ramas y tallos, de los que brotaba sangre oscura en vez de savia, y luego incineró la tétrica creación vegetal. Ansurax y su ejército cayeron esa misma noche tras la hazaña del Arcángel. El dios oscuro

murió a manos de los Antiguos y de los hombres, quedando la corona en poder de los primeros, así como el Collard, que él mismo había escrito con su sangre, y el cual era irrompible salvo que lo hiciera con sus propias manos. Solo el poderoso Raazbal logró sobrevivir a la matanza y el reino del Caos entró en un largo letargo.

Sin conocer la morada del último lugarteniente de Ansurax, los dioses, temiendo la naturaleza invasora de la raza humana, decidieron ocultar por siempre el Paraíso Terrenal del resto de los continentes, ofreciendo a los humanos que combatieron a su favor que olvidaran sus orígenes y progresaran aquí, aislados del resto del mundo. Muchos volvieron a cruzar el ancho mar y regresaron allá donde las civilizaciones prosperaban, mientras otros eligieron quedarse. Quienes permanecieron forjaron multitud de reinos e imperios a medida que exploraban los vastos territorios. Los demonios quedaron relegados en la Isla de Fuego, aunque existen varios portales que les permiten surgir en otras latitudes del mundo. Paulatinamente, el capricho de los dioses hizo surgir una multitud de razas. Con el transcurso del tiempo, algunas razas se escindieron en caminos evolutivos diferentes hasta conformar el enorme crisol de culturas y civilizaciones que existe actualmente.

LAS PIEDRAS ALMA Y EL MAL

La corona de Ansurax poseía tres piedras de cristal engarzadas llamadas Piedras Alma. Cada una servía para aprisionar en ellas el alma del demonio que intentase usurpar el mando al Señor de la Oscuridad; una por cada lugarteniente existente. Así que los dioses poseían tres Piedras Alma para atrapar al único lugarteniente de Ansurax vivo, Raazbal, y evitar que emulase a su señor. Una de las Piedras Alma les fue entregada a los Antiguos, y las otras dos a los humanos. Mientras que los Antiguos la conservaron, esperando el momento oportuno, los humanos extraviaron las dos Piedras Alma que les asignaron, después de haber malgastado una de ellas para atrapar por equivocación el espíritu de un demonio menor.

Raazbal reapareció estableciendo su poder en el reino de Bandmor, en un extremo de las montañas de la Condenación. Al mismo tiempo, el imperio Thai-Shiang, formado militarmente casi en exclusiva por jinetes de ojos rasgados, se encontraba en su máximo esplendor. Una alianza de reinos e imperios noroccidentales, organizada para frenar el avance del terrible ejército shiang, le sirvió a un grupo de héroes para atravesar las estepas y alcanzar Bandmor. Ayudados por los kamaerin y la Piedra Alma que conservaban estos, lograron encerrar al gran demonio en la misma y cortaron las raíces del Árbol de la Maldad.

Pero el Caos y la Maldad nunca desaparecen, permanecen latentes mientras crecen hasta volver a explosionar como un volcán.

EL MOMENTO ACTUAL EN EL REINO DE ALANIA

Durante cientos de años, el reino de Bandmor sirvió de muro de contención ante otras civilizaciones del continente. Desde su decadencia hacía menos de un siglo, debido a la última caída de Raazbal, se abrieron nuevas vías comerciales terrestres que atravesaron las amplias estepas y alcanzaron los reinos más occidentales. Largas caravanas procedentes del este atraviesan el mermado imperio Thai-Shiang, que no ha recobrado el esplendor de antaño pero sí ha recuperado la mayor parte de sus territorios al este del gran río Asdurag. Todos los comerciantes desembocan primero en Verneck, y allí se organizan ferias y mercados. Multitud de viajeros errantes, exploradores, mercenarios y buscavidas se encuentran en este lado del mundo para vivir aventuras o hacer negocios.

