

Dungeon Plungin

Game Masterless Dungeon Crawling

Version 3.8.8

**Escrito por: Beto Francischinelli, Bobby Wallen, Shaun Austin, PJ Pieterrek © 2007-2012
Oversoul Games**

Especial gracias a los Testadores.

Amy Greenhill

Michael Greenhill

Dan Matheson

Jerry Hawthorne

Dewayne Agin

Jamie Shea

¡Sin ellos esto no habría sido posible!

Índice

Introducción.....	3	Sobrecargar.....	15
Requerimientos.....	3	Reglas Opcionales para Invocaciones de	
Preparación Inicial.....	3	Hechizos.....	15
Secuencia de Juego.....	4	Turno de los Monstruos.....	16
Jugando una Partida.....	4	Descripción de Monstruos.....	16
Chequeo de Características.....	5	Acciones de Monstruos.....	16
Explorando la Mazmorra.....	5	Movimientos de Monstruos.....	16
La Baldosa de Entrada.....	5	Leyes de Monstruos.....	16
Abriendo Puertas y Cofres.....	6	Rol:.....	17
El Mapeador.....	6	Objetivos Preferidos:.....	17
El Contador de Terreno y el Intervalo de		Jefes y Mini-Jefes.....	17
Tiempo.....	6	Tabla de Vida.....	17
Baldosas Previamente Exploradas.....	6	Trampas.....	18
Las entradas y salidas a la Mazmorra.....	6	Detectando Trampas.....	18
Nivel de Mazmorra.....	7	Desarmar Trampas.....	18
Fase de Construcción.....	7	Algunos Ejemplos de Trampas.....	19
1) Tabla de Localización.....	7	Puertas y Cofres Cerrados con llave.....	20
2) Tabla de Puertas.....	7	Usar Llaves.....	20
3.1) Tabla de Eventos Aleatorios.....	8	Forzando la Cerradura.....	20
3.2) Tabla de Encuentros.....	8	Rompiendo una Puerta o Cofre.....	20
Disposición de Monstruos y Cofres.....	8	Reglas Opcionales para la resolución para	
Tabla de Estado de Atención.....	9	Trampas/Cierres.....	20
3.1) Tabla de Localizaciones Especiales.....	9	Tesoro.....	21
3.2) Tabla de Localizaciones Únicas.....	10	Inventario de Grupo.....	21
4) Finalizando la Fase de Construcción.....	10	Oro.....	21
Turno del Héroe.....	10	Objetos de Valor.....	21
Acciones.....	11	Recetas.....	21
1) Nada.....	11	Propiedades.....	21
2) Movimiento.....	11	Inventario de Héroe.....	21
3) Atacar.....	11	Equipo.....	21
4) Invocar un Hechizo Mágico.....	11	Pociones y Consumibles.....	22
5) Activando una Habilidad Especial.....	11	Libro de Hechizos.....	22
6) Usar un Objeto.....	11	Llaves.....	22
7) Detectar.....	12	Objetos Malditos.....	22
8) Desarmar una Trampa.....	12	Descartando Tesoros.....	22
Reacciones.....	12	Regla Opcional para Puntos de Experiencia	
Reglas Opcionales para Turno del Héroe.....	12	22
Combate.....	12	Puntos de Experiencia.....	22
Ataque.....	12	Reglas de opcionales para Puntos de	
Defensa.....	13	Experiencia.....	23
Empujón.....	13	Apéndices: Ayudas en Juego.....	24
Pifias en Combate.....	13	Mapeador.....	24
Objetos Débiles.....	13	Contador de Terreno.....	24
Muerte del Personaje.....	13	Como usar el Mapeador y el Contador de	
Condiciones.....	14	Terreno.....	25
Reglas Opcionales de Combate.....	14	Diagrama de Tabla de Construcción.....	26
Invocando Hechizos.....	15	Abrir Puertas/Cofres.....	26
Invocando un Hechizo.....	15	Sumario de Ronda de Juego.....	26
Descripción del Hechizo.....	15		

Introducción

¿Recuerdas cuando eras más joven y los juegos de rol eran más simples? Entrabas en una mazmorra oscura, luchabas contra numerosos monstruos, superando obstáculos y trampas, encontrabas tesoros ocultos y poderosos artefactos mágicos. Entonces te adentrabas más hasta que encontrar al villano y heroicamente lo enfrentabas. Finalmente emergías triunfante un poco más rico y un poco más experimentado, hasta la próxima ocasión en que tus servicios fueran solicitados....

Dungeon Plungin se basa en esos queridos recuerdos. Añade a esto un look evocador de las antiguas leyendas de los primeros y legendarios videojuegos de rol y obtienes una obra maestra de nostalgia. El sistema está diseñado para funcionar sin la ayuda de un "amo de calabozo" de manera que ¡Todos puedan entrar en acción y explorar mazmorras! Esto es posible gracias al diseño de un sistema de flujo inteligentemente, para conseguir ser tan fiel como un RPG tradicional. Es simple y divertido de usar. Igual de simple es el sistema de juego. Racionalizado y sencillo que permite moverse rápidamente a lo largo del juego, ¡Para que puedas explorar más de una mazmorra!

El juego usa tiradas aleatorias en tablas, así como algunos elementos pre-planeados para hacerlo más divertido.

El juego puede ser jugado solo, o hasta por 4 jugadores como grupo, ¡que pueden unirse para desafiar la mazmorra!

Requerimientos

Necesitaras algunos objetos antes de comenzar a jugar.

Una copia de *Las Reglas de Juego, El libro de Personajes y El libro de Hechizos*

Las reglas en Dungeon Plugin' están divididas en pequeños libros. Este libro contiene las reglas actuales para jugar al juego. El Libro de personajes te enseña cómo crear tus héroes y sus equipos antes de comenzar el juego, y probablemente lo usaras como referencia durante la partida para resolver dudas sobre las características de los personajes y sus habilidades. El libro de hechizos será de utilidad para los Héroes (¡y Monstruos!) con capacidad de invocación, y habla sobre hechizos, creación de pociones u objetos mágicos.

Una copia del Pack de Aventura que jugaras

En cada partida, eliges una de los Packs de Aventuras disponibles para su descarga. La Aventura determina el objetivo del juego, que monstruos encontraras, como construir la mazmorra y cuáles son los tesoros que encontraras.

Set de Losetas Básicas (con Puertas y Cofres)

El Set de Losetas Básicas están disponibles en una descarga separada porque puedes obtenerlas con la versión del borde negro o blanco. Vale la pena gastar un poco de tiempo en hacerlas un poco más resistente al desgaste.

Miniaturas de Héroes y Monstruos

Aunque la mayoría de los paquetes de Aventuras vienen con figuras de papel que se mantienen de pie (o figuras planas) para los héroes y monstruos, también puede utilizar miniaturas de plástico o resina, si los tuvieras.

Una copia de Ayudas de Juego

En el apéndice, al final de este manual, puedes encontrar algunas ayudas de juego útiles, como las Fichas de Personaje, diagramas flujo, y el Mapeador, con las instrucciones y ejemplos de cómo usarlas.

Dados Poliédricos (D4 – D20 y muchos D6)

Necesitaras algunos dados poliédricos, al menos un D4, D8, D10, D12 y D20. También necesitaras muchos D6 para las acciones principales (al menos 5 para empezar). Tener más dados es mucho mejor que no tener suficientes.

Preparación Inicial

Primero, debes crear un Héroe de Nivel 1, usando El Libro de Personajes. El juego está diseñado para un equipo de 4 Héroes, pero es correcto que un jugador pueda controlar más de un Héroe si hay menos de 4 jugadores.

Alternativamente, puedes elegir alguno de los personajes Pre-generados que puedes encontrar en los Apéndices del libro de Personajes e ¡ir directamente a la acción! Y si ya has jugado anteriormente a Dungeon Plugin', puedes continuar el juego con alguno de los personajes anteriores: Cuantas más aventuras completes, ¡Más fuertes se harán!

Con los héroes ya preparados, elige una Aventura que sea apropiada para el nivel de tus héroes. Lee atentamente esa introducción y coloca a un lado los componentes específicamente requeridos.

Coloca la loseta de entrada en la mesa y todos los jugadores por turno colocan sus Héroes donde deseen en la loseta de entrada (normalmente cerca de la puerta que quieran abrir y comenzar a explorar).

Los jugadores deciden quien va primero y quien es el responsable del Contador de Terreno y de dibujar el mapa.

Secuencia de Juego

Algunas aventuras pueden tener condiciones específicas de victoria. El objetivo del juego normalmente es explorar la mazmorra y encontrar la Gran Puerta, que permite la entrada a la Guarida del Villano. Los jugadores deben cooperar en orden para alcanzar este objetivo común. ¡En Dungeon Plungin', o todos ganan o todos pierden!

Turno de los Héroes: Durante la ronda, los jugadores se turnan, en el sentido del reloj, alrededor de la mesa, hasta que todos los Héroes hayan actuado. Es una buena idea que los primeros jugadores sea los guerreros armados, que enganchen a los Monstruos en combate cuerpo a cuerpo y proteja a los más frágiles magos y arqueros, quienes deberían quedarse atrás y atacar a distancia.

Durante el turno de un héroe, el jugador puede elegir hasta 2 acciones. Algunas acciones (como Atacar, Mover o Invocar un Hechizo) pueden realizarse un solo turno, mientras que otros (como abrir una puerta) no tienen este límite. Mira la sección de Turno del Héroe para más detalles.

Fase de Construcción: Si en algún momento un Héroe abre una puerta que muestre una habitación sin revelar, el turno del jugador queda pausado y las nuevas losetas son añadidas a la mazmorra. Después de realizar la construcción, continúa jugando como de costumbre, ya sea con el Héroe que abrió la puerta (si es que todavía tiene una acción disponible) o con los monstruos (si se las arreglaron para hacer una emboscada) o con los restantes jugadores, Vea la sección de Fase de construcción para más detalles.

Turno de los Monstruos: Después de que todos los jugadores hayan tenido su turno, es el turno de los Monstruos. Los Monstruos actúan "a su aire", conforme a unas reglas especiales, pero los jugadores deben mover estas figuras y lanzar los dados por ellos. Un solo jugador puede ser el responsable de los monstruos o puede ser dividido entre todos los jugadores, dependiendo de la preferencia del grupo.

Después del turno de los monstruos, el juego continua con el primer jugador, y una nueva de ronda comienza.

Jugando una Partida

Los personajes (tanto héroes como monstruos) confían en sus características para llevar a cabo sus acciones. Hay 8 características, que pueden variar de 1 a 10, pero que pueden ser modificadas adicionalmente mediante objetos o habilidades especiales.

Ataque	(ATQ)	Ataque físico y experiencia en combate, tanto cuerpo a cuerpo como a distancia; Es modificada por las armas.
Defensa	(DEF)	Defensa física y habilidad para esquivar ataques; Es modificada por las armaduras y escudos.
Magia	(MAG)	Habilidad mágica del personaje, conocimiento de artes arcanas y ruegos divinos, usada para invocar hechizos.
Movimiento	(MOV)	Cuantas casillas puede un personaje mover en este turno.
Vida	(VIDA)	Vitalidad, cuantos golpes puede recibir un Personaje antes de ser derrotado.
Resistencia	(RES)	Vigor y constitución, usado para resistir los venenos, llevar pesados objetos y soportar duras condiciones
Destreza	(DES)	Agilidad, coordinación y reflejos, usado para manejar trampas, cerraduras y maquinaria compleja.
Ingenio	(ING)	La inteligencia, percepción y carisma de un personaje, usada para detectar cosas ocultas.

Más detalles sobre las características pueden ser encontradas en la sección de Creación de Héroes en El Libro de Personajes.

Chequeo de Características

Un chequeo de característica se realiza para determinar el resultado de una acción en particular: Los jugadores deben lanzar tantos dados de D6 como valor tenga en la Característica. Cada dado que saque un [5] o un [6] se cuenta como **Éxito**. Algunas habilidades o reglas especiales pueden modificar estos valores.

