

MINI ROGUE

F.A.Q.



SUMARIO

PÁGINA 2 - SUMARIO

PÁGINA 3 - IMPACTOS CRÍTICOS Y FALLOS + PRUEBAS DE HABILIDAD

PÁGINA 4 - PROEZAS + CARTAS DE ESTANCIA

PÁGINA 5 - CARTAS DE ESTANCIA + CARTAS DE MONSTRUOS

PÁGINA 6 - CARTAS DE MONSTRUOS

PÁGINA 7 - FANTASMA / RECOMPENSAS + TRAMPAS + FASE DE AVANCE

PÁGINA 8 - TESOROS

PÁGINA 9 - POCIONES + MALDICIONES Y VENENOS

PÁGINA 10 - GUARDIANES

PÁGINA 11 - HABILIDADES / CARTAS DE PERSONAJES

PÁGINA 12 - MODO COOPERATIVO + ACTITUD EN EL COMBATE

PÁGINA 13 - MODO DE CAMPAÑA

PÁGINA 14 - EXPANSIONES + APLICACIÓN.

IMPACTOS CRÍTICOS Y FALLOS

P: Si un **6** crítico va seguido de un **2**, el valor total es 8, pero si un **6** va seguido de una **X**, el valor total es 0. Pero si vuelves a tirar, ¿sigues perdiendo el beneficio del crítico?

R: Un resultado de 0 siempre anula todos los demás resultados obtenidos anteriormente. Por ejemplo: Saco **6:6:X**. Tengo un total de 0. Puedo hacer una hazaña para volver a tirar este dado Fallo (**X**) y obtener un nuevo resultado, por ejemplo **4**.

P: ¿Se vuelve a tirar el dado si se saca un **6** y luego un **6** de nuevo?

R: La secuencia de volver a lanzar un dado (para un golpe crítico) se puede hacer tantas veces como un jugador quiera. Por ejemplo: puedes tirar **6: 6: 6: 3** para un total de 21 de daño en un solo golpe.

P: En la página 12, se dice que si un jugador hace un golpe crítico y saca un **3** en la repetición de la tirada, cuenta como 3 puntos... ¿no es más bien 9?

R: En el ejemplo, el jugador saca un fallo (**X**) y un **6** (golpe crítico). Decide volver a tirar el golpe crítico y obtiene un resultado de fallo (**X**). El nuevo resultado es un fallo y el jugador debería apartar el dado... Para no tener 2 resultados de fallo, decide hacer una nueva tirada perdiendo 1 PX, vuelve a tirar este dado y obtiene un resultado de **3**.

PRUEBAS DE HABILIDAD

P: En una prueba de habilidad, tiras tus dados y el dado de la mazmorra. ¿Significa esto que tiras tu reserva de dados (dado de veneno, dado de maldición, etc.)?

R: Sí.

PROEZAS

P: ¿Puedes realizar una proeza sobre un resultado de fallo (❌)?

R: Sí, puedes realizar una proeza sobre un dado que esté apartado (resultado fallido: ❌).

P: Utilizo una proeza para volver a tirar un dado de combate tras obtener un golpe crítico (🎲) y una (❌). Según el ejemplo dado en la regla, no mantengo mi crítico aunque la nueva tirada sea algo diistinto de (❌), ¿cierto?

R: La (❌) anula el impacto crítico, y realizar una proeza no lo recupera. Así que se trata de un resultado de dado completamente nuevo.

CARTAS DE ESTANCIA

P: En el caso de la carta de Ermitaño, ¿el túnel te permite intercambiar la carta de Ermitaño directamente junto a la salida o hay alguna restricción?

R: El túnel del Ermitaño permite intercambiar otras 2 cartas del área, pero no la propia carta de Ermitaño. Por ejemplo: el jugador encuentra primero un tesoro y luego un Ermitaño. El jugador puede volver a poner el tesoro en su camino y resolverlo de nuevo.

