

REGLAS DUNGEON SAGA

INDICE

[Preparación del juego.](#)

[Jugando al juego.](#)

[Turno de los héroes.](#)

[Acciones.](#)

[Proeza \(Feats\).](#)

[Turno del Señor Oscuro.](#)

[Acciones.](#)

[Levantar a los muertos.](#)

[Señor Oscuro Cartas de Órdenes \(Command Cards\).](#)

[Cartas de ordenes extra \(Extra commands cards.\)](#)

[Cartas de dobles ordenes \(Double commands cards.\)](#)

[Cartas de Levantar a los muertos \(Raise dead cards.\)](#)

[Cartas de Interrupciones\(Interrupt cards.\)](#)

[Final de Ronda.](#)

[Movimiento.](#)

[Adyacente.](#)

[En frente \(Facing\).](#)

[Arcos \(Arcs\).](#)

[Pilas de huesos y otros contadores.](#)

[Moviendo miniaturas.](#)

[Destrabarse \(Breaking Away\).](#)

[Ataque gratis, de oportunidad \(Free Strike\).](#)

[Combate CaC \(Fighting\).](#)

[Resolver la pelea.](#)

[Paso 1: Tirar los dados.](#)

[Paso 2: Descartar ataques débiles.](#)

[Paso 3: Determinar los impactos.](#)

[Paso 4: Determinar el daño.](#)

[Combate A Distancia \(Shooting\).](#)

[Resolver el disparo.](#)

[Determinar distancia.](#)

[Linea de vision.](#)

[Paso 1: Tirar los dados.](#)

[Paso 2: Descartar ataques débiles.](#)

[Paso 3: Determinar los impactos.](#)

[Paso 4: Determinar el daño.](#)

[Daño.](#)

[Daño a los Esbirros.](#)

[Daño a los Héroes y Jefes.](#)

[Herido.](#)

[Derrotando a un héroe.](#)
[Magia.](#)
[Recargando.](#)
[Distancia.](#)
[Línea de visión.](#)
[Ataques mágicos.](#)
[Objetos.](#)
[Usar objetos.](#)
[Objetos de un solo uso.](#)
[Intercambiar objetos.](#)
[Escenografía de mazmorra.](#)
[Puertas y cofres.](#)
[Cierres.](#)
[Cierres normales.](#)
[Cierres mágicos \(Wards\).](#)
[Abrete sesamo.](#)
[Criaturas enormes.](#)
[Arcos.](#)
[Movimiento.](#)
[Combate CaC.](#)
[3d6 Juegos](#)
[Enlaces.](#)

1. Preparación del juego.

- 1.1. Decidir cuántas personas y quien jugará como héroe y como Señor Oscuro. Un jugador puede controlar a todos los héroes o pueden dividirse hasta un máximo de 4.
- 1.2. El Señor Oscuro eligirá del libro de misiones la aventura que jugarán los héroes, teniendo especial cuidado en no revelar el mapa ni ningún otro secreto que incluya a los héroes.
- 1.3. Los jugadores héroes elegirán a los héroes y toman su correspondiente miniatura y Carta de Héroe.
- 1.4. El Señor Oscuro lee para el mismo, cualquier objeto adicional, hechizo y contadores necesario para la aventura, antes de proceder con el montaje de la misma como muestra el mapa de aventura.

¡¡IMPORTANTE! Solo debe poner en la mesa de juego la loseta inicial donde parten los héroes hasta la primera puerta o puertas. Cualquiera cosas más allá de ese punto no está aún en juego y debe permanecer oculto para los héroes.

- 1.5. El Señor Oscuro baraja todas las cartas de Overlord Command y roba un determinado número de ellas boca abajo como venga especificado en la aventura para hacer un mazo de Señor Oscuro. Después de ese mazo roba 3 cartas que serán su mano inicial.
- 1.6. El Señor Oscuro leerá el texto de ambientación de la aventura, condiciones de victoria para cada bando y cualquier regla especial.
- 1.7. El juego comenzará con el primer turno de cualquier héroe.

