

CARACTERÍSTICAS Y PRUEBAS

Agilidad Movimiento Cuerpo a cuerpo Inteligencia Fuerza Maná. (C) Disparo Valentía Armadura Witalidad Vitalidad Destreza Percepción A Fortuna

Prueba de característica= 2D6 + Característica ≥ 10 (o un resultado

Tirada enfrentada: dos personajes lanzan 2D6 y suman su Característica al resultado.

Puntos de Fortuna: ignora un resultado de "Fuera de combate" evitando el efecto y el daño sufrido, si se obtiene 5+ en 1D6 (si se falla, se consigue automáticamente gastando 1 punto de 🎩 extra), o permite repetir los dados de la última tirada propia o hacer repetir la

PREPARACIÓN DE HÉROES

1º Elegir los héroes (predefinidos o creados por los jugadores). Si participan 3 o más héroes, debe haber uno de cada tipo (Luchador, Buscador, Hechicero). No debe haber 2 héroes con la misma profesión. Se recomienda que no haya 2 héroes de la misma raza. No deben mezclarse en el grupo héroes de alineación Maligna y Benigna.

2º Coger las cartas de habilidades. Las profesionales (Combate, *Académicas y de liderazgo, Exploración y subterfugio) y las de Naturaleza. Dos héroes no podrán tener la misma habilidad profesional. 3º Escoger los **hechizos** de los personajes que los posean.

4º Coger las cartas de equipo de cada héroe (A Armas de Cuerpo a

Armas a distancia, Armaduras, Escudos, Objetos Comunes y Objetos Especiales). Recuerda que, si adquieren equipo, a los personajes de tamaño grande les cuesta el doble del precio habitual y también se duplica el peso.

5º Coge la carta de mercenario o animal que pueda acompañarles.

6. Calcula el P.V. del grupo de héroes (se suma el P.V. de cada héroe que inicia la aventura, el de los Mercenarios y Animales que los acompañen, además de los P.V. de los Objetos Mágicos, Reliquias y Objetos Especiales que posea el grupo).

7. Sitúa a los héroes fuera del escenario. Cada uno de ellos comenzará su activación en la casilla de inicio 🔊 indicada por el Jugador Oscuro, y se desplegará la primera sección del escenario.

PREPARACIÓN DEL JUGADOR OSCURO 🕸

1º Lee la Hoja de Aventura.

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

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

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

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

5º Debe pagar el P.V. del DLíder (sin contar las mejoras opcionales que decida, las cuales se pagarán en el momento en que sea colocado). 6º Puede adquirir un Objeto Mágico o Reliquia para el 🕟 Líder (pagando con puntos de reserva la misma cantidad que conste como P.V. del objeto).

7º Salvo que la aventura disponga otra cosa, coge las cartas de 🔯 y confecciona los mazos de la manera siguiente

Coge las cartas de **MODSTÁCULOS** y Poder. Debe barajarlas y coger al azar 5 cartas por héroe. Forma un nuevo mazo boca abajo, que colocará a su izquierda. Robará la primera carta de dicho mazo de Obstáculos y Poder.

► Coge las cartas de 🛉 Encuentro. De estas, se queda en su mano una carta de "Criatura especial". Baraja el resto y coge al azar 2 cartas por héroe. Con esas cartas, formará un nuevo mazo boca abajo, que colocará a su derecha.

ALTURAS Y TAMAÑO

TAMAÑO DE CRIATURA: ALTURA:

0) Suelo.

1) Mesas, barriles.

2) Armarios, puertas.

3) Estatuas grandes.

4) Árboles grandes, muros.

1) Pequeño (1 casilla).

2) Medio (1 casilla).

3) Grande (2x2 casillas).

4) Enorme (mínimo 2x2 casillas).

5) Cielo.

