Jugador Oscuro Artificial

Indicaciones generales

INTRODUCCIÓN

La presente modalidad de juego está recomendada para 1 a 4 jugadores (sin Jugador Oscuro), aunque las reglas contemplan grupos de hasta 5 jugadores.

Aquí, el Jugador Oscuro no es manejado por un humano sino por una sencilla inteligencia artificial, llamada Jugador Oscuro Artificial y determinada por el mazo de cartas de Jugador Oscuro (cuya composición varía respecto a la modalidad estándar), el Dado de Escenario, las cartas de Comportamiento de criaturas y las reglas que a continuación se detallan.

Recuerda que con esta modalidad de juego no solo podrás jugar las aventuras, campañas y eventos épicos que nosotros ofrecemos, sino también las aventuras que idees, del mismo modo que sucede con la modalidad estándar.

Deberás atender a lo dispuesto en el capítulo El Jugador Oscuro (consulta la página 44) para jugar en esta modalidad. No obstante, las reglas específicas de este capítulo prevalecen sobre las reglas generales.

JUGADOR CONDUCTOR

Antes del comienzo de la aventura se nombrará a un Jugador Conductor, encargado de leer la Hoja de aventura, de realizar las activaciones de cartas y personajes del , así como de resolver qué habilidades son más beneficiosas para los personajes y criaturas del bando del o tomar las decisiones en caso de duda. Deberá manejar a los personajes del atendiendo al comportamiento general y específico de cada tipo de criatura.

Si hay varios jugadores en la partida que deseen desempeñar este papel y no se ponen de acuerdo, la elección del Jugador Conductor se realizará al azar. Al finalizar cada turno del , el papel de Jugador Conductor pasará a ser para el siguiente jugador que acepte dicho papel, según el orden de las agujas del reloj.

LA HOJA DE AVENTURA

Antes de comenzar la partida, el Jugador Conductor leerá la introducción de la aventura y los distintos apartados de la misma, salvo aquellos incluidos en un recuadro sombreado rojo y los señalados con el símbolo . Estos solo se leerán cuando se descubra la sección o elemento oportuno o se den las circunstancias descritas.

Es aconsejable que se use la APP de apoyo, denominada Dungeon Universalis, para no leer anticipadamente las indicaciones de dicho recuadro rojo ni las secciones inexploradas del mapa de aventura ni sus elementos y así tener una experiencia de plena exploración, ya que la aplicación mostrará cada loseta y regla especial a medida que se avance en el mapa y se descubran nuevos caminos.

CONTADOR DE PUNTOS DE RESERVA

Se calculará el presupuesto del Jugador Oscuro de la forma habitual y se indicará el valor numérico en el contador de Puntos de Reserva.

El Jugador Conductor deberá encargarse de actualizar dichos puntos a medida que se vayan consumiendo con nuevas activaciones o se vayan añadiendo con los descartes del .

NOTA: recuerda pagar al inicio de la aventura tantos puntos de Reserva como sea el PV del Líder (sin sus mejoras opcionales).

Si el presupuesto del Jugador Oscuro **se agota** y el marcador baja a 0, no se podrán activar más cartas hasta que se disponga de presupuesto. Sucederá lo mismo cuando el presupuesto sea inferior al coste de activación de la última carta descubierta. A partir de este momento, esta carta y las siguientes cartas descubiertas que no puedan activarse por no haber puntos de Reserva suficientes, serán automáticamente descartadas y se incrementará el presupuesto con los puntos que genere su descarte.

Ejemplo: el contador de Puntos de Reserva indica un presupuesto de 4. Al descubrir una nueva sección, los jugadores lanzan el Dado de Escenario y el resultado indica que debe descubrirse una carta del mazo de Encuentro. La carta que se desvela es la de Enemigos (su coste de activación es de 6 puntos y se reciben 2 puntos por su descarte). Puesto que solo dispone de 4 puntos de Reserva en su marcador, dicha carta es descartada y el Jugador Oscuro Artificial verá incrementado automáticamente en 2 puntos su presupuesto en el marcador. Por tanto, quedará con 6 puntos de Reserva. Si más adelante se descubre otra carta del mazo de Jugador Oscuro cuyo coste de activación sea 6 o inferior, podrá activar dicha carta y detraer del marcador esos puntos.

DADO DE ESCENARIO

En multitud de ocasiones el deberá lanzar el dado de Escenario. En este vienen representados los símbolos de los mazos. Cada resultado representará el tipo de mazo del que deberá desvelarse una carta según las circunstancias, para después averiguar si se activa a cambio de un coste o se descarta y pasa a aumentar los puntos de Reserva del contador.