Alania es un reino de creación muy reciente. Durante siglos, estas tierras pertenecieron al imperio de Pulse. Sin embargo, los nobles de la región siempre se sintieron maltratados respecto a los que pertenecían a la península Oeste, donde el grado de desarrollo agrícola, arquitectónico e incluso militar, evidenciaba unas inversiones muy superiores. Alania era un territorio en constante peligro debido a ser una zona fronteriza con un imperio enorme como el Thai-Shiang. A su vez, limitaba con el acaudalado reino de Bibal al norte y esporádicamente sufría las arremetidas de los bárbaros y devastadores que descendían desde el páramo helado o las islas del mar Septentrional. Siempre fue una zona conflictiva, donde imperaban las escaramuzas incluso entre los propios nobles, que invadían castillos y tierras vecinas, y urdían pequeñas conspiraciones y algunos asesinatos. Permanecieron unidos ante la amenaza del imperio oriental y durante la última gran guerra. Pero, cuando los shiang recibieron la embestida de occidente y Pulse perdió innumerables efectivos militares y económicos debido a la guerra, los nobles de Alania comprendieron que aquel era el momento propicio para sus intereses y decidieron unirse para reivindicar su independencia. El Imperio no tuvo más remedio que concederla tras las primeras guerras internas, incapaz de enviar un ejército potente para sofocar la rebelión. Poco después llegaría también la independencia de Raíncla, la península ubicada al otro lado del Mar Blanco. Desde entonces, los nobles de Alania forman un reciente reino convulso, con un rey elegido cada lustro, donde el equilibrio de poder de las casas nobiliarias garantiza una paz quebradiza.

LA GEOGRAFIA DE ARASCA

El continente de Arasca es el lugar predilecto de los dioses en el mundo, y de este modo también es donde los dioses imponen la mayoría de sus caprichos. Hay zonas climáticas muy diferentes, desde la zona de los desiertos helados en el Norte y la tierra de los Elementales, donde el frío se vuelve tan extremo que incluso el mar llega a congelarse para servir de puente con algunas islas, hasta los grandes desiertos cálidos del Sur, donde civilizaciones como la de los Faraones Olvidados progresan construyendo sus pirámides. El clima continental es predominante, aunque existen selvas interminables en el sudeste y climas suaves en el suroeste, donde se asientan algunas de las civilizaciones que procedían del Viejo Mundo, como la de Iberia o la de los Hijos de Júpiter. Hay también multitud de grandes penínsulas. Los humanos pueblan las occidentales. La península Oeste, donde prospera el Imperio de Pulse, la península de Raíncla, donde se ubica el reino del mismo nombre, independizado recientemente de Pulse, y la península de Nueva Iberia donde medianos y humanos comparten territorios. Pueden encontrarse enormes desiertos, no solo los más cálidos, también los que se encuentran el sur de la cordillera de Khumund o los peligrosos desiertos de los grandes gusanos, ubicados al sur del Gran Mar Interior, la mayor superficie del agua en el interior del continente. Las grandes estepas se encuentran en la zona central y en la parte noroccidental, entre el caudaloso Asdurag y el río Asarlung. Hay otros ríos largos y caudalosos como el Río Rojo, donde las tribus de los Chask realizan sus ofrendas, el Río Profundo y el Amarillo que nutren las selvas, o el Río Susurrante que desemboca en el mar Meridional. Grandes bosques se extienden por doquier, como el Bosque Verde en el nordeste, habitado por elfos salvajes, el milenario Bosque de Piedra, donde los grandes orcos encuentran la madera para talar sus tótems, el Bosque de Torath, donde proliferan los licántropos, el bosque de los Trolls o el Bosque Eterno que rodea las montañas del reino de Kämaer, pero el más extenso es el Bosque Negro que se extiende en la franja sur, habitado por multitud de bestias y algunas tribus de amazonas.

LAS RAZAS Y CIVILIZACIONES

En Arasca coexiste una ingente cantidad de razas. Los Antiguos o kamaerin, también llamados celestiales, fueron la primera creación de los dioses y permanecen en el Reino de Kämaer. Mucho más altos que los humanos y muy silenciosos, de piel y cabello generalmente blanquecino e increíblemente resistentes al frío. Su ciudad de hielo y capital, Menon, fue construida sobre el lago que anegó mediante un sortilegio la anterior ciudad del mismo nombre.

