

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

Dionísio Rubio Gil

### MAQUETACIÓN

Samuel Cruz Gómez - Jose David Lanza Cebrián (LANZAstudy)

### GRÁFICOS

M.Á. Campano Laborda

### COLABORADORES

Enrique de la Cuadra Buil - Miguel Á. 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 Ludofila s.l.)

© ES.XXVIII.DCCXVII.CDLXVII.N. - GAMEZONE MINIATURES - ® TSEUQUEST™

Impreso en Sevilla

# TSEUQUEST

## REGLAS



GAMEZONE  
miniatures

# REGLAS HEROICAS

Estas reglas heroicas (H.) son opcionales, pudiendo usarse en su totalidad o parcialmente. Incluso en unas aventuras sí y en otras no, a decisión del MB. Están diseñadas para convertir el juego en una experiencia lúdica más rica y diversa, pero no necesariamente más compleja.

Todos estos apartados son de uso exclusivo de los aventureros, a no ser que se indique lo contrario.

En las primeras reglas se sigue la misma numeración del reglamento básico, complementando el apartado que corresponda. Pero también se añaden apartados nuevos con numeración consecutiva al reglamento básico.

En estas Reglas Heroicas de TSEUQUEST hay referencias a usar material que no va incluido en la caja básica del juego, como son el mazo de hechizos del Caos Primordial, el mazo de hechizos de sangre, las cartas heroicas y las cartas funestas. Esos componentes forman parte del Vol. II.

## 4. TURNO DE JUEGO

En las Reglas Heroicas se añaden dos tipos de turnos de juego: el **Turno por Iniciativa** y el **Turno Malicioso**. A diferencia del Turno Posicional descrito en las reglas básicas ( ver 4.1), los turnos por Iniciativa y Malicioso no se organizan siguiendo el orden de asiento que ocupa cada aventurero en la mesa de juego.

### H4.7 Turno por INICIATIVA

Cada jugador puede solicitar este tipo de turno **una sola vez por aventura**, pero debe hacerlo justo antes de empezar una nueva ronda de turnos. No se pueden realizar dos turnos por iniciativa consecutivos.

**H4.7-A** Cada aventurero lanza 1 dMov (ignorando HQ y ?) y suma al resultado los PdM (puntos de mente) que tenga en ese instante. El total será su **valor de iniciativa**.

**H4.7-B** El MB también lanza 1 dMov (ignorando HQ y ?) y suma al resultado los PdM de alguna figura a su servicio que esté sobre el tablero. Su valor de iniciativa debe superar al más bajo obtenido por los aventureros para tener un turno normal. Si no lo supera solamente puede activar una figura.

**H4.7-C** Los valores de iniciativa obtenidos de mayor a menor determinan el orden de activación de jugadores y MB. En caso de empate actuará antes quien tenga más PdM. Si aún persiste el empate, se aplica la posición en la mesa.

### H4.8 Turno MALICIOSO

El MB puede solicitarlo **una vez por aventura** al inicio de una ronda de turnos. El MB puede incluso imponer el Turno Malicioso sobre un Turno por Iniciativa antes de que éste se inicie. Ese Turno por Iniciativa se considera usado y por tanto se pierde.

**H4.8-A** El MB lanza 1 dMov y al resultado le suma los PdM de alguna criatura a su servicio sobre el tablero. El total será su valor de iniciativa. El MB ignora el resultado HQ pero si obtiene ? pifia el Turno Malicioso se pierde.

**H4.8-B** Cada aventurero lanza 1 dMov ( ignorando HQ y ?) y suma al resultado los PdM que tenga en ese instante. Los aventureros que obtengan un valor de iniciativa superior al MB disponen de sus 2 puntos de acción, los que igualen solamente disponen de 1 punto de acción y si no superan al MB pierden su turno.

**H4.8-C** Los valores de iniciativa obtenidos de mayor a menor determinan el orden de activación de jugadores y MB. En caso de empate actuará antes quien tenga más PdM. Si aún persiste el empate, se aplica la posición en la mesa.

## 6. ACCIÓN DE MOVIMIENTO

En las Reglas Heroicas se añade el **Movimiento Natural** de forma complementaria al **Movimiento Tenso** que se realiza lanzando dMov tal y como se describe en 6.1 y 6.2.

**H6.1-A** El **Movimiento Natural** se realiza sin tirar dados y otorga al aventurero el máximo resultado posible de Movimiento Tenso permitido según su ficha de personaje.

