

# TSEUQUEST

## REGLAS



GAMEZONE  
miniatures

Si en el transcurso del juego se produjera alguna situación extraña que no pudiese ser resuelta con el reglamento ni con las FAQ's, entonces apelad a vuestro *sentido común friki* y dadle una solución sencilla, lógica y lo más consensuada posible. Recordad que es un juego y por encima de todo está hecho para pasarlo bien. No pretende ser perfecto, pretende aportar diversión.

"Aquí está prohibido que pase el mal humor."  
Mentor

## CRÉDITOS

AUTOR  
Dionisio Rubio Gil

MAQUETACIÓN  
Samuel Cruz Gómez - Jose David Lanza Cebrián (LANZAstudy)

GRÁFICOS  
M.A.Campano Laborda

COLABORADORES  
Enrique de la Cuadra Buil - Miguel A. Campano Laborda - Pedro Tomás García Ortega - Miguel M. Barco Albiol - Richard Leborgne - Antonio R. Alcalá González - Isabel Valle Calle - Cabell Venable - Luis Martínez García de Castro - Iacopo - Aitor Gutiérrez - María de Cote - Miriam Morilla - Ignacio Acosta - Pedro Bustamante

(TseuQuest es una creación diseñada, desarrollada y producida por Gamezone Miniatures para Ludofilla s.l.)  
© ES.XXVIII.DCCXVII.CDLXVIII. - GAMEZONE MINIATURES - @TSEUQUEST™

Impreso en Sevilla

# REGLAS BÁSICAS

## 1. INTRODUCCIÓN

Los jugadores que adopten el papel de aventureros colaborarán entre sí. Afrontarán las aventuras que presente ante ellos el jugador que adopte el papel de narrador y contrincante, el Malvado Brujo.

Los jugadores deben intentar resolver las misiones y retos que presente el Malvado Brujo, bien a través del combate, la magia, la exploración... recurriendo para ello a su astucia o intuición, su valentía o prudencia y, por qué no, con algo de suerte. En definitiva, el contenido de este juego te va a ofrecer aventura, misterio y diversión.

Es recomendable usar exclusivamente las Reglas Básicas si en tu partida hay jugadores noveles. Solamente es aconsejable añadir las Reglas Heroicas y el Entrenamiento Sobrenatural cuando todos los jugadores estén familiarizados con las reglas básicas. En caso de que en la partida haya mezcla de jugadores noveles y veteranos, estos últimos deben poner atención en facilitar en lo posible la experiencia de juego a los jugadores con menos experiencia. Si alrededor del juego se sientan jugadores veteranos exclusivamente, obviad entonces toda prudencia y añadid las Reglas Heroicas para una experiencia más completa de juego.

## 2. COMPONENTES

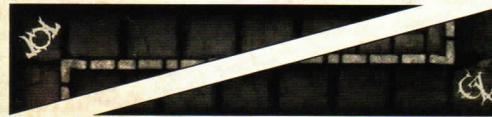


## 3. CÓMO EMPEZAR A JUGAR

**3.1** Distribución de papeles: del grupo de jugadores uno debe actuar como **Malvado Brujo (MB)** y el resto como aventureros. El MB, usando como herramienta principal el Libro de Aventuras, hará de narrador cuando lo solicite la aventura elegida, dispondrá de la información proporcionada para el desarrollo de la aventura y hará de adversario del resto de jugadores. Durante la partida el MB maneja todas las figuras que no sean de los aventureros. Las figuras del MB pueden ser de dos tipos: **esbirros** y **antagonistas**.

**3.2** Elección de la aventura. El MB elige del Libro de Aventuras la misión a realizar, previamente a todo el proceso de reparto de aventureros, cartas, etc. Anota en secreto el nombre de la aventura y no lo comparte con los jugadores hasta justo antes de empezar la misma.

**3.3** Se coloca boca arriba la cara del tablero de juego que indique la aventura elegida, con la sigla TQT a la izquierda del MB y la sigla GZ a su derecha. El MB coloca la pantalla de juego delante suya, con las tablas de ayuda al juego para el MB mirando hacia él.



**3.4** Los jugadores se reparten los aventureros disponibles como mejor consideren.

**3.5** Los jugadores deciden qué posición ocupan alrededor del tablero de juego.

**3.6** En este momento se reparten las cartas de magia, sólo disponibles para los aventureros con capacidad mágica (indicada en su ficha de aventurero).

**3.6-A** Las cartas de magia de los elementos Aer, Ignis, Terra y Aqua se agrupan por tipo, haciendo cuatro mazos independientes. Cada uno de los cuatro mazos es barajado y colocado boca abajo.

**3.6-B** Las cartas de magia se reparten en tres rondas mágicas, de la siguiente manera:

**1ª ronda:** cada jugador, con capacidad mágica y nivel suficiente, elige un solo elemento y roba tres cartas.

**2ª ronda:** cada jugador, con capacidad mágica y nivel suficiente, elige un elemento distinto al de la primera ronda y roba dos cartas.

**3ª ronda:** cada jugador, con capacidad mágica y nivel suficiente, elige un elemento distinto al de las dos rondas precedentes y roba una carta.

**Ningún jugador puede repetir elemento en las rondas mágicas.**

**3.6-c** Todo el proceso de reparto de cartas de magia se hace al azar y en secreto, sin mirar lo que se ha obtenido hasta el final de las tres rondas mágicas.

**3.6-d** En primer lugar cogerá cartas el primer aventurero con capacidad mágica a la izquierda del MB. A continuación hará lo mismo el siguiente aventurero con capacidad mágica que esté situado a su izquierda y así sucesivamente hasta que cada jugador con capacidad mágica haya obtenido las cartas que le correspondan de esa ronda mágica.

**3.6-e** Una vez terminado el proceso de repartir cartas en las tres rondas mágicas, los jugadores pueden proceder a mirar sus propias cartas de magia. Las cartas sobrantes seguirán permaneciendo ocultas hasta el final de la partida, tanto para el MB como para los aventureros. Las cartas de magia sobrantes pueden ser utilizadas a requerimiento de algún suceso durante la partida.

**3.6-f** Ningún jugador tiene la obligación de enseñar sus cartas a nadie, hasta que decida usar cada una, momento en el que se debe hacer pública.

**3.7** A continuación el MB procede a leer el título y la introducción de la aventura, momento desde el cual se dará oficialmente por iniciada.

## 4. RONDA DE TURNOS DE JUEGO

**4.1** El turno de juego es POSICIONAL, los jugadores se activan de uno en uno, empezando por el que esté sentado a la izquierda del MB y siguiendo en el sentido de las agujas de un reloj.

**4.2** Cada jugador/aventurero dispone de 2 puntos de acción durante su turno. En el momento que el jugador activo ya no pueda o no quiera hacer nada más con sus puntos de acción, entonces pasa el turno al siguiente jugador.