Los Primeros Elfos mantienen sus dominios en el bosque que linda al norte, en la isla Origen y en las costas cercanas. De estos se escindieron dos facciones, la de los Elfos Renegados y la de los Elfos de los Bosques, quienes se alejaron al extremo oriental del continente. Los primeros habitan la península de los Descarriados, prefieren poblar zonas costeras y rocosas. Los Elfos de los Bosques o Silvanos han prosperado en el extenso Bosque Verde, donde construyen sus ciudades sobre los árboles en alianza con los espíritus del bosque. Tanto los elfos como los kamaerin comparten un pasado común y una singularidad única, son inmortales al paso del tiempo, lo que los hace mucho más calmados y equilibrados que el resto de las razas.

Los demonios están presentes en diversos lugares del mundo, pero muy especialmente en la Isla de Fuego. Son muy fuertes y sienten un odio profundo hacia la raza humana. Como los kamaerin, no padecen los efectos del tiempo ni de las enfermedades, pero las armas pueden dañarles.

Los humanos son muchos y sus reinos cubren gran parte del continente. El Imperio de Pulse ha perdido una buena extensión pero sigue siendo muy poderoso en la Península Oeste. Capaces de fabricar armas de pólvora, poseen los mejores herreros en el arte de la fabricación de armaduras completas. Es realmente muy avanzado en materias tan dispares como el arte y la ciencia. Sin embargo, también es el principal reino defensor de la Verdadera Fe cristiana que llegó del Viejo Continente. De Pulse se independizaron hace pocas décadas el actual reino de Alania, que en su momento fueron diversos condados integrados dentro del imperio, y el reino de Raíncla, que ocupa la península del mismo nombre. Junto a Pulse se encuentran las islas de Trecia, cuyos habitantes mantienen las costumbres civiles y militares de sus lejanos parientes griegos, exhibiendo innumerables estatuas de mármol y templos con cientos de columnas.

Al otro lado de las Montañas Punzantes de Pulse se extienden los ascadios en sus profundos bosques, temibles guerreros cuyos líderes llegan a montar sobre osos. Cerca se encuentra Lesonia y más allá los bárbaros del norte en el Bosque de Torath y el reino de Bibal, rica región gracias a sus minas de plata y cuya capital se encuentra en la isla del lago Itarig. Más allá del río Asdurag hay varias tribus bárbaras con cierto carácter nómada, como los fieros Kurgan, e incluso algunas son mucho más primitivas, como los Drugni o habitantes de las cavernas, o los Siarones, que viven en tipis hechos con piel de caballo y bisonte. Toda la mitad inferior de la extensión entre el Asdurag y el Asarlung está ocupada por el Imperio Thai-Shiang. Los ojos rasgados vivieron su esplendor en tiempos pasados. Son fieros y de tez pálida como la luna. Grandes jinetes de caballos que dominan las anchas extensiones de praderas. Hace un siglo rompieron la larga tregua con el Imperio de Pulse y decidieron cruzar el Asdurag para invadir primero Alania y después extenderse en toda la parte noroccidental del continente. Pero el ejército de Pulse y una alianza de reinos replicaron atravesando el imperio Shiang de oeste a este como un puñal y su terrible poder militar decayó considerablemente. Durante las últimas

décadas han conseguido restablecer la mayor parte de sus territorios y construcciones pese a las beligerantes tribus que lindan al norte. Siguen siendo los mejores guerreros a caballo, capaces de disparar un arco a galope con gran precisión o de viajar durante días sin descanso sobre sus monturas. Su gran capital, Thamey, ahora es uno de los puntos clave de las rutas comerciales que recorren el continente.