**H6.1-B** Las aventuras normalmente se inician con Movimiento Natural. Se cambiará a Movimiento Tenso para todos los aventureros **en cuanto haya un enemigo en el tablero** o cuando lo indiquen las reglas especiales de cada aventura. Se vuelve al Movimiento Natural en cuanto no haya enemigos en el tablero y además la aventura no indique lo contrario.

**H6.1-C** El Movimiento Natural causa RUIDO si se usan más de la mitad de los puntos de movimiento disponibles.

**H6.1-D** Aunque todos los aventureros estén usando Movimiento Natural, un aventurero debe usar Movimiento Tenso de forma puntual si pretende superar una trampa ya detectada y que pueda afectarle. Incluso para saltar una trampa debe usar la mecánica descrita en 16.8.

### H6.8-A Figura Grande

Se consideran como tales las que **al menos ocupan dos casillas** adyacentes entre sí ortogonalmente, como la Gárgola activa y el Troll topo. En su movimiento normal pueden desplazarse en diagonal una vez (casilla). También pueden pivotar sobre una de sus casillas al coste de 1 punto de movimiento.

Ninguna figura física puede pasar por una casilla ocupada por una Figura Grande. No se puede trazar LdV a través de las casillas que ocupen. Una Figura Grande imposibilita cualquier trayectoria de disparo, negando el Disparo Arriesgado ( ver H 9.17 ).

### H6.18 Correr

Se usa una acción de movimiento por la cual se pagan 2 puntos de acción en vez de 1, lo cual permite lanzar 3 dMov. La cantidad obtenida de la suma de los tres dados serán los puntos de movimiento conseguidos. Para correr siempre hay que tirar dados, incluso estando en una situación de Movimiento Natural. Correr genera *ruido* ( ver 6.17 ).

**H6.18-A** Se aplica el resultado numérico más alto obtenido a la hora de determinar una pifia. En caso de obtener 2 pifias la figura se cae (ver 6.15) tras recorrer las casillas que se puedan con el resultado numérico del tercer dMov.

**H6.18-B** Activar una trampa mientras se corre multiplica por dos el daño recibido.

### H6.19 Movimiento Disminuido

Cada armadura y escudo que aporte dCom extra en defensa también dificulta el movimiento y le resta -1. Esta reducción se aplica a partir de movimientos de 8 o más.

### H6.20 Zona de Combate

Aquellas casillas adyacentes de una figura hacia las que pueda atacar cuerpo a cuerpo se consideran su Zona de Combate (ZdC). Una figura finaliza su movimiento al entrar en ZdC de un enemigo.

**H6.20-A** Es posible destrabarse de una ZdC al inicio de una acción de movimiento. Conlleva recibir un **ataque extra** por cada enemigo que proyecte su ZdC hacia la casilla que se abandona. Es posible defenderse normalmente de cada ataque extra.

**H6.20-B** Una figura que se destraba y entra en una nueva ZdC de una figura distinta queda nuevamente trabada.

**H6.20-C** Una figura evita trabarse en cualquier ZdC si la pasa corriendo (ver H 6.18), pero recibe cualquier posible ataque extra enemigo sin defensa.

## 8. ACCIÓN DE ATAQUE

### H8.16 A mano desnuda

Las acciones de ataque realizadas sin armas reparten su daño quitando por igual PdM y PdV, en caso impar se quita PdM. Al inicio de su turno una figura recupera automáticamente 1 PdM y 1 PdV perdidos en ataques a mano desnuda, ya que se considera Daño Transitorio ( ver H 21 ). Sin embargo, los daños infligidos por HQ no se recuperan automáticamente.

### H8.17 ¡A fondo!

Es una acción de ataque por la que se pagan 2 puntos de acción, lo cual permite al aventurero repetir una vez el lanzamiento de aquellos dCom que crea conveniente, exceptuando las pifias. En su siguiente defensa se restan tantos dCom como haya repetido a consecuencia de la acción de ataque a fondo.

### H8.18 ¡A la carga!

Permite añadir 1 dCom extra a tu acción de ataque si se produce a continuación de una acción de movimiento durante el mismo turno. Debe usarse al menos la mitad del máximo movimiento de la figura que carga. Durante el movimiento no se puede haber repetido casilla. Como consecuencia, el aventurero dispone de -1 dCom para su defensa en el siguiente ataque que reciba durante el mismo turno.

### H8.19 Inferioridad numérica

Cualquier figura sobre el tablero atacada por más de un enemigo durante el mismo turno pierde en su defensa -1 dCom acumulativo contra cada atacante distinto tras el primero.