2. Jugando al juego.

Cada ronda consta de 3 partes: Turno de heroes, Turno de Señor Oscuro y fin de ronda.

La muerte de cualquier héroe puede resultar en victoria para el Señor Oscuro, así que, ¡cubriros las espaldas!

Turno de los héroes.

Durante su turno los héroes podrán **MOVER** y realizar 1 **ACCIÓN**, en ese **orden**. Si no quieren **MOVER** antes de realizar la **ACCIÓN**, dicha **ACCIÓN** será todo lo que puedan hacer en su turno. Un héroe puede decidir no hacer nada en su turno si lo desea.

Acciones.

- Luchar
- Disparar
- Lanzar hechizos
- Otras: Algunas aventuras permiten realizar acciones adicionales (descritas en el texto de la aventura).

Las acciones disponibles para un héroe dependen de sus habilidades o de la situación, por ejemplo. Un héroe no podrá disparar un arco si no tiene uno equipado o incluso teniendo uno equipado no lo podrá usar si el se encuentra en combate a melee.

Proeza (Feats).

En vez de realizar un turno normal, un héroe puede decidir usar su Proeza Heroica (Heroic Feat) detallada en su carta de héroe. Cada héroe sólo puede usar su proeza una vez por juego. Elegir cuando usar dicha proeza es muy importante.

NOTA: Realizar una proeza heroica impide mover, a menos que dicha proeza diga lo contrario. La proeza heroica reemplaza por completo el turno del héroe.

Turno del Señor Oscuro.

Como el Señor Oscuro controla un número elevado de seguidores, su turno funciona diferente que el turno individual del héroe. El jugador puede dar una sola orden cada vez permitiéndoles Mover y actuar con mas de una miniatura y/o levantar diferentes pilas de hueso en un turno. Cada aventura tiene una lista con el número de miniaturas que él puede comandar en un turno. Ninguna de las miniaturas del Señor Oscuro puede actuar mas de una vez por turno, pero puede actuar mas de una vez por ronda usando Interrupciones.

Acciones.

- Luchar
- Disparar
- Lanzar hechizos
- Otras: Algunas aventuras permiten realizar acciones adicionales (descritas en el texto de la aventura).

El Señor Oscuro además puede jugar una carta de Señor Oscuro (Overlord Command Card).

Levantar a los muertos.

En lugar de mover y realizar acción con una miniatura que ya está en el tablero, el Señor Oscuro puede usar sus Órdenes (Commands) para levantar a los muertos (Raise Dead). En cada aventura se especifica el tipo de no-muerto que puede levantar y cuántos están disponibles.

Cuando Raise Dead es lanzada, el Señor Oscuro reemplaza un único contador de pila de huesos por la miniatura que haya elegido levantar y lo encara en cualquier direccion que el elija. Si la miniatura es levantada en uno o más arcos frontales enemigos, entonces cada miniatura enemiga gana un Golpe Gratis, (free strike). Resuelve esto en el orden que elijan los jugadores que ganen Golpe Gratis. Una miniatura levantada desde la Pila de huesos cuenta como si hubiera hecho su acción y no puede hacer nada más en ese turno.

No se puede lanzar Levantar a los Muertos en una pila de huesos, si alguna miniatura está encima. Si hay múltiples Pilas de hueso encima unas de otras, solo la pila más arriba puede ser levantada.

Señor Oscuro Cartas de Órdenes (Command Cards).

El Señor Oscuro cuenta con un mazo de cartas que le proporcionan acciones adicionales y habilidades especiales más allá de sus Órdenes Normales. Para hacer el mazo antes de comenzar el juego baraja las cartas de Órdenes y roba X cartas como se indique en la aventura. Ese será el mazo de Órdenes que se usará en el juego, las restantes mandalas a la caja.

Una vez con el mazo, roba las 3 primeras cartas para hacer la mano inicial. **No hay limite de mano.**

El Señor Oscuro puede mirar su mano y mantenerla en secreto.