En el Mar Blanco hay dos reinos destacables situados en dos conjuntos de islas. Los Hijos del Kraken rigen las Islas Grises con puño firme. Adoradores de la gran criatura de los océanos, mantienen una buena flota de barcos y sus islas son a menudo el destino de multitud de presos provenientes del continente. También se encuentran los reinos corsarios, que rivalizan en el mar con los anteriores y con las taifas que prosperan en la costa sur del Mar Blanco. Más al sudoeste pueden encontrarse las civilizaciones de Iberia, donde los humanos gobiernan ciudades pestilentes en las que los caballeros se retan en duelos callejeros a golpe de espada o florete, y los Hijos de Júpiter, descendientes de los navegantes del Imperio Romano. A medida que se recorre la costa del Mar Meridional y las tierras interiores en ese lado del mundo, puede encontrarse el Reino del Árbol Blanco, quienes adoran al que dicen es el antagonista del Árbol de la Maldad, y el reino de los Señores de los caballos, un pueblo tan habituado a la montura como los Shiang, aunque menos belicosos. En la franja oriental del continente los humanos apenas son una excepción. Sin embargo, en la Isla del Sol Naciente cabe destacar el reino de Shinto, lugar de peregrinación de los mejores guerreros de artes marciales. Ya en el continente, prospera a orillas del Gran Mar Interior el pueblo de Umun. Comenzó siendo una colonia fundada por un sacerdote de occidente reconvertido a explorador, quien con el tiempo llegó a proclamarse rey.

Los medianos también merecen ser nombrados, pese a ser una raza de gentes pequeñas que apenas ocupan la región noroccidental de la península de Nueva Iberia y las Islas de los Balidos, conocidas así por la cantidad de ganado ovino que hay en ellas. Suelen ser gente pacífica, tranquila y bonachona que no gusta de peleas, trampas ni broncas. Les gusta armar bullicio en las fiestas, pero rara vez se les ve meterse en problemas y generalmente resuelven sus conflictos con un buen combate dialéctico antes de dejarse llevar por los abrazos, inducidos por la abundante cerveza y el vino que ellos mismos fabrican con buen humor y exportan a otros lugares.

Los orcos o uroks son una raza formidable, capaces de proliferar en tierras baldías, en ricos y frondosos valles y bosques, en zonas heladas, costas agrestes, montañas escarpadas y anchas praderas. Como los humanos, prosperan mejor que ninguna otra raza en climas muy diferentes. Hay varias subrazas. Algunos, los que habitan en la franja sur del continente, son poco mayores que un enano, delgados y encorvados. Otros llegan a ser tan grandes y fuertes como gorilas. En la zona noroccidental es donde menos se les puede encontrar, aunque ocupan diversas guaridas en las Montañas Grises y en la Isla Cangrejo, donde mantienen el reino de Krogg. Los territorios más extensos y beligerantes los ocupan en las regiones nororientales, alrededor de la cordillera de Khumund.

Es muy frecuente ver clanes goblins en las inmediaciones de los dominios orcos. Pequeños y tramposos, estas criaturas habitan normalmente en las montañas, aunque uno de sus reinos más fuertes se encuentra en el Bosque Rojo.

Los enanos son una raza que habita en los dos extremos del continente. Los orígenes de las primeras casas señoriales comenzaron en la coordillera de Khumund, donde mantienen las mayores fortalezas que resisten los constantes embates de las hordas de orcos y goblins, así como los intentos de expansión del reino de los Renacidos desde la cara oeste de las montañas. Cuando se agotaron las primeras minas de Khumund, varios clanes enanos vaticinaron el final de las extracciones en la zona y decidieron escuchar los informes de exploradores, quienes localizaron nuevos y formidables yacimientos en el extremo sudoccidental de Arasca. Viajaron hasta las montañas de Ach, donde se asentaron y formaron nuevas ciudades excavadas en la roca. Pero en Khumund se encontraron nuevos yacimientos y, con el tiempo, las luchas entre los clanes por poseerlos produjeron el destierro de algunos de estos, que viajaron al sur para formar los reinos de los Enanos Renegados. Estos, inferiores en número, abrazaron la magia oscura e incluyeron a orcos y goblins mestizos, hobgoblins, en sus ejércitos.