### H8.20 Reparto de ataques

Una figura controlada por el MB debe repartir sus acciones de ataque si tiene más de un aventurero en ZdC y al menos uno de ellos aún no ha recibido algún tipo de ataque ese turno. Una figura se considera atacada si ya ha sido objetivo de algún proyectil, efecto mágico o combate.

## 9. ACCIÓN DE ATAQUE CON PROYECTIL

### H9.16 Disparo Difícil

El objetivo de un proyectil obtiene +1 dCom extra para su defensa por cada 10 casillas de distancia a la que se encuentre del lanzador. Estos dCom extra, que obtiene el defensor por dificultad, están exentos de resultados de pifia ( ? ).

### H9.17 Disparo Arriesgado

Se puede disparar a un objetivo a pesar de que la LdV se vea obstaculizada por otras figuras (excepción a 10.3-A). Si el lanzamiento de dados de un disparo arriesgado no consigue algún HQ entonces el proyectil se dirige contra la primera figura que obstaculice la LdV.

**H9.17-A** Esta regla no se puede aplicar para las Figuras Grandes descritas en H 6.8-A ya que siempre impiden la LdV.

### H9.18 Disparo Incapacitante

Un objetivo herido por un ataque de proyectil sufre además la pérdida de 1 punto de acción. Esta merma temporal se aplica solamente en su siguiente turno de activación.

## 11. ACCIÓN DE MAGIA

### H11.11 Elementales

Los Elementales, como los invocados por cartas de magia, son inmunes a hechizos de su propio elemento, pero son especialmente sensibles a los hechizos de su elemento opuesto, los cuales le hacen el doble de daño: **Ignis vs Agua y Terra vs Aer**. Un Elemental dispersado por efecto de su elemento opuesto no puede volver a ser invocado durante el resto de la partida, se descarta el hechizo.

### H11.12 Incantamentum

Es una forma de conjurar hechizos entonando fórmulas mágicas que se encuentran escritas sobre objetos o en pergaminos. No es imprescindible tener capacidad mágica para usar Incantamentum.

**H11.12-A** Además de describir el efecto mágico, los pergaminos tienen dos requisitos para ser usados con éxito:

- Primero, los PdM que debe tener el aventurero en el momento de usarlo deben ser igual o mayores a los que indique el pergamino, lo cual se toma como cifra de referencia sin consumir PdM.

- Segundo, debe hacer una tirada de tantos dCom como PdM tenga por encima de la cifra del primer requisito y conseguir tantos impactos (calaveras y HQ) como solicite el pergamino.

**H11.12-B** Cualquier resultado de pifia supone fracasar y la explosión del pergamino, la cual deja cegado al lanzador durante un turno por cada pifia obtenida. Los aventureros con capacidad mágica obvian la primera pifia.

**H11.12-C** Un jugador cegado temporalmente debe dar la vuelta inmediatamente a su silla y jugar de espaldas al tablero, sin poder mirarlo.

**H11.12-D** El pergamino se convierte en ceniza tras usarlo, tanto si se ha lanzado con éxito como si no. Los objetos con fórmulas mágicas que se activan por Incantamentum se usan de la misma manera que los pergaminos, pero no se destruyen tras su uso.

## 12. ACCIONES ESPECIALES

### H12.7 Apuntar

Al realizar un ataque de proyectil existe la opción de pagar 1 punto de acción adicional, lo cual permite repetir el lanzamiento de 1 dCom cuyo resultado no sea del agrado del lanzador, excepto una pifia.

### H12.8 Trasladar

Esta acción especial permite cargar y mover a un compañero o a un objeto pesado, incluso arrastrarlo. Se debe usar estando adyacente, pasando la figura acarreada a la casilla del porteador. Las dos figuras se mueven conjuntamente en Movimiento Tenso usando solamente 1 dMov. Si se obtiene ? simplemente no hay movimiento y con un HQ se mueven 7 casillas. El que carga al compañero lucha y se defiende con la mitad redondeando hacia abajo de sus posibilidades. Soltar la carga es una acción gratis.

### H12.9 Turno en Guardia

Si un aventurero no está adyacente a un enemigo puede elegir no usar ningún punto de acción durante su turno, declarándose en guardia. Esta acción especial le permite activarse durante el turno del MB disponiendo sólo de 1 punto de acción.

**H12.9-A** Se puede activar al detectar movimiento enemigo en su línea de visión, interrumpiendo y pausando momentáneamente la secuencia de movimiento de la figura a la que reacciona. Supone una excepción al apartado 4.2. También se puede activar si recibe algún ataque de proyectil.

