



Por favor visite DeckBoxDungeons.com para acceder al enlaces de la aplicación, últimas reglas y Aventuras PnP.

En el caso de que las reglas difieran en la aplicación, en una carta, o en una aventura de las aquí descritas, prevalecen esas reglas en vez de estas.



Configuración

1. Selecciona una aventura a jugar y colocar las losetas iniciales del mapa como se muestran en la aplicación o en la sección de configuración de las aventuras PnP.
2. Cada jugador debe crear un personaje, seleccionando una carta de Héroe, una carta de Equipo y una carta de Habilidad (Nota: las cartas de Equipo se colocan a la izquierda de la tarjeta del Héroe y las cartas de Habilidad se colocan a la derecha de la tarjeta del Héroe).
3. Cada jugador coge unas cartas marcadoras de Botín, Salud y Energía, y las desliza bajo las cartas de Equipo, Héroe y Habilidad, respectivamente. Colocar el valor de Salud en el valor mostrado en la parte inferior de la tarjeta de Héroe. Botín y Energía empiezan a cero.
4. Mezclar el mazo de objetos y dar la vuelta a las 3 primeras cartas. Estos tres son los artículos disponibles para adquirir usando puntos de Botín. Cuando se adquiere un objeto, voltear inmediatamente la carta superior del mazo de objetos. Los objetos no tienen por qué ser utilizados inmediatamente y pueden almacenarse.

Rondas

Fase del Jugador

Cada jugador puede realizar hasta dos acciones cuando se activa. Aparte podrá realizar acciones menores que son acciones gratuitas y no tienen coste. Los jugadores pueden activarse en cualquier orden, pero deben gastar todas sus acciones antes de que otro jugador se active.

Fase de Enemigo

Los enemigos se activan en orden de amenaza ascendente, primero los que atacan a distancia, luego los de cuerpo a cuerpo.



Fase de Recuperación

Las acciones de los jugadores se recuperan y pueden activarse las destrezas y/o reglas especiales.



Acciones del Jugador

Acciones

- Mover – Se puede mover (no diagonalmente) hasta la velocidad mostrada en el personaje. No se puede mover a través de los enemigos.
- Ataque – Explicado en la sección de Combate.
- Hay encuentros o aventuras, que pueden hacer que un Héroe haga algo que requiera de alguna acción.

Acciones Menores

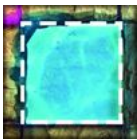
- Usar una habilidad.
- Adquirir o usar un objeto.
- Intercambiar (Transferir botín u objetos con otro jugador adyacente)

Nota: Las Acciones Menores NO cuestan una acción, y pueden realizarse en cualquier momento.

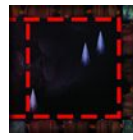
Explorar

Quando pasas al espacio intermedio entre losetas, pulsa el botón de explorar en la aplicación, en la dirección en la dejas la habitación. Coloca la loseta que muestra la aplicación, con la flecha en la nueva loseta alineada con la loseta que estas abandonando. Continúa leyendo el nuevo encuentro y sigue las reglas especiales si las hubiera. Finalmente, finaliza tu movimiento y el resto del turno si tienes todavía alguna acción disponible.

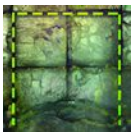
Terrenos



Agua – Espacios perfilados en Blanco, cuesta 2 puntos de movimiento entrar en ellos. El agua no bloquea la Línea de Visión.



Fosos – Espacios perfilados en Rojo, causa 1 punto de Daño cuando se entra en él. Los fosos no bloquean la Línea de Visión.



Entrada/Salida – Espacios perfilados en Verde.

Apariciones

Los enemigos aparecen tirando el dado de enemigo que se muestra en un encuentro. Colócalos en y alrededor del punto de interés, en el orden mostrado en la imagen (1-9). Si un espacio está bloqueado en el mapa, coloca el enemigo en el siguiente espacio disponible. Los enemigos que aparecen tienen el tipo y Salud que muestra en la cara del dado que ha sido lanzado. Si un icono de enemigo en un encuentro tiene un número, no lances el dado. En su lugar, coloca directamente el enemigo mostrando ese valor.



