



COMENTARIOS A LAS REGLAS

Fe de erratas, gazapos, dudas y preguntas frecuentes – 20/10/2024

VERSIÓN 1.1 – Basado en hechos épico-fantásticos

Aunque simplificado en su esencia como *Dungeon Crawler* ligero, apto tanto para bárbaros veteranos como jóvenes aventureros, TseuQuesT es un juego de aventuras en mazmorras repletas de enemigos de infinita variedad, lo que puede involucrar circunstancias sutiles capaces de generar dudas incluso en jugadores experimentados.

Sí, bárbaro... ¡Te miro a ti!

Así, este documento de apoyo constituye un recurso dinámico de definiciones, diagramas y ejemplos destinado a esclarecer algunos de los aspectos más delicados del juego y resolver cuestiones específicas que, de otro modo, podrían ralentizar el desarrollo de la aventura. Asimismo, y para facilitarle la labor a nuestro querido (y ya de por sí saturado) Malvado Brujo, tanto las nuevas entradas como las recién revisadas se encuentran destacadas en **rojo**.

No existirán lagunas de reglas allá donde llegue el razonamiento del sentido común friki

SIMBOLOGÍA DE ANTAGONISTAS Y ESBIRROS

	Goblin con escudo		Orko con escudo		Gárgola (inactiva)
	Goblin sin escudo		Orko sin escudo		Gárgola (activa)
	Goblin con arco		Ballestero Orko		Guardián Pétreo
	Jefe Goblin		Jefe Orko		Ogro
	Guerrero Esqueleto		Guerrero del Caos		Troll Topo
	Zombi		Brujo del Caos		Mónstula
	Momia		Hez del Caos		Reina Mónstula
	Espectro		Morcar		Drrakks
	Vampiro		Zargon		Viscosidad del abismo
	Vampira		She		Sierpe Titán
	Sirviente del vampiro				

SIMBOLOGÍA DE AVENTUREROS



Bárbaro



Elfo



Enano



Mago



Cazadora



Elfa



Enana



Hechicera

ACLARACIONES Y DEFINICIONES

- (a.1) **ACCIÓN DE BÚSQUEDA.** Las acciones de búsqueda tienen “*un radio de 4 casillas en línea de visión*”, según dicta el manual de reglas (7.2). No obstante, queda a discreción del MB poder usar los radios de la pantalla, si así lo estima conveniente.
- (a.2) **ANTAGONISTA.** Todo enemigo que cuenta con una ficha de personaje completa, incluyendo diales de *PdV* y *PdM*.
- (a.3) **ÁREA.** Superficie cuadrada alrededor de un punto, en la que no se tiene en cuenta la *LdV* (a diferencia de *DISTANCIA*, que se determina desde un punto y en la que sí se tiene en cuenta la *LdV*).
- (a.4) **AVENTURAS ENCADENADAS.** En el modo CAMPAÑA existen un conjunto de aventuras encadenadas, es decir, en las que la partida no termina al acabar con el primer mapa, sino que se continúa inmediatamente con la siguiente aventura. Si no se indica expresamente en la aventura, los aventureros **NO** descansan ni se recuperan entre mapa y mapa, siendo a todos los efectos un punto y seguido a la partida en curso.
- (a.5) **BESTIA.** Se considera como tal a las *MÓNSTULAS*, la *REINA MÓNSTULA*, el *TROLL TOPO* y la *VISCOSIDAD DEL ABISMO*.



- (a.6) **BUSCAR TESORO.** Un jugador puede realizar esta búsqueda donde quiera. Sin embargo, el poder realizarla **NO** significa que tenga la posibilidad de encontrar algo. Dicha búsqueda será únicamente exitosa donde indique cada aventura y en los términos que se describan en esta. Buscar por buscar no conlleva ningún premio, sino la pérdida de una acción. Queda a discreción del MB entregar una carta de “*Osado aventurero*” o de *QUINTAESENCIA*.
- (a.7) **CALAVERA.** En el reglamento, este término se usa englobando cualquier resultado que contenga una calavera en los *dCom*, sean tanto de calavera simple como de calavera coronada (así como de posibles variantes futuras).
- (a.8) **CARA DEL TABLERO DE JUEGO ALFA.** Puede ser la A (entorno de mazmorra) o B (exteriores). Esta se indica tanto en cada aventura como en la esquina inferior izquierda de cada indicador del diagrama de aventuras.
- (a.9) **CLARIVIDENCIA.** Es una habilidad pasiva por la que el MB ha de notificar al personaje cuándo hay enemigos a 10 casillas o menos. También permite que cualquier esbirro o antagonista con capacidad mágica pueda tomar como objetivo a este personaje, aunque no haya sido revelado aún ni tenga *LdV*, si está a 10 o menos casillas.
- (a.10) **CONSUMIBLES.** Son todos aquellos objetos que porten los aventureros en su ficha y que dispongan de un número limitado por aventura (siendo esto último explícitamente indicado). Estos consumibles se reponen si el aventurero que los lleva equipados de serie



descansa en la *IOPS* al finalizar una aventura. Como ejemplos de consumibles: flechas, explosivos, etc.