El Señor Oscuro puede jugar solo una carta en cada turno. Se puede ejecutar antes o después de Mover y Actuar, pero no durante el movimiento o acción. Son cartas de un solo uso.

Además el Señor Oscuro roba una carta extra al final de cada Ronda.

Si el mazo del Señor Oscuro se queda sin cartas, ya no puede robar más, y en muchos casos será que la aventura se ha acabado.

Cartas de ordenes extra (Extra commands cards.)

Estas cartas permiten al Señor Oscuro, mover y actuar con miniaturas adicionales en su turno.

Cartas de dobles ordenes (Double commands cards.)

Estas cartas permiten al Señor Oscuro, doblar el número base de órdenes permitidas en la aventura para un turno. Respetando el límite de que las miniaturas solo pueden mover y Actuar una vez durante el turno.

Cartas de Levantar a los muertos (Raise dead cards.)

Estas cartas permiten al Señor Oscuro, levantar a los muertos el número de veces que vengan indicado en la carta en lugar de solo uno. El Señor Oscuro nunca puede superar el número de miniaturas disponibles en la aventura, cualquier número de miniaturas levantada por encima del límite es descartado.

Cartas de Interrupciones(Interrupt cards.)

Estas cartas pueden jugarse entre los turnos de los héroes, después de que un héroe haya terminado su turno y antes de empezar con el turno del héroe siguiente. El Señor Oscuro inmediatamente puede Mover y Actuar con el número de miniaturas que venga indicado en la carta. Esto no se considera el turno del

Señor Oscuro, por lo que pueden volver a activarse las mismas miniaturas con otras cartas de interrupción o en el turno del Señor Oscuro.

No se puede jugar cartas de interrupción antes del turno de la ronda del primer héroe o después del turno del último héroe.

No se pueden jugar dos cartas de interrupción seguidas hasta que el siguiente héroe haya realizado su turno.

Final de Ronda.

Una vez que el turno del Señor Oscuro termine, el robará una carta del mazo de cartas de órdenes.

Si no hay más cartas disponibles para robar puede dar como resultado que la aventura termine, esto vendrá especificado en el libro de aventura.

Todos los hechizos que no están enderezados, ahora se giraran 90°, un cuarto de vuelta.

3. Movimiento.

La parte más vital y táctica del juego. bla bla bla....

Adyacente.

Desde ahora y para estas reglas cuando el texto contenga la palabra *adyacente*, nos referiremos a cualquier casilla al lado de la miniatura en cuestión. Para una miniatura de tamaño normal, estará adyacente a cualquiera de las 8 casillas alrededor suya.

ADYACENTE	ADYACENTE	ADYACENTE
ADYACENTE	MINIATURA	ADYACENTE
ADYACENTE	ADYACENTE	ADYACENTE

En frente (Facing).

Una miniatura colocada en dirección a una de los cuatro lados de un cuadrado, dicho lado es su encaramiento, se denomina en frente FACING.

Arcos (Arcs).

Por lo general tanto Heroes como Villanos prestan más atención a lo que pasa en frente de ellos. Por esta razón, las casillas adyacentes a una miniatura están divididas en dos arcos, frontal y trasero, basado en la dirección en la que ellos están mirando.

FRONTAL	FRONTAL	FRONTAL
FRONTAL	^^ MINIATURA	FRONTAL
TRASERO	TRASERO	TRASERO

Estos arcos son importantes para determinadas reglas o para realizar diferentes acciones.

Pilas de huesos y otros contadores.

Las pilas de hueso no pueden mover, no tienen arcos y no pueden atacar o ser atacados. Esta regla se aplica a cualquier contador en la zona de juego.

Moviendo miniaturas.