Algunos chequeos tienen una Dificultad, y un Personaje debe conseguir un número de éxitos igual o superior que la Dificultad para tener éxito. Otros chequeos son opuestos a la tirada de un enemigo: Ambas partes lanzan los dados y aquel con más éxitos, gana el encuentro. ¡Algunas acciones incluso dan mejores resultados, cuantos más éxitos saques!

Por otro lado, algunos chequeos pueden ser desastrosos o tener consecuencias imprevistas. Cuenta el número de [1] que saques, estos resultados se refieren a menudo como "fracasos", a pesar de que no cuentan para los éxitos. Si alguna vez al lanzar una tirada sacas más fracasos que éxitos, se produce una **Pifia**: te agotas a ti mismo y pierdes un hechizo que preparabas, rompes la cerradura que intentabas forzar, el arma se te cae de la mano, te tropiezas y debes levantarte el próximo turno, etc. Aun así, la acción todavía puede tener éxito, si conseguiste tener el suficiente número de éxitos necesarios.

Una Pifia también ocurre en los chequeos opuestos, sino sacas ningún éxito.

Ejemplo de Partida

El siguiente ejemplo muestra alguno de los chequeos realizados por Héroes y Monstruos durante una partida.

Mientras exploran la mazmorra, los héroes encuentran una puerta cerrada bloqueando su camino. El ladrón se adelanta e intenta forzarla. Este tipo de acción requiere un chequeo de DES. La Aventura especifica la dificultad de esta acción, es en este caso "2". El ladrón tira su DES (4) y obtiene [1], [6], [3] y [5]. El [6] y el [5] cuenta como dos éxitos, con lo que alcanza la dificultad de "2" del chequeo y el ladrón fuerza con éxito la puerta.

El ladrón abre la Puerta y en la Fase de Construcción ¡Revela una habitación llena de orcos! Cuando el jugador del ladrón lanza en la tabla de Atención de los Monstruos, descubre que los Monstruos están en estado de "Alerta". Ahora, ambos Ladrón y Orcos deben hacer un chequeo opuesto para ver quien actúa primero (como parte de las reglas de "Alerta" en el Estado de Atención). El ladrón lanza su característica de DES 4 (el cual se usa en los casos de sigilo) y obtiene [2], [2], [4] y [6], y los Orcos con ING 2 (representando su percepción) y obtienen [5] y [6]. Los dos éxitos de los monstruos ganan al éxito solitario del Héroe, y los Orcos tienen ahora un Turno de Monstruos gratis. ¡Pobre ladrón!

Tras el ataque de los monstruos y después de ser vapuleado por la emboscada Orca, el Ladrón se arrastra hasta la sacerdotisa del grupo. Ella lanza un hechizo de curación para que recupere algo de su salud. Un chequeo de MAG se precisa: La Sacerdotisa lanza 6 dados por su característica MAG y obtiene [2], [5], [4], [1], [6] y [6]. Es un hechizo de dificultad 2, sólo dos éxitos serían necesarios para restaurar 1d6 puntos de vida a su compañero, pero con sus tres éxitos, es capaz de restaurar un punto de vida adicional.

Cuando los Orcos son finalmente despachados, El ladrón se da prisa por saquear sus Cofres de Tesoros. Los examina en busca de trampas, lanzando su característica de ING de 3 y obtiene en los dados [3], [1] y [1]. ¡Eso son dos fracasos y cero éxitos! Es un día aciago para el Ladrón, porque su fallo crítico activa una trampa ¡Que hace explotar una bola de fuego en toda la habitación!

Con todo el grupo quemado debido a la mala suerte del ladrón, la Sacerdotisa suspira y empieza a invocar nuevamente el hechizo de curación (Dif 2). Obtiene [1], [1], [1], [4], [5] y [6]. El [5] y el [6] le da los dos éxitos necesarios para lanzar el hechizo sobre el guerrero, sin embargo, los tres fracasos significan que se ha producido una pifia. En este caso, significa que ya no podrá usar el hechizo en esta mazmorra. ¡Al parecer, la mala suerte del ladrón es contagiosa!

Explorando la Mazmorra

Gracias a una serie de tablas, el juego va generando al azar la mazmorra cada vez que juegas una Aventura diferente. Los héroes comienzan en la loseta de entrada y exploran desde allí.

La Baldosa de Entrada

La primera baldosa coloca es la Baldosa de Entrada y no es necesario realizar tiradas en ella. Tiene 3 puertas en ella. Estas puertas son sin cerradura y no contienen trampas. No hay cofres ni monstruos en la Baldosa de entrada. Ninguna de las habitaciones que se encuentran tras estas puertas serán reveladas hasta que su puerta correspondiente sea abierta. Coloca un marcador de Puerta sin cerradura en cada una de estas tres salidas.

Abriendo Puertas y Cofres

Todas las puertas de la mazmorra estarán cerradas la primera vez que las encuentres. Abrir una puerta es una acción gratuita, como parte del movimiento de un Héroe: mientras este cerca de una puerta cerrada, un héroe solo necesita indicar que la abre. Una vez abierta, la puerta permanece abierta y cualquier personaje puede moverse a través suya libremente. Las puertas o cofres sin cerradura tienen asas de plata y no tienen lógicamente cerraduras en su dibujo.

Algunas puertas y cofres pueden necesitar ser desbloqueadas primero, esto requiere una acción. Una puerta o cofre cerrado con llave tendrá asas doradas y cerraduras en su dibujo.

Cuando abras una puerta una puerta desbloqueada, debes tirar en la Tabla de Puerta con Trampas y ver si hay una trampa, y si el resultado indica es una trampa, automáticamente la dispara. Por ello, es buena idea intentar detectar trampas antes de abrirlas (o forzarlas). Esto te permite “ver” si hay una trampa (tirando en la tabla correspondiente) antes de abrir la puerta (o forzar la cerradura) y activar la trampa. Posteriormente, cuando la trampa ha sido desactivada, puedes abrirla con seguridad.

Este mismo razonamiento se aplica a la hora de abrir cofres: mira si tiene trampa, desarmarla, después fuerza la cerradura y abre el cofre.

El Mapeador

El Mapeador se encuentra en el Apéndice se usa para dibujar la mazmorra y mantener el trazado por donde habéis ido. Usa los símbolos para mapear la Mazmorra en esta hoja, marcando localizaciones especiales, cofres y puertas que no podéis abrir, trampas que todavía están activas o monstruos que habéis dejado atrás. Comenzáis en la Baldosa de Entrada, que esta marcada en la parte inferior del centro del Mapa. Recuerda mantener el Mapeador para una futura sesión.

El Contador de Terreno y el Intervalo de Tiempo

Abajo del Mapeador está el contador de terreno, el cual marca la senda de construcción de la mazmorra. Cada Aventura tiene un Intervalo de Tiempo compuesto por dos números que se representan de esta manera: “N (X)”.

“N” es igual al mínimo número de Fases de construcción para una búsqueda. Durante la partida, cada vez que coloques una nueva baldosa, los jugadores avanzan el Contador de Terreno una casilla. Cuando alcance el valor de “N”, cada vez que añadas una nueva loseta, añades un +1 acumulativo a todas las tiradas de la tabla de Puertas, con lo cual, seguramente aparezca la Gran Puerta en unas pocas fases de Construcción. Este modificador puede ser tal alto como “X”. Cuando se alcance “X”, la mazmorra se considera completamente explorada.

Una vez que una mazmorra está completamente explorada no hay más tiradas en las tablas de Localización ni de Puertas: Cualquier área no explorada detrás de puertas cerradas se considera una habitación sin salida, pero todavía pueden contener Monstruos y Cofres.

Por Ejemplo: El Intervalo de Tiempo para una aventura es de 12(6). Después de jugar 12 Fases de Construcción los jugadores comienzan añadiendo un modificador de +1 a todas las tiradas de Puertas por cada una jugada después del 12º (13º: +1, 14º: +2, etc.). A pesar de que los héroes encuentran la Gran Puerta en el final de un pasillo en la Fase de Construcción 15º, los jugadores deciden seguir explorando la mazmorra, con la esperanza de encontrar más tesoros, antes de enfrentarse al Jefe. Sin embargo, una vez que hayan terminado la fase 18º (12 + 6 = 18), el Dungeon está completado, y una puerta sin abrir conducirá a una habitación sin salidas.

Baldosas Previamente Exploradas

Salvo que se realice otra Fase de Construcción, los héroes sólo pueden moverse entre las losetas ya construidas.

Volver a través de un **Pasillo** que ya provocó Eventos Aleatorios no causa que se produzcan nuevos eventos. Estos sólo se producen con los primeros pasos de un héroe en dicho pasillo, y nunca más para esa baldosa.

Cuando un héroe regresa a una **Habitación** vacía y limpia de monstruos, hay una posibilidad que nuevos monstruos se haya movido a su interior. Los Monstruos sólo pueden aparecer en las habitaciones que hayan sido completamente despejadas de Monstruos: Si queda al menos un Monstruo en la habitación, no es posible que reaparezca en ese cuarto. Cuando vuelvas a entrar en una habitación despejada y después de completar tu movimiento, tira un D6: Si sacas 1, vuelve a tirar en la Tabla de Monstruos. Los monstruos que reaparecen siempre están en alerta y deben hacer una tirada de detección.

Cas entradas y salidas a la Mazmorra

La baldosa de entrada también tiene una puerta especial, la Salida de la Mazmorra, que está marcada por las dos antorchas y la luz en el suelo. Si por cualquier motivo los héroes desean salir de la mazmorra antes de completar la misión, sólo pueden hacerlo a través de la salida de la mazmorra.

Las razones más comunes para salir son la curación o la resurrección, la compra de nuevos equipos, o si una sesión de juego ha terminado y los jugadores deben dejar de jugar. Cualquiera que sea la razón, el diseño de la mazmorra seguirá siendo como lo es actualmente hasta que los héroes vuelven a entrar en ella, por lo que los jugadores deben reconstruir la mazmorra de acuerdo con la referencia del Mapeador, en vez de ir a través de nuevas Fases de Construcción.

Sin embargo, todas las habitaciones y pasillos habrán sido repobladas por nuevos monstruos y trampas en su ausencia. Por tanto, es necesario volver a tirar en la tabla de Encuentros o en la Sucesos Aleatorios, como si entraras la por primera vez.

Nivel de Mazmorra

Cuando los héroes se vuelven más fuertes, asumen misiones más peligrosas. Una medida práctica de ese peligro se muestra en la descripción de la Aventura, marcada como Nivel Mazmorra (también denominado "Planta de Mazmorra" o "Nivel de misión"). Algunas reglas o tablas pueden referirse a este número con el fin de determinar un efecto en particular.

fase de Construcción

Una fase de construcción se inicia cuando un héroe abre una puerta que conduce a un área no revelada. El jugador que lleva ese héroe tira los dados en las tablas que se encuentran en el pack de Aventura. La mayoría de las tablas harán referencia a otras tablas, hasta que todo lo que se encuentra más allá de ese umbral (Habitaciones, Puertas, Monstruos, Trampas y Cofres) sea determinado y colocado en el tablero. La última tirada es, posiblemente, en la tabla de Estado de Atención, que determinará si los monstruos encontrados fueron sorprendidos con la guardia baja o estaban preparados para emboscar a los Héroes.

El jugador que abrió la puerta a una zona desconocida consulta las listas de éxitos en el Pack de Aventura y realiza todas las tiradas y decisiones para esa fase. Cada tabla indicará que dados hay que tirar.

La única excepción es la Gran Puerta. Cuando un héroe abre una gran puerta, descubre una ubicación única y esta obligado a consultar la tabla 3.4) Ubicación Única, que tiene sus propias reglas de construcción descritas en la Aventura.

En otro caso, se utilizara la Tabla de Localización.