## H20. EXTENUACIÓN

Un aventurero extenuado tiene solamente 1 punto de acción por turno y en todas sus tiradas de dados dispone de la mitad que le correspondan. Se llega a la extenuación tras correr 3 turnos seguidos o combatir cuerpo a cuerpo durante 5 acciones consecutivas. Vestir armadura pesada reduce en -1 los turnos necesarios para extenuarse.

**H20.1** Se recupera descansando durante un turno completo sin hacer nada. La segunda vez que llegue a la extenuación necesitará dos turnos seguidos sin realizar ninguna acción para poder recuperarse. La tercera vez que ocurra quedará **desfondado**, sin poder recuperarse para el resto de la aventura.

## H21. DAÑOS TRANSITORIOS.

**H21.1** Son los que provocan la pérdida de PdV o de PdM pero no de forma permanente, ya que se empiezan a recuperar de forma natural y gradual a partir del siguiente turno, sin necesidad de hacer nada especial. Al inicio de cada turno **se recupera automáticamente tanto 1 PdV como 1 PdM** perdidos por daños transitorios. Es posible incluso recuperar el doble de puntos si no se realiza ninguna acción durante el turno, ni se combate ni se recibe disparo.

**H21.2** Este tipo de daño debe estar indicado expresamente en el objeto o situación que lo provoca, si no es así se aplican las reglas básicas en cuanto a pérdida de puntos de vida o de mente.

**H21.3** Una figura que caiga inconsciente (ver <sup>S</sup>30.4, 5 y 6) debido a daño transitorio vuelve a la consciencia de forma natural al recuperar esos puntos de mente perdidos, a razón de 1 punto por turno.

**H21.4** Una figura que cae moribundo (☠) debido a daño transitorio no se recupera de forma natural y se aplica la norma <sup>S</sup>30.3.

## H22. CHEQUEO DE ANGSTIA

**H22.1** Se puede solicitar este chequeo ante determinadas situaciones apuradas o de temor opresivo. Cada aventura específica en sus reglas especiales dichas situaciones.

Los elfos disponen de 1 dCom extra para los chequeos de angustia.

**H22.2** El chequeo se supera lanzando tantos dCom como PdM tenga el aventurero en ese momento y consiguiendo al menos tantos impactos como solicite el hándicap de la situación. Cada calavera suma 1 impacto, cada HQ 2 impactos y cada ? resta -1 al cómputo total. Las consecuencias de no superar el chequeo se describen en el apartado correspondiente de la aventura.

## H23. PÉRDIDA

Los aventureros pierden 1 punto de acción para su turno más inmediato en caso que uno de ellos muera durante el transcurso de la misión. Los elfos no se ven afectados por esta regla.

## H24. RENDICIÓN

Justo al inicio de su turno un aventurero puede decidir rendirse. No llevará a cabo ninguna acción ni movimiento alguno. Tras rendirse, pasa a ser capturado por el tipo de enemigo que tenga más cercano y su figura se retira del tablero. Podrá ser rescatado en algún momento tras terminar la aventura en curso, mediante la aventura RESCATE. No es posible rendirse a zombis, momias, esqueletos, trolls ni tampoco a cualquier bestia/animal salvaje. Tampoco es posible rendirse a objetos inanimados.

## H25. ADICCIÓN A LA PLATA LÍQUIDA

**H25.1 1er Estadio: consumo esporádico.**

- A) Consumir plata líquida durante una aventura obliga a realizar un Chequeo de Adicción al inicio de la siguiente partida.
- B) El chequeo consiste en lanzar 1 dMov y obtener un resultado de 2 o más para evitar progresar en los estadios de la adicción.
- C) Cada vial de plata líquida consumido durante una aventura añade un malus de -1 al Chequeo de Adicción para la siguiente aventura.
- D) Un resultado ? significa fallar el chequeo, un resultado HQ significa superar con éxito el chequeo.
- E) No superar el Chequeo de Adicción durante tres aventuras consecutivas conlleva pasar al segundo estadio.



**H25.2 2º Estadio: consumo habitual.**

- A) El aventurero debe tomar plata líquida antes de iniciar una aventura. Si no la toma, debe realizar el Chequeo de Adicción durante su primer turno y superarlo para no perder sus capacidades de ataque y defensa hasta el final de la aventura.
- B) Un resultado ? significa fallarlo y un resultado HQ significa superarlo con éxito.
- C) Cada dosis consumida durante la aventura supone un malus de -1 a la tirada del dado para el siguiente chequeo.
- D) En cambio, no tomar ninguna dosis durante la aventura permite obtener un bonus de +1.
- E) Tres aventuras seguidas perdiendo las facultades de ataque y defensa supone pasar al 3er estadio de adicción.
- F) Tres aventuras seguidas superando el chequeo conlleva bajar al 1er estadio de adicción.