FINAL DE UNA AVENTURA

Aunque los héroes hayan completado una misión donde se empleen mazos de Jugador Oscuro, el actuará de la forma habitual hasta que la partida finalice (es decir, hasta que los héroes hayan salido del escenario).

Mazos del Jugador Oscuro Artificial

En esta modalidad de juego el mazo de cartas de Jugador Oscuro se dispone y divide de forma diferente a la estándar.

En primer lugar, debes separar el mazo de Jugador Oscuro en tres tipos de cartas, según el símbolo que las representa:

MAZO DE OBSTÁCULOS

MAZO DE ENCUENTRO

MAZO DE PODER

Respecto a las cartas de Encuentro, deberás extraer y retirar a un lado las siguientes: "Refuerzos", "Ladrón" y "Emboscada".

A continuación, una vez extraídas esas cartas, confecciona los mazos como se indica a continuación:

MAZO DE OBSTÁCULOS: coge tantas cartas al azar de como sea el número de **héroes por 6**. A este grupo de cartas se añadirá una de las cartas de Encuentro "**Ladrón**" y "**Emboscada**". Se añadirá la segunda carta de "Emboscada" si hay más de 2 héroes en el grupo.

MAZO DE ENCUENTRO: coge tantas cartas al azar de como sea el PV del grupo de héroes **dividido por 10** (redondeo hacia arriba).
NOTA: si el PV del grupo es tan alto que no hay cartas suficientes, haz el mazo con el máximo de cartas posible.

MAZO DE PODER: coge tantas cartas al azar de como sea el número de **héroes por 5**. A este grupo de cartas se añadirá una de las cartas de Encuentro "**Refuerzos**". Se añadirá la segunda carta de "Refuerzos" si hay más de 2 héroes en el grupo.

Los nuevos grupos de cartas conformarán los nuevos mazos. Se barajarán las cartas de estos nuevos mazos y estas serán colocadas junto a sus símbolos correspondientes del contador de Puntos de Reserva A. Con estas cartas formarás los mazos definitivos de partida, mientras las demás cartas no serán empleadas durante la misma y podrás retirarlas de la mesa. En la esquina sobrante que carece de icono, será donde se coloquen las cartas ya activadas y las descartadas durante el juego.

La anterior disposición de los mazos se utilizará en la mayoría de las aventuras. Sin embargo, hay aventuras en cuyo apartado de preparación se indican formas diferentes de confeccionar los mazos. Recuerda que en esta modalidad, las cartas de Encuentro "Ladrón" y "Emboscada" siempre se incluirán en el mazo de Obstáculos. La carta de "Refuerzos" siempre se incluirá en el mazo de Poder. Por tanto, si se indica que no habrá mazo de Poder, se entenderá que tampoco habrá cartas de "Refuerzos".

Ejemplo: en la aventura hay dos héroes de 18 y 19 Puntos de Valor cada uno. En total, el grupo posee 37, que junto a los objetos especiales que portan pasan a ser 41. Al confeccionarse el mazo de Obstáculos, se multiplica el número de héroes por 6. Resultan 12 cartas de Obstáculo. A estas se añade una carta de Ladrón y otra de Emboscada. En total, 14 cartas que se barajan y con ellas se forma el nuevo mazo para la partida. Este se colocará junto al icono de Obstáculos del contador de Puntos de Reserva A. Se hace lo mismo con las cartas de Poder, siendo 10 cartas a las que se añade la carta Refuerzos (en total, 11 cartas). Después, para determinar el mazo de cartas de Encuentro, se dividen los 41 Puntos de Valor del grupo por 10, resultando 5 cartas (dado que se redondea hacia arriba).

Turno y activación de cartas

TURNO DEL JUGADOR OSCURO ARTIFICIAL

Al inicio de cada uno de los turnos del , este ganará 1 punto de Logros de la forma habitual, pero no robará cartas.

El podrá seguir activando toda clase de cartas incluso una vez conseguida la misión por los héroes, hasta que estos salgan del escenario.

ACTIVACIÓN DE CARTAS DE OBSTÁCULOS

El Jugador Conductor lanzará el Dado de Escenario cada vez que se cumpla alguno de estos supuestos:

-Cuando un personaje **pise la primera casilla** en que al Jugador Oscuro se le **permita activar** trampas.

-Cuando un personaje declare **abrir** una **puerta** o un **cofre**.

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

-Cuando el resultado de **pifia** de una carta de **mobiliario** indique que puede activarse una trampa.