1) Tabla de Localización

Lo primero que debes saber es que hay más allá de la puerta. ¿Es una habitación? ¿Es un pasillo? Tira el dado y comprueba el resultado en la Tabla de Localización para ver qué loseta debe ser colocada. Hay tres tipos diferentes de losetas:

Pasillos: Son losetas de conexión y siempre tendrán las puertas en sus extremos, incluso si no llevan a ninguna parte. Rara vez tienen monstruos, pero pueden ocurrir extraños sucesos y trampas. Consulte la tabla 3.1) de Eventos Aleatorios.

Habitaciones: Son las más comunes del juego. Las habitaciones pueden ser de una variedad de tamaños y se enumeran un número de puertas (incluida la Puerta de entrada). Por lo general, contienen Monstruos y Cofres del Tesoro, por lo que debes tirar en la Tabla 3.2) de Encuentros, que indica cuántos son.

Losetas Especiales: Son habitaciones pre-configuradas que suelen tener alguna cualidad especial. Deberas tirar en la tabla 3.4) Localización Especial para determinar exactamente qué loseta colocar.

Trate de colocar las losetas para que las puertas lleven a alguna parte. Esto no siempre es posible, por tanto intente colocar la loseta lo mejor posible. La mayoría de los losetas contienen una cuadrícula de 6x6, pero algunas son Localizaciones Únicas más grandes que el resto. Para que todos puedan encajar más fácilmente, trate de orientar losetas alrededor de las áreas que contienen 'grandes' Localizaciones Únicas.

Si una nueva loseta toca una pared de una loseta colocada previamente, entonces se ha encontrado un pasaje secreto entre los losetas. Los Pasajes Secretos siempre están cerrados, con una dificultad para forzarlos, igual a la mitad del Nivel de Mazmorra.

2) Tabla de Puertas

Después de haber puesto la loseta, determinará las puertas que tiene. Si descubrió una loseta de habitación, la tabla de Localización enumera cuántas puertas se colocaran. Si indica una sola puerta, sera la puerta que acaba de abrir, por lo tanto, ha llegado a un callejón sin salida y no hay otra salida en la habitación. Una loseta de Pasillo tendrá automáticamente una puerta en cada extremo, así mismo, las Esquinas cuentan con 2 puertas, los pasillos con 2 puertas, las intersecciones en forma de T tienen 3 puertas y las intersecciones en forma de X tienen 4 Puertas.

Las puertas siempre se encuentran al final de cada pasillo, y en el centro de una pared. Sólo una puerta puede estar presente en cualquier pared.

El jugador que controla la Fase de Construcción decide qué paredes contienen puertas en esta loseta, y coloca el correspondiente marcador de Puerta.

Consulte la tabla 2.) de Puertas, añadiendo a la tirada de cualquier modificador del Contador de Terreno (si se alcanza el número mínimo de etapas de construcción para la aventura, se le agrega un acumulado 1 a estas tiradas).

Haga esto para cada Puerta de la loseta, y coloca el correspondiente marcador de puerta. La carta enumera tres tipos de puertas:

Puertas normales: Deben abrirse antes de que pueda pasar a través de ellas, pero nunca se cierran con llave o tienen trampas.

Puertas Cerradas: Pueden contener trampas. Tendrás que detectar y desarmar la trampa antes de poder abrir la puerta. También tiene la opción de romper la puerta sino consigues forzar la cerradura.

Grandes Puertas: Marca la entrada a una Localización Única, un lugar de gran importancia para la Aventura. Cuando se descubre una gran puerta siempre estará cerrada con llave, y siempre llevará una trampa. No pueden ser afectadas por ningún tipo de magia. No se puede abrir con una llave común: un héroe debe poseer una Llave de Gran Puerta para poder abrirla. A pesar de que no puede ser forzada su cerradura, se puede romper la Gran Puerta para abrirla.

Una vez abiertas, las puertas sólo pueden ser cerradas por artículos especiales, hechizos o eventos.

3.1) Tabla de Eventos Aleatorios

Cuando el primer héroe entra en una loseta de Pasillo, debe hacer una tirada en la tabla 3.1) Evento Aleatorios. Estos Eventos Aleatorios representan los caprichos de la suerte mientras exploras una mazmorra. Los Eventos típicos incluyen monstruos errantes, trampas, tesoros escondidos, puertas secretas, etc. Cada evento en la tabla tiene una descripción completa de la misma.

Los Eventos deben resolverse tan pronto como un héroe realice su primer paso en el pasillo. Es posible que un héroe abra una puerta, revele un pasillo, y luego decida permanecer en la loseta anterior. En casos como este, debe esperar hasta que cualquier héroe camine por el pasillo antes de lanzar en la Tabla de Eventos Aleatorios.

Tras resolver el evento, el turno del Héroe continúa (también es posible que alguna trampa finalice el Turno del Héroe prematuramente).

Cuando un Evento Aleatorio desencadene una trampa, esta no puede ser detectada primero, y se activa inmediatamente.

No todos los Eventos son aplicables a cualquier situación. Si el resultado indica un Evento Aleatorio que no es posible por cualquier razón, ignóralo.

3.2) Tabla de Encuentros

Si colocas una Loseta de Habitación, consulta la Tabla 3.2) de Encuentros para averiguar si hay Monstruos, Cofres de Tesoros o ambas cosas.

Los resultados de los cofres, también incluyen cuantos hay en la habitación, y la dificultad para detectar trampas y forzar la cerradura. Lanza un dado en la tabla 3.2.1 de Cofres para determinar si están cerrados o no. Usa un marcador de Cofre dorado para aquellos con cerraduras y un Cofre plateado para los Cofres sin cerradura.

Si hay un resultado de Monstruos, debes tirar en la tabla 3.2.2) de Monstruos para determinar el tipo y número de monstruos.

Por Ejemplo: El resultado del encuentro es "Monstruos & Cofres (2) Dif: 1". El jugador lanza dos veces en la tabla de Cofres para ver si alguno está cerrado, y encuentra que solo uno de ellos lo está. A continuación, el jugador tira en la Tabla de Monstruos, y observa quien guarda estos cofres, el resultado es "3 trasgos y 1 Orco".

Disposición de Monstruos y Cofres

Para colocar los monstruos y cofres en el tablero, lanza 2 dados. El tipo de dados dependerá de la loseta. Las losetas están específicamente diseñadas para que coincidan con los dados poliédricos comunes. Cada casilla en una loseta se cuenta desde la esquina superior izquierda. Esa casilla sería (1,1) y si es una habitación de 6 casillas por 6 casillas, la esquina inferior derecha sería (6,6).

Para colocar un Monstruo o Cofre lanza los dados correspondientes y lo colócalo en esas coordenadas. Haz esto para cada monstruo y que cofre que aparezca en la sala.

Por ejemplo: En una habitación de 6X6 lanzas dos D6, se obtiene 4 y 6. El monstruo o cofre ocupara la casilla con las coordenadas (4, 6).

Dos miniaturas no pueden ocupar la misma casilla: Si una coordenada indica una casilla que esta actualmente ocupada por un Cofre o Monstruo colocado previamente, la nueva miniatura serán ubicada en una de las 4 plazas adyacentes a elección del jugador.

Los Cofres no pueden ocupar una casilla que este en frente de cualquier Puerta, bloqueando el paso y tampoco pueden ni los cofres ni los monstruos ocupar la casilla que esta enfrente por donde los jugadores están entrando.

Los monstruos siempre se encaran hacia la puerta por donde entran los Héroes, puesto que están esperándolos (dependiendo también de su Estado de Atención). El encaramiento de los monstruos normalmente no tiene efecto en el juego (Los personajes son totalmente conscientes de su entorno), salvo alguna habilidad especifica, trampa o hechizo que diga lo contrario.

Tabla de Estado de Atención

Finalmente, si has encontrado Monstruos, debes determinar su estado de Atención. Lanza en la tabla 3.2.3) Estado de Atención, añadiendo +1 a la tirada si había combatido con Monstruos en una habitación adyacente, durante el turno anterior. Los posibles Estados de Atención son:

Durmiendo: Los monstruos no atacaran a menos que se les despierte, saltándose sus acciones en el Turno de Monstruos. Todos los monstruos despiertan si una trampa es activada, un monstruo es atacado o se invoca un hechizo. Si son despertados, no actuaran en el siguiente turno de Monstruos, mientras recuperan el sentido (se considera que su Estado de Atención cambia de Dormido a Sorprendidos)

Sorprendidos: Los Monstruos son cogidos con la guardia baja y no actuaran en el siguiente Turno de Monstruos. Notan que estás ahí, pero estaban haciendo otras tareas y no han tenido tiempo para desenfundar sus armas, están despertando, les ha entrado un ataque de pánico, etc., por lo cual no pueden actuar ahora ... pero lo harán pronto. Ten en cuenta que si era el primer héroe en la ronda de juego el que abrió la puerta, ¡Los jugadores tienen dos rondas completas antes de que los monstruos pueden reaccionar!

Desprevenidos: Es el estado más común. Los Héroes realizan su turnos restantes después de abrir la puerta con normalidad. Los Monstruos actuaran en el próximo Turno de Monstruos, es decir, al final de la ronda.

Alerta: El Monstruo con mayor ING hacer un chequeo de ING, suma +1 si hubo un combate en la loseta adyacente. El héroe con menor DES en la loseta adyacente hace un chequeo de DES. Si la tirada del Monstruo es superior, se encuentran preparados y ganan un turno extra (como si hubieras obtenido "Emboscada").

Emboscada: Los monstruos de la habitación habían preparado una emboscada. El héroe que abrió la puerta pierde el resto de acciones restantes, y los monstruos gana un turno libre antes de que los héroes terminen el suyo. Solo los monstruos en esta nueva habitación obtienen el beneficio del turno extra: Los monstruos que ya estuvieran en juego solo actúan en el Turno de los Monstruos, después que el ultimo jugador en la ronda haya finalizado su turno. Ten en cuenta que si el ultimo héroe de la ronda abrió la puerta, ¡Los Monstruos tendrán dos turnos seguidos!

3.1) Tabla de Localizaciones Especiales

Una localización especial es un tipo de habitación con reglas especificas que se indican en la Aventura, pero las cuales pueden aparecer varias veces en una Mazmorra. Están pre-configuradas así que no tires por Puertas, Monstruos o Cofres. Normalmente tienen un efecto que puede ser usada por un Héroe.

Cuando un héroe abre una puerta y revela una Localización Especial, el jugador debe consultar la tabla 3.3) Localizaciones Especiales. Hay ejemplo de Localización Especiales que puedes encontrar en las Baldosas Básicas, que pueden aparecer en muchas mazmorras:

fFuente de Curación

Esta habitación es 6x6 y en el centro de ella hay una gran y tranquila fuente. Una vez por visita cualquier Héroe, que se muevan dentro de la casilla de la fuente, puede usar una acción para beber de ella. Cualquier Héroe que beba de la fuente es afectado como si fuera objetivo de una invocación del hechizo Pulso y recupera inmediatamente 1d4 hasta llegar a su máximo.

La Fuente de Curación nunca contiene Cofres de Tesoro pero puede contener Monstruos. Ignora cualquier resultado de Cofre y mantén los resultados de Monstruos de forma normal.

Sarcófago de Reanimación

Esta es una habitación de 6x6 que contiene un gran sarcófago de piedra ornamentado en el centro. Cualquier héroe asesinado durante el juego puede ser colocado en su interior y recuperar la vida. El Héroe emerge del sarcófago en el siguiente turno con 1 VIDA. Un sarcófago solo puede ser usado por un Héroe una vez por partida.

El Sarcófago de Reanimación nunca contiene Cofres de Tesoro pero puede contener Monstruos. Ignora cualquier resultado de Cofre y mantén los resultados de Monstruos de forma normal.

3.2) Tabla de Localizaciones Únicas

Cada vez que un héroe se abre una gran puerta, se salta la Tabla de Localización y descubre automáticamente una única ubicación. Debes consultar la tabla 3.4) de Ubicación Única, que puede requerir una tirada de dado, al igual que los otros apartados, puede enumerar las ubicaciones en un orden preestablecido. Los Lugares Únicos son completamente individuales para cada Aventura. Como una Ubicación Especial, son habitaciones pre-configuradas, por lo que no se realizan tiradas para Puertas, Monstruos o Cofres - estos detalles siempre son informados por la Aventura.