**4.3** Un jugador no puede volver a activar su aventurero una vez que pasa el turno al siguiente jugador, incluso aunque no haya consumido sus puntos de acción. Debe esperar a que vuelva a tocarle la vez en una nueva ronda de turnos.

**4.4** Una vez que todos los jugadores se han activado le toca al MB realizar las acciones que pueda con las figuras bajo su cargo.

**4.5** El MB dispone de 2 puntos de acción para cada una de sus figuras. Las cuales son activadas de una en una en el orden que desee.

**4.6** Se da por concluida una ronda de turnos cuando el MB termina su activación y pasa el turno al jugador a su izquierda.

## 5. ACCIONES

**5.1** Un jugador puede asignar sus 2 puntos de acción a su figura de aventurero para desarrollar acciones en el tablero de juego. Los puntos de acción se pueden usar total o parcialmente, incluso no usarlos en absoluto. Los jugadores tienen a su disposición diversas acciones, listadas en el apartado 5.3 del presente reglamento. Cada acción que se quiera realizar consume 1 punto de acción.

**5.2** Cada jugador decide qué acciones quiere hacer cada turno y en qué orden. Para llevarla a cabo primero se declara en voz alta y después se realiza.

**5.3** Las acciones disponibles son las siguientes:

**5.3-A** Acción de MOVIMIENTO, limitada a una por turno (ver 6).

**5.3-B** Acción de BÚSQUEDA, pueden usarse hasta dos por turno (ver 7).

**5.3-c** Acción de ATAQUE, pueden usarse hasta dos por turno (ver 8).

**5.3-d** Acción de ATAQUE CON PROYECTIL, pueden usarse hasta dos por turno (ver 9).

**5.3-e** Acción de MAGIA, pueden usarse hasta dos por turno (ver 11).

**5.3-f** Acciones ESPECIALES, bajo este nombre se engloban diversas acciones (ver 12). Se pueden usar hasta dos acciones de tipo especial por turno, pero sin repetir la misma acción en el mismo turno.

**5.4** No se pueden guardar puntos de acción no consumidos en un turno para usarlos posteriormente. Los no usados durante un turno se pierden.

## 6. ACCIÓN DE MOVIMIENTO

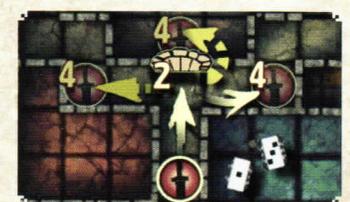
**6.1** Para desplazar a tu aventurero por las casillas del tablero debes usar una acción de movimiento. En la ficha de aventurero hay un valor de movimiento. Este indica qué cantidad de dados de movimiento (dMov) debes usar para realizar un Movimiento Tenso y si tiene alguna característica especial.

**6.2** Los dMov tienen unos valores numéricos en sus caras laterales. La suma de los resultados obtenidos al lanzarlos es el número de casillas que voluntariamente puede desplazarse tu aventurero con una acción de movimiento al realizar un Movimiento Tenso.

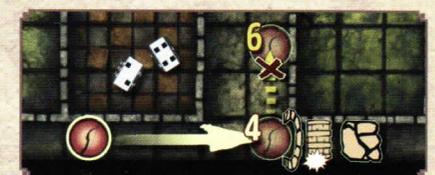


**6.3** La cifra obtenida de casillas a mover se puede usar al completo o parcialmente. El movimiento no usado durante un turno se pierde, no se guarda para usarlo más adelante.

**6.4** El movimiento se realiza desde la casilla que ocupa la figura hacia otra casilla adyacente de forma ortogonal, es decir, no permite desplazarse a las casillas adyacentes en diagonal.

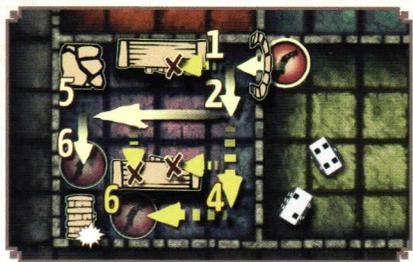


**6.5** La acción de movimiento se debe dar por finalizada antes de hacer cualquier otra acción. No se puede fraccionar una acción de movimiento. No está permitido desplazar parcialmente la figura, realizar otra acción y retomar el movimiento remanente.



**6.6** Lo que se indica en los apartados 6.1 y 6.2 se aplica solamente a los aventureros y algunos antagonistas. Los esbirros mueven una cifra fija, indicada en su carta correspondiente.

**6.7** Con una acción de movimiento no se pueden ocupar o atravesar las casillas que contengan un elemento impassable. Se consideran impassables las casillas ocupadas por otra figura o por un elemento de escenografía que impida el movimiento (ver 15.12 Tabla de Escenografía). Tampoco se puede pasar hacia otra casilla atravesando una intersección del tablero descrita como muro en la aventura en curso.



**6.8** Se puede pasar por una casilla ocupada por otra figura si el jugador que la controla da **permiso de paso**, salvo si éste se encuentra adyacente ortogonalmente a un enemigo. En ningún caso permite terminar el movimiento en una casilla ocupada por otra figura.

**6.9** Los dMov, además de los laterales con resultados numéricos, tienen unas bases hexagonales con símbolos que afectan de diversa manera al movimiento.

**6.10** Si en una tirada se obtiene un resultado de base hexagonal con el símbolo **⚡**, éste otorga automáticamente el **máximo resultado posible de movimiento** permitido para una figura atendiendo a su ficha de personaje. De la misma tirada se descarta el resultado del otro dado si es numérico.

**6.11** Si el resultado de una tirada de dMov son dos caras **⚡**, además de conseguir el máximo resultado posible de movimiento, también se obtiene una **ventaja temporal de un sólo uso** que se aplica en ese mismo movimiento. El jugador elige la ventaja temporal antes de mover.

**6.12** Ventajas temporales de movimiento al obtener doble **⚡**.

**¡Qué reflejos!** Evita la primera trampa vertical (no de suelo) que te encuentres al mover, tanto si es secreta como si no.

**¡Qué brinco!** Puedes sobrepasar exitosamente cualquier obstáculo de una casilla que sea escenografía, su casilla deberá contabilizarse como un punto de movimiento.

**¡Qué salto!** Puedes saltar exitosamente al otro lado de una casilla con trampa de suelo, su casilla deberá contabilizarse como un punto de movimiento.

**¡Qué carga!** Puedes sumar 1 dCom si con tu movimiento acabas en contacto con un contrario y tu siguiente acción es de ataque.

**¡Qué previsor!** Puedes elegir ser el primer o el último aventurero en activarse. Se aplica en el siguiente turno.

**¡Qué potra!** Podrás saltar un desnivel de dos casillas, pero no ir más allá.

**6.13** Si en el lanzamiento de los dMov se obtiene un resultado de base hexagonal con el símbolo **?** se considera un **resultado incierto de movimiento o pifia**. Cruza el resultado numérico obtenido en el otro dMov con la siguiente tabla de PIFIAS DE MOVIMIENTO y aplica el efecto inmediatamente.