P: Para el túnel de la carta de Ermitaño, ¿es posible mirar las cartas o es a ciegas? ¿Se puede coger una carta que ya ha sido revelada/usada?

R: Puedes intercambiar cualquier carta de estancia, haya sido revelada o no, pero si no ha sido visitada antes, no puedes revelarla.

P: Carta de Ermitaño: ¿tengo que elegir una opción de la carta, si no puedo o no quiero pagar nada, por ejemplo?

R: Debes resolver la carta y elegir una de las opciones.

P: Estoy descansando en la Guarida Vacía, ¿puedo llegar a 20 PV aunque mi personaje sólo tenga 10?

R: El personaje vuelve a tener 10 PV si tiene menos de 10 PV (no es +10 PV).

ROOM CARDS

P: Tengo problemas para resolver la carta de Armas.

R: Tienes que realizar una prueba de habilidad para ver si el personaje consigue encontrar un arma.

Si la prueba tiene éxito, el dado de mazmorra indica qué arma encuentra el personaje. El jugador coloca la carta a un lado de su tapete de Personaje y utiliza un pequeño cubo para indicar el número de veces que se puede utilizar el arma. El arma permite al jugador realizar proezas (volver a tirar un dado) sin pagar el coste de -1PX o -2PV. Una vez que se agotan todos los posibles usos gratuitos, la carta se devuelve al mazo de cartas sin usar.

P: En el caso de las cartas de tumba, si se supera el chequeo de habilidad, se puede utilizar un +1 para convertir un resultado de 6 en 1?

R: Para las cartas de Tumba, puedes usar +1 / -1 pero no para convertir un 6 en 1, así que sólo puedes usar -1 en el dado de mazmorra que muestra un 6. Ten en cuenta que este +1/-1 no es obligatorio: pasar la prueba de habilidad sólo te da la oportunidad de hacerlo. Si tienes un resultado de 4 y superas la prueba de habilidad, significa que tus opciones son los resultados 3, 4 o 5. En tu ejemplo de un resultado de 6 con un chequeo de habilidad exitoso, eso significa que puedes elegir 5 o 6.

P: Cuando se paga el impuesto al Bandido, ¿se gana la recompensa?

R: No. En teoría, es un impuesto o una lucha. No te da nada a cambio, excepto el paso seguro.

P: Resuelvo la carta de Tesoro con dientes en el cofre. En la planta 1 saco 5 con mi dado personal y 6 con el dado de la mazmorra. Por lo tanto: Obtengo 1 moneda de oro y tengo que enfrentarme al fantasma de nivel 1 y obtengo +1 Armadura?

R: Sí, exactamente. Obtienes una moneda de oro y tienes que enfrentarte al fantasma. Sólo después de derrotar al fantasma puedes obtener +1 Armadura. Página 20 (Resolución de las cartas de estancia)

P: ¿Cómo funciona la primera opción de compra para el Cazador?

R: El coste de la comida depende de la planta en la que te encuentres. Si estás en la segunda planta, la comida te costará 2 monedas de oro. Consulta la página 20 (Resolución de las cartas de estancia)

P: En el caso de las cartas de estancia, ¿cómo sé cuáles debo resolver o cuáles son opcionales?

R: La resolución de las cartas de estancia se detalla en la página 17 del libro de reglas (el tipo de cartas y los iconos de resolución aparecen en el cartel de la parte superior de las cartas de estancia). En general, todas las cartas deben resolverse, excepto en el caso del uso de habilidades particulares o de una carta de Comerciante.

CARTAS DE MONSTRUOS

P: Si tengo una carta de monstruo que me muestra 4 monstruos diferentes, ¿tiro el dado para ver a cuál me enfrento?

R : Los 4 monstruos corresponden a los diferentes monstruos a los que te enfrentas según el piso de la mazmorra en el que se encuentre tu personaje. Puedes ver el icono de la planta sobre los números a la izquierda de la carta. Por ejemplo, en la planta 1, te enfrentas al primer monstruo. Los monstruos son cada vez más fuertes a medida que avanzas en la mazmorra.