Entre el Bosque Verde y las regiones dominadas por los grandes orcos se encuentran los territorios de los cánidos. Las facciones de algunos clanes de esta raza se asemejan a las hienas, mientras que otros parecen más emparentados con los lobos. En cualquier caso, gozan de un olfato envidiable y suelen formar grandes comunidades en las llanuras y ocasionalmente en los bosques y desiertos que se encuentran bajo sus dominios.

En la península de la Serpiente y a lo largo de la boscosa costa que asciende hasta el Bosque Verde, viven los félidos, aglutinados en clanes donde pueden verse subrazas atigradas, panteras y leoninas. Son ágiles y veloces, con buen olfato e inteligentes, aunque viven en grupos muy reducidos. Muchos de los adultos de un clan apenas visitan el hogar una vez cada varias semanas. Están acostumbrados a recorrer kilómetros constantemente mientras viajan, cazan y exploran, a menudo aventurándose fuera de sus tierras. Excepto por los grupos de ancianos que deciden y transmiten las leyes y las escuelas de hechicería, es difícil ver grandes comunidades, pues los clanes están muy diseminados y solo se reúnen cada cierto tiempo para festividades y asuntos de urgencia como la guerra.

Limítrofes con los cánidos, los félidos y los enanos renegados se encuentran los reinos de los brutales ogros. Esta raza se asienta principalmente en las Montañas de los Huesos, denominadas así porque en los picos de los promontorios colocan grandes pilas de huesos pertenecientes a todos los enemigos caídos, una vez los han

descarnado para comérselos. Sin embargo, es fácil ver ogros en otras partes del continente. Es habitual verlos empleados como mercenarios, porteros de tabernas, guardaespaldas, luchadores de pozo o incluso leñadores o ganaderos en los reinos humanos.

Los trolls apenas se mezclan con los humanos, pero sí que lo hacen con los orcos y los goblins. Se benefician de las mejores virtudes de aquellos para la caza a cambio de darles protección. El único lugar donde se ha visto a trolls bastante bien organizados es en el reino que mantienen en las Montañas Amarillas. Allí no solo se ocupan de la guerra o la protección de los yacimientos. También gobiernan e incluso practican la magia.

Entre las razas humanoides de gran tamaño que merecen mencionarse, las más difíciles de ver son las de los cíclopes y los minotauros, tanto por ser poco numerosas como por su carácter solitario. Los cíclopes merodean en las Montañas de Ach, mientras lo minotauros recorren el enorme Bosque Negro, a menudo integrados entre las tribus de hombres bestia y centauros. Estas razas cornudas son seminómadas y difícilmente permanecen más de una estación en un mismo lugar. Son grandes cazadores y sus pezuñas y fuertes extremidades les permiten viajar largas distancias.

En la zona de las grandes selvas, en el sudeste del continente, se encuentran los reinos de los reptilianos y anfibios, que construyen pirámides cerca de la orilla oriental del cauce de los grandes ríos. Son tierras difíciles de conquistar por ejércitos debido a la densidad de la vegetación, y estas razas de sangre fría se han acostumbrado a vivir prácticamente aislados del resto del mundo en civilizaciones prehistóricas, por lo que no es fácil encontrar guerreros, exploradores y aún menos hechiceros reptilianos o anfibios fuera de sus fronteras y habituados a la vida en las ciudades. Sin embargo, existe una subraza de anfibios gigantes, los Chask, que habitan las grandes praderas rojas que rodean las Montañas de la Condenación. Igualmente primitivos, de gran olfato y fuertes como toros, son tribus nómadas muy beligerantes que suelen domesticar grandes lagartos como monturas.

Quienes sí viven en las selvas en civilizaciones más avanzadas son los Misran, primates de inteligencia similar a los humanos pero con rasgos simiescos. Su reino se encuentra en el lado occidental del Río Amarillo, y sus ciudades se construyen suspendidas en el aire mediante enormes plataformas de madera. Suelen vivir también bastante aislados, aunque las tribus de amazonas y los hombres de Umun comercian con ellos.