**6.14** Pifias de movimiento.

**?** + **?** **¡Traspié!** Ver 6.15.

**?** + **1** **¡Extraviado!** El MB tira 2 dMov y mueve a tu aventurero (sólo se contabilizan resultados numéricos).

**?** + **2** **¡Espabilate!** Mueves dos casillas, pero este turno no puedes llevar a cabo acciones de magia, disparo o ataque.

**?** + **3** **¡Céntrate!** Mueves tres casillas, pero este turno no puedes realizar acciones de búsqueda.

**?** + **4** **¡Venga!** Mueves cuatro casillas, pero este turno no puedes llevar a cabo acciones especiales.

**?** + **5** **¡Ten más cuidado!** Mueves cinco casillas, pero se te aplica EMPUJAR una vez (ver 6.16).

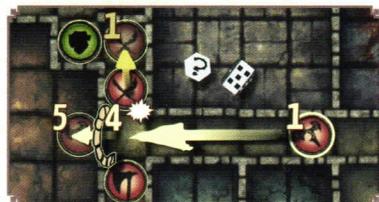
**?** + **6** **¡Shhh!** Mueves seis casillas, pero se te aplica EMPUJAR dos veces y haces **ruído** (ver 6.17).

**?** + **⚡** **¡Uy casil!** Mueves tu máximo posible pero se te aplica EMPUJAR dos veces y haces **ruído** (ver 6.17).

**6.15 ¡Traspié!** La figura pierde su acción de movimiento porque se cae, resbala o tropieza, pero la acción se considera usada. Además, si aún le queda una acción por usar en ese turno también se considera perdida. La figura se coloca tumbada boca arriba en el tablero, para representar la situación. Pero si la figura estuviera adyacente a una casilla de foso o cualquier desnivel, entonces se precipita por esa casilla en vez de ser tumbada. Mientras permanezca tumbada **se defiende con la mitad de sus dCom**. En su siguiente turno se levanta y se mueve normal.



**6.16** Empujar significa que si mueves adyacente a una figura amiga el MB la puede desplazar hacia una casilla adyacente permitida. Si pasas adyacente simultáneamente a más de un amigo, el MB decidirá sobre qué figura aplica el empujón. En el caso que obtengas **?** + **⚡** o **?** + **⚡** entonces empujas dos veces y en distintas casillas.



**6.17** Cuando se genera **RUÍDO** el MB debe consultar las indicaciones de la aventura para ver qué consecuencias tiene. Un **aventurero evita hacer ruido si se mueve con sigilo**, lo cual se representa lanzando solamente 1 dMov en Movimiento Tenso. En modo sigilo obtener **?** significa no moverse. Un resultado **⚡** permite mover 7 casillas.

## 7. ACCIÓN DE BÚSQUEDA

**7.1** Además de los elementos de escenografía visibles, en las aventuras pueden existir elementos secretos u ocultos a los ojos de los jugadores. Estos elementos están solamente a disposición del MB en la descripción de la aventura que se juega.

**7.2** Si un aventurero quiere descubrir elementos ocultos, debe realizar una acción de búsqueda en su turno. Una vez declarada de viva voz la búsqueda elegida, el MB le dirá inmediatamente si averigua algo desde esa posición y en un **radio de 4 casillas en línea de visión**.

**7.3** Los tipos de búsqueda son:

**7.3-A Buscar Trampa:** el MB indica el tipo y localización de una sola trampa, la más cercana al buscador. Si hay más de una a la misma distancia, el MB elige cuál desvela.



**7.3-B Buscar Tesoros Ocultos:** el MB indica la existencia y localización de cualquier tesoro oculto.

**7.3-C Buscar Pasadizo Secreto:** el MB desvela la localización de cualquier puerta secreta. La puerta secreta se considera abierta una vez colocada.

**7.4** El MB debe colocar sobre el tablero los elementos de escenografía que indique la aventura si una búsqueda desvela algún elemento oculto. En caso de que el elemento no sea físico, procederá a contárselo a los jugadores.

**7.5** No es posible realizar una acción de búsqueda si hay un adversario dentro de la zona de búsqueda correspondiente.



**7.6** Las figuras de los otros aventureros no impiden las acciones de búsqueda.

**7.7** No se puede usar una única acción para realizar más de una búsqueda simultánea.

## 8. ACCIÓN DE ATAQUE

**8.1** Para atacar a otra figura cuerpo a cuerpo se usa una acción de ataque. Se declara al objetivo de viva voz antes de realizar la acción. Es necesario estar **adyacente de forma ortogonal** a la casilla de la figura objetivo del ataque, no en diagonal.



**8.2** Todas las figuras del juego tienen capacidad de ataque. Esta indica qué cantidad de **dados de combate (dCom)** tiene a su disposición en una acción de ataque, reflejando su habilidad, fuerza y preparación.

**8.3** Algunas figuras pueden además añadir dados extra a una acción de ataque, aportados por el arma que se empuñe (ver ficha de aventurero). Solamente se usa un arma por cada acción de ataque, aunque el aventurero disponga de otras armas.

**8.4** El procedimiento de una acción de ataque consta de dos partes: primero el lanzamiento de dCom por parte del atacante, representando su **ATAQUE** **⚡**, y a continuación el lanzamiento de dCom de la figura atacada, representando su **DEFENSA** **?**.

**8.5** El atacante lanza tantos dCom como se indica en los apartados 8.2 y 8.3. Cada resultado obtenido con una calavera o un **⚡** indica un impacto en el defensor. El atacante ignora sus resultados con escudos.



**8.6** Tras ver el resultado de la tirada de dados del atacante, el defensor puede decidir **no realizar** su lanzamiento de dados en defensa.

**8.7** Para protegerse del ataque, el defensor puede lanzar tantos dCom como indique la capacidad de defensa a su disposición. Cada resultado obtenido con la **imagen del escudo adecuado** bloquea y anula un resultado de calavera del atacante (ver 8.8). El defensor ignora sus resultados de calavera.

**8.8** Los aventureros bloquean en defensa con el resultado de un **escudo de cometa** coronado por un yelmo, mientras que los esbirros y antagonistas lo hacen con el **escudo ovalado** coronado por un casco.



**8.9** Cada impacto no bloqueado elimina un punto de vida (PdV) de la figura atacada. Si el ataque obtiene un número de impactos no bloqueados mayor que PdV tiene el objetivo, los impactos en exceso se pierden. Los impactos sobrantes no se pueden guardar ni reasignar.

