

Índice

Introducción	3
Referencia a la Páginas	
Clarificación de Reglas y Añadidos	
Expansión de las Reglas de Terreno	
Normal, Difícil, Colinas, Obstáculos, Terreno Especial	
El Movimiento no puede dividirse en dos fases	4
Movimiento de peanas grandes	
Recomendaciones de Basado	
Mover tropas voladoras	
Clarificación de la Activación	5
Miniaturas Montadas	
Enjambres	
Clarificación de la Moral	
Terreno Especial	5
Área Maldita	
Musgo de Mazmorra	
Fuente de la Juventud	
Zona de Hongos	
Tierra Sagrada	6
Pila de Tesoros	
Cuenca de Agua Sagrada	
Pentáculo	
Terreno Resbaladizo	
Zona de Teleportación	7
Suelo Vampírico	
Nuevas Reglas Especiales	7
Acróbata	
Cobarde	
Distraer	
Malvado	
Codicioso	8
Cuchilla Fantasma	
Armadura Pesada	
Resistencia a la Magia	
Mutante	
<i>Tabla de Mutaciones</i>	
Nigromante	9
Oportunista	
Paladín	
Hechicero	
Invocador	
Enjambre	10
Teleportarse	
Trampero	
Cambiaformas	
Nuevos Honores de Batalla	11
Ratas de Alcantarilla	
Amontonar	
Vigilantes	
Silencioso como un Ratón	
Reglas para Mazmorras	11
¿Qué es una Mazmorra?	
Construyendo baldosas de una Mazmorra	
Jugando en una Pizarra Blanca	12
Luz y Oscuridad	
Moverse furtivamente	
Bonificador de Emboscada	
Movimiento	
Tropas montadas en una Mazmorra	
Fallos de Moral	13
Mover a través de puertas	
Escaleras	
Escaleras de Mano	
Escalar	
Extendiendo una Mazmorra	14
Contenido de la Habitación	
<i>Tabla de Contenido de la Habitación</i>	
Monstruos Errantes y Reservas	15
Elementos Escénicos	15

Número de Puertas y Aberturas	
Puertas entre Habitaciones	
Tipos de Puertas	
Puertas Abiertas	
Puertas Cerradas	16
Echando abajo Puertas Cerradas	
Escaleras y Escaleras de Mano	
Trampas	
Trampas Mecánicas	
Trampas Mágicas	
Cofres del Tesoro	
Tirando Cofres del Tesoro	17
Valor del Tesoro	
Trampas en Cofres	
Tesoros Mágicos	
<i>Tabla de Tesoros Mágicos</i>	
<i>Tabla de Pociones</i>	
Beber Pociones	
Mantener pociones en tu boca	
<i>Tabla de Vestimentas</i>	18
<i>Tabla de Armas de Cuerpo a Cuerpo Mágicas</i>	
<i>Tabla de Armas de Alcance Mágicas</i>	19
<i>Tabla de Joyas Mágicas</i>	

Escenarios	20
Ataque ala Mazmorra	
Rescate	
La Guarida del Ladrón	
<i>Tabla de Monstruos Aleatorios</i>	
Uno sobre Uno	21

Mazmorras en Solitario	21
Entrando en la Mazmorra	22
Exploración	
Encuentros	
Situar los Enemigos aleatoriamente	
El Desafío Final	
Un Desafío Mayor	23
Secuaces	
Puntuando	
Monstruos que Deambulan	
Como mover las miniaturas	

Preguntas Frecuentes	23
-----------------------------	-----------

Listas	25
Elfos Oscuros	
Hobgoblins	
Hombres Serpientes	26
Humanos	
Humanos Caóticos	27
Criaturas Artificiales	
Moradores de la Mazmorra	28
Entidades Benignas	
No Muertos	29
Criaturas Cambiaformas	
Enanos Oscuros	30
Clanes Goblins	31
Demonios	
Gigantes	32
Centauros	
Animales	
Enjambre	33
Gnomos	

Hoja de Resumen de Juego	34
---------------------------------	-----------



Introducción

Este libro es una expansión para el reglamento de escaramuzas de fantasía SBH. Aquí encontrarán nuevos tipos de terrenos, nuevas reglas especiales, perfiles de tropas, tablas de generación mazmorras y escenarios para dos o más jugadores o para jugar en solitario.