- (a.11) **DISTANCIA.** Número de casillas por las que pasa una línea recta trazada desde el centro de la casilla inicial al de la final (salvo que se indique expresamente lo contrario), teniendo en cuenta la LdV (a diferencia de *ÁREA*).
- (a.12) **DOS ARMAS.** Para poder empuñar dos armas simultáneamente, es preciso contar con la ventaja *DOS ARMAS*. Se considera que aquellos aventureros que vayan con dos armas en su ficha de personaje cuentan con esta ventaja, estando vinculada exclusivamente con estas armas. **El empuñar dos armas simultáneamente NO duplica el número de ataques, salvo que se diga específicamente en el perfil de dichas armas. Tener la ventaja *DOS ARMAS* con las armas asociadas a esta permite poder acceder a ventajas vinculadas, ya sea porque las tengan los personajes en su ficha (como en el caso de la *MAESTRÍA CON DOS EJECUTORAS* de la *ELFA*) o que aparezcan en las propias armas.**
- (a.13) **EL ERROR TAMBIÉN JUEGA.** Es pertinente recordar que el espíritu de esta regla no se puede invocar por capricho o para justificar decisiones arbitrarias. Recuerda, *MB*, esta regla existe para hacer que los despistes, equivocaciones u olvidos de los aventureros incautos no sean disculpados y tengan, por tanto, consecuencias... Pero buscando en todo momento provocar un efecto divertido en la partida, ¡sin ánimo de generar cualquier atisbo de “mal rollo” en la sesión de juego!
- (a.14) **EMPUJAR.** El desplazamiento que sufre la figura que recibe esta acción, que hace que se mueva a una casilla adyacente permitida, puede ser en ortogonal o diagonal.
- (a.15) **FIGURA GRANDE.** Se consideran como tal el *TROLL TOPO*, la *GÁRGOLA ACTIVA* y la *SIERPE TITÁN*.
- (a.16) **GOBLIN ARQUERO.** Es igual que la carta de un goblin normal, salvo por un añadido y dos ausencias. El añadido es que puede usar acciones de *ATAQUE DE PROYECTIL*, para lo cual dispara un *ARCO* (2 *dCom*). Y las ausencias son que en una acción de *ATAQUE* solamente usa 1 *dCom*, así como que prescinde de la característica *VIRTUOSO DEL ESCUDO*.
- (a.17) **HÁNDICAP DE APERTURA.** Dificultad de apertura de una cerradura que requiera el gasto de una acción multipropósito, que consiste en lanzar 1 *dMov*

obteniendo como mínimo el número que se indique en la aventura.



- (a.18) **HECHIZOS ACTIVOS.** Todos los hechizos activos de un aventurero se disipan si cae inconsciente o es eliminado.
- (a.19) **INCANTAMENTUM.** Un aventurero no siempre está en condiciones de leer un pergamino eficientemente; si sus *PdM* han disminuido temporalmente hasta estar por debajo del valor indicado por el pergamino, esta condición le impide leer un pergamino hasta que no se haya recuperado.
- (a.20) **INCONSCIENTE.** Cuando un aventurero, antagonista o esbirro cae inconsciente por efecto de la carta de magia *SUEÑO*, se despertará automáticamente si es atacado de cualquier forma. Un efecto de ruido también le despertará. A la hora de interpretar el efecto de esta carta de hechizo, ha de considerarse que esta no anestesia al objetivo, sino que simplemente cae inconsciente en un estado similar al del sueño convencional. Por tanto, el poder despertarse de este estado por diferentes motivos como los descritos también es una consecuencia lógica de dicha situación.
- (a.21) **INVISIBLE.** Cuando un personaje recibe esta condición, se retira su miniatura del tablero, considerándose como invisible (que no incorpóreo). En su turno debe indicar al *MB* su movimiento casilla a casilla, para así determinar si le afectan posibles trampas o disparadores de reglas. Una figura invisible no se puede designar como objetivo de ningún tipo de ataque por parte de un adversario.

