

DUNGEONS & DRAGONS

AVENTURAS EN EL INFRAMUNDO MÍTICO I

EL TURNO DE JUEGO EN EL INFRAMUNDO

Acciones del grupo en cada turno de exploración: moverse, entrar en habitaciones, escuchar tras las puertas, buscar, luchar o huir de los monstruos, dibujar mapas, recoger el tesoro, etc.

1 turno de exploración = 2 movimientos = 10 minutos

Se debe descansar 1 turno cada hora (2 después de una persecución).

Puertas

Buscar puertas secretas toma 1 turno. (1–2 en 1d6 para hallarlas; 1–4 para elfos. El árbitro tira el dado y revela si se encuentra una puerta secreta).

Todas las puertas están atascadas (1–2 en 1d6 para forzarlas; hasta 3 PJs a la vez).

Las puertas se cierran automáticamente y siempre se abren para los monstruos (se pueden dejar abiertas con un clavo de hierro, pero se cierran con un 5–6 en 1d6).

Se puede escuchar si hay ruidos tras una puerta (1 en 1d6; 1–2 para enanos, elfos y hobbits. El árbitro tira el dado y revela si se oye algo). Los muertos vivientes no hacen ningún ruido.

Iluminación

Los dungeons son lugares eternamente oscuros. Se debe llevar iluminación.

Una antorcha ilumina 6 turnos. Una linterna, 24 turnos por frasco de aceite.

No se puede sorprender a los monstruos si se lleva una luz encendida.

Un viento fuerte apaga las antorchas.

Todos los monstruos tienen infravisión (visión en la oscuridad).

ENCUENTROS CON MONSTRUOS EN EL INFRAMUNDO

Monstruos errantes: Al final de cada turno el árbitro tira, en secreto, 1d6. Un 6 indica un encuentro aleatorio con monstruos. Perder el tiempo en el dungeon significa arriesgarse a monstruos inesperados.

Distancia inicial con monstruos: 2d4 espacios (si el grupo es sorprendido, 1d3).

Sorpresa: El grupo o los monstruos quedan sorprendidos con 1–2 en 1d6. El bando no sorprendido tiene un movimiento gratis para huir, lanzar conjuros o atacar.

Un grupo sorprendido no puede huir de un monstruo si lo encuentran dentro de 2 espacios, a menos que este también haya sido sorprendido.

Los personajes sorprendidos tienen 25% de probabilidades de soltar objetos que lleven en la mano.

DUNGEONS & DRAGONS

AVENTURAS EN EL INFRAMUNDO MÍTICO II

EVITAR A LOS MONSTRUOS EN EL INFRAMUNDO

Los monstruos atacan o persiguen automáticamente a quienes ven, excepto los monstruos inteligentes, quienes reaccionan según siguiente tabla:

Reacciones aleatorias de monstruos (2d6)

2–5 Reacción negativa

6–8 Reacción incierta

9–12 Reacción positiva

Esta reacción puede verse modificada por regalos, miedo o alineamientos.

Se puede huir de un encuentro, usando la velocidad de movimiento corriendo (por asalto).

Velocidad de movimiento* según carga llevada

Carga del personaje	Normal	Por asalto de combate	Corriendo (por asalto)
400 monedas o menos O sin armadura	12	4	12
401–600 monedas O con armadura de cuero	9	3	9
601–800 monedas O con armadura de metal	6	2	6
801–1600 monedas O con armadura de metal y llevando tesoro	3	1	3

*Medida en “espacios” o “cuadrados” en el mapa, cada uno equivalente a 10 pies.

En un turno de exploración el grupo puede moverse hasta dos veces, a la velocidad del miembro más lento.

Un monstruo persigue en línea recta hasta que haya más de 9 espacios de separación.

Si se pierde de vista al monstruo (doblar una esquina, pasar por una puerta, subir una escalera) solo sigue con 1–2 en 1d6.

Distraer tirando comida: 10% monstruos inteligentes; 50% semi-inteligentes; 90% inteligencia animal.

Distraer tirando tesoro: 90% monstruos inteligentes; 50% semi-inteligentes; 10% inteligencia animal.

El aceite de linterna ardiendo hará que la mayoría de monstruos dejen de perseguir.