P: Cuando te encuentras con un monstruo que tiene una penalización junto al valor del daño, ¿la inflige siempre?

R: No, los efectos sólo se aplican si el jugador pierde PV (página 12 al final del párrafo de efectos), excepto el efecto de Ignorar Armadura.

P: En la carta de Troll, ¿qué significan los corazones con un número?

R: Se trata del icono de Regeneración (reverso de la ayuda del juego y página 13 del libro de reglas).

P: ¿Puede un enemigo superar su valor inicial de PV?

R: No.

CARTA FANTASMA / RECOMPENSAS

P: ¿Tengo que enfrentarme al Fantasma cada vez que saco una carta de Mmonstruo?

R: No, sólo te enfrentas al Fantasma cuando el icono del monstruo aparece en el resultado de una carta. Por ejemplo: en la carta de Tumba, un  en el dado de mazmorra correspondería a un combate con la carta de Fantasma.

P: ¿Cuáles son las diferencias entre el símbolo de la poción de bendición y el de la recompensa?

R: El de Bendición tiene tres pequeñas líneas sobre el icono. El símbolo de la carta de recompensa es el mismo que el de las cartas de Tesoro (un sello de cera amarillo con un grial).

CARTAS DE TRAMPA

P: En el modo cooperativo, ambos estamos en la misma trampa. Yo juego primero y tengo éxito, mi compañero falla su lanzamiento y cae sobre el fantasma: ¿debe enfrentarse a él solo o puedo ayudarlo? Si se enfrenta solo, ¿el monstruo tiene su PV normal o su PV de 2 jugadores ya que estamos en la misma habitación?

R: Los dos tienen que enfrentarse a él, así que utiliza el PV de 2 jugadores, ya que estáis en la misma habitación. En teoría, no dejarías que tu compañero se enfrentara solo a un horror abismal, ¿verdad?

FASE DE AVANCE

P: Cuando estás en una planta sin Guardián, ¿revelas la carta de estancia de la parte inferior derecha o simplemente "llegas allí"?

R: Se llega allí. Es la salida hacia la siguiente zona.

P: ¿Es necesario consumir comida después de haberse enfrentado a un Guardián?

R: Sí, tienes que consumir comida después de haber derrotado a un Guardián. Se trata de la fase de avance, como siempre.

P: Cuando profundizas y no te queda comida, pierdes 3 PV. ¿Ocurre esto también cuando tienes que pagar un recurso por una trampa o monstruo?

R: La falta de comida en la fase de avance te hace perder 3 PV. Si un jugador tiene que pagar por un recurso en otro caso (oro, comida, etc.), sólo pierde 1 PV por cada recurso que falte (ver página 7 del libro de reglas).

TESOROS

P: En un tesoro con los símbolos combate y trampa después del /, ¿hay que enfrentarse a ambos? ¿Cómo se resuelve la trampa?

R: En la carta del tesoro, obtienes la primera recompensa si aún no has resuelto ninguna trampa o monstruo en esta área. Obtienes la segunda recompensa si ya te has enfrentado a una trampa o a un monstruo en el área (página 19, bajo Tesoro, 2º párrafo).

No hay una barra "/" entre los símbolos de Trampa - Monstruo, pero debe entenderse como "o" como se indica en la regla.

P: ¿Qué significa "si te encontraste con un monstruo o trampa"? ¿Tienes que haber revelado la carta, o haberla resuelto (ir allí)?

R: Aquí "encuentro" significa "resolver la estancia". El monstruo o la trampa protege el acceso a una estancia de Tesoro un poco más allá en el área. Normalmente la habrás resuelto, pero si juegas como Ladrón, puedes saltarte una sala, esquivando así la trampa/monstruo. Esto se considera resuelto.

P: Para las recompensas en un cofre separadas por una /, ¿puedo elegir la recompensa? ¿No depende de si he encontrado o no un monstruo o una trampa?

R: Sí, puedes elegir. Página 19 de las reglas (cartas de tesoro).