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

Recuerda que al confeccionar el mazo se han incluido dos tipos de cartas de Encuentro: Ladrón y Emboscada. Ambas cartas serán activadas tal como indica la propia carta. Por tanto, serán encuentros que sucederán de forma sorpresiva cuando los héroes piensen que solo puede activarse un obstáculo o trampa.

Si se desvela una carta de Obstáculo que provoca la detención del movimiento de un personaje pero finalmente **no es activada** sino descartada, **el movimiento de dicho personaje podrá completarse** ese mismo turno.

ACTIVACIÓN DE CARTAS DE ENCUENTRO

Cada vez que se visualice una sección, el Jugador Conductor lanzará el Dado de Escenario. Tras un resultado de , se extraerá una carta del mazo de Encuentros. Se observará el contenido de la carta desvelada y se lanzará 1D6. Con el resultado obtenido se consultará la Tabla de Generación de Criaturas que figure en la hoja de la facción oportuna en el libro de Bestiario, para determinar el tipo y número de personajes y criaturas que debe colocar el .

1º Se pagará el coste de la carta de Encuentro activada.

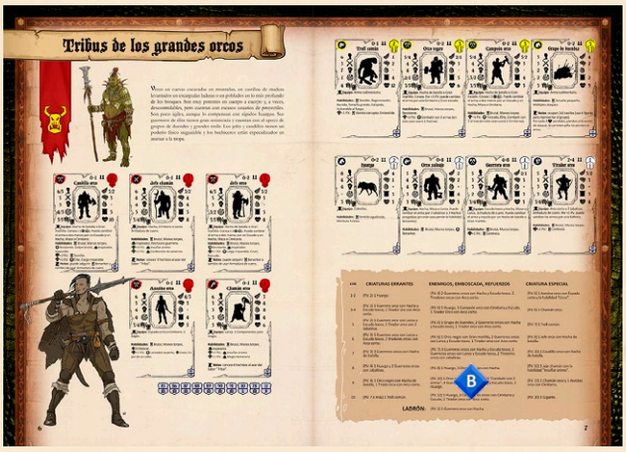
2º Se colocarán los personajes y criaturas deacuerdo a las reglas generales de colocación y a las que se verán en el apartado "Colocación de criaturas" (página 83).

3º A continuación, se realizará la oportuna tirada de Iniciativa.

Si no se obtuvo un resultado de tras visualizarse una nueva sección, **deberá repetirse la tirada** si los héroes han accedido a la sección **rompiendo una puerta**.

Además de lo anterior, en la **sala Principal**, **antes** de lanzarse el Dado de Escenario, **siempre se colocarán las criaturas equivalentes a si se hubiera activado una carta de "Enemigos"**, con el coste habitual para el Jugador Oscuro (salvo que no haya presupuesto suficiente, en cuyo caso no se colocarán dichas criaturas).

En las secciones grandes (que no sean sala Principal), además del resultado determinado por el Dado de Encuentro, siempre se activará una carta de con el coste habitual.



Al abrir la puerta, Borgron encuentra una sala normal. Se lanza el Dado de Escenario y el resultado indica la presencia de enemigos . Por tanto, se extrae una carta del mazo de Encuentros. Esta indica que se trata de una carta denominada "Enemigos". Se hace una tirada con 1D6 para determinar, según su resultado, las criaturas que aparecen en la sección recién descubierta, atendiendo al tipo de carta y a la Tabla de Generación de Criaturas que corresponde a la facción de esa aventura. En este caso: Tribus de los grandes orcos. Se obtiene un resultado de 3 B. Según esto, debe colocarse 1 campeón orco, 1 huargo y 1 tirador orco C. Si la sala fuera Principal y hubiera presupuesto suficiente, antes de lanzarse el Dado de Escenario se colocarían las criaturas equivalentes a haberse activado una carta de "Enemigos".

CARTAS DE PODER

El Jugador Conductor lanzará el Dado de Escenario al inicio de un turno de combate del , antes de activarse cualquiera de los personajes de este.

Si se obtiene un resultado de , se extraerá una carta del mazo de Poder. Si la carta especifica a qué tipo de criatura favorecen sus efectos, deberá prevalecer el texto de la carta. Si no se indica un tipo de criatura concreto o puede haber varias criaturas beneficiadas, siempre **prevalecerá la criatura con mayor PV** de cuantas son colocadas. **El Líder** del escenario **prevalecerá** sobre todas las demás.