TURNO DEL JUGADOR OSCURO

ROBO DE CARTAS: roba una carta de uno de sus mazos (no podrá si los héroes combaten con enemigos procedentes de la habitación principal)

ACTIVACIÓN: activa una o varias cartas de su mano pagando los Puntos de Reserva correspondientes de cada una y lee su contenido. Activará una a una las criaturas que maneje (no podrán realizar

DESCARTES: gana los Puntos de Reserva de cada carta descartada

LÍMITE DE CARTAS: podrá tener en su mano tantas cartas como sea

el número de héroes por 2 (mínimo 4 y máximo 10). NIVEL DE CRIATURAS: Tropa [], Élite [] y Campeón []

En una aventura deberá haber más personajes de nivel Tropa que de

COLOCAR EL LÍDER: en el momento de ser colocado, podrán pagarse las mejoras contempladas en el perfil.

CARTAS DE OBSTÁCULOS: los obstáculos que no sean trampas deben colocarse en cuanto los héroes descubran la sección.

El 🔯 solo podrá colocar trampas 🧥 en estos supuestos:

1º Cuando un héroe se coloque adyacente a un cofre cerrado o una puerta inexplorada y declare abrirlos.

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

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

4º Cuando un héroe pretenda pisar cualquier otra casilla. En este último caso, el 🔯 no podrá colocar trampas en un radio de 2 casillas de movimiento 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 敵 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.

COLOCAR CRIATURAS DEL JUGADOR OSCURO: como máximo la mitad de las criaturas colocadas podrán tener armas a distancia (se excluyen las arrojadizas) o armas largas

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

No podrán colocarse a 2 casillas o menos de cualquier personaje del grupo de héroes.

EL TURNO

Fases de cada personaje activado:

1.Recuperación: si está Aturdido, lanzará 1D6. Con 4 o más dejará

Si está Derribado, podrá incorporarse automáticamente. Si tiene uno o varios enemigos adyacentes, deberá superar prueba de 🧶 para lograrlo. Si ya estuvo Derribado en su activación anterior, superará automáticamente la prueba. Si se incorpora, sufre los efectos de

2. Realizar acciones y movimientos: una Acción y un movimiento, en el orden que quiera. Además, podrá realizar una Acción Rápida sin, coste. Podrá sustituir una Acción por una segunda Acción Rápida.

MOVIMIENTO

Cada personaje puede mover tantas casillas como su 👤 (incluso en diagonal, pero no si hay esquina de obstáculo).

Un personaje podrá girar cambiando su encaramiento cada vez que avance una casilla.

Cualquier movimiento que conduzca al personaje a visualizar una parte no explorada del escenario deberá concluir justo antes de entrar en el área inexplorada, quedando adyacente a esta. En ese momento, el 🚳 deberá mostrar la nueva sección.

Cuando un personaje pise una casilla con flecha de exploración X encarado en la misma dirección que la flecha, visualizará la sección inexplorada que habrá más allá. La flecha será retirada y se mostrará la

CASILLAS OCUPADAS: un personaje no podrá atravesar la casilla ocupada por un enemigo o por un obstáculo impasable. Podrá atravesar la casilla de un aliado (si este no está trabado en combate), invirtiendo un punto más de movimiento.

Ningún personaje podrá terminar su movimiento sobre otro.

TERRENO DIFÍCIL: si un personaje entra o permanece en una casilla de terreno difícil deberá invertir un punto más de 🤰 por cada casilla que desee avanzar de esta forma, y sufrirá una penalización de -1 a 🗶, ∅,
 v pruebas para lanzar hechizos hasta su próximo turno.

AGUAS PROFUNDAS: en el agua profunda solo podrá combatirse contra enemigos adyacentes, con dagas o armas naturales. Todas las criaturas no acuáticas tendrán una penalización de -1 a su X. No se podrá disparar ni lanzar hechizos o dispersar.

NADAR: un personaje podrá avanzar tantas casillas como su . Penalización extra de -1 si porta un escudo o una armadura pesada. Si su de es negativa al final de su activación, recibirá 3 dados de daño contra su 🏶 Armadura Natural.