Puede mover a través de las casillas ocupadas por adversarios, pero no terminar su movimiento en ellas.

- (a.22) **JUEGO ROTO.** Si los aventureros consiguen alguna ventaja a su favor, de forma 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, ya sea por interpretar erróneamente un texto o por vulnerar el espíritu de este. El *MB* debe estar atento para reinterpretar o contrarrestar cualquier situación de este tipo por el bien del equilibrio de la partida.
- (a.23) **LÁTIGO.** No es posible usar un látigo empuñando otra arma a la vez.
- (a.24) **MONSTRUO.** Se considera como tal a la *GÁRGOLA* activa, la *VISCOSIDAD DEL ABISMO*, el *TROLL TOPO* y la *SIERPE TITÁN*.
- (a.25) **MONSTRUOPELIA.** Aunque este manual de referencia sobre todo tipo de seres que actúan como adversarios ofrece información útil, en ningún caso deben considerarse los datos que se enumeran como algo cerrado y absoluto, ya que se han documentado variantes no recogidas en este volumen, así como excepciones y encuentros con seres que tenían habilidades no conocidas o incluso contradictorias a las que se conocen.
- (a.26) **MOVIMIENTO NATURAL.** En este tipo de movimiento no se recurre al uso de dados para determinar los puntos de movimiento total a desplazarse, sino que el aventurero puede usar hasta el máximo de sus puntos de movimiento posibles (habitualmente, 12). El movimiento máximo, no obstante, sigue quedando limitado según indiquen tanto los elementos equipados por el aventurero como por su ficha. Si se mueve más de la mitad de los puntos de movimiento máximos, se causa *RUIDO*.
- (a.27) **MOVIMIENTO TENSO.** Tipo de movimiento en el que se determinan los puntos de movimiento tirando hasta 2 *dMov*. El movimiento máximo, no obstante, queda limitado según indiquen tanto los elementos equipados por el aventurero como por su ficha. Puede causar *RUIDO* si sale una pifia con resultado de *RUIDO*, salvo si se usa un único *dMov* (considerándose entonces como *MOVIMIENTO SIGILOSO*).
- (a.28) **PERMITIR PASO.** En aras de una mayor comodidad en la partida, se puede asumir que el aventurero activo no necesita preguntar continuamente a otros aventureros en su camino si le permiten atravesar las casillas ocupadas por estos. Por tanto, se asume que estos siempre pueden pasar por la casilla ocupada por otro aventurero, salvo que el aventurero que ocupa la casilla exprese lo contrario (ver 6.8).
- (a.29) **PUERTA CERRADA.** Si una puerta no se puede abrir, se puede *FORZAR LA PUERTA* o *FORZAR LA CERRADURA*. Para el primer caso, una puerta tiene una *RESISTENCIA ESTRUCTURAL* que se puede vencer. Asimismo, si existe una cerradura de acceso, aparece un *HÁNDICAP DE APERTURA* que hay que vencer. Si no se indica ni *RESISTENCIA ESTRUCTURAL* ni *HÁNDICAP DE APERTURA*, se considera que la puerta no se puede forzar (ni por habilidad, ni a las bravas!).
- (a.30) **PUERTAS SECRETAS.** Todas las puertas secretas permanecen ocultas por defecto, a no ser que el texto de la aventura diga lo contrario. Por tanto, no se colocan en el tablero hasta que son activadas o descubiertas por los aventureros.
- (a.31) **PUNTOS DE SANGRE AL LANZAR CONJUROS.** Pueden excitar a un vampiro, obligándole a dirigirse hacia el invocador.
- (a.32) **QUINTAESENCIA.** Salvo que la aventura indique lo contrario, cuando obtengan esta carta, simplemente se tratará de un objeto vacío, cuyo contenido ya ha sido usado.
- (a.33) **RADIO.** *DISTANCIA*, medida en número de casillas desde el centro de una casilla dada, que sirve para determinar el tamaño de una zona en el tablero. En dicha *DISTANCIA* indicada NO se ha de computar la casilla inicial para determinar la zona resultante. Asimismo, al tratarse de una *DISTANCIA*, se ha de tener en cuenta la *LdV*.
- (a.34) **REDONDEO.** Los aventureros siempre redondean al alza cuando tengan que usar la mitad de algo, a no ser que expresamente se indique lo contrario.
- (a.35) **RUIDO.** Los efectos derivados de hacer *RUIDO* se explican en cada aventura (de existir). Esto, por cierto, no tienen por qué saberlo los aventureros, *MB*. Asimismo, hay algunos hechizos y situaciones (como *SUEÑO MALDITO*) que pueden ser afectados por hacer *RUIDO*.