Una vez activada una carta de Poder, se resolverá si su efecto es inmediato. Si no lo es, se pagará igualmente su coste y se colocará boca arriba en la mesa para representar que sus efectos se mantienen (o que causará efecto una vez se cumplan las condiciones descritas en la misma), hasta que la criatura que se beneficia de esta sea retirada de la partida.

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

Ejemplo: un campeón no-muerto recibe una carta de Poder denominada Fortuna recién activada. Esta carta permanecerá boca arriba. Si en turnos sucesivos aparece otra carta de Poder, beneficiará al mismo personaje si sigue siendo el que posee mayor PV. Si el efecto de la nueva carta activada tampoco es inmediato, se mantendrá boca arriba. Es decir, si se activase una segunda carta de Fortuna, habrá dos cartas de Fortuna que podrán beneficiar al campeón no-muerto.

Cuando los héroes se encuentren en un turno de combate contra **enemigos colocados en la sala Principal**, se considerará que **siempre** se obtiene un resultado de cada vez que se lance el Dado de Escenario (excepto si solo hay un héroe en el escenario).

DESCARTES

Si de ningún modo pudiera activarse una carta de , , será descartada, aumentando los puntos correspondientes en el contador de Puntos de Reserva.

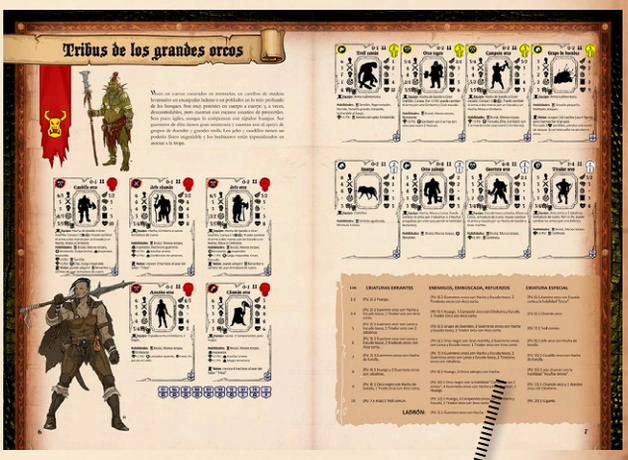
Taeral camina por un pasillo y se obtiene un resultado de tras lanzarse el Dado de Escenario. Se desvela una carta del mazo de Obstáculos y se comprueba que esta ("Puerta cerrada con llave") no puede activarse en pasillos sino en puertas . Por lo tanto, la carta no podrá activarse, se descarta y aumenta los puntos de descarte en el contador de Puntos de Reserva. El no ha podido activar la trampa contra el héroe elfo, pero a cambio ve incrementado su presupuesto, lo que le permitirá generar otros obstáculos y criaturas más adelante.

Colocación de criaturas

La colocación de los personajes y criaturas del se hará **cumpliendo siempre las condiciones generales** del reglamento, así como las indicaciones **específicas de cada carta** (si la condición que indica la carta se cumple respecto de varios héroes, se elegirá al azar el héroe al que se encuentran más próximas estas nuevas criaturas). Se colocarán encaradas hacia el héroe más próximo.

Después de ser colocadas se realizará la oportuna tirada de Iniciativa, de la forma habitual.

Salvo que los jugadores decidan otra cosa, las **criaturas que se colocarán** serán las **indicadas** en la **Tabla de Generación de Criaturas** de cada facción. En esta vienen indicadas el tipo y número de criaturas (así como su equipo opcional escogido), que aparecerán con la activación de cada carta de Encuentro.



Hoja de facción del Bestiario

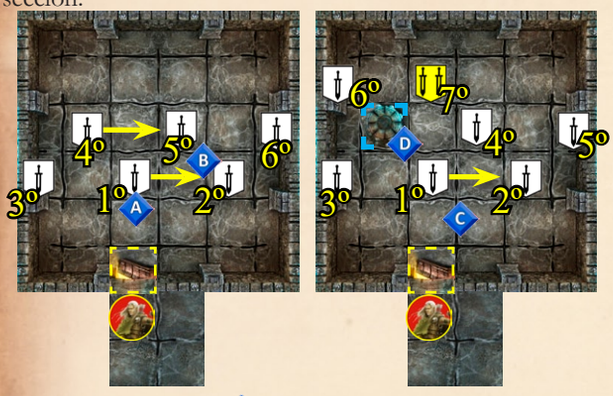
Tabla de Generación de Criaturas

COLOCACIÓN DE CRIATURAS TRAS LA ACTIVACIÓN DE CARTA DE "ENEMIGOS", "CRIATURA ERRANTE" O "CRIATURA ESPECIAL" (EN HABITACIONES)

Los personajes y criaturas del ⚙ serán colocados en la nueva sección **en sentido ascendente según su nivel**, siguiendo un patrón de damero (contactando solo en diagonal unas con otras) como indican los siguientes diagramas. **Primero** se colocarán las criaturas de **menor PV**. En caso de igualdad, se seguirá este orden:

1º Posee arma larga (lanza, alabarda, etc.).
2º Carece de ataques a distancia.
3º Posee ataques a distancia.