Los Lugares únicos afectan el curso del juego: puede contener un jefe o cualquier logro igualmente importante.

El siguiente es un ejemplo de una Localización Única, que se puede encontrar en el Aventura "El Golpeteo en la Pared":

El Ojo de la Muerte

El Ojo de la Muerte es la base de una vieja torre. Un demonio menor ha estado usando el edificio como un lugar para ocultarse mientras se vuelve más poderoso. Él y sus secuaces han estado llevando a cabo rituales malignos de para atraer más energía mística y robando los tesoros de la población local. Debido a ello, tiene en su poder el sagrado bastón del santuario Farnsworth. Él demonio ha estado usando el bastón para aumentar el poder de sus rituales y de ahí, el origen del extraño ruido golpeando a altas horas de la noche. ¡Debe ser detenido, antes de que sea demasiado poderoso!

La loseta del Ojo de la Muerte es una sala de 6 por 6 con un símbolo de "ojo" en el centro. Sólo hay una entrada a esta habitación, que es la gran puerta por la que entrasteis. La figura del demonio se encuentra en una de las plazas de ojo en el centro de la habitación. Cuatro Gremlins también están en la sala, colócalos como siempre. El estado de los Monstruos es Desprevenidos.

Debéis derrotar al demonio para recuperar el bastón sagrado. Esta será la prueba de que han derrotado el mal y se han ganado su oro. Matando a todos los monstruos terminarán la Aventura. Descubrirán una salida secreta en la habitación que le permite regresar a la aldea sin dar marcha atrás a través de la mazmorra.

4) finalizando la fase de Construcción

Después de finalizar la Fase de Construcción, el jugador que lleva el Mapeador registra la habitación en el mapa, y avanza el Contador de Terreno en uno. El juego continua con el jugador que abrió la puerta o conforme al resultado obtenido en la tabla de Estado de Atención de Monstruos.

Turno del Héroe

Aquí es cuando sucede toda la acción. Durante el **turno de un héroe** cada jugador usara su héroe para explorar e interactuar con la mazmorra de alguna manera. Esto se hace generalmente mediante la selección de acciones y los chequeos para ver si tienes éxito.

En un turno, un héroe puede realizar 2 acciones. Después que un héroe realice las acciones asignadas para este turno, el juego continua con el jugador de su izquierda (o de otro héroe que el jugador controle, y que no haya

actuado en esta ronda).

Después que todos los héroes hayan realizado sus turnos, es el momento del turno de los monstruos. Los Monstruos actúan de forma parecida a la de los Héroes, con 2 Acciones cada uno, pero son controlados por unas reglas predeterminadas. Vea la sección de Monstruos para más detalles.

Acciones

Los Héroes y los Monstruos pueden realizar varias cosas en su turno, normalmente un Movimiento y alguna otra acción, como atacar o invocar un hechizo. También pueden optar por no hacer nada. Las acciones pueden ser realizadas una sola vez por turno, si no se especifica lo contrario.

Las siguientes acciones están disponibles para todos los Héroes. Los Monstruos pueden usar alguna de ella, pero necesitas ir a la Sección de Monstruos para completar esta información.

1) Nada

Cuando un personaje opta por no hacer nada, finaliza su turno y el próximo personaje comienza su turno. Puedes realizar "nada" para una o ambas acciones.

2) Movimiento

Los personajes usan esta acción para moverse tantas casillas como su característica de Movimiento. No pueden dividir su movimiento en dos partes, con una Actuación entre medio. Tampoco pueden moverse de forma diagonal entre casillas o a través de las Puertas, Cofres, Casillas ocupadas por otros Personaje, o cualquier otro obstáculo específico que bloquee el movimiento. Algunas trampas y Eventos Aleatorios pueden restringir también el movimiento (es definido en cada Aventura), pero estas restricciones no incluyen otras acciones y habilidades especiales resultantes en el movimiento.

Por Ejemplo: El ladrón con MOV 4 puede mover 4 casillas en su turno, pero tiene la habilidad especial *Ágil*, con la cual le permite (siempre que tenga el máximo de VIDA) moverse de nuevo, otras 4 Casillas, después de sus acciones su termina su turno.

3) Atacar

Un personaje puede intentar atacar a otro. El atacante lanza su ATQ y el defensor debe lanzar su DEF, para comprobar si su número de éxitos es igual o superior a los éxitos del atacante. Si obtienes una pifia mientras atacas o defiendes puedes recibir una penalización o puede romperse tu equipo.

Mira en la sección de Combate para más detalles.

4) Invocar un Hechizo Mágico

Un personaje con un hechizo puede intentar invocarlo como una acción. Para invocar un hechizo, el Personaje tira bajo su característica de MAG, y debe obtener un número de éxitos igual o superior al nivel del hechizo. Una pifia mientras invoca un hechizo, normalmente borra ese hechizo de la memoria del invocador.

Mira Invocando hechizos en el Libro de Hechizos para más detalles.

5) Activando una Habilidad Especial

Algunas habilidades especiales deben ser usadas como una Acción, y están listadas en su descripción. Las Habilidades Especiales que usan una acción para hacer un ataque, se cuenta como una Acción (Esto significa que no puedes usar la Habilidad de Carga y hacer un ataque el mismo turno).

Mira El Libro de Personajes con la lista de Habilidades Especiales disponibles para Héroes

6) Usar un Objeto

Un personaje puede optar en usar un objeto como una acción, como una llave para abrir una Puerta o Cofre, o un objeto mágico. Cuando y como es un objeto usado aparece en su descripción.

Puedes usar esta Acción para dar un Objeto a otro Personaje, siempre que estés adyacente a el.

Si un personaje carga con una segunda arma en uno de los huecos de su inventario, puede intercambiarla con la actual, como una acción. Cuando el arma de un Personaje esta en ese momento armado con ella, obtiene los bonus y cualquier otro efecto listado en la descripción del arma.

7) Detectar

Como una acción un personaje puede intentar investigar un objeto, normalmente un Cofre o Puerta, para determinar si tiene una trampa. Algunas aventuras pueden especificar objetos que pueden ser inspeccionados, como una librería o un estante de armas. Un Personaje puede también buscar algo oculto o disimulado, pero esto será especificado en la Aventura con sus propias reglas sobre que puedes encontrar en la Aventura.

Para hacer un chequeo de Detección, lanza un número de dados de D6 igual a tu característica de ING. La dificultad del chequeo (el número de éxitos necesarios) depende del objeto y su calidad, como aparece anotado en la tabla de Fase de Construcción, o en la descripción de la Aventura. Una pifia normalmente no tiene consecuencias.

Un personaje no puede buscar en el mismo objeto más de una vez, salvo que este buscando algo diferente (La aventura lo especificara si es posible). Solo puedes inspeccionar un objeto por cada chequeo de Detectar.

El uso más común de esta Acción es para detectar Trampas (ver la sección Trampas).

8) Desarmar una Trampa

Cuando una trampa es descubierta (y no activada) un personaje puede intentar desarmarla. Cada trampa en una puerta o en un cofre describe como es necesario desactivarla, normalmente con un chequeo de DES. Puedes intentarlo de nuevo si fallas, pero la dificultad aumenta en +1. Una pifia dispara la trampa.

Ver la sección de Trampas para más detalles.

Reacciones

La reacción es un término usado para una acción especial usada fuera del turno, como un contraataque. Solo algunos hechos o habilidades especiales tienen acceso a las Reacciones. Los personajes pueden solo ejecutar una Reacción entre dos de sus turnos, incluso si la oportunidad de utilizarlos aparece una segunda vez.

Ten en cuenta que las habilidades que tienen un efecto continuo no son reacciones; Esa función es independiente de la activación del héroe.

Por Ejemplo: Si tienes la habilidad especial de Contraataque, solo puedes contrarrestar un ataque, no importa cuantos Monstruos te ataquen antes de tu próximo turno, y si usas tu reacción para Contra Ataque, no puedes usar otra habilidad de reacción (como el uso de la habilidad especial de Ataque de oportunidad).

Reglas Opcionales para Turno del Héroe.

Libre Orden de Héroe: En lugar de usar el sentido de como están sentados, los jugadores pueden decidir quien actúa primero, pero no pueden dividir su turno (Ejemplo: Un Héroe hace su primera acción, otro héroe hace su turno y vuelve al turno del primer héroe para hacer su segunda acción).

Combate

¡No puede ser un arrastra-mazmorra sino puedes sajar-y-rajar Monstruos!

En combate, hay dos tipos de ataque, cuerpo a cuerpo y a distancia.

Un **ataque cuerpo a cuerpo** solo puede usado para atacar a un personaje que este en alguna de las casillas adyacentes del atacante. Algunas armas de combate cuerpo a cuerpo pueden tener un alcance extra y atacar diagonalmente a las cuatro casillas adyacentes (Por Ejemplo: Lanzas). Los ataques cuerpo a cuerpo empujan al defensor, sin importar el daño.

Un **ataque a distancia** puede ser usado para atacar a un personaje a varias casillas de distancia. Cada arma a distancia tiene un alcance en el **Listado de Objetos**. Cuando comiences a contar el alcance se empieza por la casilla adyacente al atacante y más cerca del objetivo. Solo puedes contar las casillas adyacentes que formen una línea tan recta como sea posible hasta la meta. El número total de casillas incluida la casilla del objetivo, tiene que ser igual o menos que el alcance del objetivo. Solo los Muerto y Puertas pueden bloquear la línea de visión de las armas a distancia – no Monstruos, ni Cofres, ni Héroes.

Los Héroes sin armas siguen las mismas reglas que los combates cuerpo a cuerpo.

Ataque

Cuando usas una Acción para hacer un ataque a otro Personaje, lanzas un número de D6 igual a tu característica de ataque más el **Bono del Arma**. El Bono de las Armas viene indicado parecido con: "+1". El total de éxitos obtenidos son los golpes que puede recibir el objetivo. Si un personaje es impactado, también es Empujado (ver más adelante)

Por Ejemplo: Un Héroe con ATQ 4 y llevando una Espada (+2) lanza 6d6 para atacar. Por cada 5 o 6 cuenta como un éxito. Si el Héroe obtiene [1], [5], [5], [3], [4] y [3], anota dos golpes contra su objetivo.

Defensa

Un personaje reacciona ante un Ataque haciendo un chequeo de Defensa. El objetivo de un ataque tira un número de D6 igual a su característica de Defensa, sumando además el **bonus de su armadura y escudo**, de forma similar al Bono de armas (por ejemplo, "+1", "+2").

Al igual que con un ataque, se considera éxito a los resultados de 5 o 6. El número total de éxitos de un jugador obtenidos en la tirada de Defensa se resta al número total de éxitos en la tirada de ataque. Los éxitos restantes del atacante que no se cancelen con los éxitos del defensor es la cantidad de **daño** que el personaje toma y se resta de característica de Vida del personaje.

Empujón

Cuando un personaje es golpeado con éxito, ese personaje es **Empujado** hacia atrás por el ataque, sin tener en cuenta si fue dañado o no. Un personaje se aleja del atacante una casilla.

El atacante puede **Avanzar** a la casilla libre como una acción gratuita, si quiere. Los monstruos siguen su Regla de Monstruo para determinar si lo persigue o no. Los personajes también pueden avanzar a esa casilla si el oponente muere por el ataque.

Solo los ataques cuerpo a cuerpo, producen Empujones.

Un personaje no puede ser empujado hacia una casilla ocupada: si el movimiento del empujón sobre un personaje esta bloqueado, cancela el empujón.

Por Ejemplo: Un jefe orco recibe 5 golpes por el ataque del Guerrero, pero elimina 3 de estos con su tirada de Defensa, siendo solo 2 los puntos de daño. El Orco también es empujado una casilla alejándose del guerrero, quien elige seguirlo a la casilla vacía, colocándose entre el villano y sus compañeros.