Además, lanzará 2D6 al inicio de su activación. Con pifia, no avanzará ninguna casilla.

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 al saltar o trepar.

MOVIMIENTO DE CRIATURAS GRANDES Y ENORMES: una criatura de tamaño grande puede moverse como con tamaño medio, pero deberá terminar su movimiento en una zona donde quepa toda

Una criatura ignora las Zonas de Influencia de enemigos de tamaño mucho menor. También podrán avanzar sobre las casillas ocupadas por estos rivales.

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.

ACCIONES (exploratorias &)

1. ABRIR PUERTAS INEXPLORADAS 6: el personaje debe estar

adyacente a la puerta (no en diagonal).

2. ABRIR PUERTA CERRADA CON LLAVE (\$\infty\$: prueba de \$\infty\$ para abrirla (incluso en diagonal). Solo un intento por grupo.

3. ABRIR COFRE 😮: se considera cerrado con llave. Prueba de 🕸. Si se abre, coge una carta de Tesoro.

4. ROMPER PUERTA O COFRE: si no se ha podido abrir, puede romperse. No pueden emplearse armas a distancia (excepto las que posean el icono Detonación 📣. Puerta normal y cofre: 😻 5, 💓 5. Puerta blindada: 😻 6, 🗶 6.

Si hay enemigos al otro lado de la puerta, estos obtendrán un modificador de +1 a la tirada de Iniciativa 6 por cada turno que los héroes hayan necesitado para romperla.

5. CORRER: debe declararse antes de mover. Lanza 2D6 y añade el 🧣 sin que la distancia recorrida supere el doble de la característica de 🖠 Con doble 1 solo avanzará la mitad de su 3. Un personaje tendrá -2 🚳 mientras corre.

6. SALTO DESTACADO: un personaje podrá interrumpir su movimiento para realizar un salto destacado sobre el obstáculo (prueba de 🌒 y después completar dicho movimiento. La distancia total recorrida será como máximo su 3. Si el obstáculo es de más de 1 casilla de anchura (o el personaje está en una Zona de Influencia enemiga), tendrá -1 a la prueba de 🥒

7. TREPAR FOSOS: prueba de . Penalización de -1 si el personaje

se encuentra en la Zona de Influencia de un enemigo.

8. BUSCAR PUERTAS SECRETAS (): no puede combinarse con movimiento. Prueba de . Descubiertas, tendrán la misma consideración que una puerta normal.

9. REGISTRAR HABITACIÓN (): no puede combinarse con movimiento. Un solo intento por grupo. Prueba de . Si se supera, se consiguen 1D3 monedas. Si se supera con resultado de doble 6 (salvo que el valor de @ sea negativo), se extrae una carta de Tesoro.

10. REGISTRAR O INTERACTUAR CON ELEMENTO (c): solo una vez por aventura. Se consultará la carta de Elemento Especial o Mobiliario correspondiente. Los efectos serán los mismos para todos los héroes salvo que se diga lo contrario.

11. COLOCARSE O QUITARSE LA ARMADURA: no puede combinarse con movimiento.

12. DETECTAR Y SORTEAR TRAMPAS: un héroe podrá intentar detectar una trampa que desee activar el ocontra él. Por lo general, una trampa ocupa solo 1 casilla. El héroe detiene su movimiento en cuanto el 🔯 declare que existe una trampa. Si el héroe supera una prueba de 🔊, la activación de la trampa queda paralizada y se coloca un marcador en la casilla, que no será pisada por dicho héroe. Si no se detecta la trampa, esta se activará y el héroe ocupará la casilla. Si se obtiene un doble 6 en la prueba de 💪, el héroe y aliados tendrán +1 a la prueba posterior de 🌣 para desactivarla.

13. DESACTIVAR TRAMPAS (): tras detectarse una trampa, un personaje podrá realizar una prueba de 🏚 para desactivarla. Si se falla,

la trampa se activa.