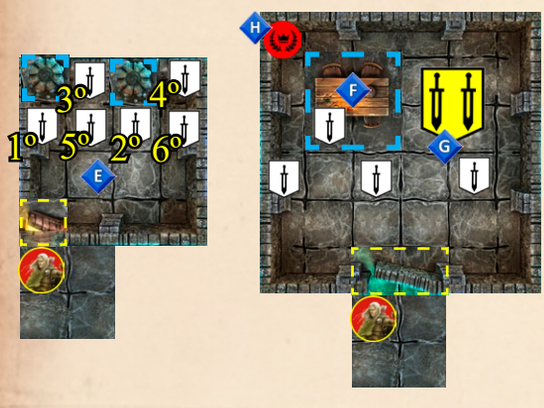
Observa que la colocación de criaturas debe cumplir en todo momento la regla general que obliga a colocar criaturas a más de dos casillas de distancia de quien descubre la sección.



La primera criatura (A) deberá colocarse delante del héroe que visualizó la sección, a 3 casillas de distancia de este. Las siguientes criaturas se colocarán según el patrón indicado, siempre **hacia la derecha** (B) **respecto al héroe**. Cuando se hayan cubierto las posiciones en la primera fila donde se coloca la primera criatura, se colocarán criaturas en la siguiente fila.

En el ejemplo (C), en la posición 1ª hay un Guerrero orco con Lanza. En la 2ª, 3ª y 4ª hay Guerreros orcos con Hacha. En la posición 5ª y 6ª hay sendos Tiradores orcos con Arco corto. En 7º lugar hay un Orco negro, de nivel Élite ♜.

Cuando una casilla esté ocupada por cualquier criatura o elemento impasable (D) o mobiliario de altura 2 o superior, se obviará esta casilla y la nueva criatura se colocará en la siguiente según el orden establecido.



Si no pueden colocarse más personajes de acuerdo al patrón establecido, se irán colocando una a una en las casillas libres que quedaron por cubrir (E), empezando de nuevo en la primera fila. Si no existen casillas libres donde colocarse los personajes o criaturas, estos no podrán colocarse y no se pagará su coste.

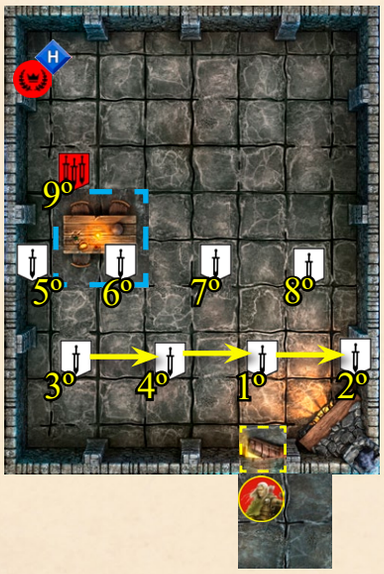
En la imagen de ejemplo (E), no será posible colocar una séptima criatura en la sala porque no hay más casillas libres a más de 2 casillas de distancia de quien ha descubierto la sección.

Observa que en el ejemplo (F) la criatura se coloca sobre la mesa, dado que esta es de altura 1 y no es impasable. Por tanto, esta criatura se encontrará a una altura superior que el resto y tendrá mejor Línea de Visión.

Cuando se coloque **una criatura de peana mayor** de una casilla (G), bastará que parte de su peana ocupe la casilla que le corresponde, aunque cualquier otra parte de su peana deberá encontrarse a más de 2 casillas de distancia de enemigos cuando sea colocada.

SALAS GRANDES

Las criaturas se colocarán según el patrón habitual, pero, siempre que sea posible, deberán colocarse de modo que no queden adyacentes unas con otras (ni de forma diagonal). Por tanto, dejarán una fila libre entre unas y otras.



