

DUNGEONQUEST

EDICIÓN REVISADA

GUÍA DE CONVERSIÓN

Esta guía de conversión está pensada para que los jugadores que ya poseen una copia de **DUNGEONQUEST TERCERA EDICIÓN** puedan usar algunos de los cambios realizados en **DUNGEONQUEST EDICIÓN REVISADA** sin tener que adquirir esta última edición.

Los jugadores que poseen la Edición revisada no necesitan este documento.

REGLAS OPCIONALES

Estas reglas opcionales pueden añadirse a la lista de reglas opcionales de la página 24 del reglamento de la Tercera Edición.

VARIANTE DE LUZ DE ANTORCHAS

Esta regla opcional permite a los jugadores ver a varias salas de distancia tras entrar en una sala.

Inmediatamente después de que un jugador entre en una sala, ya sea en una casilla ya explorada o tras colocar una pieza de Sala al moverse a una casilla inexplorada, elige un pasadizo de la sala en la que ha entrado que lleve a una casilla inexplorada y que no esté bloqueado por una puerta. A continuación, roba una pieza y la coloca de forma que su flecha de entrada esté adyacente al pasadizo elegido. Hace esto por cada pasadizo de la sala que ocupa que no esté bloqueado por una puerta. A continuación, resuelve los efectos de la sala que ocupa.

Al usar esta regla, cada jugador coloca piezas adyacentes a la sala de la torre que ocupa su miniatura de héroe al final de la preparación. El primer héroe que entre en la sala del tesoro coloca una pieza de Sala en cada uno de los pasadizos de la sala del tesoro que no tengan ya una pieza de Sala adyacente.

CAMBIOS IMPORTANTES EN LAS REGLAS

Las siguientes secciones indican cambios importantes en la Edición revisada respecto a las reglas de la Tercera Edición. Se han añadido aquí reglas adicionales donde resulte necesario para ayudar a ajustar las nuevas reglas al juego de la Tercera Edición. Para leer descripciones detalladas de las nuevas reglas, descarga los pdf de referencia de reglas y la guía para aprender a jugar de la página de Extras.

Estas reglas se usan todas juntas o no se usan. Si los jugadores quieren usar cualquiera de estas reglas de conversión, deben usarlas **todas**.

EJEMPLO DE LUZ DE ANTORCHAS



Krutzbeck ha entrado en una sala de corredor con dos pasadizos de salida (A). Elige un pasadizo (B), roba una pieza y la coloca de forma que la flecha de entrada esté adyacente al pasadizo elegido. A continuación, hace lo mismo con el otro pasadizo (C). Por último, Krutzbeck debe resolver los efectos de la sala de corredor en la que ha entrado.

BUSCAR

Ahora sólo puede buscarse **una vez** por partida en cada pieza de Sala. Esto se indica colocando en la sala una ficha de Determinación de la reserva. No podrá volverse a buscar en ninguna sala que ya tenga una ficha de Determinación.

Si los jugadores se quedan sin fichas de Determinación, pueden usar cualquier elemento apropiado como cuentas, monedas, etc.

COMBATE

El combate se resuelve usando la variante de combate clásico del documento Variantes de combate oficiales que puede descargarse en la página de Extras, junto con la tabla de resultados de combate de la página 3 de esta guía de conversión **en lugar** de la tabla de resultados de combate de dicho documento.

HUIR

Los jugadores ahora huyen realizando una prueba de Agilidad al final de una ronda de combate. Se ignoran los valores de huida indicados en sus cartas de Poder.

Al final de cada ronda de combate, el jugador del héroe puede intentar huir. Si el jugador del héroe elige escapar, realiza una prueba de Agilidad.

Si supera la prueba, el encuentro termina y el jugador del monstruo revela la ficha de Monstruo. A continuación, y tras consultar el diagrama de Penalizaciones de huida de monstruo de esta página, el jugador del héroe sufre una cantidad de heridas igual a la penalización de huida del monstruo correspondiente. Para determinar la penalización de huida del monstruo, compara el tipo del monstruo (la imagen del anverso de la ficha de Monstruo) con la vida del monstruo (el valor indicado en el dorso de la ficha) y consulta la penalización de huida indicada en la columna derecha.

A continuación, el jugador del héroe se mueve a una sala adyacente explorada ignorando cualquier puerta o rastrillo.

Si fracasa, debe librar otra ronda de combate con el monstruo.

Si no hay salas exploradas adyacentes, el jugador del héroe no puede intentar huir del combate.

PENALIZACIONES DE HUIDA DE MONSTRUO

El siguiente diagrama se usa para determinar la penalización de huida de cada monstruo encontrado en la partida. Compara el valor de vida indicado en la ficha de Monstruo con el tipo de monstruo para determinar la penalización de huida de ese monstruo.

	Vida	Penalización de huida
Esqueleto	2	0
Esqueleto	3	2

	Vida	Penalización de huida
Hechicero	2	1
Hechicero	3	2
Hechicero	4	3

	Vida	Penalización de huida
Troll	4	2
Troll	5	3
Troll	6	4

	Vida	Penalización de huida
Golem	4	2
Golem	5	3
Golem	6	4

	Vida	Penalización de huida
Demonio	5	2
Demonio	6	4
Demonio	8	6



DIAGRAMA DE RESULTADOS DE CARTAS DE COMBATE

Este diagrama explica qué jugador sufre daño en combate, el jugador del héroe o el jugador del monstruo, y cuánto daño sufre.



El número de los cuadros blancos indica cuántas heridas sufre el jugador del **héroe**.



El número de los cuadros grises indica cuántas heridas sufre el jugador del **monstruo**.



Los cuadros divididos por la mitad con un lado blanco y un lado gris indican la cantidad de heridas sufrida por **ambos** jugadores, el del héroe y el del monstruo.

		CARTA DEL JUGADOR DEL MONSTRUO		
		DISTANCIA	CUERPO A CUERPO	MAGICO
CARTA DEL JUGADOR DEL HÉROE	MAGICO	1	1	1 / 1
	CUERPO A CUERPO	1	2 / 2	1
	DISTANCIA	1 / 1	2	1