14. RESOLVER ACERTIJO (🍪): se exige prueba de 🏟 para superarlo, con penalización de -2 a la tirada. Solo un intento por grupo. De no conseguirse y estar insertado el acertijo en una puerta, esta podrá romperse considerándose blindada.

15. REGISTRAR CADÁVERES (): tras un combate un personaje podrá dedicar una Acción a registrar los cadáveres de los enemigos o

aliados muertos, para apropiarse de sus pertenencias.

Lanza 1D6 por cada enemigo eliminado. 2D6 si era un enemigo de nivel 👸 o 3D6 si era de nivel 🎆. Con cada resultado de 4 o más, encuentra 1 moneda. Además, con 3 resultados de 6, encuentra un Objeto Común al azar. Con 4 resultados de 6, un 🕉 Objeto Especial. Con 5 resultados de 6, hallará un Objeto Mágico al azar (no Reliquia). 16. DETECTAR PODERES MÁGICOS Y POCIONES: si se halla un objeto mágico, no se conocerán sus efectos salvo que un personaje con la habilidad * "Secretos de la magia" supere una prueba de . Si se encuentra una poción, se conocerá su tipología y efectos solo si un personaje con la habilidad 🛎 "Alquimia" supera la prueba de 🧠. Lanza 1D6 para conocer el tipo de poción: 1) Veneno; 2) Destreza; 3) Héroes; 4) Fuerza; 5) Maná; 6) Curación.

17. ENCENDER LUZ: los personajes dentro del radio de una fuente de luz no se verán afectados por las penalizaciones que pudieran tener en la oscuridad. Un objeto que emita luz podrá colocarse en una casilla o portarse en una mano. Ilumina la sección donde se encuentra (o en

un radio de 6 casillas en exteriores).

18. MOVER MOBILIARIO: un personaje podrá emplear una Acción en desplazar un elemento de Mobiliario a una casilla adyacente (con el que esté en contacto y siempre que el mueble pueda moverse y no sea más alto que él). Si el elemento es de igual altura a quien pretende moverlo, será desplazado si se supera una prueba de . Si es de menor altura no requiere superar prueba.

PIFIAS DURANTE LA EXPLORACIÓN: tras cualquier resultado de doble 1 en Acción 🔸, el 🚳 ganará 1 Punto de Reserva.

EXPLORACIÓN DURANTE EL COMBATE: no podrán realizarse Acciones & durante los turnos de combate, excepto abrir puertas inexploradas (pero no las cerradas con llave).

ACCIONES EN ZONAS DE INFLUENCIA: una Acción no podrá realizarse 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.

CAÍDAS: en caso de caída (por fallo en salto precipitado, o por ser empujado a un precipicio), el personaje sufrirá el efecto de Derribado y 1 dado de daño contra su Armadura Natural por cada punto de altura desde la que cayó (los fosos causan 4 dados de daño). El personaje no podrá hacer nada más hasta su próximo turno. Caídas desde una altura de 2 o inferior no producen daño extra pero sí el efecto de Aturdido si no se supera una prueba de 🗳

AYUDA CON EL OBSTÁCULO: un personaje 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 de en el salto destacado o trepa, el personaje con la Cuerda ĥará una prueba de 🍄. Si la supera, se considerará que el aliado realizó una prueba exitosa.

Los personajes de tamaño Grande que intenten saltar o trepar un foso, darán una penalización de -1 a la prueba de 🗳 de quien pretenda avudarles

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

ACCIONES RÁPIDAS

Pueden realizarse en cualquier momento del movimiento, siempre que el personaje no corra, y completarse después dicho movimiento. Ejemplos: dar objeto a compañero adyacente, depositar o coger un objeto, activar una palanca, abrir o cerrar una puerta que de acceso a una zona ya explorada, equipar objetos, beber una Pócima.