COLOCAR EL LÍDER

El Líder ♛ se colocará en la casilla indicada en la Hoja de Aventura. De no tener ubicación definida en el mapa, se colocará en una fila por detrás del resto de criaturas de su bando. En esta fila, se ubicará en el extremo que esté más alejado del héroe que visualizó la sección (H) (o donde tenga más ventaja o protección respecto a este).

COLOCACIÓN DE CRIATURAS TRAS LA ACTIVACIÓN DE CARTA DE "ENEMIGOS", "CRIATURA ERRANTE" O "CRIATURA ESPECIAL" (EN PASILLOS O CORREDORES)

Los personajes y criaturas del ⚙ serán colocados en la nueva sección en sentido ascendente según su nivel, siguiendo un patrón de zigzag.

Primero se colocarán las criaturas de **menor PV, empezando en el extremo más alejado de la sección**. En caso de igualdad, se seguirá este orden:

1º Carece de ataques a distancia.
2º Posee ataques a distancia.
3º Posee arma larga.

La primera criatura se colocará en el frontal del héroe o adyacente a la pared más cercana al héroe que visualizó la sección. Las demás se colocarán adyacentes siguiendo el patrón siguiente:

El mueble Biblioteca de altura 2 no permite colocar criaturas.

Mientras sea posible, podrán colocarse criaturas en todas las casillas disponibles, siguiendo el mismo patrón.

En A solo puede colocarse una criatura cumpliendo estas reglas.

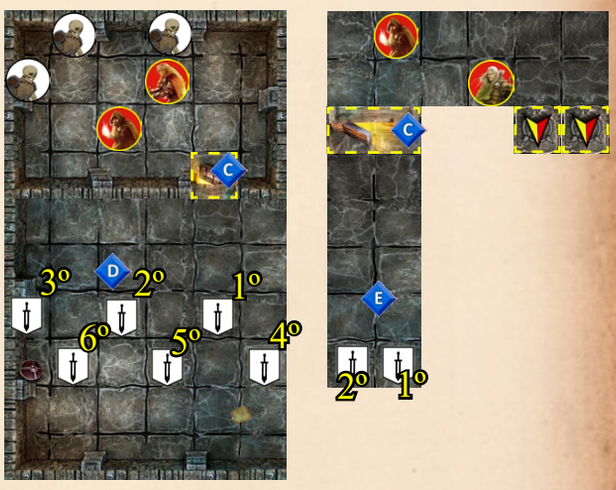
En las secciones B no pueden colocarse criaturas, puesto que ninguna se encontraría a más de 2 casillas del héroe.

COLOCACIÓN DE CRIATURAS POR LA ACTIVACIÓN DE CARTA DE "LADRÓN"

Al activarse la carta de Ladrón, la criatura se colocará en el lugar que indique la carta y el Jugador Conductor, escogiendo preferentemente situarse más cerca del héroe con el peor valor de Percepción del grupo. Si no se puede colocar la criatura en la misma sección que los héroes, será colocada en una sección explorada adyacente a los mismos.

Según indica la carta de Ladrón, la criatura deberá colocarse a 3 casillas de un héroe, sin poder estar más cerca de ningún otro. Por tanto, en este ejemplo solo podrá colocarse en las casillas sombreadas de amarillo.

COLOCACIÓN DE CRIATURAS POR LA ACTIVACIÓN DE CARTAS DE "EMBOSCADA" Y "REFUERZOS"



Observa el texto de las cartas de Jugador Oscuro "Emboscada" y "Refuerzos". Las criaturas colocadas por el ⚙ deben estar en una sección explorada y adyacente a donde se encuentre algún personaje del grupo de héroes. Serán colocadas del mismo modo que si un héroe acabase de visualizar la sección, estando colocado en la puerta o acceso que conduce a la misma C.

En el ejemplo D, los héroes se encuentran en un combate y se activa una carta de Refuerzos. Observa que se colocan aunque no haya Línea de Visión entre los dos bandos. En el ejemplo E, la emboscada tiene lugar cuando los héroes están en un turno de exploración. Las criaturas no se pueden colocar en la sección más allá de las flechas de exploración, porque no ha sido aún explorada.

LA TIRADA DE INICIATIVA

Cuando, debido a la colocación de personajes o criaturas del Jugador Oscuro, pueda aplicarse la regla "¡Sorprendidos!" tras ganar el la tirada de Iniciativa, este decidirá adelantar a los héroes afectados una casilla (hacia los enemigos recién visualizados) y los colocará de espaldas a estos.

El bando del Jugador Oscuro se beneficiará en la tirada de Iniciativa del mejor valor de Percepción que haya entre los personajes o criaturas colocados, independientemente de su ubicación.