Pifias en Combate

Si una tirada de un personaje es una pifia mientras realiza un chequeo de defensa, queda aturdido y pierde su próxima acción. Mientras intenta defenderse a si mismo, se le cae el arma y su próxima acción la gasta recogiéndola. Puede ser que quede en una posición poco ventajosa. Quizás, tropezó con su capa, su casco se giro sobre su cabeza, se le cayo el escudo, o la fuerza del golpe le disloco el hombro. Sea cual sea la razón, el personaje defensor, pierde su próxima acción para recuperarse.

Mientras esta Aturdido, un personaje no puede activar habilidades o hechizos reactivos hasta que pueda volver a actuar. Las habilidades ya activadas como función son independientes y funcionan con normalidad.

Las pifias atacando no causan condiciones adversas. Ahora bien, algunos objetos, hechizos o otras condiciones especiales (como armas débiles, ver mas adelante) pueden cambiar el efecto de una pifia en combate, y provocar otro tipo de penalización. Algunas de estas condiciones pueden remplazar la penalización de Aturdimiento, mientras que otras se pueden añadir a esta. Las pifias no eliminan o niegan un éxito.

Objetos Débiles

Algunas piezas de equipo son frágiles o están realizadas con materiales de inferior calidad. Estarán marcadas con la palabra "débil" en la lista de objetos. Cuando uses una armadura débil o un escudo débil, si el personaje obtiene una pifia durante un chequeo de defensa, uno de sus objetos débiles defensivos es destruidos. De la misma manera, un arma débil es destruida con una pifia en un chequeo de ataque.

Por Ejemplo: Un Héroe con DEF 2, llevando una Armadura de cuero (+1) y cargando con un Escudo de Madera (+1, Débil) tiene una defensa total de 4d6. Hace una tirada y obtiene [1], [1], [2] y [6], un solo éxito. Si el atacante ha obtenido 2 Éxitos en su tirada de Ataque, el héroe debe quitarse 1 punto de daño de su característica de vida. Ten en cuenta que también ha sacado 2 fallos, que son mas que los éxitos, así que el Escudo de Madera es destruido (y también estará aturdido)

Muerte del Personaje

Si la VIDA de un Monstruo es reducida a cero el monstruo es eliminado del juego. Los monstruos muertos dan como recompensas Puntos de Experiencias y alguna monedas de Oro. Ver la sección de Tesoro para mas detalles.

Si un Héroe reduce su VIDA a 0 muere. ¡Eso no significa que se haya ido! Se asume que los Héroes muertos

son cargados por el resto del grupo.

Los Héroes Muertos pueden ser revividos por una poción o hechizos. El personaje vuelve al juego en la casilla adyacente al héroe que lo lleva. Algunas Habitaciones especiales, como el Sarcófago de Reanimación, tienen grandes efectos especiales que pueden levantar a Héroes caídos. En este caso, uno de los héroes con vida, debe estar en la habitación adyacente al sarcófago.

Los Héroes pueden usar objetos de sus camaradas muertos, pero no pueden usar sus armas, armaduras o hechizos.

Si sales de la mazmorra con un Héroe muerto, puedes comprar una poción para revivirlo, no tienes porque: Puedes simplemente crear un nuevo personaje para añadirlo a tu grupo. Todo sus objetos equipados son descartados: Se asume que has vendido todos los objetos del Héroe para pagar su entierro ¡y tal vez atraer a un nuevo héroe a unirse al grupo! El nuevo miembro se une con el mismo nivel que el Héroe con el nivel más bajo.

Condiciones

Las condiciones son efectos que se aplican cuando se usa objetos, hechizos o habilidades especiales que un personaje posea o por trampas o Localizaciones Especiales. Estas Condiciones son causadas como efectos secundarios de daño de las habilidades o hechizos efectos secundario como hacer daños debido a habilidades o hechizos, estos efectos normalmente no son tratados si el personaje se las arregla para evitar el daño de una de estas fuentes (Tenga en cuenta que algunos casos el daño es el efecto secundario).

A menos que se indique lo contrario, que sólo durará hasta que finalice el próximo turno de los personaje y no se apilan: cada vez que un personaje recibe el mismo estado dos veces, ignora el último.

Tenga en cuenta que algunos pueden tener requisitos previos adicionales para cumplir (ej. : ser congelado da Parálisis, pero no te hace resistente al daño de hielo) .

Reglas Opcionales de Combate

Las siguientes reglas alteran alguno de los aspectos del combate, ajustando el juego al estilo de tu grupo. Todos los jugadores deben estar de acuerdo en una (o más) de estas opciones *antes* de comenzar la partida o incluso antes de la creación de los Héroes.

Encaramiento: Atacar a un oponente que esta de espaldas te da un +1 al ATQ. Un personaje puede cambiar libremente su encaramiento durante un movimiento o al final de su turno (sino se ha movido).

Cobertura: Cuando un personaje hace un ataque a distancia que pasa a través de un espacio ocupado por otro Personaje, el objetivo recibe un +1 a la Defensa.

Abrumado: Un personaje rodeado por 2 o más oponentes recibe una penalización de -1 a DEF.

Combate Rápido y Sangriento: Cuando ataques, cuenta los 4,5 y 6 como éxitos. El resto de tiradas permanece igual. Esto se aplica a Monstruos y Héroes.

Desacoplar: Cuando los personajes empiezan su turno adyacentes a un oponente solo pueden moverse una casilla.

Ataques a Distancia/Hechizos en Pelea cuerpo a cuerpo: Cuando estas adyacente a un oponente, los personajes no pueden realizar ataques en distancia y solo puede invocar hechizos que tengan como objetivo Personajes adyacentes.

Pifias en Ataques a Distancias: Una pifia de ataque a distancia automáticamente falla, y toma como objetivo un personaje al azar (Héroes y Monstruos sin distinción) entre aquellos que estén en la línea de ataque del efecto y aquellos que estén adyacentes al objetivo del intento inicial.

Aturdimiento (Variante): Un personaje aturdido debe usar una Acción y un chequeo de RES Dif 3. Si falla, el personaje se mantiene aturdido y no puede actuar este turno. Independientemente del resultado, el aturdimiento solo dura un turno.

Aturdimiento (Variante 2): Igual que el anterior, pero el efecto del aturdimiento no finaliza hasta realizar con éxito el chequeo.

Sin pifias en combate: No hay efectos especiales en este caso, ignora las reglas de Pifias.

Personajes más duros: Los héroes y los monstruos ganan +1 de vida extra cada 3 niveles (comenzando en el primero 1 y con un máximo de +4 en nivel 10). Considera la posibilidad de añadir esta regla con la opción de Combate Rápido y Sangriento, si crees que las batallas son demasiado largas.

Invocando Hechizos

Los Héroes con la habilidad especial de Escuela de Magia, aprenden el poder de invocar hechizos mágicos.

Cuando toman la habilidad de Escuela de Magia, los héroes reciben su primer hechizo. Mas tarde, pueden comprar nuevos hechizos en el pueblo o pueden encontrar libros de hechizos como parte de los tesoros durante las Aventuras. No hay limite de cuantos hechizos pueden un héroe comprar.

Antes de entrar en la mazmorra, los héroes deben seleccionar sus hechizos: Pueden preparar un numero de hechizos igual a su característica de MAG, de la lista de hechizos conocidos. Solo estos hechizos pueden ser usados en la mazmorra.

Invocando un Hechizo

Para invocar un hechizo, el Personaje debe hacer un chequeo de MAG: El jugador tira un numero de D6 igual a la característica mágica del Personaje, cualquier dado que muestre [5] o [6] cuenta como un éxito. Para tener éxito, el chequeo debe superar la dificultad del hechizo invocado. Cuando se realiza con éxito una invocación, el hechizo tiene su efecto, conforme a su descripción. Algunos hechizos pueden dar grandes beneficios adicionales cuantos mas éxitos saque el invocador, mientras que otros solo tienen en cuenta si se ha superado la dificultad al hacer el chequeo de MAG.

Un Personaje puede invocar tantos hechizos que tenga preparado cuantas veces quiera en una Mazmorra, pero es sabio tener el mismo hechizo 2 o mas veces porque si obtienes una Pifia cuando invoques un hechizo significara que has agotado tus energías durante la invocación, y el hechizo ha sido borrado de tu memoria, siendo inútil el resto de la partida. Recuperas todos los hechizos preparado sin coste cuando dejas la mazmorra y descansas en el pueblo.

Descripción del Hechizo

Cada hechizo se describe en el Libro de Hechizos con las siguientes anotaciones:

Dificultad: El numero de éxitos necesitados para invocar el hechizo, de acuerdo con la Escuela donde aprendiste.

Alcance: Indica ella distancia a la que el hechizo puede afectar, cuenta las casillas, como si fuera un ataque a distancia.

Objetivo: Quien o que puede afectar un hechizo invocado. Puede ser, otro Personaje o Objeto, o un área (como una loseta, o un numero especifico de casillas) y algún objeto o personaje que lleve.

Duración: Cuanto dura un hechizo.

Efecto: Lo que hace el hechizo al objetivo.

Coste: El valor en Oro requerido para comprar el hechizo.

Sobrecargar

Los Héroes pueden intentar ejecutar sus hechizos en su versión mas poderosa. Esto se llama **sobrecargar**, y debe ser declarado antes de realizar un chequeo de MAG. Solo algunos hechizos pueden sobrecargarse, están anotados en su descripción.

Cuando un Personaje elige sobrecargar un hechizo, deliberadamente incrementa la dificultad del chequeo de MAG para invocarlo. Si incrementa la dificultad, los efectos de los hechizos serán más potentes y durante más tiempos.

Pero una pifia en una sobrecarga conlleva severas consecuencias: La energía mágica rebosa y quema al invocador. El invocador sufre un daño igual a la dificultad de sobrecarga del hechizo – ¡y algunos hechizos pueden tener penalizaciones más fuertes!

Reglas Opcionales para Invocaciones de Hechizos

Fuego y Olvido: Esta regla opcional imita al sistema de invocación hechizos de algunos RPG tradicionales. Cuando usas esta variante, una vez que el hechizo es invocado es borrado de la memoria del invocador, hasta que sale de la mazmorra y descansa en el pueblo (como si fuera una pifia). Sin embargo, esto hace los hechizos mas potentes: en lugar de hacer un chequeo de MAG para la invocación del hechizo, considera que el invocador ha realizado una tirada con todos los dados como éxitos. Por lo tanto, cualquier hechizo está automáticamente en modo sobrecarga (si está disponible). Tenga en cuenta que algunas Habilidades especiales no se funcionan bien con esta variante.

Turno de los Monstruos

Los monstruos son los enemigos y oponentes de los héroes en la mazmorra, pueden ser Orcos, Trasgos, Trols o Dragones – animales salvajes y enemigos humanos (como malvados hechiceros) son también llamados Monstruos en Dungeon Plugin.

Durante el Turno de los Monstruos, todos los oponentes del tablero realizan sus Acciones, uno cada vez, hasta que todos han actuado.

Algunas trampas, eventos, hechizos o aventuras pueden también requerir que ejecute alguna tarea durante el turno de los Monstruos, como avanzar un contador de tiempo o hacer una tirada de ataque contra todos los Héroes en el área de una trampa de lanzas.

Una vez que todos los monstruos han actuado, una nueva ronda de juego comienza, empezando con el turno del primer Héroe.

Descripción de Monstruos

Los Monstruos son definidos por las mismas características que los héroes. Sin embargo, no se construyen con las mismas reglas, y pueden tener habilidades o hechizos que no están disponibles a los héroes.

Algunos monstruos como Orcos y Trasgos, pueden usar armas y llevar armaduras, pero ya tienen aplicado sus bonos de equipo en sus características de ATQ y DEF, así que no tienes que preocuparte por ello. A menos que se indique lo contrario en la descripción del monstruo, nada de su equipo puede ser utilizado por los Héroes.