TURNO DE COMBATE

Se denominará "turno de combate" cuando un personaje tiene algún enemigo en una zona explorada del tablero y a 12 casillas o menos de distancia.

INICIATIVA: cuando se descubre una sección inexplorada y se visualiza en esta a enemigos, debe hacerse una tirada enfrentada de Iniciativa (a) contra el enemigo más cercano.

Si los héroes ganan la tirada de Iniciativa, comenzará inmediatamente un nuevo turno para ellos (sin que el 😿 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.

Si se colocan nuevos enemigos cuando el bando de los héroes ya se encuentra en combate, si estos enemigos pierden la tirada de Iniciativa contra el héroe más cercano, no actuarán en el turno en que son colocados, y deberán esperar a su siguiente turno. Si ganan la tirada de Iniciativa, podrán actuar inmediatamente en cuanto son colocados. En caso de **empate** en Iniciativa, ganará quien posea mayor valor de

Si dos personajes están a la misma distancia de enemigos, hará la tirada de Iniciativa quien posea mayor .

COLOCACIÓN DE LOS ENEMIGOS: no se podrá colocar a ninguna criatura en un radio de 2 casillas o menos de uno de los personajes del bando de los héroes.

¡SORPRENDIDOS!: en cuanto se realice una tirada de Iniciativa 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 El ganador podrá colocar a los enemigos afectados en una casilla adyacente libre y con el encaramiento que quiera.

LÍNEA DE VISIÓN (LdV): un personaje deberá poder ver a su enemigo en algún momento de su activación para designarle como objetivo. Si hay línea recta sin obstáculos desde el centro de la casilla del atacante al centro de la casilla del objetivo, habrá LdV clara.

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

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 •> (mesas, vallas) o pesada •>> (muro, columna, estatua).

FRONTAL Y ESPALDA DE UN PERSONAJE: el frontal de un personaje o criatura serán aquellas casillas que tenga ante él o a sus lados, teniendo en cuenta la orientación de la misma. Las casillas que tenga detrás se considerarán su espalda.

ZONA DE INFLUENCIA (Z.I.): la forman todas las casillas adyacentes al personaje. Un personaje que no corra podrá entrar en la Z.I. de un enemigo. Cualquier personaje que penetre en una casilla que constituya la Z.I. de un enemigo deberá terminar allí su movimiento, quedando trabados.

Un personaje ignorará la Z.I. de un enemigo si este ya tiene a un aliado adyacente a esta (se consideran trabados).

MOVERSE DENTRO DE UNA ZONA DE INFLUENCIA: si un personaje se encuentra trabado con un rival, podrá moverse a una casilla advacente dentro de la Zona de Influencia de este, sin necesidad de destrabarse, siempre que su ataque se dirija a él. Se considerará un movimiento.

DESTRABARSE: un personaje trabado podrá ignorar la Z.I. de su rival si supera una prueba de 🏿 antes de realizar una Acción (una prueba por cada Z.I. de la que desea salir). Si falla, se mantendrá trabado y su activación habrá terminado. Si falla con pifia, sufre impacto automático

CRIATURAS GRANDES Y ENORMES: se traba a dos enemigos si son de menor tamaño. Se traba a 3 enemigos si todos son de mucho menor tamaño.

ATAQUES POR LA ESPALDA: son aquellos en los que un personaje ataca a otro desde las casillas que constituyen la espalda de este (partiendo su movimiento o su posición desde una casilla ubicada a la espalda del objetivo).

VARIOS ATAQUES: como máximo, un personaje podrá realizar 3 ataques (excepto criaturas de tamaño Enorme).

ATAQUES A DISTANCIA

Prueba de @ para impactar. Si hay pifia (doble 1), termina su activación, impacta en el aliado más cercano de cuantos estuvieran adyacentes a las casillas por las que pasaba la trayectoria del disparo. Debe realizar tirada de rotura del arma. Si se falla el disparo con un solo resultado de 1 y el ataque iba dirigido a un objetivo adyacente a un aliado, el disparo golpeará en el aliado (salvo que este tenga menor tamaño que el objetivo).