**8.10** Una figura es eliminada si se queda sin PdV **♥**.

**8.11** Cada resultado de los dados del atacante que sea **⚡** indica un **impacto directo sin bloqueo posible** por parte del defensor. En cambio, cada resultado **?** obliga al atacante a realizar una tirada (hasta un máximo de dos) con un dMov en la siguiente tabla de pifias de ataque.

**8.12** Pifias de ataque:

**?** **¡Buahahahaha! (Risa malévola)** El defensor elige un resultado de esta tabla.

**1** **¡Contraataque!** El defensor convierte sus resultados de calaveras en impactos directos sin defensa.

**2** **¡Desarmado!** Pierdes el arma de ataque que estás empuñando. La recuperas si dejas de estar adyacente a un adversario.

**3** **¡Agh!** Si aún te queda una acción, no podrás ser de ataque.

**4** **¡Oh no!** Tu acción de ataque se dirige al azar contra un amigo adyacente.

**5** **¡Ja, ja!** Se anulan dos resultados de calaveras.

**6** **¡Ja!** Se anula un resultado de calavera.

**⚡** **¡Por los pelos!** No se aplica ningún resultado negativo, pero el susto no te lo quita nadie.

**8.13** Cada resultado **⚡** del defensor **bloquea dos resultados** de calavera del atacante. Cada resultado **?** del defensor le obliga a realizar una tirada (máximo dos) con un dMov en la tabla de pifias de defensa.

**8.14** Pifias de defensa:

**?** **¡Buahahahaha! (Risa malévola)** El atacante elige un resultado de esta tabla.

**1** **¡A fondo!** El atacante convierte sus resultados de escudos en calaveras.

**2** **¡Desarmado!** Pierdes el arma de ataque o defensa que estás empuñando hasta que no estés en contacto con un enemigo.

**3** **¡Oops!** El atacante te puede desplazar una casilla.

**4** **¡Más cuidado!** Estorbas a un compañero adyacente, el cual pierde un punto de acción.

**5** **¡Ju, ju!** Se anulan 2 resultados de escudos.

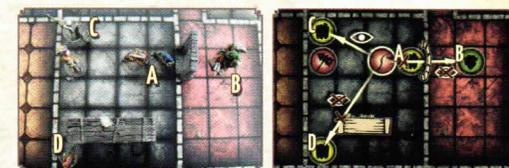
**6** **¡Je!** Se te anula un resultado de escudo.

**⚡** **¡Por los pelos!** No se aplica ningún resultado negativo, pero el susto no te lo quita nadie.

**8.15** Un combate genera **ruído** (ver 6.17) automáticamente.

## 9. ACCIÓN DE ATAQUE CON PROYECTIL

**9.1** Esta acción permite atacar a una figura que no esté adyacente. Se declara el objetivo de viva voz antes de realizar la acción. Además, el objetivo debe estar en línea de visión. El atacante / lanzador no puede usar esta acción si tiene algún adversario adyacente.



**9.2** En los ataques con proyectil se deben usar armas que permitan ataques a distancia. Dichas armas tienen un **valor de DISPARO**, representado por una cantidad variable de dCom. Ese valor es el que usa el atacante en esta acción, en **sustitución del valor de ataque** **⚡** usado en la acción de ataque (ver 8.2).

**9.3** Aunque el personaje disponga de más de un arma con capacidad de disparo, solamente se permite el uso de una por cada acción de ataque con proyectil.

**9.4** El procedimiento de una acción de ataque con proyectil consta de dos partes: primero el lanzamiento de dCom por parte del atacante, representando su **DISPARO**, y a continuación el lanzamiento de dCom de la figura designada como objetivo, representando su **DEFENSA**.

**9.5** El atacante lanza tantos dCom como proporcione el arma de ataque a distancia que esté usando. Cada resultado obtenido con una calavera o un **⚡** indica un impacto en el objetivo. El atacante ignora sus resultados con escudos.

## 10. LÍNEA DE VISIÓN (LdV)

9.6 El objetivo se protege de esta acción de ataque con proyectil oponiendo el lanzamiento de **dCom otorgados por elementos que porte y que indiquen expresamente su aporte en defensa contra proyectiles**, tales como escudos, armaduras y diversas protecciones. También añade dados extra en defensa aportados por obstáculos parciales en la trayectoria (ver 15) y por la dificultad del lanzamiento (ver 9.16).

9.7 Cada resultado del objetivo con la imagen del escudo apropiado bloquea y anula un resultado de calavera obtenido por el atacante. El objetivo ignora sus propios dados con resultados de calavera.

9.8 Los aventureros bloquean en defensa con el resultado de un escudo de cometa coronado por un yelmo mientras que los esbirros y antagonistas lo hacen con el escudo ovalado coronado por un casco .

9.9 Cada impacto no bloqueado elimina un PdV de la figura objetivo. Si el ataque obtiene un número de impactos no bloqueados mayor que PdV tiene el objetivo, los impactos en exceso se pierden. Los impactos sobrantes no se pueden guardar ni reasignar.

9.10 Una figura es eliminada si se queda sin PdV .

9.11 Cada resultado de los dados del atacante que sea indica un **impacto directo sin bloqueo posible** por parte del objetivo. Si hay más de un resultado , el segundo y sucesivos hacen **doble daño**. Por el contrario, cada resultado obliga al atacante a realizar una tirada (hasta un máximo de dos) con un dMov en la siguiente tabla de pifias de proyectil.

9.12 Pifias atacando con proyectil:

**¡Muahahahaha! (Risa malévola)** El objetivo del proyectil elige un resultado de esta tabla.

**¡No me lo puedo creer!** Fallas el disparo y de alguna manera inverosímil consigues lastimarte a ti mismo, pierdes 1 PdV.

**¡Naaa-ña-ña-ña-ña-ña!** Fallas el disparo y tu arma queda inutilizada para el resto de la aventura.

**¡Maldito armero!** Tendrás que usar dos acciones consecutivas para volver a hacer tu arma utilizable.

**¡Oh no!** Tu proyectil se dirige al azar contra un amigo en LdV.

**¡Jo, jo!** Tu disparo no produce ningún daño al objetivo.

**¡Ja!** Se te anula un resultado de calavera.

**¡Uf!** No se te aplica ningún resultado negativo, considérate afortunado.

9.13 Cada resultado en el lanzamiento de defensa del objetivo **bloquea dos resultados** de calavera del atacante. Algún resultado , proveniente del equipo portado, obliga al defensor a realizar una tirada (máximo dos) con un dMov en la siguiente tabla de pifias (ver 9.14).

9.14 Pifias de proyectil en defensa:

**¡Muahahahaha! (Risa malévola)** El atacante elige un resultado de esta tabla.

**¡Imposible!** Considera como calaveras todos los dados del atacante con resultado de escudo.

**¿Cómo?** El atacante acierta a encontrar una trayectoria libre de obstáculos. Descarta los dados defensivos que no provengan de tus protecciones.