- Durante el turno una miniatura puede mover el número de casillas indicadas en su tarjeta de miniatura.
- Una miniatura no puede entrar o terminar su movimiento en una casilla que contenga otra miniatura, esas casillas son consideradas bloqueadas.
- Una miniatura puede entrar o terminar su movimiento en una casillas que contenga una pila de huesos.
- Las miniaturas pueden mover diagonalmente mientras alguna de las casillas adyacentes al origen estén libres.

X	B
A	X

La miniatura A puede ir a la casilla B mientras alguna de las casillas X estén libres. Si ambas casillas X están bloqueadas la casilla B también estará bloqueada.

- Las miniaturas pueden cambiar el encaramiento libremente durante su fase de movimiento. Después no se pueden encarar.
- Si una miniatura se mueve dentro del arco frontal de un enemigo este DEBE inmediatamente finalizar su movimiento, eligiendo su encaramiento final.
- Si una miniatura comienza el turno en el arco frontal de un enemigo, no puede mover libremente. Hay dos opciones:
 - Puede quedarse en su casilla y cambiar el encaramiento.
 - Puede mover fuera del arco frontal enemigo y exponerse a un ataque de oportunidad del enemigo. (Breaking Away).

Destrabarse (Breaking Away).

Las miniaturas que empiezan su turno en el arco frontal de un enemigo no tienen que combatir si no quieren. Si prefieren intentar escapar de la lucha CaC puede hacerlo intentando destrabarse (Breaking Away). Sin embargo cualquier enemigo podrá realizar un ataque gratis (Free Strike).

Destrabarse solo es posible si la primera casilla siguiente hacia la que te mueves no está dentro de ningún arco frontal de cualquier enemigo. Si no hay casillas libres de arco enemigo, no será posible destrabarse y la miniatura deberá permanecer en su casilla original.

Si el jugador decide no mover y atacar o cambiar el encaramiento no disparará el ataque gratis.

Antes de destrabarse, se deben realizar todos los ataques de oportunidad, si la miniatura continúa viva después de recibir todos los ataques de oportunidad, entonces podrá mover a su destino.

Ataque gratis, de oportunidad (Free Strike).

Un ataque de oportunidad es un ataque CaC con todos los modificadores normales de los ataques.

- Este ataque no se resuelve en el propio turno.
- No tiene limite. Se pueden hacer tantos ataques de oportunidad como eventos que los disparen.
- Este ataque no cuenta como tu turno. Puedes realizar el ataque tanto como si hiciste tu turno o no, como si termina la ronda o empieza etc. En cualquier momento.

Un modelo gana ataque de oportunidad siempre que un modelo enemigo entra en el arco frontal de una miniatura. Esto puede ocurrir cuando un esqueleto se levanta desde una pila de hueso, un fantasma se invoca o un zombie se levanta.

4. Combate CaC (Fighting).

Si una miniatura comienza el turno en el arco frontal de un enemigo o si mueve hasta que su arco frontal tiene un enemigo dentro, entonces se puede Luchar(Fight).

Resolver la pelea.

Cuando las miniaturas pelean, ambas lanzan los dados. Solo el atacante puede causar daño. La miniatura defensora solo previene el daño.

Los combates se resuelven en una serie de pasos.

Paso 1: Tirar los dados.

Ambos jugadores tiran el número de dados que indica en su ficha de personaje, modificado por los siguientes casos:

- -1 dado si el personaje está herido.
- -1 dado si el personaje está en inferioridad numérica (tiene en su arco frontal mas de una miniatura enemiga).
- -1 defensa para el defensor si el atacante está situado en el arco trasero de la miniatura defensora.

Nota: Es posible en un combate CaC que ambas miniaturas estén en inferioridad numérica a la vez, debido a que cada una de ellas tenga múltiples enemigos en su arco frontal.

Ninguna miniatura puede reducir el número de dados por debajo de 2.

Cualquier penalizador que reduzca dicho valor será descartado.

Paso 2: Descartar ataques débiles.

El atacante debe descartar cualquier dado que su resultado sea menor o igual a la armadura del defensor. Ese ataque se considera demasiado débil para herir. Si el atacante ha descartado todos los dados por este motivo, el ataque falla y no tiene ningún efecto en el defensor.