**H25.3 3er Estadio: consumo permanente.**

- A) Los PdM ya no se recuperan entre aventura y aventura de forma natural por descanso.
- B) Además se aplican los apartados A, B, C y D del 2º estadio de adicción.
- C) Tres aventuras seguidas superando el chequeo conlleva bajar al 2º estadio de adicción.



**H25.4 Rehabilitación**

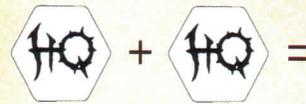
Al término de una misión un aventurero puede pedir ayuda a la orden de Mentor para eliminar la necesidad de consumo de plata líquida. El proceso recluye al aventurero durante 5 aventuras consecutivas, sin excepciones. Transcurrido ese tiempo el aventurero se considera desintoxicado, sin nivel alguno de adicción.

Un aventurero desintoxicado que consuma cualquier cantidad de plata líquida vuelve al 2º estadio de adicción.



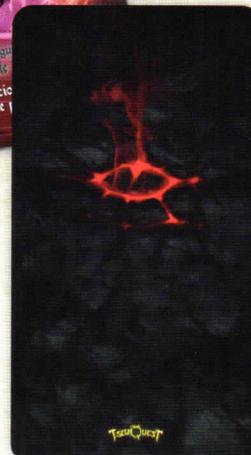
## H26. EFECTO EUFORIA ( Necesario Vol. II )

**H26.1** Un aventurero que obtenga durante una acción de ataque al menos dos HQ puede robar una Carta Heroica al azar (ver <sup>S</sup>32.6). Esa carta se debe usar en el mismo turno que se obtiene o en el siguiente. Si no se usa se descarta.



## H27. HECHIZOS DEL CAOS PRIMORDIAL ( Necesario Vol. II )

**H27.1** Están a disposición exclusiva del MB a través de algunos antagonistas que aparecen en las aventuras. Se rigen por las mismas normas que los Hechizos Primordiales de los aventureros (ver <sup>S</sup>33.4).



## H28. HECHIZOS DE SANGRE ( Necesario Vol. II )

Son una réplica del mazo de hechizos elementales, pero se diferencian en que tienen impreso un coste mixto de PdM y PdV, incluso solamente de PdV. La forma de ser usados es muy variada y se especifica en aquellas aventuras donde se las incluya.

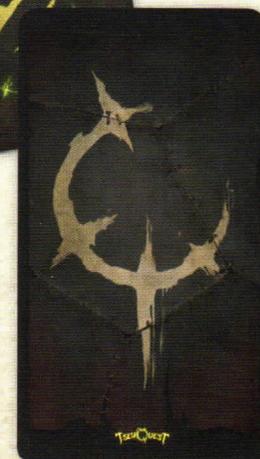


COSTE MIXTO DE LANZAMIENTO

## H29. CARTAS FUNESTAS ( Necesario Vol. II )

Están a disposición del MB a partir del inicio del Vol. II de aventuras.

- A) El MB puede usar una (1) carta Funesta en cualquier momento de su turno. También se puede usar una (1) más durante cualquier turno de los aventureros.
- B) Las cartas Funestas con símbolos de resultados de dados se aplican para potenciar tiradas de dados del MB, incluso tras un lanzamiento.
- C) Son de un solo uso, tras el cual se descartan y se devuelven al mazo de Funestas. Tampoco se conservan una vez que la aventura finaliza.
- D) El MB debe coger una carta Funesta al azar cuando un aventurero obtiene una doble ? en una tirada.
- E) El MB coge al azar una carta Funesta al inicio de una partida por cada aventurero extra por encima de cuatro. Durante el transcurso de la aventura el MB no puede tener más cartas funestas que aventureros permanezcan en el tablero de juego, descartando al azar las excedentes.



# ENTRENAMIENTO SOBRENATURAL

## -PRIMER CICLO-

Todo este apartado es opcional pero, a diferencia de las Reglas Heroicas, si se decide usar el Entrenamiento Sobrenatural debe ser al completo.

Los aventureros pueden obtener ciertas habilidades tras realizar las aventuras de Entrenamiento Sobrenatural que aparecen en algunas franjas temporales.

Cada uno de los tres niveles de Entrenamiento Sobrenatural tiene asociadas dos aventuras, las cuales deben ser jugadas para poder elegir dos habilidades como máximo por nivel. Esas dos habilidades son seleccionadas libremente entre las secciones que le correspondan al aventurero.

