



REGLAS ADICIONALES PARA USAR SOBRE TABLERO

• PREPARACION DE LA PARTIDA

Se establecerá una hora de inicio de sesión que se deberá de respetar, todos los personajes se crearan a la vez con todos los jugadores dispuestos y siguiendo todos los mismos pasos durante la elaboración de la ficha del jugador, es una forma de ganar tiempo y agilizar este paso.

Una vez creados, se empezará la partida, se ruega máxima puntualidad y seriedad en la misma, el director de juego tendrá libre decisión de amonestar al jugador/jugadores que se salten las normas o no colaboren en el buen hacer de la partida.

Referente a las tiradas, los jugadores realizaran las tiradas cuando se lo diga el director de juego resultando invalida cualquier otra tirada. Así mismo, el director de juego recompensara a los jugadores que cumplan las pautas de puntualidad, seriedad y colaboración de la partida, normalmente esta recompensa sera en forma de puntos de experiencia extra.



• FORMACION DEL GRUPO

Durante la creación del personaje, cada jugador realizara una serie de seis tiradas de 4D6, en cada tirada, se descartara el resultado menor.

De esta manera la media sera algo mas alta para representar el valor añadido de cada personaje al adentrarse en un sitio desconocido.

El grupo de jugadores se formara sobre un esquema prefijado, el grupo deberá contener los siguientes elementos:

- **0-2. Tanque.** Personaje mas acorazado capaz de detener y aguantar al los peores y mas duros enemigos el tiempo suficiente para que sus compañeros lo abatan y evitar que estos mueran. Las clases destinadas a esta función serán los guerreros y paladines. Como mínimo sera indispensable un tanque en el grupo.
- **0-2. Sanador.** Personaje destinado a curar y recuperar puntos de vida a los demás jugadores, sera mas débil en combate pero de vital importancia para mantener la integridad del grupo. La única clase que puede ser sanador sera el clérigo Automáticamente tendrá el hechizo de clérigo de nivel 1 “curar heridas leves”.
- **1+. Luchadores.** Personajes destinados a efectuar grandes cantidades de daño a costa de una menor resistencia, su función será aliviar al tanque y eliminar los diferentes objetivos que vayan apareciendo. Cualquier clase puede ser un luchador, ya sea en combate cuerpo a cuerpo o usando armas de daño a distancia.

• MOVIMIENTO DENTRO DE LA MAZMORRA

El movimiento de los personajes dentro de la mazmorra sera de 5+ el bonificador de Destreza, esta cifra nos dará el numero de casillas. Cada personaje podrá realizar dos acciones, mover y combatir, pudiendo alternar su orden.

Los movimientos serán siempre en linea recta, no son validos los movimientos en diagonal. Los personajes amigos no obstaculizan el paso de otros personajes, aunque no es valido quedarse los dos sobre una misma casilla. Los enemigos si que obstaculizan el paso a los jugadores.

Abrir o cerrar una puerta resta puntos de movimiento, en este caso, abrir de forma sigilosa la puerta resta dos puntos de movimiento mientras que abrir bruscamente la puerta resta un punto de movimiento.

Si la puerta se abre de manera sigilosa, durante el primer turno, los personajes ganaran automáticamente la iniciativa al resultar sorprendidos los habitantes de la sala, si por el contrario abren de forma brusca, todos deberán actuar según tirada de iniciativa.

• **COMBATE CUERPO A CUERPO Y A DISTANCIA**

Para los encuentros de combate dentro de la mazmorra, usaremos las reglas básicas de La Marca del Este con los siguientes ajustes:

- Los jugadores solamente podrán atacar a enemigos de su casilla frontal, a menos que estén equipados con armas de asta (lanza, alabarda, etc), en este caso, podrán combatir a un enemigo que se encuentre en su diagonal, de esta manera, un jugador con lanza podrá atacar a un enemigo en su casilla frontal y a las dos adyacentes a esta mientras que un jugador con una espada solamente podrá atacar a un enemigo en su casilla frontal.
- En el caso de entrar en combate mediante carga, esta será obligatoriamente por el frente a menos que ya estuviese ocupado por otro jugador. En este caso, si el jugador está armado con armas de asta, podrá ser por su diagonal frontal y en el caso de que también esté ocupado, podrá efectuarse por la espalda del enemigo, siempre y cuando llegue el movimiento.
- Las líneas de tiro de armas a distancia serán en línea recta y en diagonales, lógicamente, tanto miniaturas enemigas como amigas obstruyen la línea de tiro. Esto mismo se aplica a conjuros de proyectiles.
- En el caso de que un jugador quiera destrabarse de un combate, podrá alejarse del enemigo no sin antes recibir un ataque de este.
- Los enemigos tienen un radio de acción de una casilla alrededor, esto significa que no se puede pasar sin entrar en combate junto a un enemigo. Si así ocurriese, el jugador podrá optar por seguir su camino recibiendo un ataque del enemigo o bien detenerse a combatir con este.
- Los enemigos tendrán una IA (inteligencia artificial) propia, podrán abrir y cerrar puertas una vez que las hayan abierto los jugadores siempre y cuando se trate de seres minimamente inteligentes, queda claro que un gusano, rata, lobo no lo haría, corre a discreción del máster especificar la inteligencia del enemigo.

- Los enemigos que no estén trabados en combate, atacaran siempre al jugador mas próximo, si hay mas de uno a la misma distancia, el máster lo resolverá rápidamente con una tirada de dado.
- Dentro de la mazmorra, al suponer un trabajo en equipo, el máster o algún jugador designado por él tomara nota de todos los enemigos eliminados para al finalizar, sumar todos los puntos de experiencia y repartirlos por igual entre los aventureros. Los puntos obtenidos por interpretación, colaboración, etc de jugadores, esto ya corre a discreción del máster

• **BUSQUEDA DE TESOROS Y PUERTAS OCULTAS**

Una vez que los aventureros hayan eliminado todos los enemigos de una habitación, podrán intentar buscar tesoros y/o puertas ocultas.

Tal búsqueda la podrán realizar la mitad de los aventureros (redondeando hacia abajo), se supone que siempre queda alguno atento a las puertas y pasillos exteriores. Para ello, los personajes que busquen deberán superar un chequeo de Detectar puertas secretas (también aplicable a tesoros).

Un aventurero no podrá en una misma habitación buscar tesoros/ puertas ocultas y detectar trampas.

Si la cuantía del tesoro no viene determinado por el escenario, se usara la tabla de tesoros que encontraremos un poco mas adelante.

• **TRAMPAS**

Al igual que para tesoros y puertas ocultas, la mitad de aventureros podrán buscar trampas, para ello usaran las reglas básicas del manual en lo relativo a búsqueda y detección de trampas. Un aventurero no podrá en una misma habitación buscar tesoros/ puertas ocultas y detectar trampas.

Si el tipo de trampa no viene especificado en el escenario, se usara la tabla de trampas que encontraremos un poco mas adelante.