Valores máximos de armadura.

NO existe la armadura perfecta. Cualquier modificador de armadura, por hechizos, habilidades, objetos, etc. Que aumente dicho valor nunca puede superar el 5. En otras palabras, un 6 en un dado de ataque siempre encontrara un hueco por donde colar el golpe.

Paso 3: Determinar los impactos.

Si después de descartar los dados en el paso 2, continúa teniendo dados en su reserva de ataque, entonces se debe comparar los resultados de la tirada en parejas: el número mayor de un dado de ataque con el número mayor del dado de defensa. El segundo dado mayor de ataque con el segundo dado mayor en defensa y así sucesivamente.

Cada pareja de dados que el resultado atacante supere el valor de su pareja defensora se considera un impacto. Si el resultado atacante es igual o menor que su pareja defensora se considera fallo.

Si el atacante después de emparejar los dados continúa teniendo dados sin pareja, estos dados se consideran impactos también.

Paso 4: Determinar el daño.

Las miniaturas reaccionan de diferente manera al daño. Para ver cómo reaccionan a dicho daño debe consultarse la tabla de daño.

**LOS VALORES MÍNIMOS DE DADOS COMO DE ARMADURA SON:
DADOS 2, ARMADURA 1.**

5. Combate A Distancia (Shooting).

El combate a distancia es muy similar al combate CaC, excepto que el atacante como defensor no tienen que estar adyacentes.

Las miniaturas que pueden realizar ataques a distancia tienen 2 valores de dados en su ficha de personaje. CaC y A distancia.

El número que indica en la ficha del personaje para ataques A distancia solo cuenta para el ataque a distancia y no para defenderse.

Resolver el disparo.

Como en el combate CaC, el ataque a distancia se resuelve en varios pasos.

Antes de realizar el ataque el atacante debe tener línea de visión y distancia al objetivo antes de poder dispararle.

Una miniatura que está en el arco frontal de un enemigo no puede disparar.

Determinar distancia.

Todos los ataques a distancia deben poder llegar al objetivo. Para comprobar si las miniaturas están a distancia se usan las reglas de distancia. Existen dos reglas de distancia. Larga y corta.

La distancia se mide desde cualquier parte de la casilla del atacante hasta cualquier parte de la casilla defensora. Si la regla conecta ambas peanas o supera, entonces están en distancia de tiro. Si no es posible conectar ambas peanas el ataque se considera fallido.

Línea de visión.

Una miniatura solo puede disparar a objetivos en frente suya. Cuando se mide la distancia usaremos el borde de la regla en lugar de todo el ancho de la misma. Debemos comprobar que desde la peana atacante hasta la peana defensora no hay nada que bloquee dicho borde. Si en la línea trazada hay casillas con otras miniaturas o muros se considera bloqueada. Si la línea trazada está detrás del lanzador, entonces no puede disparar.

Una vez que determinamos la distancia y la línea de visión, resolvemos el ataque siguiendo estos pasos:

Paso 1: Tirar los dados.

El atacante tira tantos dados como indique el valor de su ficha de personaje en combate a distancia, y el defensor tira tantos dados como indique su valor de combate CaC. Deben aplicarse estos modificadores:

- -1 dado si el personaje está herido.
- -1 defensa para el defensor si el atacante está situado en el arco trasero de la miniatura defensora.
- -1 al resultado atacante si la línea de visión cruza alguna pieza de escenografía que no esté adyacente al atacante.

Ninguna miniatura puede reducir el número de dados por debajo de 2.
Cualquier penalizador que reduzca dicho valor será descartado.

Paso 2: Descartar ataques débiles.

El atacante debe descartar cualquier dado que su resultado sea menor o igual a la armadura del defensor. Ese ataque se considera demasiado débil para herir. Si el atacante ha descartado todos los dados por este motivo, el ataque falla y no tiene ningún efecto en el defensor.

Paso 3: Determinar los impactos.

