



REGLAS DE INICIO RÁPIDO

Leed vuestras hojas de personaje antes de
empezar con las Reglas de inicio rápido.



SUMARIO DE REGLAS: COMBATE

En combate, los jugadores actúan por turnos, uno tras otro.

RUDIMENTOS DEL COMBATE

Deberás tirar los dados para ver si impacta un ataque y cuánto daño causa.

1

INICIATIVA: ¿QUIÉN VA PRIMERO?

Paso 1. Los jugadores comprueban sus hojas de personaje para conocer sus puntuaciones de iniciativa.

Paso 2. El Dungeon Master comprueba las puntuaciones de iniciativa de los monstruos.

Paso 3. El personaje o criatura con la iniciativa más alta actúa primero y comienza su turno. El Dungeon Master gana en caso de empate.

Paso 4. El personaje o criatura con la segunda puntuación más alta va a continuación, y así sucesivamente.

Paso 5. Cuando todo el mundo haya dispuesto de su turno, comienza de nuevo con el personaje que tenga la iniciativa más alta.

¿QUÉ PUEDO HACER EN COMBATE?

En tu turno, puedes:

- Mover y atacar, o
- Atacar y mover, o
- Sólo mover, o
- Sólo atacar.



El movimiento en diagonal cuesta el doble. Aramil puede mover a través del espacio de Regdar, pero no pasar en diagonal por la esquina.

MOVIMIENTO

Velocidad: puedes mover hasta un máximo de tu velocidad en casillas (4 o 6, dependiendo del personaje). Puedes mover menos, si lo deseas.

Diagonales: mover en diagonal cuenta como mover 2 casillas.

Amigos: puedes mover a través de una casilla ocupada por un amigo, pero no detenerte en ella.

Monstruos: si mueves hasta quedar adyacente a un monstruo, deberás detenerte o el monstruo obtendrá un ataque gratuito contra ti de inmediato (un "ataque de oportunidad"). Si comienzas tu siguiente turno junto a un monstruo, sólo podrás mover 1 casilla. Si mueves más, el monstruo obtendrá un ataque de oportunidad.

2



Quando Regdar se mueva hasta quedar adyacente al monstruo, deberá detenerse (o el monstruo podrá hacer un ataque gratuito contra él).

Regdar comienza su turno junto al monstruo, por lo que sólo podrá mover 1 casilla (o el monstruo podrá hacer un ataque gratuito contra él).

ATACAR

Armas cuerpo a cuerpo: debes estar junto a un monstruo para atacarlo con un arma cuerpo a cuerpo, como un martillo o una espada.

Armas a distancia: no puedes usar un arma a distancia, como un arco o una ballesta, si hay un monstruo adyacente a ti. También debes tener un objetivo despejado (sin muros, personajes o monstruos de por medio).

Tiradas de ataque y daño: sigue estos pasos:

Paso 1. Tira un dado de 20 caras y suma el bonificador o penalizador indicado para ese arma.

Paso 2. Si igualas o superas la Clase de armadura (CA) del monstruo, le habrás dado.

Paso 3. Si el ataque es un impacto, tira el tipo de dado indicado para el arma y suma el bonificador (si lo hay).

Paso 4. El daño reduce los puntos de golpe del monstruo. Si llegan a 0, estará muerto.



MUERTE

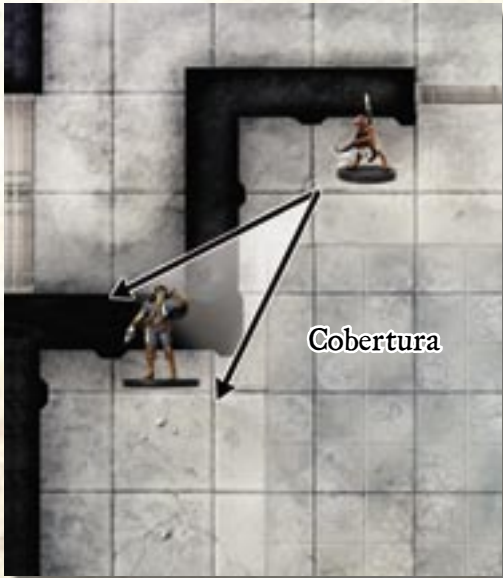
Monstruos: cuando los puntos de golpe de un monstruo quedan reducidos a 0, muere.

Aventureros: cuando los puntos de golpe de un aventurero queden reducidos a 0 o menos, el personaje quedará tendido sobre el suelo, pero no estará muerto aún. Cada asalto perderá 1 punto de golpe. Si éstos llegan a -10, morirá.

Cómo curar a un aventurero moribundo: otro personaje puede ser capaz de evitar que un aventurero herido muera. Cualquier curación mágica evitará que el aventurero siga perdiendo puntos de golpe, incluso aunque no logre volver a subirlos por encima de 0. Si los demás personajes sacan a un aliado moribundo del dungeon, se recuperará por completo antes de la siguiente aventura.