**¡...!** El disparo te pilló por sorpresa. Descarta los dados defensivos por protecciones propias.

**¡Oh no!** El proyectil se dirige contra un compañero hasta a 3 casillas de distancia del objetivo.

**¡Grrr!** Pierdes tus dos siguientes puntos de acción.

**¡Aaah!** Pierdes tu siguiente punto de acción.

**¡Uf!** No se te aplica ningún resultado negativo, considérate afortunado.

9.15 El objetivo de un ataque con proyectil **siempre debe realizar** su tirada en defensa.

10.1 Una figura debe estar en LdV para poder ser elegida como objetivo de un proyectil.

10.2 Para tener LdV se debe poder trazar una **línea recta** entre el centro de la casilla del lanzador y el centro de la casilla objetivo, sin que ese trazado pase por otra casilla que lo imposibilite.

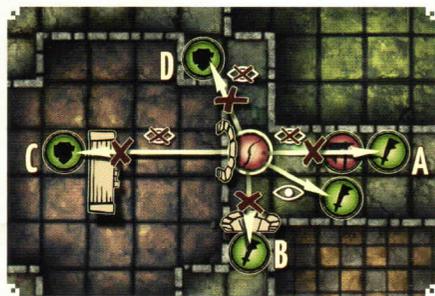
10.3 Una LdV queda **interrumpida** en los siguientes casos:

10.3-A Si atraviesa una casilla que contiene una **figura** en pie, sea amiga o enemiga.

10.3-B Si atraviesa una **pared** o una **puerta cerrada**.

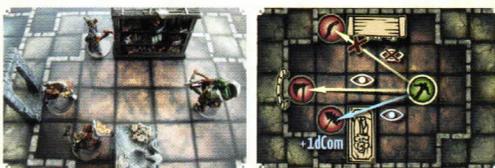
10.3-C Si atraviesa una casilla que contiene un elemento de **escenografía** que suponga un obstáculo insalvable (ver 15.10).

10.3-D La **esquina** de una pared también impide trazar una LdV en diagonal entre dos casillas, aunque pase tangencialmente. El efecto esquina también lo produce una casilla ocupada por una figura o por un elemento de escenografía insalvable.



10.4 Se aplican las mismas reglas de LdV si el objetivo de un proyectil es una casilla vacía.

10.5 Algunos elementos de escenografía suponen un **obstáculo parcial**, por tanto no impiden trazar una LdV y se puede elegir a un objetivo situado tras ellos. La mayoría de obstáculos parciales aporta 1 dCom extra a la tirada de defensa del objetivo. Cada obstáculo parcial que atraviese la LdV aporta datos extra en defensa. Los resultados de de estos dados extra se consideran simples fallos, no obligando a tirar en ninguna tabla de pifias.



## 11. ACCIÓN DE MAGIA

11.1 Una acción de magia permite usar una carta de magia. Esta acción solamente está disponible para los **personajes con capacidad mágica**. Además, únicamente ellos pueden poseer y usar cartas de magia.

11.2 Al usar una acción de magia se debe colocar la carta elegida boca arriba encima del tablero, declarando de viva voz su uso. En la propia carta se especifica su coste de lanzamiento, sobre qué tipo de objetivo se puede dirigir, su tiempo de duración y el efecto mágico que se provoca inmediatamente tras su uso.

11.3 Las cartas de magia pueden tener como requisito un **coste de lanzamiento**, en forma de puntos de mente (PdM), para poder ser usadas. Cuando se use una carta con coste de lanzamiento deben restarse los PdM requeridos de la ficha de control del personaje correspondiente. Si no se puede atender el coste de lanzamiento, la carta no hace efecto.

11.4 Una carta de magia **no se descarta** una vez jugada, sino que vuelve a la mano del lanzador inmediatamente tras su uso. Algunas cartas de magia deben permanecer sobre el tablero de juego para representar que su efecto está activo, no estando nuevamente a disposición del jugador hasta que no termine su efecto.

11.5 Si, por el motivo que sea, una carta de magia se descarta durante la partida en curso, **volverá a su mazo** correspondiente.

11.6 Si en el objetivo de la carta de magia se especifica "sobre el propio lanzador" esto significa que solamente se puede usar sobre sí mismo. En cualquier otro caso que se diga que el objetivo es una figura en un área determinada, además de las figuras que cumplan el requisito de distancia también se puede incluir como objetivo al lanzador.

11.7 Una figura es eliminada si sus PdM llegan a cero.

11.8 Cuando una figura con capacidad mágica es eliminada o cae inconsciente, se disipan sus hechizos que aún permanecieran activos en juego.

11.9 No es necesaria una acción de magia para usar un objeto mágico, a no ser que se indique expresamente.

11.10 Las cartas de magia no se conservan al finalizar la aventura, sino que se vuelven a colocar en sus mazos correspondientes. De esta manera, todas las cartas de magia volverán a estar disponibles al inicio de la siguiente aventura (ver 3.6).

## 12. ACCIONES ESPECIALES

12.1 El uso de **cada acción especial se limita a una sola vez por turno**. Se puede realizar más de una acción especial por turno, pero deben ser distintas entre sí. Al igual que con las acciones normales (ver 5), debes declarar tu intención en voz alta antes de realizar la acción especial que desees.

12.2 **Desactivar trampa:** la figura debe estar adyacente a la trampa que quiere desactivar para poder usar esta acción. Cada trampa tiene un nivel de complejidad, expresado en un valor numérico, especificado en la aventura que se esté jugando. Se lanza 1 dMov, si el resultado es igual o mayor que el nivel de complejidad de la trampa, entonces se desactiva. No se puede usar esta acción si algún adversario está adyacente al aventurero.

12.3 **Detectar trampas mágicas:** el MB indica la existencia y localización de cualquier trampa mágica, pero no su naturaleza. El aventurero percibe las trampas mágicas en un radio de 4 casillas, sin atender a la LdV. Esta acción especial de búsqueda está solo a disposición de los aventureros con capacidad mágica. No es efectiva si hay algún adversario en la zona de búsqueda.



12.4 **Intercambiar equipo:** con esta acción puedes dar y tomar objetos con un único compañero adyacente. No se puede usar esta acción si alguno de los implicados en el intercambio está adyacente a un adversario.



12.5 **Acción multipropósito:** esta acción sirve para diversas cosas relacionadas con usar, tomar o activar. Por ejemplo, para tomar pociones o sustancias, para activar cualquier mecanismo o interactuar con elementos escenográficos, para jugar cartas que lo requieran expresamente, etc.

12.6 **Control mental:** con esta acción se controla a un elemental por parte de su invocador.

12.6-A Cuesta 2 puntos de acción y permite realizar de forma inmediata 2 acciones con un elemental. Los elementales sólo pueden llevar a cabo acciones de movimiento y ataque. El invocador maneja el elemental mientras costee esta acción especial de manera continuada. De manera voluntaria el invocador puede emplear 1 punto de acción para desconvocar al elemental.