En la Isla Lunar, la gran superficie de tierra rodeada por el Gran Mar Interior, prospera la civilización de los Cyx o cristalinos, seres con cuerpos quebradizos e inmunes a venenos o enfermedades, practican multitud de disciplinas científicas y aglutinan la mayor parte del conocimiento del mundo, solo superado por el de los kamaerin. Los sabios Cyx mantienen contacto con los círculos eruditos de todos los extremos del continente.

Alrededor del Gran Mar Interior también prosperan los fomror y los kobolds. Los primeros son una raza prehistórica que habita los Pantanos Susurrantes. Tienen un solo ojo, grande como el huevo de una oca, y viven en una sociedad matriarcal donde las tribus de guerreros más fuertes esclavizan a los débiles en recintos construidos con barro. Los kobolds son muy diferentes. Pequeños, emparentados con los reptilianos y habituados a vivir en cuevas y túneles excavados bajo las montañas.

Parecidos a los kobolds, pero más inteligentes y numerosos, son los rátidos, que en ocasiones abandonan sus ciudades bajo tierra para lanzarse en grandes hordas sobre las tierras de bosques y llanuras a su alrededor. Son tan numerosos y poseen tal capacidad de trabajo que excavan túneles larguísimos. Gracias a esto han conseguido asentarse en lugares muy dispersos a lo largo de todo el continente. Practican la magia oscura y tienen una habilidad especial para la picaresca y el subterfugio.

Los hombres pájaro o Raaz son poco numerosos y viven generalmente en colonias que construyen en las laderas de las Montañas Zigzagueantes. Hay subrazas que perdieron la capacidad de volar, mientras otras apenas han desarrollado bien unos dedos prensiles que les permitan utilizar herramientas de forma eficaz.

Los devastadores, por su parte, son una especie de raza humana dominada por las fuerzas demoníacas que habitan en el norte. Viven en los desiertos helados y volcánicos del norte, allá donde la vida es casi un milagro y la guerra es necesaria incluso para alimentarse. Aprovechan el invierno para salir de sus fortalezas negras y atravesar los estrechos de mar que los separan del continente. No son muy numerosos pero su sed de sangre no tiene igual.

Además de las razas de los mortales e inmortales, conviene mencionar aquellas civilizaciones o reinos que pertenecen a quienes regresaron de entre los muertos. En la franja sur del continente, los Faraones Olvidados continúan protegiendo sus pirámides en medio del desierto, tal como lo hacían sus antepasados mortales antes de que el Río Seco adquiriese su nombre actual y provocase la Gran Hambruna.

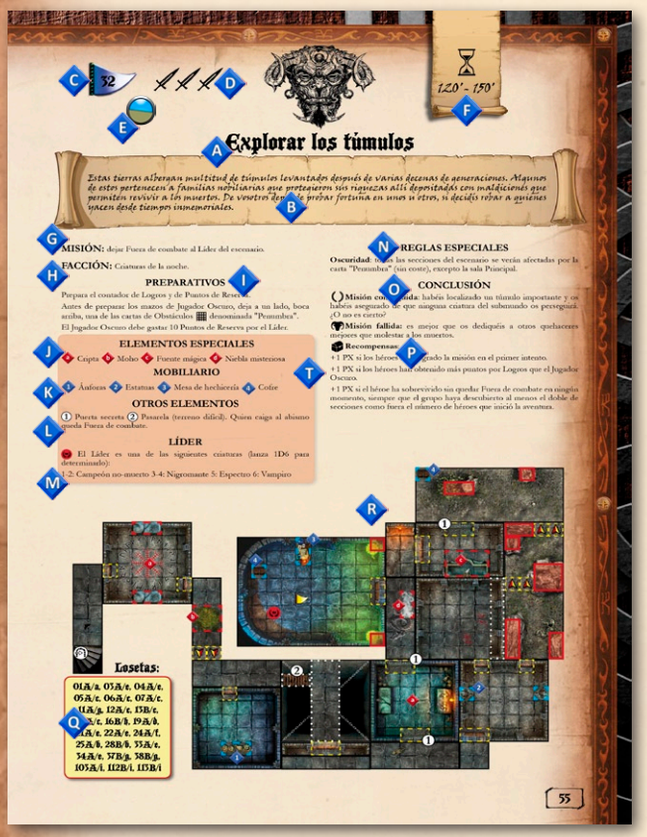
En el norte, el reino de los Renacidos se contrae y expande como los latidos de un corazón. Tanto los vampiros, criaturas increíbles cuyo poder rivaliza con el de ángeles y demonios, como los nigromantes, mantienen legiones de esbirros que levantan cada lustro para lanzarlos contra los territorios próximos. Incluso, aunque esto sucede apenas cada siglo, cuando el invierno es especialmente largo e inclemente, el estrecho que precede a la Bahía de Ibram se congela y a través de este los muertos caminan evitando el obstáculo de las Montañas de la Condenación. Es entonces cuando los reinos humanos descubren la existencia del peligro latente de los Renacidos.