Aramil puede disparar desde la esquina. El kóbold no dispone de cobertura contra el ataque a distancia de Aramil. Cuando compruebes una cobertura o si puedes ver a un monstruo, considera los muros como coincidentes con las líneas del tablero de batalla.



El hostigador kóbold dispone de un ataque a distancia, pero no puede disparar a Aramil porque la esquina le concede cobertura.

MÁS ACCIONES DE COMBATE

Aquí se indican más reglas para el combate.

¿QUÉ MÁS PUEDO HACER EN COMBATE?

Aparte de mover y atacar, puedes realizar estas acciones:

- Mover y lanzar un conjuro, o lanzar un conjuro y mover.
- Cambiar de arma (pero no mover).
- Mover y recargar una ballesta (pero no atacar).
- Recargar una ballesta y atacar (pero no mover).
- Otra acción (por ejemplo, derribar una puerta o coger un objeto).

4

LANZAR UN CONJURO

Si eres un clérigo o hechicero, puedes lanzar un conjuro antes o después de mover.

Usos limitados: un clérigo puede lanzar cada conjuro sólo una vez.

Un hechicero puede lanzar un conjuro más de una vez, pero tiene un número máximo de conjuros a lanzar cada aventura. Los lanzadores de conjuros recuperan sus hechizos tras abandonar el dungeon.

Monstruos: no puedes lanzar un conjuro con un monstruo adyacente a ti.

Tirar dados: no tienes que tirar ningún dado para lanzar un conjuro con éxito; simplemente, indicas que lo haces. Puede que debas tirar el dado para ver cuánto daño causa, cuánto daño cura, etc. A veces los monstruos podrán realizar un Tiro de salvación (TS) para evitar los efectos del conjuro.



Aramil está adyacente al monstruo, por lo que no puede emplear su arco o un conjuro. Si puede, no obstante, emplear su espada.



Aramil se mueve 1 casilla. Ya no está adyacente al monstruo, por lo que ya no puede atacarlo con su espada. Si puede, no obstante, emplear su arco o un conjuro.

ESPECIAL: DISPARAR A UN COMBATE

Si el monstruo al que disparas está adyacente a un compañero tuyo, sufrirás un penalizador -4 al ataque, ya que es más difícil alcanzar al monstruo con certeza.



Aramil puede evitar a Regdar y conseguir un disparo despedido contra el monstruo con su arco.



Aramil aún dispone de un disparo despedido contra el monstruo. Pero debido a que ahora la criatura está adyacente a Regdar, Aramil sufre un penalizador -4 a su tirada de ataque.

ESPECIAL: FLANQUEO

Si un compañero y tú estáis en lados opuestos de un monstruo, obtendréis cada uno un bonificador +2 a vuestras tiradas de ataque contra dicho monstruo.

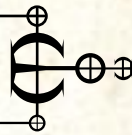


Lidda y el monstruo están en lados opuestos de la misma esquina, por lo que no podrán atacarse mutuamente. Lidda tampoco sufre la limitación de mover sólo 1 casilla.



Lidda se mueve a una casilla desde la que puede atacar al monstruo. Ahora Regdar y ella lo están flanqueando, por lo que cada uno obtiene un bonificador +2 a sus tiradas de ataque contra él. Lidda también puede realizar un ataque furtivo contra la criatura, que le causa +d6 puntos de daño, ya que es una pícara.

SUMARIO DE REGLAS: EXPLORACIÓN



Quando no hay combates en marcha, el juego es más informal. El Dungeon Master narra a los jugadores cómo es la escena ante ellos y les pregunta qué hacen. No tienen que actuar en ningún orden concreto, y normalmente tampoco tienen por qué contarse casillas sobre el tablero. La exploración funciona mas bien de esta forma:

6

Dungeon Master: “Abrís la puerta y veis una mesa con un extraño libro sobre ella”

Jugador de Lidda: “Me acerco y examino el libro”

Jugador de Aramil: “¡Yo también!”

Jugador de Eberk: “Me quedo atrás por si es una trampa”

Dungeon Master: “Los dos que estáís mirando el libro veis que es grande y pesado, y que está escrito en un idioma que no podéis leer”

Jugador de Aramil: “Lanzo *detectar magia*.”

Dungeon Master: “Bien, pues el libro resulta ser mágico”

¿QUÉ PUEDO HACER MIENTRAS EXPLORO?

Mientras exploran un dungeon, los personajes pueden hacer lo siguiente:

- Buscar en los muros para hallar puertas secretas.
- Escuchar a través de las puertas.
- Comprobar si una puerta está abierta, atascada o cerrada.
- Forzar puertas cerradas o atascadas.
- Buscar tesoros en las habitaciones.
- ¡Cualquier cosa que se te ocurra!