MODIFICADORES:

Objetivo de tamaño pequeño: -1

Objetivo de tamaño Grande/Enorme: +1/+2

Objetivo inmóvil: +2

Mover y disparar (solo con arma de proyectiles): -1 (-2 si mueve más de la mitad de su 🐧)

Objetivo volando: -1

Cobertura ligera/pesada: -1/-2

Disparo precipitado*: -2

*Puede efectuarse en el turno del bando contrario y contra enemigos que pretendan trabar al tirador. El disparo se realiza cuando el enemigo se encuentra a 3 casillas de distancia. Si el tirador logra impactar y causar la pérdida de algún punto de Vitalidad al enemigo, este detendrá su avance (si el enemigo es Grande o Enorme, solo se detendrá con doble crítico). No podrá realizarse este disparo si el arma está en " "Recarga"

Un personaje no podrá realizar más de un disparo precipitado por

Distancia del objetivo:

(1-3; bocajarro): sin penalización

(4-6; corta): -1 (7-9; media): -2

10+; larga): -3

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



CUERPO A CUERPO

Tirada enfrentada de 🗙 para impactar. En caso de empate, gana el que tenga más . Con nuevo empate, quien embrace escudo. Si persiste el empate, gana el defensor.

Pifia al intentar impactar o defender: finaliza la activación del personaje, se cae el arma en la casilla ocupada por el rival. Tirada de rotura. Si se usa escudo al defender, se pierde arma o escudo, al azar.

Recoger un arma en casilla propia o adyacente supone Acción rápida (Acción normal con prueba de 🍎 si se encuentra en Z.I. de enemigo). Empujar: si el atacante gana la tirada enfrentada, podrá empujar a casilla adyacente libre hacia atrás al rival de su tamaño o inferior. Si no hay casillas libres, el rival recibe 1 dado de daño extra del ataque.

Ocupar posición: si se elimina, derriba o empuja a enemigo, se podrá ocupar su casilla sin considerarse movimiento.

MODIFICADORES:

Cobertura del rival: -1 al ataque. Objetivo volando: -1 al ataque

Posición elevada: +1 para quien posee la ventaja.

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

Objetivo inmóvil: no hay tirada enfrentada. Impacto automático.

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

Escudarse: repite las tiradas para bloquear con su escudo. Pero en su siguiente activación renuncia a atacar y correr

Arma larga: tiene una Z.I. frontal de 2 casillas. No puede atravesar casillas ocupadas por otros personajes ni cobertura pesada.

Rivales que le ataquen y logren impactar, quedan adyacentes.

Usuario tiene -1 a su 🗶 ante rivales adyacentes.

MAGIA

Lanzamiento de hechizos: prueba de 🔷 (se requiere una mano libre). Si se falla no se consume 6. Máximo 3 lanzamientos por hechizo durante la aventura.

Hechizo permanente: tantos turnos como indique el resultado más alto de los dos dados lanzados en la prueba de . No puede haber 2 hechizos permanentes a la vez.

Hechizo superior: consume 2 puntos de 6 y no permite mover. Dispersar: cuando el hechizo es lanzado con éxito, se puede dispersar con tirada de 🏶 que debe superar el resultado del lanzamiento. Dispersión exitosa consume 6

Fuerza máxima: hechizo con doble crítico, no puede dispersarse. Pifia: 5 dados de daño contra del lanzador, quedando Aturdido. MODIFICADORES:

Cobertura: -1 de daño ante proyectiles mágicos si es ligera o se usa escudo (-2 si es cobertura pesada).

Hechizos de Dominio (6): no afectan a (9) Líderes. Penalización de -1 al lanzador contra criaturas Grandes. -2 contra criaturas Enormes o de nivel

Puede lanzarse un nuevo hechizo mientras permanece el efecto de otro, pero penalización de -1 a la prueba de 🏶 para lanzarlo.