Referencia a las Páginas

Toda referencia a una página del reglamento SBH será marcada con una B, así que “página B15” significará “página 15 del libro básico”.

Clarificaciones a las Reglas y Añadidos

Expansión a las reglas de Terreno

Existen cuatro tipos de terreno en el juego: normal, difícil (también llamado roto o complicado), obstáculos y Terreno Especial. Los tipos de Terreno Especial incluyen desiertos, terreno nevado, zonas de fluidos mágicos, zonas donde el crecimiento de los hongos ha hecho el suelo deslizante o venenoso, o áreas de influencia mágica. Algunos terrenos especiales que pertenecerán a las mazmorras se describirán más adelante en este libro. Pero muchos más serán añadidos en *Song Of Wind and Water*, el segundo suplemento que detalla los combates exteriores y diversos escenarios.

Los jugadores deberán estar de acuerdo antes de empezar a jugar sobre la clasificación del terreno. Un método muy útil es poner un marcador debajo del elemento de escenografía, que indique “normal” o “difícil” o “arenas movedizas” o cualquier otra regla especial que se le pueda aplicar. Trata la superficie donde juegues (que podrá ser de tela, madera, poliestireno) como terreno normal, y los otros elementos escenográficos situados encima como terreno terreno difícil o especial.

Normal, es el terreno que no afecta al juego. Este incluye planicies, cualquier terreno relativamente plano con vegetación ligera, campos arados, carreteras, calles, pavimentos, sendas, claros, etc...

Difícil, este terreno reduce el movimiento en una categoría. Esto incluye: colinas cuando se suben, bosques, pantanos, cualquier forma de vegetación compacta (incluyendo setos o césped muy alto), etc.. Las colinas cuando se bajan cuentan como terreno normal. Si tienes dudas cuando estés clasificando un terreno imagínate a tí mismo corriendo en este terreno y a otra persona del mismo nivel atlético corriendo en terreno abierto, una carretera plano a tu lado. Si piensas que avanzarías con más dificultad, este terreno será Difícil.

Colinas, deberían tener indicada la cresta de algún modo. Esto puedes hacer que no se note - poniendo una línea de vegetación, algunas rocas, etc. Esto te permitirá saber quién está más cerca de la cima, por lo que estará más alto que su contrario (por lo que tendrá un +1 al Combate) o si una miniatura se está desplazando cuesta arriba o cuesta abajo. Un método alternativo es poner un punto (una pequeña roca, un arbusto, etc...) en el centro de la colina. La miniatura que esté más cerca de este punto estará en terreno más elevado.

Obstáculos, son elementos que no pueden ser atravesados con normalidad, ya sean muros, grandes montículos, etc... Utiliza tu sentido común y decide antes de comenzar el juego si un montículo será impasable o podrá ser escalado. Como regla simple, podéis establecer que cualquier cosa más alta que dos veces la altura de la miniatura es impasable. Mide también la distancia desde la cabeza a los pies de las criaturas de cuatro patas también. Esto significa que las criaturas Grandes o Enormes podrán en ocasiones sortear obstáculos que serían impasables para los seres normales.

Algunos obstáculos (como un seto o un árbol caído, la esquina de una construcción o la entrada a una habitación) pueden ser defendidos - por ejemplo, si una miniatura está adyacente a un obstáculo y es atacada en combate CaC por un enemigo desde el otro lado del obstáculo, la miniatura tendrá un +1 en el Combate. Este modificador ya se tiene en cuenta en las reglas (ver la tabla de la página B6).

Cualquier ataque a distancia contra la miniatura tendrá un -1 (modificador a la cobertura, ver pág. B8) si proviene desde el otro lado del obstáculo.

Terreno Especial. Todo Terreno Especial tendrá sus propias reglas. Tratadas más adelante.