Hay monstruos que pueden hacer ataques cuerpo a cuerpo usando sus garras y dientes, y alguno tienen ataques a distancia de forma natural, como escupir veneno. Pueden tener escamas que los protejan y algunos son etéreos o hechos de piedra. Todas estas cosas deben ser consideradas en sus características.

También tienen anotaciones adicionales que los describen:

Nivel: Usado para comparar el poder relativo del Monstruo con otros, el nivel raramente tiene efecto en el juego.

Ley: la guía de movimiento y comportamiento en sus turnos (ver más abajo)

Experiencia: Cuantos Puntos de Experiencia (EXP) da como recompensa una unidad de ese monstruo cuando es derrotado por los héroes.

Oro: Algunos Monstruos pueden cargar con monedas de oro y objetos, que serán adquiridos por los Héroes.

Ataques: Describe los ataques principales usados por el monstruo, y cualquier efecto que cause. Puede ser ataque Cuerpo a cuerpo o a distancia, y sino se indica lo contrario, requiere un chequeo de DEF por el defensor.

Poderes/Hechizos: Ataques especiales y habilidades de Monstruos.

Acciones de Monstruos

Como los Héroes, los Monstruos tienen 2 Acciones por turno, pero ellos no necesitan detectar trampas o abrir cofres. El jugador que realizó la anterior Fase de Construcción debe mover y hacer todas las tiradas de cualquier Monstruo hasta el final de la siguiente Fase de Construcción.

Movimientos de Monstruos

Los monstruos no abren puertas y ignoran lo que hay detrás de ellas. Sin embargo, son conscientes de todo a lo que pueden llegar moviéndose, siguiendo un camino hasta a dos losetas de distancia de su posición (no importa el número de casillas). Los monstruos perseguirán a los Héroes que estén a ese alcance, de acuerdo a sus propias reglas (también llamadas leyes), pero sólo a través de un camino no este "bloqueado" por una puerta u otro obstáculo, que impida el movimiento. Recuerde que, una vez abiertas, las puertas sólo pueden ser cerradas por artículos especiales, hechizos o eventos.

Leyes de Monstruos

Los Monstruos no tienen una inteligencia como los jugadores para decidir que es lo que hacen y cuando lo hacen. A este conjunto de métodos y funciones pre-configurados son llamadas Leyes.

Las Leyes están escritas en combinación a dos palabras: Rol y Objetivo preferido.

Rol:

Combativo: Se acerca al objetivo preferido hasta hacerle un ataque cuerpo a cuerpo; Los monstruos bajo esta ley siempre perseguirá al objetivo y usara Empujón. Esta es la ley básica para la mayoría de monstruos.

Tirador: Se mueve hacia la casilla más lejana posible, donde todavía está a alcance para atacar a su blanco preferido .

Especial: Algunos Monstruos tienen patrones de ataque complejos. Sus acciones cambian de acuerdo a algunas circunstancias, o requerimientos, al comienzo del Turno del Monstruos, tira en la tabla para encontrar la descripción que determina su acción, y mueve lo acorde a ello.

Paciente: No actúa a no ser que se le provoque, se le dañe o sea objetivo de algo, una vez sucede su Ley cambia por otra diferente.

Objetivos Preferidos:

Cercano: Este es el más común para los monstruos; Ataca al más cercano.

Empeñado: Siempre ataca al mismo objetivo al que atacó anteriormente. Normalmente el primer objetivo más cercano.

Atraído por (una característica o concepto): El objetivo más cercano con el valor más alto/bajo de una característica (Baja VIDA, Alta MAG, Baja DEF, etc) o concepto (Elfo, Escuela Mágica de Luz, etc).

Manada: Ataca a un Héroe que ya tenga adyacente otro Monstruo. Algunos Monstruos especifican si debe ser otro monstruo de alguna raza (por ejemplo Manada de Lobos) o cualquier monstruo.

Frenético: Elige al azar un personaje al que atacar cada vez.

Tonto: Los jugadores deciden a que Héroe ataca el monstruo.

Vengativo: El objetivo será el último héroe que golpeó al monstruo.

Implacable: El monstruo dejará su loseta y perseguirá al Héroe por toda la mazmorra, no importa cuantas losetas haya de distancia, a menos que sea bloqueado por una puerta.

Si no puede cumplir con su Ley, un monstruo por defecto usará [Combativo, Cercano]. Por ejemplo, si los héroes se encuentran con un grupo de lobos [Combativo, Manada], uno de ellos será líder del ataque contra el héroe más cercano, y el resto de la manada atacará al mismo. Si las bestias derrotan al Héroe, entonces volverán a elegir al héroe más próximo para el siguiente ataque.

Es posible combinar múltiples palabras claves en una sola Ley, y algunas condiciones pueden cambiar la actual ley del Monstruo. Por ejemplo, un Vampiro durmiente puede comenzar en [Paciente], ¡y pasar a [Combativo/ Atraído por Baja Vida] en el momento que es molestado! A partir de entonces, el chupa-sangre cazará al Héroe con la VIDA más baja que pueda alcanzar. El gran y estúpido Ogro, puede ser incitado a atacar a todo el que grita, pero un poderoso ataque (que trata de 3 o más de daño) puede hacerle enfurecer, y cambiar su Ley de [Combativo, Tonto] a [Combativo, Vengativo].

Jefes y Mini-Jefes

Los Jefes y los Mini-Jefes son normalmente monstruos únicos que no aparecen normalmente en la tabla de Tipos de Monstruos. Están normalmente en una habitación del tipo Localización Única., colocadas durante la fase de construcción. En ambos casos tienen leyes asociadas y en algunos casos leyes especiales que se especifican en la Aventura.

Enemigos y Mini-Enemigos no tienen una VIDA como otros personajes. En su lugar tienen una **Tabla de Vida**

Tabla de Vida

La Tabla de Vida asegura que ningún jugador conoce cuál es el daño que hay que hacerle al Jefe o Mini-Jefe para eliminarlo de la partida. Cuando un Jefe o Mini-Jefe sufre daño, el jugador que lleva al héroe que hizo el daño, tira en la Tabla de Vida del Jefe añadiendo el daño acumulado al resultado.

Por Ejemplo: El guerrero causa 3 puntos de daño al Líder Orco, el cual ya había recibido otros 2 puntos de daño, en total 5. El jugador tira en la tabla de VIDA para ese Jefe y el dado muestra un [4]. El jugador chequea la tabla para un resultado de 9 ([4]+[5]), pero eso todavía no es suficiente para matar al Líder Orco.

Trampas

Una trampa es un problema “de una sola vez” para los Héroes. Las trampas están normalmente localizadas en las Puertas y Cofres, pero los Eventos Aleatorios también incluyen trampas. Cuando es activada, sufres el efecto inmediatamente. Una trampa es activada cuando un personaje abre un Cofre o Puerta si haberla detectado o desarmado anteriormente.

Las Trampas pueden tener una variedad de efectos, y pueden afectar solo al personaje que la activo o a todos los cercanos. Las Tablas de Trampas de puerta y Las Tablas de Cofres describen que trampas encuentras en la mazmorra y bajo que condiciones.

Los eventos aleatorios también pueden provocar trampas. En este caso, las trampas no pueden ser detectadas primero y se activan inmediatamente. Si aun permanecen en juego tras su activación, sólo entonces, pueden ser desactivadas.

Las trampas mas básicas son un ataque contra uno o mas personajes. Esto se resuelve igual que un ataque normal y los héroes, tiran su Defensa contra ellas. Algunas trampas pueden requerir otro tipos de chequeos y numero de éxitos. Por ejemplo, una trampa de caída de rocas puede requerir una tirada del Héroe de su RES y obtener dos éxitos o sufrir 3 puntos de daño.

Un trampa oculta es activada cuando un Héroe **pifia** a la hora de Detectarla o Desarmarla.

Algunas veces los héroes están atentos a una trampa, obtienen +1 dado a cualquier tirada que permita evitar sus efectos. Esto es valido tanto para las trampas detectadas como para las trampas que están mas de un turno y pueden volverse a activar (como una cuchilla zumbadora que recorre un pasillo) Si, aunque pifies, tienes éxito (por ejemplo tienes éxitos para superar la dificultad pero tienes demasiados [1]) obtienes ese +1 para evitar el efecto.

Algunas trampas tienen reglas específicas y pueden requerir completar una secuencia de eventos. Si una trampa tiene un efecto continuo, como por ejemplo, un abismo que crece lentamente quitando una casilla de cada loseta cada turno, se activa al final de la ronda, después de que los monstruos hayan realizado su turno.

Detectando Trampas

Para encontrar una trampas, un personaje debe usar una Acción para inspeccionar una Puerta o Cofre y realizar un chequeo de Detección.

Cuando sacas un Cofre como resultado en la tabla de Encuentros, esta muestra la dificultad para detectar una trampa en el Cofre, mientras en la tabla de Puertas muestra la dificultad para detectar una trampa en una Puerta.

Si el chequeo de Detección tuvo éxito, pueden tirar en la tabla de Puertas Trampas o Cofres Trampa para determinar si/que tipo de trampa esta colocada en el objeto, sin activarla. Marca la trampa en el Mapeador.

Si fallo el chequeo de Detección, el Héroe cree que no hay trampas, y este héroe no puede volver a intentarlo, a no ser que lo intente de otra forma (como usando un hechizo o objeto). Otros Héroes pueden intentar buscar, por si creen que pueden encontrar algo. Puedes intentar abrir Puertas o Cofres sin saber si hay o no trampas, pero si las hay, automáticamente sufrirás las consecuencias.

Una Pifia al detectar activa la trampa, sufriendo sus efectos inmediatamente.

Por Ejemplo: Un Héroe con ING 2 intenta detectar si un Cofre de DIF 1 tiene trampas. El jugador lanza un dado y saca [3] y [4]. El personaje no detecta trampas y no puede volver a intentarlo. Otro personaje lo intenta con su Héroe y saca un [6] y un [2] - ¡Éxito! Lanza en la Tabla de Trampas de cofres, saca un [6] y descubre que el Cofre tiene una Trampa de Aguja Envenenada. Una vez el a descubierto la trampa antes de abrirla, puede intentar abrirla o dejarla. Si activa por casualidad la trampa, tendrá un bonus de +1 a su chequeo de RES para evitarla.

Desarmar Trampas

La descripción de la trampa muestra la dificultad y con que característica se usa para desactivarla. La trampas mecánicas normalmente necesita un chequeo de DES para desactivarla, mientras que una trampa mágica necesita de un chequeo de ING.

Una tirada exitosa, desactiva con seguridad la trampa.

Si la tirada falla, la trampa no se activa, pero cualquier intento posterior de desarmarla añade +1 a la dificultad del chequeo, sin importar que Héroe esta intentando desarmarla.

Una pifia activara la trampa, sufriendo el efecto inmediato.

Una vez que la trampa es activada, el objeto no contendrá mas trampas

Por Ejemplo: Un Cofre tiene una trampa de Hacha Balanceante que tiene una DES Dif 2 para desarmarla. El héroe tiene DES 3. Tira y obtiene [1] y [5] [5], tiene éxito desarmando la trampa, sin sufrir daños y ahora el cofre puede ser abierto con seguridad.

Algunos Ejemplos de Trampas

Aguja Envenenada – Dif 1 ING

Una pequeña púa se oculta dentro de la cerradura lista para pinchar a un incauto aventurero. Es necesario un chequeo de ING para encontrar la manera de desarmar esta trampa. Una vez activada, la aguja realiza una tirada de ataque 3d6 contra el héroe que abrió el cofre o puerta. El Héroe tira RES en lugar de DEF, si sufre al menos un punto de daño, se siente débil por culpa del veneno: Hasta que abandone la mazmorra, o se cure al menos 1 punto de VIDA, sufre una penalización de -1 en todas las características.

Hacha Balanceante – Dif 2 DES

Un enorme hacha o guadaña cae desde el techo, ¡y describe un arco por encima de la cabeza de los Héroes! Haz una tirada de ataque 5d6 contra todos los personajes en una línea de 5 casillas, cuyo centro es el héroe desde el que activo la trampa. Tira 1d6: con un número par, pasa horizontalmente; en caso contrario pasa en vertical. Cada héroe en la trayectoria de la hacha tira su DEF como siempre.