DAÑO Y EFECTOS

Resultados de 1 al herir nunca causan herida. Puertas y muros se consideran armadura pesada. Críticos: por cada 6 al impactar, aumenta 1 dado de daño. Armadura: valor máximo de 6.

Efectos según críticos obtenidos y tamaño de oponentes:

Tamaño del atacante respecto del defensor	Efecto extra según el tipo de impacto		
	Normal	Crítico	Doble crítico
MUCHO MAYOR	DERRIBADO	DERRIBADO	DERRIBADO
MAYOR	SIN EFECTO	DERRIBADO*	DERRIBADO
IGUAL	SIN EFECTO	SIN EFECTO	DERRIBADO
MENOR	SIN EFECTO	SIN EFECTO	ATURDIDO
MUCHO MENOR	SIN EFECTO	SIN EFECTO	ATURDIDO

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

Aturdido: -1 a todas sus características (excepto v) y no podrá correr (se recupera en fase de recuperación del personaje).

Herido (al personaje le queda 1 solo punto de 🐨): mismos

penalizadores que Aturdido (solo se elimina si la Vitalidad queda por encima de 1).

Derribado: mismos penalizadores que Aturdido. Además, carece de Z.I., no bloquea LdV. Se considera atacado por la espalda. No podrá mover, disparar, lanzar hechizos ni realizar Acciones Exploratorias. Enfermo: mismos penalizadores que Aturdido.

Envenenado: mismos penalizadores que Aturdido (hasta finalizar la aventura o evento épico).

Los efectos son acumulativos.

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

USO DE ESCUDOS

Si se recibe un impacto, el usuario puede bloquearlo si iguala o supera con 1D6 la capacidad de bloqueo del escudo (normalmente, 5+). El resultado se ve reducido en -1 si el impacto fue con un crítico. Un doble crítico anula cualquier posible bloqueo. Un escudo se considera cobertura ligera ante proyectiles mágicos y ataques de Aliento. Permite empujar si gana la tirada enfrentada de X defendiendo,

contra rivales de igual o inferior tamaño que el usuario del escudo. Rotura de escudo: si se usa como cobertura ante un proyectil mágico

🐞 o se bloquea un ataque con un arma que pueda romper escudos 🗸, se debe realizar tirada de rotura. Si el escudo se rompe tras bloquear un impacto, el usuario recibe 1 dado de daño.

PSICOLOGÍA

Miedo: -1 a prueba de T ante enemigos con habilidad "Temible" por cada nivel superior de tamaño que tengan estos respecto del personaie

Muerte del Líder: todos los personajes de nivel 🕕 ubicados en radio de 6 casillas deben superar prueba de 🔳 o son retirados del juego.

ICONOS DE CARTAS

- Trampa. *
- Cofre.
- 4h Puerta.
- Pasillo. 6 1 Habitación.
- Se describe el efecto en cuanto se visualiza la sección.
- Requiere interactuar con el elemento para causar efecto.
- El coste de los enemigos es la mitad del habitual en P.V.
- No pueden activarse cartas de Encuentro en esta sección.
- Jugador Oscuro.
- Jugador Oscuro Artificial.
- Activar carta.
- Beneficio por descarte.
- Altura del elemento.
- Cobertura ligera.
- Cobertura pesada.
- Elemento impasable.
- Puede ser desplazado.
- Alcance del hechizo.
- Solo puede lanzarse sobre el hechicero.
- Puede lanzarse sobre un objetivo, incluido el hechicero.
- Hechizo ofensivo Dañino.
- Hechizo ofensivo de Dominio.
- Hechizo ofensivo Proyectil mágico.
- Hechizo defensivo Curación.
- Hechizo defensivo Potenciación.
- Hechizo defensivo Protección.
- Coste de aprendizaje.
- Hechizo permanente.
- Radio de efecto del hechizo.