Combate

Ataque

Realiza un ataque tirando el dado que se muestra en el equipo de tu personaje o la carta del enemigo. Añade tu modificador al dado. Si el total del dado o modificador es 6 o más, se considera un Impacto. Si sacas directamente una tirada de 6, es un Impacto Crítico y no puede ser bloqueado por el enemigo.

El Héroe gana 1 Energía por cada Impacto, incluso si el Daño es bloqueado posteriormente.

Defensa

Lanza 1 dado por cada Impacto que hayan conseguido contra ti. El jugador a tu izquierda tira los dados de Defensa de los enemigos a los que impactaste. Se bloquea un Impacto por cada dado lanzado que es mayor o igual a 6, con el modificador de Defensa correspondiente del enemigo aplicado.

Acciones del Enemigo

Los enemigos pueden moverse, atacar, o mover y atacar, si es posible. No pueden atacar 2 veces.

Enemigos Derrotados

Los enemigos son derrotados si se les daña mientras su dado marca 1 de Salud. Si derrotas a un enemigo, lanza su dado y gana los puntos de Botín que marque el dado.

Línea de Visión

Un objetivo está dentro de la Línea de Visión, si se puede dibujar una línea recta desde una esquina de tu espacio a una esquina del suyo. La Línea de Visión puede pasar a través de un aliado o sobre un foso, un espacio bloqueado, entonces la Línea de Visión está bloqueada. Si existen dudas sobre la existencia de Línea de Visión, entonces esta no existe.

Impactos Críticos

Cuando se lanza directamente un 6 en un ataque hecho por un jugador, es considerado un Impacto crítico y no puede ser bloqueado por un enemigo.

Nota: Los enemigos NO realizan Impactos Críticos.

Cuerpo a Cuerpo

- Lanza el número de dados que se indica en la carta de equipo cuerpo a cuerpo o la tarjeta de enemigo, dependiendo de quién esté realizando el ataque.
- Añade el modificador de Cuerpo a Cuerpo a cada dado. Un resultado de 6 o más se considera un Impacto.
- Los ataques cuerpo a cuerpo pueden ser únicamente realizados en espacios adyacentes ortogonales (en cruz).

A distancia

- Lanza el número de dados que se indica en la carta de equipo a distancia o la tarjeta de enemigo, dependiendo de quién esté realizando el ataque.
- Añade el modificador de ataque a distancia a cada dado. Un resultado de 6 o más es un Impacto.
- Los objetivos de ataques a distancia tienen que tener Línea de Visión, estar en la misma loseta o una adyacente, y estar al menos a 1 espacio de separación.
- Si se está entre dos losetas, puedes atacar a un objetivo en Línea de Visión situado únicamente en esas dos losetas.
- Los ataques a distancia de objetos adquiridos mediante Botín, no pueden utilizar los bonus concedidos por el arma de un héroe.



Chequeo de atributos

Realiza una comprobación de destreza tirando 4 dados y añadiendo tu modificador para ese tipo de destreza a cada dado. Cada dado con un resultado de 6 o mayor es un éxito. La comprobación de destreza requiere de un cierto número de éxitos. Por ejemplo, una tarea que pueda necesitar una comprobación de Sabiduría 3, significa que 3 de los 4 dados deben ser un éxito para pasar la prueba.



Fuerza



Destreza



Sabiduría



Carisma

Glosario

Loseta – Carta de mapa.

Espacio – Cuadrados de las cartas de mapa.

Impacto – Daño potencial, se tira un dado para bloquear. Los héroes ganan energía según los Impactos logrados.

Daño – Reduce la Salud de los héroes. O en el caso de los enemigos mueve su dado correspondiente al valor inmediatamente inferior;

Energía – Ganada de los Impactos logrados y gastada en las habilidades del personaje.

Habilidad – Acción especial que no cuesta una Acción, pero cuesta la cantidad de energía mostrada en la Habilidad.