Si después de descartar los dados en el paso 2, continúa teniendo dados en su reserva de ataque, entonces se debe comparar los resultados de la tirada en parejas: el número mayor de un dado de ataque con el número mayor del dado de defensa. El segundo dado mayor de ataque con el segundo dado mayor en defensa y así sucesivamente.

Cada pareja de dados que el resultado atacante supere el valor de su pareja defensora se considera un impacto. Si el resultado atacante es igual o menor que su pareja defensora se considera fallo.

Si el atacante después de emparejar los dados continúa teniendo dados sin pareja, estos dados se consideran impactos también.

Paso 4: Determinar el daño.

Las miniaturas reaccionan de diferente manera al daño. Para ver cómo reaccionan a dicho daño debe consultarse la tabla de daño.

**LOS VALORES MÍNIMOS DE DADOS COMO DE ARMADURA SON:
DADOS 2, ARMADURA 1.**

6. Daño.

Solo los fuertes sobreviven, los débiles se convertirán en polvo y cenizas...

MacMardigan, El Sabio.

Daño a los Esbirros.

Para comprobar el resultado del daño realizado a los esbirros del Señor Oscuro, se debe comprobar la tabla de Esbirros. Por ejemplo los Esqueletos pueden ignorar el primer daño. La carencia de carne de estos malvados les ayuda a no sentir lo más mínimo cuando se les daña. Dos daños en un esqueleto serán suficientes para romper la unión mágica que los mantiene en pie y lo convertiría en una pila de huesos. Tres daños sería un golpe tan potente que es suficiente para romper los huesos en mil pedazos y retirarlo de la mesa para siempre.

Daño a los Héroes y Jefes.

Tanto los héroes como los jefes solo pueden sufrir 1 herida por ataque, ignorando las veces que haya sido golpeado.

Las heridas en los héroes son acumulativas. Los héroes llevan la cuenta de las heridas sufridas usando su ficha de personaje y el marcado de heridas. Empezando desde la izquierda.

Herido.

Cuando a lo largo de una aventura los héroes van sufriendo daños pueden resultar heridos. Un héroe se considera herido cuando todas los puntos de daño restantes sin cubrir por marcadores de daño son rojos. Los héroes heridos lanzan un dado menos en ataques CaC y A distancia.

Derrotando a un héroe.

Un héroe o jefe puede recibir 4 heridas y seguir luchando. Sin embargo si recibe la 5 herida se considera derrotado y no puede continuar. En la mayoría de las aventuras los héroes pierden si alguno de ellos resulta derrotado.

7. Magia.

Me gusta la magia, detesto a los magos...

Pititous, Qué!?

Existen miniaturas capaces de lanzar hechizos, son los denominados Spellcaster, esto vendrá referenciado en su tarjeta de personaje. Solo las miniaturas con la palabra Spellcaster pueden hacer uso de la magia. Este término se aplica a cualquier personaje sensible a la magia, chamanes, brujos, paladines, magos, hechiceros, sacerdotes...

Los hechizos disponibles para los personajes vendrán reflejados en cada aventura, los jugadores deben recibir la carta del hechizo correspondiente antes del comienzo de la aventura. Cada carta de hechizo tendrá informada todo lo referente al hechizo, como debe usarse, los dados que usa etc.

Hay dos tipos de hechizos: Mayores y Menores.

Como acción dentro de un turno, en vez de luchar CaC o disparar un *Spellcaster* podrá lanzar **hasta** 1 hechizo Mayor **o** hasta 2 hechizos Menores **diferentes**.

Recargando.

Los hechizos necesitan recargarse entre usos, y no estarán disponibles para su uso hasta que su carta esté de nuevo enderezada. Para representar esto cuando se usa un hechizo debe girarse 90° en sentido antihorario (si es un hechizo Menor) o rotarse 180° (si es un hechizo Mayor). Al final del final de cada ronda (incluyendo en la que se ha usado el hechizo) se debe girar 90° en sentido horario. Es decir los hechizos menores estarán disponibles cada ronda, mientras que los mayores necesitan de dos rondas para enderezarse por completo.