Trampa de Lanza – Dif 2 DES

Oculta en el suelo, una placa de presión desencadena un mecanismo que dispara hacia arriba varias lanzas de madera afiladas sobre el incauto aventurero. La trampa realiza un ataque 5d6 (sin defensa), pero puede ser esquivado por completo con un chequeo de DES Dif 1. La trampa afecta a un área cuadrada de 2x1 (puede estar adyacente a una puerta, puede "bloquear" un pasillo), desde el héroe que activo esta trampa, esta trampa se activa de nuevo cada vez que un héroe entra en esa zona. Puede ser desarmada después con un chequeo de DES Dif 2, desde cualquier casilla adyacente a la trampa.

Caída de Rocas – Dif 2 DES

El techo se derrumba y rocas sueltas caen por encima de los Héroes. Esta trampa afecta al héroe que desencadenó la trampa y también todos los personajes en un área cuadrada 2x2, Monstruos incluidos. Produce de 3 puntos de daño (un chequeo de RES Dif 2 reduce el daño a 1). Las rocas caídas bloquean el paso, y ningún personaje puede entrar en las plazas afectadas por el resto de la partida.

Trampa de Foso – Dif 3 DES

Con un paso en falso, un mecanismo abre un hoyo bajo el héroe, y debe actuar rápidamente para saltar hacia un sitio seguro. La trampa afecta a todos los personajes en un área de 2x2 bajo el héroe, todo el mundo en el interior debe hacer un chequeo de DES Dif 3 para saltar a una casilla adyacente de su elección (a determinar al azar en caso que afecta a monstruos). Si no, los personajes caen, y sufre 1 punto de daño y quedan atrapados dentro de la fosa. Los Personajes dentro del pozo sólo puede atacarse unos a otros, y deben utilizar una acción para salir. El pozo no puede ser cerrado y debe ser registrado en el Mapeador.

Runa Explosiva – Dif 3 ING

Explota una runa mágica oculta haciendo surcar llamas abrazadoras por toda la habitación. Tira 5d6 contra todos los personajes de la loseta (incluyendo Monstruos), que pueden intentar resistir el calor o intentar cubrirse con un chequeo opuesto de RES o DES (usa la característica que sea mas alta). Cada éxito en favor de la trampa, provoca 1 de daño.

Puertas y Cofres Cerrados con llave.

Hay algunas maneras para tratar con puertas y cofres cerrados con llave.

Usar Claves

Las llaves aparecerán en algunas aventuras y su uso específico se puede localizar en la descripción de esta. Si usas una llave, cualquier trampa que tuviera queda desactivada y puedes abrir la Puerta o Cofre con seguridad.

Las Grandes Llaves son un objeto de tesoro que puede ser descubiertas en cofres o obtenidas de personajes específicos. Necesitas una Gran Llave para abrir una Gran Puerta y desactivar las trampas de forma automáticamente.

Una llave también puede ser usada para cerrar un puerta con llave, previniendo que los enemigos pasen a través de la puerta. Descarta la llave después de su uso.

forzando la Cerradura

Un personaje puede intentar abrir un Cofre o Puerta cerrados forzando la cerradura. Haz un chequeo de DES con una dificultad que depende del objeto y su calidad: En la tabla de Encuentros de la aventura se lista las Dificultades para abrir un Cofre Cerro mientras que en la tabla de Puertas se lista la dificultad para una puerta cerrada.

Si tiene éxito el chequeo, se abre con éxito el objeto.

Si fallas, puedes volver a intentarlo el siguiente turno, pero cada nuevo intento añade +1 a la dificultad del chequeo (salvo que intentes abrirlo de otra manera como con un hechizo). Sin embargo si pifias el chequeo, la cerradura esta dañada y no se puede reparar, por lo tanto solo se podrá abrir rompiendo el objeto (ver más abajo).

Tengas éxito o fracasas, forzar una cerradura siempre activar cualquier trampa que exista: si no lo has hecho antes (Por Ejemplo: Fallaste o no intentaste, detectar trampas antes), tira por Puerta Trampa o Cofre Trampa para determinarla. Ten en cuenta, que si ya habías detectado la trampa, todo los personajes afectados tienen un +1 dado extra para evitar su efecto. Una vez activada, generalmente no siguen funcionando, así que puedes intentar forzar la cerradura de nuevo con seguridad.

Por Ejemplo: Un cofre cerrado con Dif 2 ha sido detectado con una trampa de aguja envenenada, pero los sucesivos intentos por desactivarla han elevado la dificultad mas allá de la habilidad del Ladrón con DES 4. Así que decide abrirla sin desarmar la trampa. Resuelve el efecto de la trampa (que evita, gracias al bono de +1 por conocer su existencia) y tira 4 dados para forzarla, ¡pero falla en su intento!. Con su próxima acción, intentara abrir el cofre de nuevo. Como la trampa ya esta desactivada, no es afectado aunque falle de nuevo, pero su fallo anterior, ha elevado la dificultad para abrir el cofre en 1. ¿Lo conseguirá esta vez el desafortunado ladrón?

Rompiendo una Puerta o Cofre

Como ultimo recurso, puedes intentar abrir el cofre o la puerta por la fuerza. Esto hace un montón de ruido, así que cualquier monstruo en las habitaciones contiguas esta automáticamente en estado de Alerta. Así mismo, incrementa el alcance de detección a 4 casillas en lugar de a 2 (ver Movimiento de Monstruos).

Para romperlo y abrirlo, necesitas atacar al cofre o puerta y, de un solo golpe, conseguir tantos éxito como el doble de dificultad de abrir la puerta/cofre. Una Gran puerta puede ser forzada de esta manera. A diferencia de otros ataques, dos o mas héroes pueden combinar sus esfuerzos, añadiendo sus características de ATQ para realizar una única tirada de ataque. El ataque se realiza en la última acción de los Héroes.

Si la puerta o cofre tenia una trampa, la trampa se activa con el primer golpe con éxito.

Una pifia incrementa el numero de éxitos que necesitas para destrozarla en 1. También causa la destrucción de cualquier tesoro en su interior.

Reglas Opcionales para la resolución para Trampas/Cierres

Una regla de chequeo para todo: Si encuentras que haces demasiados chequeos para detectar trampas, desarmarlas, pifias y activaciones de trampa, forzar el objeto, fallar y volver a intentar, y otra vez, et..., y no te estas divirtiendo, considera esta variante de la regla para la próxima partida. Has solo un chequeo, pero la dificultad de la DES para las tablas de Cofre/Puerta es incrementado en 1. Si tienes éxito, todas las trampas y cerraduras se desactivan. Pero si fallas (o pifias), las trampas son activadas, y la cerradura esta mas allá de tu habilidad para abrirla. No puedes intentar romperla, aunque podrás usar una llave.

Tesoro

Los Cofres pueden tener oro o otros tesoros almacenados en su interior. Cuando un cofre es abierto con éxito el jugador que lo abre tira en la **Tabla de Tesoros** para ver su contenido y quedárselo. Chequea la Tabla de Toros para las tiradas apropiadas de dados. Objetos como llaves, armas, armaduras oro y gemas son comunes en este tipos de tesoros.

Algunos tesoros son únicos: una vez encontrados en la mazmorra no pueden ser vueltos a encontrar. Los tesoros de este tipo están marcados en la Tabla de Tesoros, así que reemplaza este tesoro por otra tirada y prueba de nuevo.

Inventario de Grupo

Los objetos son compartidos por todos los miembros del grupo de Héroes y son anotados en la hoja de Inventario de Grupo, que encontraras en el Apéndice. Esto incluye oro, objetos de valor, recetas y propiedades.

Oro

Además de encontrarse dentro de los cofres del tesoro, algunos monstruos también tienen una cantidad de oro que transportan. Cuando un héroe elimina ese monstruo del juego, consigue el oro que figura en su descripción.

Todo el oro se agrupa en conjunto y se divide a partes iguales cuando regresan al pueblo.

Objetos de Valor

Gemas y otros objetos que no tienen un uso especial no ocupan hueco en el Inventario. Como el oro, estos objetos son compartidos por todos los héroes y normalmente son vendidos cuando una aventura finaliza y vuelven al pueblo. - Pero algunos se pueden usar como reactivos para la creación de objetos mágicos usando las recetas que los héroes tengan.

Recetas

Son libros con instrucciones o conocimiento especial que permiten al grupo crear sus propios objetos o encantar uno que ya tengan. Estas recetas requieren objetos únicos, reactivos y/o oro para ser completadas. Cualquier Héroe puede una receta de creación de objetos, pero algunos pueden requerir el chequeo de una características o otros requerimientos (como una Escuela Mágica).

Propiedades

Objetos que los personajes no pueden cargar y que son almacenados en un cofre comunal en el pueblo. Inicialmente los personajes no pueden almacenar mas de 4 objetos, pero pueden hacerse ricos alquilando sus habitaciones o comprando propiedades para incrementar este espacio.

Inventario de Héroe

Los objetos portados y almacenados, se asignan en huecos del inventario en la hoja de personal del héroe de forma individual. Hay siete ranuras reservadas para el equipo, y cuatro ranuras para objetos transportados en bolsas o mochilas. La mochila es un elemento especial que, una vez adquirida, se expande en el inventario del héroe obteniendo de 4 a 8 huecos sin ocupar un hueco en sí.

Equipo

El equipo normalmente incrementa las características del Héroe, pero algunos pueden dar habilidades especiales y hechizos. Los huecos para equipo son: Armas, Escudo, Armadura y Atuendo.

Las Armas y Escudos ocupan los huecos de las manos Derecha o Izquierda. Armas de dos manos ocupan ambos huecos, así que es imposible usar un escudo con ellos. Un héroe puede cargar una segunda arma en lugar del escudo, permitiendo le elegir con cual atacar, sin necesidad de de gastar una Acción para cambiarlos.

La Vestimenta consiste en una colección de accesorios y objetos mágicos, como cascos, capas, amuletos, botas, guantes y anillos. Cada héroe puede equipar hasta 4 piezas de vestimenta, si sobrepasa este limite las energías mágicas interfieren entre sí y ninguno de ellos funciona. Las Bonificaciones de la Vestimenta no se acumulan: si dos artículos otorgan un bono a la misma característica, solo se considera la de más alta bonificación (o la peor penalización, en el caso de los equipos malditos; véase más adelante). Los Héroes no pueden usar dos objetos en la misma ubicación (como, dos cascos), pero pueden utilizar dos anillos, uno en cada mano.

Pociones y Consumibles

Los consumibles son objetos de un solo uso, como pociones, granadas y piedras de afilar, los cuales pueden producir varios efectos (curación, ataques poderosos o bonus en características) y pueden ser permanentes, instantáneos o de cierta duración. Una vez usados se descartan del inventario del Héroe.

Libro de Hechizos

Estos libros dan acceso a nuevos hechizos pero deben transportados (cada uno en un espacio del inventario) hasta el pueblo antes de ser añadidos al repertorio del Héroe.

Alternativamente, los libros de hechizos pueden ser usados por cualquier héroe para invocar un hechizo con el, pero debe ser descartado después de su uso, como si fuera un Consumible. El Héroe no necesita hacer un chequeo de MAG, pero debe tener una característica de MAG igual o superior a la dificultad del hechizo.

Ten en cuenta que cuestan una gran cantidad de dinero, algunos libros de hechizos se pueden comprar en el pueblo.

Claves

Las llaves son usadas para abrir cerraduras, tanto de puertas como de cofres. También desactivan automáticamente cualquier trampa. Las llaves nunca pueden ser compradas en la tienda del pueblo (tampoco pueden venderlas), y son objetos consumibles, se descartan tras su uso. Cuando una aventura finaliza, cualquier llave sin usar es descartada. No hay diferencias entre una llave de puerta y una de cofre, pero cada llave ocupa un hueco de objeto en el inventario del Héroe.