Todos los aventureros pueden acceder a las opciones de las secciones Combate y Mixta. Solamente los aventureros con capacidad mágica pueden acceder también a la sección de Magia.

	COMBATE	MIXTA	MAGIA
<b>PRUEBAS INICIALES</b> (0-a, 0-b, 0-c y 0-d) AVENTURAS RELACIONADAS	· RESISTENCIA ALFA ·	· RESISTENCIA ALFA ·	· RESISTENCIA ALFA ·
<b>NIVEL I</b> (2-x) + (3-x) AVENTURAS RELACIONADAS	· DESEQUILIBRAR · · DEFENSA PERFECTA ·	· MOVIMIENTO ÉPICO · · NEUTRALIZAR ·	· EL MAGO SE VACÍA · · HECHIZOS PRIMORDIALES I ·
<b>NIVEL II</b> (5-x) + (6-x) AVENTURAS RELACIONADAS	· INCAPACITAR · · ATAQUE PERFECTO ·	· RESISTENCIA A LA MAGIA · · RECUPERAR ENERGÍA VITAL ·	· EQUILIBRIUM · · HECHIZOS PRIMORDIALES II ·
<b>NIVEL III</b> (7-x) + (7-x) AVENTURAS RELACIONADAS	· DAÑO PROGRESIVO · · DATOS HEROICOS ·	· ESQUIVA ÉPICA · · CARTAS HEROICAS ·	· LA MAGIA BROTA · · HECHIZOS PRIMORDIALES III ·

Se accede al nivel I de Entrenamiento Sobrenatural tras realizar las aventuras 2-x y 3-x.

Se accede al nivel II de Entrenamiento Sobrenatural tras realizar las aventuras 5-x y 6-x. Estas aventuras están dentro del VOLUMEN I de Tseuquest.

Para acceder al nivel III de Entrenamiento Sobrenatural deben realizarse las aventuras 1-x y 2-x del VOLUMEN II de TseuQuest

### 30. RESISTENCIA ALFA (NIVEL 0, las 4 Aventuras Iniciales)

Se obtiene esta habilidad tras realizar las cuatro aventuras iniciales del Vol.I que sirven de aprendizaje (0-a, 0-b, 0-c y 0-d). La Resistencia Alfa activa los dos pasos extra que existen en ambos diales de la ficha de aventurero (A). Esta es la única habilidad que se otorga a todos los aventureros sin poder elegir.

**30.1** Cuando alguna circunstancia haga descender del valor 1 en los diales de Vida o Mente ya no se produce la eliminación del aventurero, como se dice en 8.10, 9.10 y 11.7. En su lugar, por orden descendente, se contabiliza primero el paso A o A y a continuación como paso final o según corresponda.

**30.2** En este estado el aventurero dispone solamente de 1 punto de acción y de la mitad de los dados a su disposición para cualquier tirada.

**30.3** El aventurero cae moribundo y no puede realizar ninguna acción. Debe tirar 1 dMov para ver cuántos turnos aguanta en ese estado antes de aplicar la norma 8.10 o la 9.10 y sea eliminado. Un supone la eliminación instantánea y conlleva recuperar un paso en el dial de PdV y colocarlo en A.

A) Durante los turnos que permanece moribundo puede recibir auxilio para ser salvado. Además de sobre el tablero, un aventurero desalojado del tablero aún moribundo se considera estabilizado y no será eliminado. Pero no podrá volver a la partida en curso.

B) Un aventurero que haya estado moribundo y se recupere debe lanzar 1 dMov al finalizar la aventura para ver cuántas aventuras pasará conveciente y por tanto no estará disponible en absoluto.

**30.4** El aventurero debe lanzar 1 dMov y obtener un resultado numérico igual o inferior al valor de sus Puntos de Vida en ese momento.

A) Tener éxito en este chequeo u obtener supone para el aventurero disponer solamente de 1 punto de acción y de la mitad de los dados a su disposición para cualquier tirada mientras permanezca en este valor del dial de mente.

B) Fallar el chequeo u obtener tiene como consecuencia caer inconsciente.

**30.5** El aventurero cae inconsciente y no recupera la consciencia de forma natural o por sus propios medios durante la aventura en curso, pero NO se elimina. Una figura inconsciente puede recibir auxilio de un compañero para recuperar PdM.

**30.6** Una figura inconsciente cae tumbada y no puede realizar ninguna acción. Tampoco impide el paso por su casilla ni proyecta ninguna zona de combate a sus casillas adyacentes. Se defiende de los ataques usando solamente los dCom aportados por armadura.