Distancia.

Los hechizos como los ataques A distancia requieren línea de visión. La distancia de los hechizos puede ser:

- Larga (Long).
- Corta (Short).
- Adyacente.
- Conjurador (Caster).

Nota: El Spellcaster también puede hacerse objetivo a sí mismo con las distancias Larga, Corta o Adyacente.

Línea de visión.

Los hechizos con el simbolo **OJO** requieren de línea de visión y seguirán las mismas reglas de los ataques A distancia.

Los hechizos con el simbolo **OJO TACHADO** no requieren línea de visión y pueden ser lanzados con objetivos detrás del lanzador, detrás de muros, a la vuelta de las esquinas, a través de otras miniaturas y mas alla.

Tanto si los hechizos requieren línea de visión o no, siempre necesitan estar en rango.

Ataques mágicos.

- Los ataques mágicos requieren que los jugadores lancen dados para ataque y para defensa igual que si fuera un Ataque CaC o A distancia. En este caso será el hechizo el cual tendrá definido el número de dados que hay que lanzar, mientras que tanto la armadura del defensor como el número de dados de defensa se usará el descrito en la fichas del personaje como si fuera una defensa normal.
- **Los ataque mágicos nunca son modificados por los modificadores normales.** Sin embargo pueden existir objetos que sí lo hagan como Cristales de Energía.
- A menos que diga lo contrario, si un hechizo afecta a varios objetivos a la vez, se deben lanzar los dados separadamente por cada defensor.

8. Objetos.

Cada objeto en el juego está representado por su propia carta que explica y describe cualquier regla especial aplicada al usuario de dicho objeto.

Usar objetos.

Solo los héroes y los jefes pueden usar objetos (incluyendo beber pociones). La mayoría de los objetos tienen efectos que se aplican constantemente. Como por ejemplo una armadura que aumente el valor de defensa del portador.

Otros objetos deben ser activados por el propietario. Estos objetos tendrán el simbolo **SOL** en su carta. Otros objetos se activan automáticamente en respuesta a ataques u otro efecto del juego en cuyo caso estará descrito en su carta correspondiente. También existen objetos los cuales podrán ser usados en cualquier punto del turno del héroe o jefe que lo tenga, y no contará como el movimiento o acción de la miniatura.

Objetos de un solo uso.

Un objeto con la palabra **ONE USE** en su carta significa que solo puede ser usado una vez y después se descarta. Los objetos que no tengan dicha palabra podrán ser usados repetidamente.

Intercambiar objetos.

Durante el juego, los objetos con el simbolo **TRASTOS (PARAPHERNALIA)** **MONIGOTE** pueden intercambiarse entre heroes. Otros tipos de objetos deberán permanecer en el héroe con el que empezó la aventura.

Un héroe que esté o mueva adyacente a otro héroe durante su turno, puede dar, recibir o intercambiar estos objetos TRASTO entre los héroes.

Este intercambio puede realizarse en medio del movimiento de un héroe y no cuenta como realizar una acción.

9. Escenografía de mazmorra.

Engloba a todas las piezas de atrezzo del juego. Puertas, cofres, muebles, estanterías, etc.

La mayoría de las ocasiones simplemente son piezas para bloquear zonas del mapa, ya que ningún modelo puede atravesarlas o terminar en una casilla ocupada.

Las estanterías además bloquean la línea de visión en los ataques a distancia y los ataques mágicos que requieran línea de visión. La línea de visión se puede trazar por encima de cualquier otra pieza de mobiliario pero si el ataque A distancia no está adyacente a dicha pieza sufrirá un penalizador de -1. Si fuera un ataque mágico no sufre penalización.

Puertas y cofres.

Las puertas y los cofres siempre empiezan la aventura cerrados. Las puertas ocupan una o dos casillas dependiendo de su tamaño, y los cofres ocupan una casilla. Cada uno de estos objetos tendrá un contador a su lado que indicara que tipo de cierre tiene detallado en el libro de aventura.