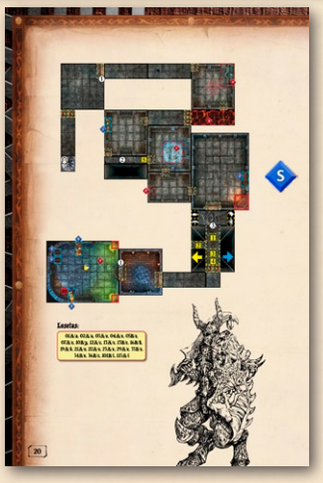
Aventuras

Hoja de aventura

En Dungeon Univesalis se considerará aventura a la partida que tenga lugar en un escenario representado en una Hoja de Aventura, independientemente de si pertenece a una campaña o no. En el libro "Aventuras y campañas" incluimos diversos escenarios independientes, una gran campaña con un hilo narrativo argumental y otras campañas menores.

A continuación te mostramos los apartados y elementos de una Hoja de Aventura:





1. APARTADOS

A **Nombre** de la aventura.

B **Trasfondo narrativo** de la aventura.

C **Número de aventura.** Cada color representa un tipo de aventura, que a su vez ayuda a ubicarla en el mapa de campaña:

- Aventura que da inicio a una campaña.
- Aventura perteneciente a una campaña.
- Aventura independiente.
- Evento épico.

D **Nivel de dificultad**: aunque la dificultad suele ajustarse al nivel de los héroes, esta puede incrementarse en función del objetivo propuesto o las reglas especiales del escenario. Verás que algunas aventuras pequeñas son fáciles, dado que sirven como partidas introductorias o pequeñas misiones. El nivel de dificultad es mayor cuanto más iconos: ⚔ .

E Solo en los **Eventos épicos**: indica el tipo de terreno o población donde se produce este evento.

F **Tiempo estimado**: indica la duración de la aventura, variable según el número de jugadores.

G **Misión**: describe brevemente en qué consiste la misión.

H **Facción**: se indica la facción a la que pertenecerán las criaturas de la aventura. Si las criaturas no pertenecen a ninguna facción, se señalará con detalle qué criaturas pueden colocarse. Los personajes o criaturas usados por el Jugador Oscuro generalmente pertenecen a una única facción, aunque pueden combinarse criaturas y guerreros de distintas facciones, especialmente en las aventuras diseñadas por los propios jugadores.

CONSEJO: puede que en determinadas situaciones te encuentres con que no hay standees de criaturas suficientes de un tipo o raza determinadas para colocarlas sobre el tablero, especialmente si decides jugar con facciones que no están incluidas en nuestras aventuras diseñadas. Elige dos opciones. O bien activas otras criaturas de la facción con el mismo coste, o usas standees de criaturas diferentes que representen a la criatura que desees.

I **Preparativos**: aquí se indican los diversos preparativos previos al inicio de la partida. Recoge información acerca de los cambios y variaciones en la confección de los mazos de cartas, Puntos de Reserva, uso de los contadores, etc.

J **Elementos especiales** 1: indican los distintos elementos especiales que habrá en el mapa. Lo recomendable es que el Jugador Oscuro prepare la carta de cada Elemento especial durante la preparación de la partida.

K **Mobiliario** 1: indican los distintos elementos de mobiliario que habrá en el mapa. Lo recomendable es que el Jugador Oscuro prepare la carta de cada elemento de Mobiliario durante la preparación de la partida.