Ejemplo: un lobo tiene la habilidad "Sentido agudizado" pero se sitúa en segunda fila por ser de PV 2 y los orcos de PV 1 se sitúan en las primeras filas. Pero el bando se beneficia de la habilidad del lobo, que le reporta +1 a Percepción.

Orden de activación

Durante el turno del , el orden de activación de criaturas será el siguiente:

1º Criaturas que posean ataques a distancia.
2º Hechiceros y hechiceros guerreros (incluso Líderes).
3º Resto de criaturas (excepto Líderes).
4º Líderes.

En caso de **igualdad** en el orden de activación, **actuarán preferentemente las que posean mayor PV.** En caso de tener el mismo PV, actuarán **primero** las que tengan **mayor Agilidad**, activándose una a una.

Comportamiento de personajes y criaturas

SELECCIÓN DEL OBJETIVO

Las criaturas y personajes del Jugador Oscuro escogerán, en el momento de su activación, como objetivo de sus ataques a los personajes con quienes se encuentren trabados. De no estar trabados con ninguno, atacarán a aquellos enemigos a los que puedan atacar ese mismo turno según su capacidad de Movimiento o alcance del arma o ataque.

De entre todos los objetivos que puedan atacar, seguirán este criterio para priorizar sus ataques:

1º Enemigo al que pueda **impactar con más probabilidades** (aquí se considerará el valor en **Cuerpo a Cuerpo más bajo**, o el valor de la característica a la que afecte el ataque concreto, la proximidad del objetivo, los efectos que padece, coberturas, habilidades que dificultan ser impactado, etc.).

2º Enemigo con valor de **Armadura más bajo** (si los dados de daños se dirigen contra la Armadura del objetivo).

3º Enemigo más cercano.

4º Se decidirá el enemigo al azar.

En A, el orco elige atacar a Borgron 1, pese a que Shara 2 está más cerca, porque el enano tienen un valor de Cuerpo a Cuerpo inferior que la caballera.

En B, el orco solo puede atacar a Shara 2 porque no puede atacar a Borgron 1, dado que debe detenerse en cuanto entre en la Zona de Influencia de la caballera. Si el orco fuera arquero, elegiría como objetivo a Shara porque tiene más probabilidades de impactarle, al encontrarse más cerca.

MOVIMIENTO DE CRIATURAS

Si una criatura no puede realizar un ataque, moverá hasta el enemigo más cercano (corriendo, si es preciso) para acercarse a él, o hasta tener LdV con alguno. Deberá tener una ruta de desplazamiento válida en caso de querer atacar a un enemigo. Este enemigo no se considerará el más cercano si el personaje debe realizar alguna prueba de Agilidad para lograr contactar con él (por ejemplo, si debiera sortear un foso para llegar hasta el enemigo).

Los personajes y criaturas del siempre tratarán de trazar las rutas más adecuadas hacia sus objetivos, evitando obstaculizar al resto de personajes de su bando, siempre que sea posible.

COMPORTAMIENTO GENERAL

Ataques variados: una criatura con posibilidad de realizar varios tipos de ataques priorizará los ataques con Hechizos, después los ataques a distancia (incluso con habilidades) y finalmente los ataques o habilidades útiles cuerpo a cuerpo.

Acciones no ofensivas: una criatura que pueda realizar acciones no ofensivas (como emplear determinadas habilidades de curación o apoyo a aliados), lanzará 1D6 al inicio de su activación. Con resultado de **4 o más**, realizará este tipo de acción y **no atacará directamente** a los héroes.

Objetivo concreto: si un personaje o criatura del tiene establecido, por regla especial de la aventura, un objetivo concreto al que eliminar, moverá si está destrabada hacia el objetivo, corriendo si es preciso, ignorando el criterio para priorizar sus ataques que se ha descrito en el apartado anterior.

Máximos objetivos: si una criatura tiene posibilidad de atacar a dos enemigos durante una misma activación, usará la habilidad o arma que se lo permita, priorizándola sobre los ataques convencionales.

Límite a las habilidades: un personaje o criatura del no podrá usar durante la aventura más de 3 veces una determinada habilidad activa, siempre que tenga otras opciones de ataque disponibles.

Por ejemplo, un dragón solo podrá realizar un ataque de aliento 3 veces. Si prioriza este ataque sobre los demás, primero efectuará los 3 ataques de aliento y más tarde los otros. Si realiza dos ataques de aliento y, tras ser trabado, realiza durante dos turnos un ataque de barrido (porque no puede efectuar el ataque de Aliento estando trabado) y luego queda destrabado, volverá a poder realizar su tercer ataque de aliento. A partir de ese momento, ya no podrá efectuarlo de nuevo.