Las puertas y los cofres solo pueden ser abiertos por los héroes a menos que alguna regla especial diga lo contrario.

Cierres.

Existen dos tipos de cierres: cierres normales y cierres mágicos (Wards).

- Cierres normales.

No tienen llave y deben ser abiertos a golpes, para ello los héroes deben realizar un ataque CaC. El Señor Oscuro consulta el contador del cierre para saber cuantos dados de defensa y valor de armadura. Se necesita un impacto para abrirse.

Nota: No pueden ser abiertos mediante ataque A distancia o ataque mágico.

Puertas y cofres y otro mobiliario no disparan los ataques de oportunidad ni cuentan para los eventos de Superioridad numérica. Sin embargo si son afectados por habilidades como el torbellino de Orlaf (Orlaf's Whirlwind).

- Cierres magicos (Wards).

No pueden forzarse a la fuerza. Su contador mostrará el tiempo que llevará abrirlos. Algunos hechizos pueden reducir el poder del Ward, esto estará especificado en la carta del hechizo. Cuando el ward es reducido a 0, la puerta o el cofre se abrirá.

Abrete sesamo.

Cuando una puerta o un cofre se abre, se retira del juego.

Abrir una puerta revelará la siguiente zona no descubierta detrás de ella. El Señor Oscuro ahora colocará las siguientes zonas tras la puerta abierta hasta la siguiente o siguientes puertas.

Cuando un cofre se abre, el héroe que la abre recoge inmediatamente su contenido detallado en el libro de aventura. Colocará los objetos al lado de su hoja de personaje. Se debe retirar la tapa del cofre del juego para representar que ya se ha abierto.

10. Criaturas enormes.

Las miniaturas que ocupen un total de 2x2 casillas, se consideran criaturas enormes.

Arcos.

Los arcos de las miniaturas enormes son más grandes. 4 casillas como parte de su arco trasero y un total de 8 para su arco frontal.

FRONTAL	FRONTAL	FRONTAL	FRONTAL
FRONTAL	^^ MINIATURA ENORME	^^ MINIATURA ENORME	FRONTAL
FRONTAL	^^ MINIATURA ENORME	^^ MINIATURA ENORME	FRONTAL
TRASERO	TRASERO	TRASERO	TRASERO

Movimiento.

Las criaturas enormes son menos ágiles que los modelos pequeños. Pueden mover recto adelante, diagonal adelante o recto hacia atrás.

Para cambiar el encaramiento de estas criaturas mientras se mueven, deben sacrificar un punto de movimiento por cada giro de 90º que deseen hacer.

Cuando se mueven toda la peana debe quedar dentro de las losetas de la mazmorra y las casillas deben ser válidas y se rigen por las reglas de movimiento de las miniaturas pequeñas.

Combate CaC.

Una criatura enorme hará que el defensor se vea afectado por la penalización de inferioridad numérica aunque esté solo ella en contacto con el defensor incluso si hay múltiples enemigos en contacto. Si hay múltiples enemigos en contacto con una criatura enorme se verá afectada también por inferioridad numérica.

11. 3d6 Juegos

La traducción de este manual se ha llevado a cabo por el equipo de 3d6 Juegos.

Si te gusta nuestro trabajo no dudes en seguirnos en las redes sociales, suscribirte al canal de Youtube y comentar cualquier duda y sugerencia. Estaremos encantados de atenderos.
Un saludo y muchas gracias.

Enlaces.

Correo de contacto.

juegos3d6@gmail.com

Canal de Youtube.

<https://www.youtube.com/channel/UCD8Kt-A5c4nHsCB5eHjTthQ>

Twiter.

<https://twitter.com/3d6Juegos>

Facebook.

<https://www.facebook.com/3d6-Juegos-815279548582499/>

Google+.

<https://plus.google.com/u/0/112832470513737553853>