### 31. ENTRENAMIENTO SOBRENATURAL SECCIÓN COMBATE:

#### 31.1 Desequilibrar (NIVEL I - COMBATE)

Un resultado de ataque con 2 calaveras coronadas desequilibra al contrario, haciendo que pierda 1 punto de acción en su siguiente turno.

#### 31.2 Defensa perfecta (NIVEL I - COMBATE)

Se produce cuando en un combate se lanzan más dados en la defensa que en el ataque y además todos los resultados del defensor son de escudo y al menos un. Tras resolver el combate, permite al defensor elegir entre dos opciones:

Destruirse una casilla o impedir que la siguiente acción del atacante sea de ataque.

#### 31.3 Incapacitar (NIVEL II - COMBATE)

Un objetivo herido por una calavera coronada en una acción de ataque sufre además la pérdida de 1 punto de acción, como máximo. Esta merma temporal se aplica solamente en su siguiente turno de activación.

#### 31.4 Ataque perfecto (NIVEL II - COMBATE)

Si en una tirada de ataque todos los resultados son calaveras y al menos un, entonces se considera ATAQUE PERFECTO. El enemigo defensor dispone de -1 dCom al defenderse de este ataque. Esta regla no se aplica si el defensor dispone de más dCom en defensa que el atacante en ataque.

#### 31.5 Daño progresivo (NIVEL III - COMBATE)

En una acción de ataque cada obtenido a partir del primero ocasiona 1 punto extra de daño, progresivamente. De esta forma el segundo hace 2 puntos de daño, el tercer hace 3 puntos de daño, etc.

#### 31.6 Datos Heroicos (NIVEL III - COMBATE)

A) Al inicio de una aventura, quien tenga esta habilidad lanza 1 dMov para determinar qué cantidad de datos heroicos tendrá a su disposición, sacándolos al azar de un recipiente.

B) Durante la aventura, el jugador puede elegir antes de realizar una tirada qué cantidad de datos heroicos quiere usar en sustitución de los dados normales.

C) Estos dados son de un solo uso, tras lo cual no vuelven a estar a disposición del aventurero por el resto de la partida. Los dados heroicos no usados se conservan de una aventura para otra a disposición del aventurero.

### 32. ENTRENAMIENTO SOBRENATURAL SECCIÓN MIXTA:

#### 32.1 Movimiento Épico (NIVEL I - MIXTA)

Puedes ignorar cualquier limitación de Zona de Combate si obtienes 2 en tu tirada de movimiento, además de obtener las ventajas temporales al movimiento descritas en 6.11 y 6.12.

#### 32.2 Neutralizar (NIVEL I - MIXTA)

En tus tiradas de dados con dCom puedes decidir emplear hasta un (1) resultado para eliminar un resultado de.

#### 32.3 Resistencia a la magia (NIVEL II - MIXTA)

En el instante que un aventurero es objetivo de un hechizo puede oponer un lanzamiento de tantos dCom como PdM tenga en ese momento. Los PdM no se consumen, simplemente sirven de referencia para saber cuántos dados se lanzan. Si la tirada obtiene tantos escudos de cometa como puntos de coste del hechizo del que se quiere defender, entonces la resistencia a la magia ha sido efectiva y el hechizo no le causa efecto. La resistencia a la magia no se puede oponer contra proyectiles mágicos. Tampoco es de utilidad contra hechizos sin coste.

#### 32.4 Recuperar energía vital (NIVEL II - MIXTA)

Una vez por aventura permite recuperar simultáneamente 1 PdV y 1 PdM, para lo cual se lanza 1 dMov al coste de 2 puntos de acción. Sacar significa no recuperar. No se puede llevar a cabo la recuperación si hay enemigos a 4 casillas de distancia. Para los aventureros con capacidad mágica el coste es solamente de 1 punto de acción.

#### 32.5 Esquiva Épica (NIVEL III - MIXTA)

El aventurero puede elegir esquivar un ataque justo antes de recibirlo. A continuación el atacante lanza los dados de su ataque y, si hay alguno, solamente elige un resultado de impacto que se aplica contra el aventurero, el cual no realiza tirada de defensa. El aventurero debe desplazarse una casilla y el atacante se mueve a la casilla desocupada por el aventurero. No se puede usar Esquiva Épica si no hay disponible una casilla a la cual desplazarse. Las del atacante se aplican.