Pifias: si una criatura comete una pifia y se le cae el arma, su primera acción siguiente será recogerla salvo que haya un enemigo adyacente. En este caso, preferirá desenvainar y emplear otra arma, o luchar desarmado si carece de esta.

Si el personaje usa escudo al defender, siempre perderá este antes que el arma.

Empujar: cuando una criatura del Jugador Oscuro empuje a un rival, procurará hacerlo siempre que sea posible en línea recta, salvo que no haya espacio disponible o empujar en diagonal entrañe algún daño extra para su rival.

Destrabarse: si una criatura o personaje del intenta destrabarse de un enemigo y falla, nunca terminará su activación; peleará cuerpo a cuerpo.

Hechizos: un personaje del podrá lanzar un hechizo contra enemigos, incluso cuando el mismo afecte a sus aliados, siempre que dicho hechizo afecte a más enemigos que aliados del bando del hechicero.

Si un hechicero lanza un hechizo de efecto permanente cuando ya mantenía activo otro lanzado con anterioridad, se mantendrán los efectos de ambos hechizos.

Maximizar el potencial: las criaturas del , siempre que no contradigan las reglas de prioridades y de movimiento, procurarán evitar dar facilidades al bando de los héroes, colocándose de forma que eviten quedar adyacentes unas de otras (para evitar lanzamientos de objetos o hechizos con un radio de efecto) y protegiendo los posibles accesos de los héroes al Líder de su bando, en caso de que este haya sido colocado en el tablero.

Si una criatura tiene varios ataques o habilidades diferentes, elegirá realizar el **ataque convencional o habilidad más efectiva** en ese momento. Por regla general, si el **objetivo usa armadura pesada**, elegirán las **armas más dañinas** y que puedan reducir la Armadura. Si el objetivo **usa armadura ligera** o no emplea ninguna, las criaturas del elegirán las **armas que permitan impactar** con mayor facilidad.

Comportamiento específico

El comportamiento específico de cada tipo de criatura viene indicado en las cartas de "Comportamiento de criaturas". En caso de contradecirse, este será preferente al comportamiento general. Por ejemplo, hay algunas criaturas que poseen otro criterio para priorizar sus ataques y atacan en primer lugar a los enemigos más cercanos.

Existen los siguientes tipos de comportamiento de criaturas A, representadas mediante estos símbolos:

- Líder
- No-muerto
- Animales y alimañas
- Criatura grande o enorme
- Hechicero
- Hechicero guerrero
- Berserker
- Combatiente cuerpo a cuerpo
- Combatiente a distancia
- Voladora

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

El Líder del escenario usará la carta de comportamiento para líderes , además de aquella que corresponda con el tipo de criatura o personaje de que se trate. Deberá atender a las especificaciones de ambas cartas para manejar al Líder.

P*or ejemplo, un Líder que es una criatura del tipo "Combatiente cuerpo a cuerpo", tendrá en cuenta también las reglas de la carta que regula el comportamiento del Líder.*

Un Líder puede tener su propia carta de comportamiento. Raazbal, el líder de la campaña, posee su propia carta de comportamiento. Por tanto, el atenderá a la carta de Líder y la propia carta de Raazbal para manejarlo adecuadamente.

Mejora del Líder

Como se indica en las cartas de comportamiento de Líder, cuando los héroes visualicen la sala Principal, una vez colocadas todas las criaturas, **por cada Punto de Reserva acumulado por encima de 20** en el contador, el **Líder** recibirá **1 Punto de Vitalidad** (y el contador quedará con 20 puntos).

El Líder recibe **1 acción extra** al inicio de su activación **por cada héroe por encima de 2** que haya en el grupo (como máximo recibirá 2 acciones extra cada turno). *Así, por ejemplo, si el grupo está formado por 4 héroes, el Líder del escenario recibirá 2 acciones extra por turno.*

Si los jugadores prefieren manejar los personajes y criaturas del en **combate sin inteligencia artificial** sino rotándose en el papel de Jugador Oscuro, actuando como un jugador más, se aplicará **solo** la siguiente mejora para el Líder:

Cuando los héroes visualicen la sala Principal, una vez colocadas todas las criaturas, **por cada 3 Puntos de Reserva** acumulados **por encima de 20** en el contador, el Líder recibirá **1 Punto de Vitalidad.**