12.6-B El invocador puede perder la conexión mental con el elemental de manera involuntaria. En ese caso aún permanece 1 turno más en juego, pero bajo control del MB. La conexión mental con el elemental se rompe si el invocador es: disparado, atacado, movido o tiene un adversario adyacente; también si el invocador pierde la LdV hasta el elemental.

## 13. EL MUY MALVADO BRUJO

13.1 El MB es quien controla los eventos de la partida, la escenografía de las aventuras y quien hace de adversario del resto de jugadores, siguiendo las indicaciones de cada aventura. También hace la función de narrador cuando lo precise la aventura elegida para jugar, siendo quien suministra la información pertinente sobre trampas, tesoros y situaciones especiales que se activen durante el desarrollo de la partida.

13.2 El MB, en su papel como oponente de los aventureros durante las partidas, es quien maneja a los adversarios de cada aventura, los cuales se rigen por las normas descritas en el presente reglamento.

13.3 Durante su turno, el MB puede usar todas las figuras de antagonistas y de esbirros que le correspondan, pero solamente si ya están activadas visibles en el tablero. El MB no puede activar figuras que aún no se hayan descubierto por efecto de la exploración de los aventureros, a no ser que se indique en la aventura que se esté jugando.

13.4 El MB puede **asignar hasta dos puntos de acción a cada figura** bajo su control. Una vez realizadas las acciones que quiera con una figura ya no podrá activarla de nuevo hasta el siguiente turno. No puede realizar una activación parcial de una figura, activar otra distinta y a continuación volver a la anterior.

13.5 Las figuras denominadas **esbirros** tienen asignado un movimiento fijo, que viene descrito en su carta de características. Los **antagonistas** mueven lo que indica su ficha en el apartado de movimiento .

13.6 El MB no elige para sí mismo cartas de magia al inicio de la aventura. Pero si se activa una figura bajo control del MB con capacidad mágica entonces, justo en ese instante, el MB coge las cartas de magia del caos que le correspondan, al azar y sin poder revisar las cartas sobrantes.

## 14. COLOCAR ESCENOGRAFÍA Y ADVERSARIOS

14.1 Los elementos de escenografía de la aventura en curso permanecen sin colocarse en el tablero hasta que el MB los sitúa, debido al desarrollo de la partida o bien siguiendo las indicaciones de la aventura.

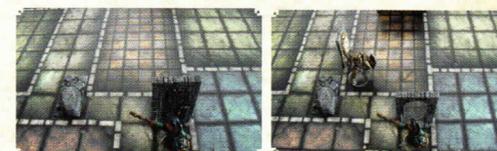
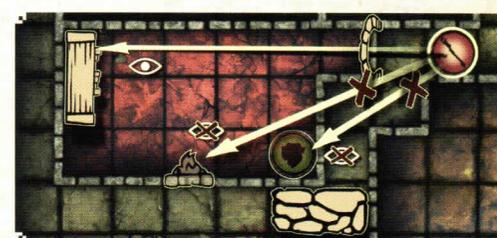
14.2 El MB sitúa los elementos de escenografía y adversarios que se vayan encontrando los aventureros como resultado de sus acciones de movimiento. Aparecen cuando sean **visibles** para los aventureros, sin límite de distancia. El MB **pausa el movimiento del aventurero** para ubicarlos en su lugar del tablero, prosiguiendo a continuación el aventurero con su movimiento restante.

14.3 El movimiento de los aventureros no obliga a situar sobre el tablero los elementos que la aventura indique que están ocultos o sean secretos. Estos solamente se colocan si se realiza una búsqueda exitosa que los localice o bien si se activan por el desarrollo de la partida, como por ejemplo las trampas.

14.4 Una puerta cerrada se puede abrir durante una acción de movimiento, gastando 1 punto de movimiento mientras la figura está delante de ella. **Una vez que una puerta se abre permanecerá así permanentemente**, sustituyéndose por el elemento de escenografía "puerta abierta".

14.5 Sólo pueden abrir las puertas las figuras controladas por los jugadores y los antagonistas.

14.6 Cuando un aventurero abre la puerta de una habitación el MB debe **colocar todos los elementos** que estén en su interior, incluso aunque no estén en LdV.



14.7 Los elementos de escenografía deben colocarse en la casilla indicada en el plano de la aventura. La colocación en el tablero de los adversarios no es tan estricta, dejando cierta elección al MB.

## 15. CARACTERÍSTICAS DE LA ESCENOGRAFÍA

**15.1** Los elementos de escenografía tienen diversas características, la mayor parte recogidas en la tabla de escenografía (ver 15.12). Consúltala para saber cómo se sitúa cada uno de ellos en el tablero, saber si son pasables, saber si se pueden saltar para llegar a una casilla tras ellos, saber si rompen la LdV y, por último, para saber si conceden cobertura contra disparos.

**15.2** Cada elemento de escenografía tiene una forma apropiada de ubicación en el tablero de juego. Su colocación correcta está descrita visualmente en TSEUQUEST.COM.

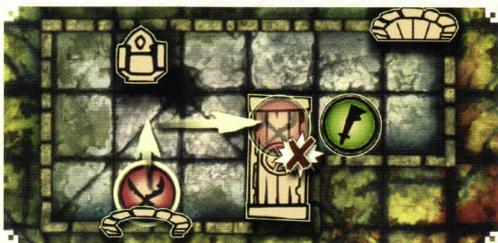
**15.3** Los elementos de escenografía se clasifican como **pasables** si no impiden el movimiento por el sitio que ocupan.

**15.4** El tablero de juego tiene impresas líneas de pared, las cuales no se pueden atravesar.

**15.5** En algunas aventuras se pueden indicar ciertas líneas de muro que se deben considerar restos de muro y por tanto no impiden la LdV y se pueden sobrepasar sin afectar al movimiento. Los marcadores de muros semiderruidos se colocan sobre esquinas de líneas de muro. De esta forma indica que **las dos líneas de muros hacia los que se orienta se consideran muros semiderruidos**.



**15.6** Una figura no se puede poner en una casilla cuya área esté ocupada por un elemento de escenografía, a no ser que se permita específicamente. El MB puede aplicar excepciones para facilitar el desarrollo del juego.



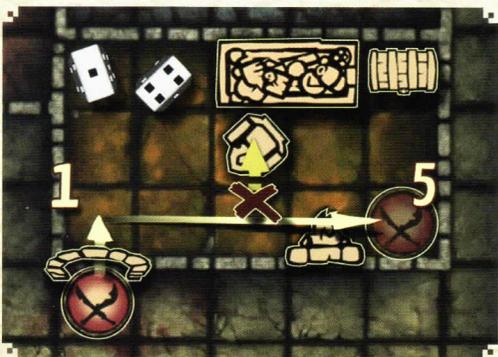
**15.7** Si se quiere saltar o superar un elemento de escenografía, este debe indicar que es **saltable**. Para llevarlo a cabo se sigue el procedimiento descrito en el apartado 16.8.