- (a.36) **SALA DE CONTENCIÓN DE PELIGROS.** El medallón que proyecta un portal dimensional (Vol. I, 4-a) ha sido reorientado unidireccionalmente por Mentor, conduciendo directamente hacia una sala de contención de peligros de la *IOPS*. En esta sala existe una única puerta de salida, cuya apertura se realiza exclusivamente cuando se haya cerrado el portal y se termine de comprobar que nada peligroso ha seguido al grupo de aventureros que lo haya activado.
- (a.37) **SALTAR.** Al aplicar esta mecánica como parte de la acción de movimiento, siempre se necesita lanzar *dMov*, ya que se considera en todo caso un *MOVIMIENTO TENSO*.
- (a.38) **SIGILO.** Durante un *MOVIMIENTO TENSO*, si no se desea hacer ruido, se ha de lanzar únicamente 1 *dMov* (6.17).
- (a.39) **SUEÑO MALDITO.** Este hechizo de *Aqua* tiene como resultado el dormir a la figura objetivo, pero en ningún caso la anestesia. Por tanto, se despierta, si recibe cualquier tipo de ataque o similar (consultar *INCONSCIENTE* para más información).
- (a.40) **TESORO.** Consultar *BUSCAR TESORO*.
- (a.41) **TIRADAS QUE BUSQUEN UN RESULTADO NUMÉRICO.** En aquellas tiradas en las que únicamente se busque un resultado numérico, los resultados de *HQ* y pifia no se contabilizan. No obstante, como variante se puede considerar que un resultado de *HQ* cuenta como un 7, mientras que una pifia se considera un 0. Y en aquellas situaciones en las que los resultados más bajos sean los más beneficiosos para el lanzador, puede invertirse esta lógica, pasando a ser un *HQ* un 0 y una pifia un 7 (como podría ser en la característica *PASMADO MATINAL*).
- (a.42) **TRAMPAS.** Todas las trampas están ocultas por defecto, a no ser que el texto de la aventura diga lo contrario. Por tanto, no se disponen en el tablero hasta que estas no se activen o sean descubiertas por los aventureros. Cuando no se indique el daño de una trampa en la aventura, esta hará 2 *dCom* sin derecho a defensa (salvo en el caso de proyectiles, si lo indica específicamente una característica del personaje o su equipo). Si no aparece en una aventura la dificultad para desactivar una trampa, se considera que esta no puede anularse de ningún modo.



ACTUALIZACIONES EN AVENTURAS

0a. LA PRUEBA

El mapa de dicha aventura debe sustituirse por el que aparece a continuación, al faltar una puerta cerrada y un goblin en la ruta dedicada al **BÁRBARO/CAZADORA**.



Se adjunta fragmento ubicando el gazapo en la sala marcada con el símbolo ② (esquina inferior izquierda del mapa). Los símbolos de esbirros (con diferentes opciones de equipamiento) aparecen en el apartado de simbología.

0b. LO QUE NO TE MATA TE ENTRENA

Las trampas de flecha de esta misión se activan tantas veces como sean necesarias en una ronda, pero cada trampa solo se activa una única vez en cada acción de movimiento de un jugador. Cabe destacar que **CORRER** requiere dos acciones para poder llevarse a cabo, con lo que cada trampa tendría una segunda activación si el jugador mantiene su movimiento en la LdV de esta.

No obstante, recomendamos al MB que, cuando el primer aventurero supere la mitad del pasillo, estas trampas se activen con cada estímulo de movimiento. ¡Este entrenamiento les ha de poner en el peor de los casos, con el fin de aprender!

0d. A VECES HUIR ES LA MEJOR OPCIÓN

Tras "A partir del 3er turno se lanza 1 dMov para ver si se activa el espectro o si comienza con el movimiento errático" se ha de añadir "Se activa con un 6 ó HQ. Cada turno posterior disminuye en uno la dificultad de la tirada, siendo en el 4º turno el resultado necesario 5, 6 ó HQ, y así sucesivamente".



Actualización del mapa 0a. La prueba

2c. BESA TU ARMA

Los aventureros deben proteger la reliquia, no pudiendo alejarse de ella; por tanto, estos pueden ubicarse en cualquier

punto del mapa, excepto en las salas marcadas con un **5** o un **6**, donde existe una limitación de hasta un aventurero por sala.