#### 32.6 Cartas Heroicas (NIVEL III - MIXTA) (necesario VOL.II)

A) Un aventurero con esta habilidad obtiene al azar 1 carta heroica al inicio de una aventura. Esta carta se puede conservar durante la aventura hasta que se use.

B) También se roba 1 carta heroica la primera vez que su dial de PdV llega al valor 2. Sucede lo mismo con el dial de PdM. Las cartas así obtenidas se deben usar en el mismo turno que se obtenga o en el siguiente turno propio. Si se decide conservar más allá de este límite de turnos el MB roba 1 carta funesta (ver 29).

C) Se pueden usar hasta dos cartas heroicas en cualquier momento del turno propio. También se puede usar una más durante el turno del MB.

D) Las cartas heroicas con símbolos de resultados de dados se aplican para potenciar tiradas de dados propias, incluso tras su lanzamiento.

E) Son de un solo uso, tras el cual se descartan y se devuelven al mazo de heroicas. Tampoco se conservan una vez que la aventura finaliza.

### 33. ENTRENAMIENTO SOBRENATURAL SECCIÓN MAGIA:

#### 33.1 El mago se vacía. (NIVEL I - MAGIA)

Permite usar una carta de hechizo sin pagar su coste de lanzamiento, en contrapartida el hechizo no se puede conservar y se descarta una vez usado, a diferencia de lo que se indica en 11.4.

#### 33.2 Hechizos Primordiales (NIVEL I - MAGIA) (necesario Vol. II)

Un Hechizo Primordial se comporta como los hechizos elementales del reglamento básico pero con dos marcadas diferencias: **no tiene coste de lanzamiento y se descarta inmediatamente tras su uso.**

Tras ver las cartas que le han correspondido en las rondas mágicas, un aventurero puede decidir **canjear uno o dos cualquiera** de sus hechizos elementales por **el mismo número** de hechizos primordiales. Los hechizos primordiales se eligen al azar pero deben coincidir en elemento con los canjeados.

#### 33.3 Equilibrium. (NIVEL II - MAGIA) (necesario el Vol. II)

Las cartas Equilibrium se incorporan al mazo de su correspondiente elemento durante las rondas mágicas para un aventurero que tenga acceso a ellas por su Entrenamiento Sobrenatural.

**33.3-A** Los PdM que tenga un aventurero en el momento de usar una carta Equilibrium determinan qué efectos están a su disposición. Puede elegir uno entre los que **iguale o supere con sus PdM** del siguiente listado:

Con 1 PdM - **Disipar**: anula un hechizo activo en LdV al coste de 1 PdM.

Con 2 PdM - **Disipar**: anula un hechizo activo en LdV sin coste de PdM.

Con 3 PdM - **Antihechizo**: interrumpe el turno del MB, disipando un hechizo en el momento de ser lanzado y antes de que haga efecto, al coste de 1 PdM.

Con 4 PdM - **Antihechizo**: interrumpe el turno del MB, disipando un hechizo en el momento de ser lanzado y antes de que haga efecto, sin coste de PdM.

Con 5 PdM - **Comodín**: se usa en sustitución de pagar el coste de un hechizo propio.

Con 6 PdM - **Desvanecer**: elimina cualquier espectro que se encuentre en LdV y hasta a 5 casillas de distancia.

Con 7+ PdM - **Antimagia**: contra una figura enemiga en LdV, eliminando para el resto de la partida 1 carta de hechizo al azar de la mano del MB que estén a disposición del objetivo. Quedan incluidos los hechizos intrínsecos de la ficha de un antagonista que no estén representados con una carta de hechizo.

**33.3-B** Las cartas Equilibrium se usan en turno propio a no ser que se especifique lo contrario. Sólo se puede emplear una carta durante el turno propio y otra durante el turno del MB. En cualquier caso se descartan tras su uso.

#### 33.4 Hechizos Primordiales (NIVEL II - MAGIA) (necesario Vol. II)

Se puede lanzar como máximo 1 Hechizo Primordial en cualquier momento fuera de turno.

#### 33.5 La magia brota. (NIVEL III - MAGIA)

Cada vez que su dial de PdV llegue al valor 1, el aventurero puede robar al azar una carta del mazo de hechizos primordiales (ver 33.4). Esta carta se puede conservar sin usar solamente durante dos turnos.

#### 33.6 Hechizos Primordiales (NIVEL III - MAGIA) (necesario Vol. II)

Los Hechizos Primordiales pueden ser **reforzados** tras ser lanzados, usando PdM propios para incrementar su efecto o su duración: cada PdM extra empleado alarga su duración 2 turnos más o bien cada PdM extra aumenta en 1 la fuerza del efecto.