**15.8** Las puertas activadas por algún mecanismo, como las palancas, se pueden **abrir y cerrar** cuantas veces se pueda actuar sobre ellas.

**15.9** Cualquier actuación sobre un elemento de escenografía, por parte de una figura, ha de realizarse **adyacente** frente al mismo.

**15.10** La escenografía **puede ofrecer cobertura** a una figura objetivo de un ataque con proyectil, siempre que se encuentre en la trayectoria de la LdV (ver 9.6). Una cobertura total niega la LdV. Una cobertura parcial concede un número variable de dCom que el objetivo puede añadir a su tirada de defensa. También hay escenografía que NO da ninguna cobertura.

**15.11** Hay elementos de escenografía que **permiten el movimiento** por la casilla que ocupan pero no a través de ellos (como la chimenea o el armero), ya que se colocan en una casilla pero pegada a una pared, con lo que permiten el movimiento en el resto de casilla que dejan libre.



**15.12** Tabla de escenografía.

	Pasable	Saltable	Línea de Visión	Cobertura
ALTAR / SARCÓFAGO	X	✓	👁️	PARCIAL / 1dCOM
APARATO DE TORTURA	X	X	👁️	TOTAL
ARMARIO	X	X	👁️	TOTAL
ARMERO	✓*	X	👁️	X
COFRE BARRIL	✓	✓	👁️	X
CHIMENEA	✓	X	👁️	X
ESCALERA / TRAMPILLA	✓*	✓	👁️	X
ESPEJO	X	X	👁️	TOTAL
ESTATUA	X	X	👁️	PARCIAL / 2dCOM
GUILLOTINA	X	X	👁️	PARCIAL / 1dCOM
JAULA	X	X	👁️	X
LÍNEA DE MURO EN TABLERO	X	X	👁️	TOTAL
MESA	X	X	👁️	PARCIAL / 1dCOM
MURO SEMIDERRUIDO	✓	✓	👁️	PARCIAL / 2dCOM
PALANCA	✓	✓	👁️	X
PÉNDULO DE LA MUERTE	X	X	👁️	PARCIAL / 1dCOM
PORTAL DIMENSIONAL	✓	X	👁️	X
POZO	X	X	👁️	PARCIAL / 1dCOM
PUERTA ABIERTA	✓	X	👁️	X
PUERTA CERRADA	X	X	👁️	TOTAL
RASTRILLO	X	X	👁️	PARCIAL / 1dCOM
ROCA CAÍDA	X	X	👁️	TOTAL
ROCA CAÍDA DOBLE	X	X	👁️	TOTAL
SILLA / TRONO	X	✓	👁️	X
TRAMPA DE SUELO	X	✓	👁️	X
TRAMPA DE PARED	X	X	👁️	X

\* Permite el movimiento por la casilla que ocupa pero no a través del elemento.

## 16. TRAMPAS

**16.1** Cada aventura indica qué tipo de trampas contiene, en qué posición se encuentran y qué daño hacen. Esa información está inicialmente sólo a disposición del MB en el Libro de Aventuras. Las trampas funcionan de la siguiente manera:

**16.1-A** Si una figura entra en una casilla que contiene una trampa, esta se **acciona** y **realiza su efecto dañino**. Se pausa el movimiento de la figura, la trampa actúa y después la figura prosigue su movimiento si es posible. Se procede de la misma manera si una figura atraviesa una intersección entre casillas sobre la que actúa una trampa.

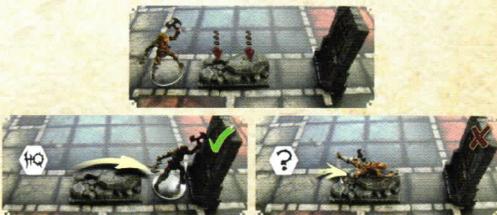


**16.1-B** Las figuras controladas por el MB no activan las trampas con su movimiento, a no ser que se indique lo contrario en las reglas especiales de la aventura.

**16.1-C** Una vez que se activa una trampa por primera vez o es desvelada su situación por una búsqueda (ver 7), se convierte en visible y se coloca en el tablero. A partir de ese momento puede afectar a todas las figuras, incluidas las que controla el MB.

**16.1-D** Las trampas no dejan de funcionar porque actúen contra una figura, sino que permanecen listas para volver a actuar. Algunas trampas se pueden desactivar usando la acción especial Desactivar Trampa (ver 12.2).

**16.2 Trampa de rocas.** La casilla donde caen las rocas desde el techo se convierte en impenetrable. Esta trampa puede ser de una o dos casillas. La figura perjudicada recibe **daño sin defensa posible**. Debe lanzar 1 dMov para intentar esquivar la trampa, con tres posibilidades: un resultado 4+ anula el daño recibido y puede proseguir su movimiento, cualquier resultado numérico le permite desplazarse sólo a una casilla libre contigua y, finalmente, si el resultado es ? queda sepultada y atrapada hasta que no se coloque algún amigo adyacente. Esta trampa se puede desactivar.



**16.3 Trampa de lanzas.** Es un mecanismo de pared orientado hacia una intersección entre dos casillas y que actúa, contra cada figura que tras pase esa intersección, al mover de una casilla a otra. Si el ataque de la trampa es sorpresivo no puede oponer su valor de defensa para protegerse. Esta trampa se puede desactivar.

**16.4 Trampa de hachas.** Tiene las mismas características que la anterior (ver 16.3), con el añadido de que si la figura recibe daño no puede proseguir con su movimiento y permanece en la casilla previa a la trampa. Esta trampa se puede desactivar.

**16.5 Trampa de flechas.** Este mecanismo de pared se puede situar de dos formas: orientado hacia una intersección entre dos casillas o bien hacia una casilla. En la primera opción actúa cuando una figura traspasa la separación entre casillas hacia la que esté orientada y en la segunda opción cuando una figura entra en la casilla.

Su mecanismo se activa cuando detecta movimiento en su LdV, realizando un ataque con proyectil. La figura afectada se puede defender de la misma manera que lo haría contra un ataque con proyectil. En ningún caso anula el movimiento de la figura afectada. Esta trampa se puede desactivar.

**16.6 Trampa de foso.** Al pisar la casilla que contiene una trampa de foso, la figura cae al fondo y recibe daño por impacto, sin defensa posible. Si cae mientras realiza una acción de movimiento, esta se da por concluida. En su siguiente turno la figura puede salir y desplazarse usando una acción de movimiento, pero tirando solamente 1 dMov. Esta trampa no se puede desactivar.