Palabras Clave

Alcance extendido (Reach) – Permite ataques cuerpo a cuerpo en diagonal.

Aplastar (Crush) – Realiza un Daño adicional cuando se consigue un Impacto.

Aturdir (Stun) – Evita la activación del enemigo. Si el arma tiene Aturdir, debe realizar al menos 1 Daño para que se active Aturdir. Aturdir no afecta a los enemigos rojos.

Perforar (Pierce) – El objetivo tiene un modificador -1 Defensa en las tiradas de Defensa.

Sifón (Siphon) – Los jugadores de las losetas actuales y adyacentes pierden 1 energía cuando este enemigo se activa.

Regenerar (Regenerate) – Este enemigo gana 1 Salud al final de la ronda.

Ritual (Ritual) – El enemigo más débil en la misma loseta gana 1 Salud cuando este enemigo logra al menos 1 Daño.

Bombardeo (Barrage) – Puedes elegir un objetivo distinto para cada dado.

Pesado (Heavy) – Ganas un máximo de 1 energía por ataque.

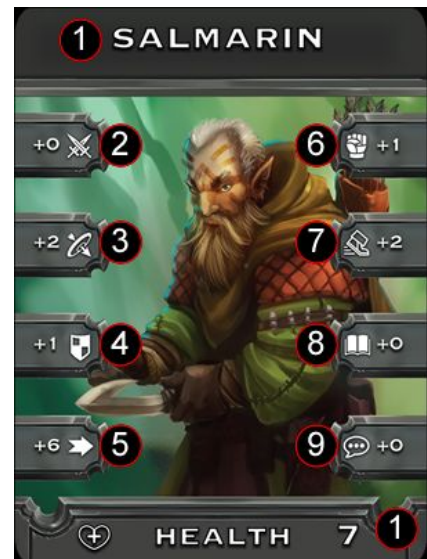
Carta de Enemigo

1. Título
2. Dados cuerpo a cuerpo y modificador
3. Dados de ataque a distancia y modificador
4. Modificador de Defensa
5. Velocidad
6. Tipo de amenaza
7. Comportamiento en ataque y habilidades especiales



Carta de Héroe

1. Título
2. Modificador de ataque Cuerpo a Cuerpo
3. Modificador de ataque a distancia
4. Modificador de Defensa
5. Velocidad
6. Modificador de Fuerza
7. Modificador de Destreza
8. Modificador de Sabiduría
9. Modificador de Carisma
10. Salud inicial/máxima



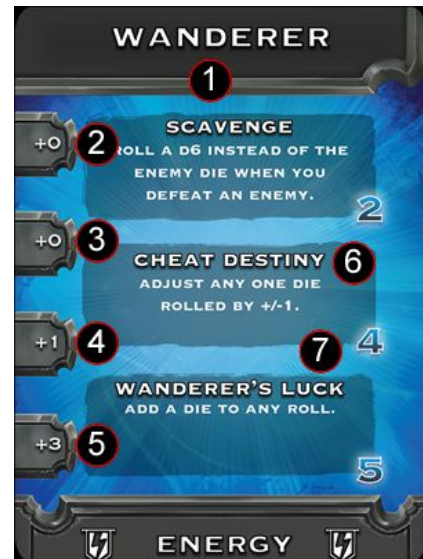
Carta de Equipo

1. Título
2. Dados cuerpo a cuerpo/ Modificador
3. Dados a distancia/ Modificador
4. Modificador Defensa
5. Modificador Movimiento



Carta de Habilidad

1. Título
2. Modificador de Fuerza
3. Modificador de Destreza
4. Modificador de Sabiduría
5. Modificador de Carisma
6. Nombre y descripción
7. Coste de energía



Carta de objeto

1. Título
2. Descripción del efecto
3. Coste de Botín



Créditos

Diseñado por:
Zeke Walker

Arte:
Jordan Cuffie

Diseño Adicional/Contenido:
Majdi Badri

¡Gracias en especial a toda la familia, amigos, y los patrocinadores de Kickstarter que ayudaron a hacer este juego posible!