También puedes cerrar una puerta con una llave (La cual se descarta) para evitar que los monstruos la atraviesen.

Un objeto importante del tesoro es **La Gran Llave**. Es una llave especial que abre una Gran Puerta y que te lleva a las Habitaciones Únicas de la mazmorra. Las Grandes Llaves funcionan en cualquier Gran Puerta y es posible usarla como una llave normal para abrir puertas y cofres, en caso que se encuentren mas de una Gran Llave.

Objetos Malditos

Los objetos malditos son normalmente piezas de equipo mágico que tienen penalizaciones. Cuando un Héroe encuentra un objeto maldito (tirando en la tabla de Tesoros), su oscura magia los fuerza a equiparlos: Automáticamente intercambiar su objeto actual por el maldito. El objeto no se pierde y va a tu inventario. Puedes ser obligado a renunciar llevar un arma a dos manos para llevar un escudo maldito, pero puedes elegir que atuendo descartas para hacer sitio al objeto maldito. Los Objetos malditos no se pueden eliminar sin un hechizo o poción adecuada, o con la ayuda del sacerdote del pueblo.

Descartando Tesoros

Cuando los héroes vuelven al pueblo, pueden vender cualquier objeto que no quieran guardar, a la mitad del precio listado, excepto los objetos de valor (gemas, objetos de arte, reactivos, etc) que se venderán por el valor de oro en su descripción o tabla de tesoros. Si el objeto no tiene precio listado, no puede ser vendido, solo descartado.

Regla Opcional para Puntos de Experiencia

Fiebre del Oro: En un juego competitivo, los jugadores mantienen el oro y los objetos que encuentran para si, ya sean procedentes de abrir cofres o lleven los monstruos, aunque las recompensas de misión se dividirán a partes iguales como de costumbre. Las propiedades deben ser adquiridas por separado por cada héroe, pero su costo sera $\frac{1}{4}$ de su precio total, pero también solo podrán almacenar $\frac{1}{4}$ parte de su capacidad.

Puntos de Experiencia

La superación de desafíos, como derrotar monstruos, resolver puzzles y completar misiones, recompensa a los Héroes con puntos de experiencia (EXP). Estos puntos no se gastan, se acumulan a lo largo de la vida de un héroe, y su puntuación total determina el nivel del personaje, de acuerdo con la Tabla de Avance en el libro de personajes.

Durante el juegos, debes anotar todas las fuentes de EXP, que se detallan a continuación:

- Añade todo los EXP listado en las características de **Monstruos** por cada uno que los héroes derroten.
- Cada éxito a la hora de **Forzar Puertas/Cofres** y **Desarmar Trampas** da tantos puntos de experiencia igual a 10 veces la dificultad del chequeo (listado en las Tablas de Construcción).

- **Eventos Aleatorios** que presenten un desafío para los personajes también pueden recompensar con EXP (como se muestra en la descripción del evento).
- **Los Tomos de Conocimiento** son libros especiales sin un efecto particular, pero que pueden usarse para ganar un bono de EXP cuando se estudian en el pueblo. En la tabla de Tesoro se indicaran cuantos EXP da el libro como recompensa.
- Las localizaciones especiales como las **Bibliotecas** pueden dar un bono de EXP una vez que son encontradas, como se especifica en la Aventura.
- Finalmente, una **Aventura** recompensara a los Héroes con EXP por cada tarea completada.

La próxima vez que los Héroes vuelvan al pueblo, divide los Puntos de Experiencia obtenidos durante la Aventura. Escribe el total en la ficha de Personaje (sumando la anterior EXP obtenida), y comprueba la tabla de Avance de Nivel en el Libro de Personajes para ver si Subes de Nivel.

Puedes encontrar mas detalles sobre avanzar al próximo nivel en el Libro de Personajes.

Reglas de opcionales para Puntos de Experiencia

Experiencia Compartida: Los EXP pueden ser almacenados en una única pila, como un recurso de Partida, como el oro. En lugar de dividir los XP obtenidos por el numero de Héroes (4), considera que todos los Héroes subirán de nivel juntos, cuando todo el grupo tenga suficiente EXP para subir de nivel en conjunto (esto es, cuando la EXP sea igual a cuatro veces la cantidad necesaria para que un héroe suba de nivel).

Mi reino por un tutor: Mientras estés en un pueblo, el Oro puede ser usado para Entrenar (como para pagar a un tutor, hacer investigaciones, donar para tu fe o bebiendo y irse de fiesta), que “convierte” 10 de Oro en 1 Punto de Experiencia para el grupo.

Apéndices: Ayudas en Juego

Mapeador

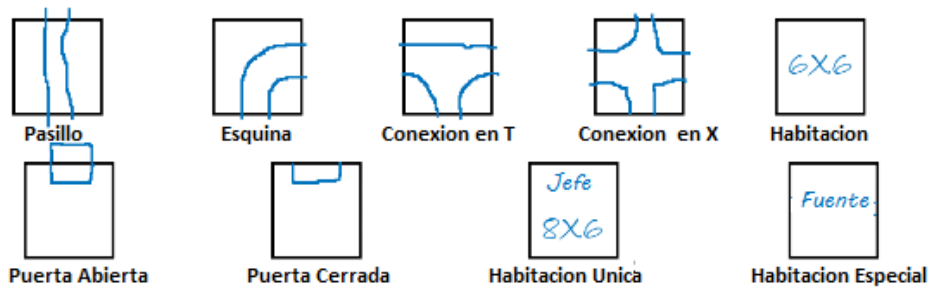
									S										

Contador de Terreno

30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Como usar el Mapeador y el Contador de Terreno

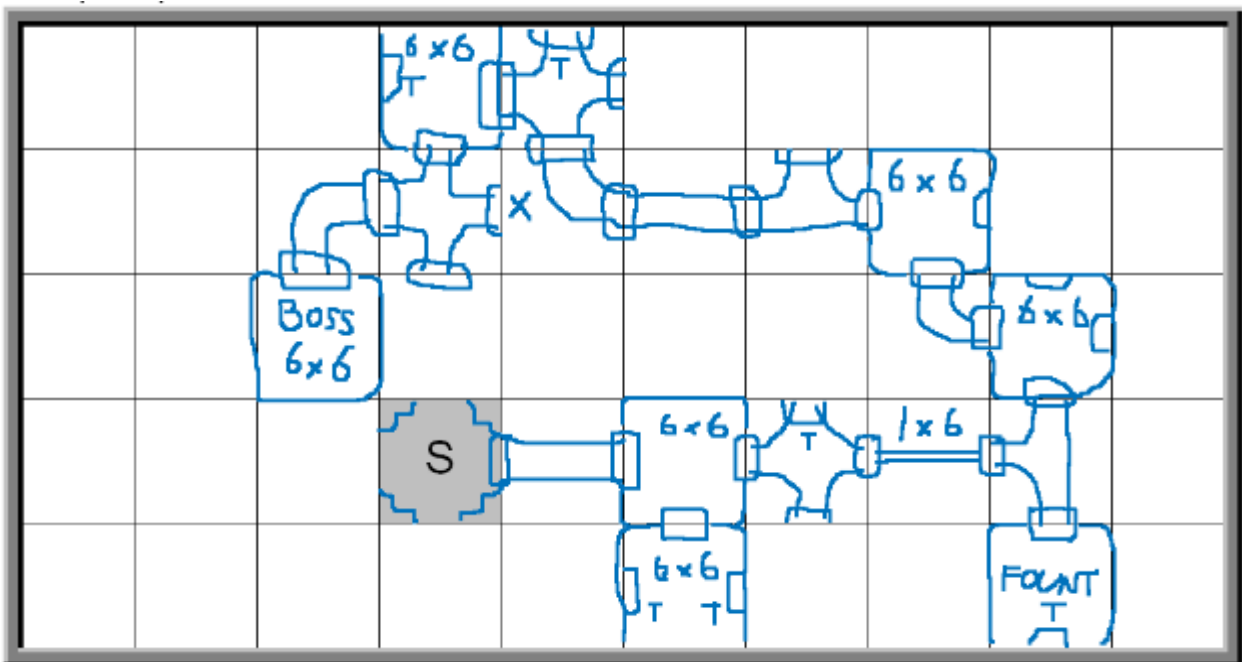
Necesitas una copia del Mapeador por cada partida que juegues. Se usa para llegar una guía de losetas y puertas que ya has colocado en la mazmorra. La siguiente lista muestra algunas sugerencias de como anotarlos.



Las puertas que se saben que tienen trampas son marcadas con una T.

También puedes guardar en la guía cualquier otro detalle como cofres sin abrir y monstruos que no se han sido eliminados. No es necesario hacer una guía de sus localizaciones, simplemente cuantos son y algún otro detalle.

Aquí tienes un mapa de ejemplo.



Nota: La X son puertas que no llevan a ningún sitio.

Cuando comienza el contador de terreno es el primer número de la línea de tiempo y cuando construyes la primera habitación pasas al siguiente número. Cada fase de construcción pasa al siguiente número hasta que alcanzas la zona rosa 1. A partir de entonces, cada vez que pases un número, también lo añades a la tirada de **Tabla de Puertas**.

Aquí tienes un Contador de Terreno para el mapa anterior: **Linea de Tiempo 12 (6)**

30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Diagrama de Tabla de Construcción

1. ¿Es la Gran Puerta?
 - 1.1. Tirada en la tabla de Localización Única y coloca la loseta indicada.
 - 1.2. Usa la Descripción para colocar los Monstruos, Cofres y otros objetos en la loseta
2. Tira en la tabla de Localización y coloca una loseta indicada
3. Tira en la Tabla de Puertas por cada salida y coloca los correspondientes marcadores de puertas.
4. ¿Es una localización Especial?
 - 4.1. Usa la descripción para colocar los los Monstruos, Cofres y otros objetos en la loseta
5. ¿Es un Pasillo?
 - 5.1. Tira en la Tabla Especial de Eventos
6. ¿Es una habitación?
 - 6.1. Tira en la Tabla de Encuentros para los Monstruos y Cofres
 - 6.1.1. ¿Hay Cofres?
 - 6.1.1.1. Tira para la localización de los Cofres y coloca los marcadores de Cofres
 - 6.1.2. ¿Hay Monstruos?
 - 6.1.2.1. Tira en la Tabla de Monstruos para determinar el tipo y numero de ellos.
 - 6.1.2.2. Tira para la localización de Monstruos y colócalos

Abrir Puertas/Cofres

1. Busca trampas (Chequeo de ING)
2. Tira en la Tabla de Puertas/Cofres
 - 2.1. Si hay una trampa
 - 2.1.1. Si falla la detección: Activa la trampa
 - 2.1.2. Si la detección tiene éxito: Puedes intentar desarmarla
 - 2.1.2.1. Desarmar Trampa (Chequeo DEX)
 - 2.1.2.2. Fallo: Activar la trampa
 - 2.1.2. Éxito: La trampa esta desactivada
 - 2.2. Sino hay trampas
 - 2.2.1. Abrir Puerta/Cofre

Sumario de Ronda de Juego

1. Comienza la ronda de juego
 - 1.1. Turno de Héroe (por cada Héroe)
 - 1.1.1. Comienzan los efectos del turno
 - 1.1.2. Realiza dos acciones que el personaje elija
 - 1.1.2.1. Mover
 - 1.1.2.2. Atacar
 - 1.1.2.3. Usar Objetos
 - 1.1.2.4. Hechizo/ habilidad
 - 1.1.3. Fin de los efectos del turno.
 - 1.1.4. Pasa el turno al siguiente jugador, hasta que todos hallan realizado su turno.
 - 1.2. Turno de los Monstruos (por cada monstruo)
 - 1.2.1. Comienzo de efectos del turno
 - 1.2.2. Ejecuta 2 acciones según su Ley
 - 1.2.2.1. Mover
 - 1.2.2.2. Ataque
 - 1.2.2.3. Habilidad especial/hechizo
 - 1.2.3. Final de los efectos del turno
 - 1.2.4. Repite con todos los monstruos hasta que todos hayan realizado su acción.