**16.7 Trampa de foso profundo.** Se comporta igual que la anterior (ver 16.6), con el añadido de que la figura pierde además su siguiente turno. Puede salir y desplazarse usando una acción de movimiento, pero tirando solamente 1 dMov y siempre que haya alguna figura amiga adyacente a la trampa y no en contacto con un enemigo. Esta trampa no se puede desactivar.

**16.8** Las figuras pueden **saltar** una casilla con una trampa de foso, para evitarla, al coste de 3 puntos de movimiento. Además deben disponer al menos de 1 punto de movimiento para ocupar la siguiente casilla a la que salten. Se aplica la misma mecánica para todos aquellos elementos que según la tabla de escenografía sean saltables (ver 15.12).



**16.9** Una figura dentro de un foso puede ser atacada con proyectil desde una casilla adyacente.

## 17. LAS AVENTURAS

**17.1** En el Libro de Aventuras, el MB tiene a su disposición una serie de aventuras independientes y también una secuencia de aventuras relacionadas entre sí. Todas ellas están articuladas en un diagrama de campaña que facilita la progresión de la trama argumental de fondo. Ahí se indica qué aventura viene a continuación obligatoriamente o bien si los aventureros pueden elegir camino. A los más veteranos les recordará un sistema del tipo "elige tu propia aventura".

**17.2** Todas las aventuras tienen una estructura similar que se repite de unas a otras. En la parte central hay un plano que delimita la superficie del tablero a usar en la aventura y los elementos de escenografía y adversarios disponibles. A su izquierda está el título de la aventura, seguido de una columna de texto que representa la ambientación, introducción o los consejos y precauciones de Mentor. Los textos de la derecha son las Indicaciones de la Aventura, donde se explican en detalle todos los datos a tener en cuenta durante la partida.

## 19. LA IRRITANTE (pero potencialmente jocosa), REGLA DE "EL ERROR TAMBIÉN JUEGA"

**19.1 JUEGO ROTO.** Si los aventureros consiguen alguna ventaja a su favor que el MB pueda considerar abusiva o demasiado buena sobre las reglas o las indicaciones de cualquier ficha o carta, es probable que estén consiguiendo una situación ventajosa al interpretar *erróneamente* un texto o vulnerando el espíritu del mismo. El MB debe estar atento y actuar reinterpretando a su favor cualquier situación de este tipo. El error también juega.

**19.2** Lanzar dCom en cualquier tipo de ataque sin declarar contra quién, *debería* ofrecer al MB decidir a quién va dirigido ese ataque si hay más de un adversario elegible. El error también juega.

**19.3** Si, tras declarar una acción, no puedes o no quieres llevarla a cabo *debería* considerarse usado el punto de acción necesario. El error también juega.

**19.4** Si en un lanzamiento de dados alguno se cae de la mesa entonces *no debería* contabilizarse en el resultado de la tirada. El error también juega.

**19.5** *No debería* deshacer o rectificar tu movimiento tras mover a una casilla permitida y pasable. El error también juega.

**19.etc** ☺

**17.3** El apartado de Indicaciones de la Aventura puede contener reglas adicionales o incluso excepcionales a las del presente reglamento. El contenido de las Indicaciones de la Aventura debe aplicarse mientras se juega la aventura que las contenga. **Las reglas especiales de cada aventura tienen preferencia sobre cualquier apartado de este reglamento, pero solamente durante el transcurso de la aventura.**

**17.4** En las aventuras se pueden indicar **espacios del tablero que son susceptibles de éxito si se realiza una búsqueda de tesoro oculto** (ver 7.3.b). El aventurero, que la efectúa por primera vez en una zona, toma al menos una carta del mazo de tesoros. Dicha carta es anotada por el aventurero, devolviéndola a continuación al mazo de tesoros. Su contenido concreto puede ser determinado al finalizar la aventura.

**17.5** En adición al apartado anterior (ver 17.4), en el transcurso de una aventura puede aparecer escenografía del tipo **cofre**. El contenido de cada uno de ellos es variable, estando descrito en las Indicaciones de la Aventura. Los cofres deben abrirse empleando una acción multipropósito (ver 12.5).

**17.6** Una aventura finaliza cuando no quede ningún aventurero sobre el tablero, independientemente de si se ha conseguido cumplir la misión principal de la aventura. Se deja al arbitrio del MB **finalizar la aventura** si considera que es oportuno y permite dinamizar la sesión de juego.

**17.7** Los aventureros recuperan todos sus PdV y PdM al terminar la aventura. Las cartas aún en posesión de cada jugador se devuelven a sus mazos correspondientes, salvo las de equipamiento.

**17.8** Es posible que algunas aventuras se encadenen entre ellas, sin posible solución de descanso, como si se tratara de una misma aventura que aún no ha terminado. Esto puede afectar a la recuperación de los PdV y PdM perdidos. También puede influir en la distribución de las cartas de magia.

## 18. ENTRE AVENTURA Y AVENTURA

**18.1** Los objetos y equipo conseguidos por un aventurero en el transcurso de una aventura se pueden conservar al terminar la misma, siempre que el MB lo permita, pasando a formar parte de las pertenencias del aventurero.

**18.2** El oro obtenido por un aventurero durante una aventura pasa a formar parte de sus pertenencias. Entre otras cosas, ese oro se puede emplear para comprar equipo. El MB es quien decide qué tienen a su disposición para comprar.

**18.3** Los aventureros pueden conseguir equipo durante el lapso de tiempo entre aventura y aventura. Pueden comprar o hacer trueque con el MB, simulando que la transacción se realiza en algún mercado o tienda. También lo pueden intercambiar entre ellos.

**18.4** Por muchas pertenencias que tenga un aventurero, no puede llevarlas todas encima durante la aventura, ni siquiera por si acaso. El equipamiento con el que se inicia una aventura debe ser validado por el MB, el cual debe imponer el **sentido común friki**.

**18.5** Antes de empezar la siguiente aventura, el MB debe informar a los jugadores qué opciones de misiones tienen a continuación por si pudieran elegir, pero sin entrar en detalles.

**18.6** Los aventureros supervivientes pueden continuar la historia de la campaña de juego propuesta en el Libro de Aventuras. Incluso, aunque no sobreviva ningún aventurero a una misión, se puede continuar siempre que aún haya aventureros disponibles de reserva. La reserva de aventureros está formada por los no elegidos, al comenzar la campaña de juego, de entre los ocho disponibles inicialmente. Un aventurero superviviente puede ser canjeado por otro de la reserva y pasar a formar parte de esta. Ningún aventurero eliminado puede formar parte de la reserva.

**18.7** Los jugadores pueden cambiar de aventurero entre partida y partida, eligiendo alguno que esté disponible de la reserva de aventureros. El cambio o sustitución de aventureros se realiza en el período entre aventura y aventura, no durante el transcurso de una.