L **Otros elementos**: información muy diversa. Ubicación de elementos que no se engloban entre los anteriores, criaturas del Jugador Oscuro, obstáculos, etc. Se indican en el mapa mediante estos círculos y cuadrados numerados: 1 1 1 1 1

El Jugador Oscuro deberá **pagar el coste** de todas las **criaturas ubicadas en casillas determinadas** en el escenario, en el mismo **momento en que sean colocadas** en el tablero, salvo que se indique que no conllevan coste o que los Puntos de Reserva no sean suficientes para pagar por ellas. De suceder esto último, no podrá colocarlas. Las criaturas no conllevarán coste si durante la aventura no se emplea el contador de Puntos de Reserva.

M **Líder**: aquí se indica si hay un líder de escenario y qué equipo o cualidades posee.

N **Reglas especiales**: información diversa sobre especificidades de la aventura. Limitación de turnos , comportamientos especiales, situaciones o limitaciones al uso de cartas o criaturas, etc.

O **Conclusión**: indicaciones acerca de los que sucede cuando se logra o falla una misión.

Por regla general, los héroes tendrán **dos intentos para lograr una misión.** Tras el primer intento fallido, si juegan una campaña, deberán decidir si siguen el hilo narrativo o si realizan un segundo intento. Tras el segundo intento deberán seguir el hilo narrativo, aunque resulte fatal para ellos.

En el caso de los **Eventos épicos, no** se permitirá un **segundo** intento.

P **Recompensas** : premio en monedas y puntos de experiencia que obtienen los héroes según los méritos conseguidos durante la aventura. Generalmente se obtienen solo si se ha logrado la misión.

Q **Losetas**: se indica la numeración de las losetas que se necesitan para representar el mapa.

R **Mapa** de la aventura.

S Cuando una aventura es bastante grande, se incluye el mapa en una segunda página.

T Las indicaciones sobre un **recuadro sombreado rojo** no deberán ser leías por los jugadores en la **modalidad de juego cooperativo** si usan la APP de apoyo, dado que estas indicaciones aparecerán en la pantalla a medida que se explore el mapa.

2. ANOTACIONES

Hace referencia a cartas de Encuentro del mazo de Jugador Oscuro.

Cartas de obstáculo.

Cartas de Poder.

Hace referencia al Líder de escenario.

Icono de nexo narrativo.

Reglas exclusivas para la modalidad de juego cooperativa con Jugador Oscuro Artificial.

3. MAPA

Sala o sección principal: indica su ubicación y posibles reglas especiales que le afecten.

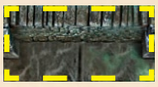
Ubicación del Líder del escenario.

Inicio del bando de los héroes. Indica la primera casilla donde se activan los héroes en el escenario. Nunca podrán ser ocupadas por enemigos del Jugador Oscuro. De forma general, en la sección donde se encuentran no se colocarán enemigos.

Meta: representa la casilla que debe alcanzarse para lograr un objetivo. No podrán ser ocupadas por el bando contrario.

Objetivo de escenario.

Puertas secretas: no deben colocarse en el mapa salvo que los héroes superen una prueba de Percepción en la sección en la que se encuentran. Si son localizadas, se consideran una puerta normal que será necesario abrir.



Elemento de acceso: marco con línea discontinua de color amarillo.

Si una puerta o acceso se considera abierto al inicio de la aventura, el marco será de color verde.

Elemento especial: marco con línea gruesa discontinua de color rojo.

Elemento de mobiliario: marco con línea gruesa discontinua de color azul claro.

Elementos ya incluidos en la loseta: aunque la mayoría de elementos son independientes de las losetas para favorecer la modularidad, en algunas ocasiones estos se encuentran incluidos en el diseño de la propia loseta.

Casillas impasables y que obstaculizan LdV: se encuentran delimitadas por un marco rojo y las casillas sombreadas de rojo.

Otros elementos o losetas superpuestas: se encuentran delimitados por un marco con línea discontinua de puntos.