DUNGEONS & DRAGONS

AVENTURAS EN LAS TIERRAS SALVAJES I

EL TURNO DE JUEGO EN LAS TIERRAS SALVAJES

En las tierras salvajes el grupo explora el mapa del mundo, encuentra tesoros legendarios, monstruos peligrosos y castillos habitados por nobles que exigen peaje o duelo. También pueden buscar un buen terreno para establecer un castillo propio.

1 turno de exploración = 1 día.

Se debe descansar 1 día cada 6 turnos de viaje, y medio día por cada hexágono recorrido en una persecución.

Movimiento por turno según forma de movimiento

<u>Tipo</u>	<u>Nº de hexágonos</u>	<u>Tipo (volador)</u>	<u>Nº de hexágonos</u>
A pie	3		
Carreta	4	Dragón	24
Caballo de tiro	5	Grifo	30
Caballo pesado	6	Hipogrifo	40
Caballo medio	8	Roc	48
Caballo ligero	10	Pegaso	48
Balsa	10 (3)	Escoba	40
Bote	15 (5)	Alfombra	30
Barco mercante	12	Efreet	20
Galera	20 (6)	Djinn o elemental de aire	30

(Los números en paréntesis son para movimiento en pantanos).

1 hexágono = 5 millas.

Condiciones especiales según terreno explorado

	<u>Llanura</u>	<u>Bosque</u>	<u>Río</u>	<u>Pantano</u>	<u>Montaña</u>	<u>Desierto</u>	<u>Ciudad</u>
Coste de movimiento*	x1	x2 (x1)	x3	x3 (x1)	x3 (x2)	x2	x1
Perderse**†	1	1-2	1	1-3	1-2	1-3	---
Encuentro**	6	5-6	5-6	4-6	4-6	5-6	6

*Coste en paréntesis se refiere a viaje a través de senderos.

**Número obtenido en 1d6.

† 1d6 para determinar la dirección del grupo al perderse.

Grupos sobre 100 miembros deben gastar 1 movimiento adicional por hexágono. Sobre 1000 miembros, deben gastar 2.

DUNGEONS & DRAGONS

AVENTURAS EN LAS TIERRAS SALVAJES II

ENCUENTROS CON MONSTRUOS EN LAS TIERRAS SALVAJES

Monstruos errantes: Al final de cada turno (día), el árbitro tira 1d6 y ocurrirá un encuentro dependiendo del terreno. Se tira dos veces en un día de descanso.

Encuentros en aire o agua: Se hacen dos tiradas. La primera a mitad del día (un 5 revela un encuentro con criaturas aéreas o acuáticas); la segunda al final del día (un 6 indica un encuentro en las tablas regulares). *Excepción:* En embarcaciones se hace una tirada por día, con un encuentro en un 6.

Distancia inicial con monstruos: 4d6x10 yardas (si el grupo es sorprendido, 1d3x10). Los monstruos a 10 yardas podrán atacar a los personajes.

Sorpresa: El grupo o los monstruos quedan sorprendidos con 1-2 en 1d6. Si hay 3 o más monstruos, se moverán en círculo alrededor del grupo sorprendido.

Castillos

Los ocupantes de un castillo seguirán a los personajes si estos pasan cerca de este.

1d6: Mismo hexágono (1-3). A 1 hexágono (1-2). A 2 hexágonos (1)

EVITAR A LOS MONSTRUOS EN LAS TIERRAS SALVAJES

Habitantes de castillos: Persiguen con 1-3 si son hostiles; 1 si son neutrales.

Tamaño del grupo (Montados o a pie)	Nº de monstruos encontrados	Probabilidad de evasión
1-3	25% o menos del total posible	50%
1-3	26%-60%	70%
1-3	Sobre 60%	90%
4-9	25% o menos del total posible	30%
4-9	26%-60%	50%
4-9	Sobre 60%	70%
10-24	25% o menos del total posible	15%
10-24	26%-60%	30%
10-24	Sobre 60%	50%
25+	25% o menos del total posible	05%
25+	26%-60%	20%
25+	Sobre 60%	35%

Modificadores: Sorprendido (niega). El grupo sorprende a los monstruos (x2). En bosque (+25%; +10% en sorpresa). Dobra velocidad (+25%, incluso en sorpresa).

Persecución: Si se falla la evasión, se tira 1d6 para la dirección de la persecución. Si los monstruos son más rápidos, atrapan al grupo el 50% de las veces (25% en bosque o pantano). Si escapan, se tira por evasión y si se falla, se repite el procedimiento hasta que el grupo sea atrapado o se inicie un combate.