P: En una de las cartas de tesoro, cuando saco un , tengo que luchar y ganar armadura. ¿Gano la armadura antes o después del combate?

R: Tienes que luchar y luego ganar la armadura después de derrotar al monstruo. Página 20 (Resolución de cartas de estancia).

POCIONES (P.14)

P: ¿El veneno se aplica a todas las fases de ataque o sólo a la fase de ataque del personaje que usó el veneno?

R: Página 24, Pociones: El daño del veneno se inflige al enemigo en cada fase de ataque.

P: Dos jugadores estamos luchando contra un monstruo. Mi amigo está siendo masacrado, el monstruo le inflige un golpe que puede matarlo: ¿puedo lanzar mi poción de curación a mi amigo para que la use antes del golpe mortal?

R: Sí, la regla establece que puedes usar una poción defensiva en cualquier momento.

P: En la poción de Bendición se indica que cura a un personaje "de los efectos del veneno, la maldición y la ceguera".

R: La poción de Bendición cura todos los efectos negativos a la vez.

P: ¿Cuáles son las diferencias entre el símbolo de la poción de bendición y el de la recompensa?

R: El de Bendición tiene tres pequeñas líneas sobre el icono. El símbolo de la carta de recompensa es el mismo que el de las cartas de Tesoro (un sello de cera amarillo con un grial).

P: ¿Es posible superar los PV iniciales de tu personaje?

R: Sí, cada personaje puede subir hasta 20 PV.

MALDICIÓN Y VENENO (P.12)

P: En el caso de los dados de maldición y veneno, ¿también se tienen que tirar en los chequeos de habilidad normales, como evitar una trampa?

R: Los dados de maldición y veneno se tiran cada vez que el jugador tiene que lanzar su dados. Una situación de combate y una prueba de habilidad están en el ejemplo de la página 12 del libro de reglas.

P: En una prueba de habilidad, tiras tus dados y el dado de la mazmorra. ¿Significa esto que tiras tu reserva de dados (dados de veneno, dados de maldición, etc.)?

R: Sí.

P: Durante un combate, cuando tengo que tirar un dado de veneno, ¿aplico el daño aunque haya ganado el combate?

R: Sí, aplicas el dado de veneno y/o maldición después de haber tirado tu reserva de dados (ver punto 2 de la secuencia de combate).

GUARDIANES

P: En la carta del Nigromante obtienes un objeto si ganas. ¿Y cómo se usa el efecto "descartar para resucitar un personaje a 1 PV"? ¿Muerdo, me descarto sin ganar la recompensa, no he perdido y vuelvo a 1 PV? Para la recompensa en caso de victoria (experiencia + objeto), ¿es una u otra?

R: Sí, el icono indica que has encontrado un objeto. Este cuenta para el límite. En caso de victoria contra el Nigromante, obtienes ambas recompensas (experiencia + carta como objeto para resucitar). No hay "/" para indicar elección. Si tienes la carta del Nigromante como objeto, y mueres durante el juego, puedes descartar la carta del Nigromante y ganar 1 PV. ¡Buena suerte!.

P: Los restos de Og se juegan en 2 fases. En las reglas se especifica que hay dos combates diferentes. Entonces, cuando lo "mato" la primera vez con mi última tirada de dados, no aplico el daño que me hubiera hecho durante este ataque, ¿cierto?

R: Exactamente. Si lo matas en la primera fase, no aplicas el daño de su ataque. Pasa al combate de la fase 2.

P: Para el cambio de nivel después de haber derrotado a un Guardián, ¿se aplican las mismas restricciones que cuando se está en un piso sin Guardián (ración, etc.)?

R: Sí, por supuesto. Después de resolver una carta de Guardián se realiza la fase de avance. Véase el punto 6, página 8.

P: ¿Hay que consumir una ración después de enfrentarse a un Guardián?

R: Sí, debes consumir una ración tras derrotar a un Guardián (Avance).

HABILIDADES / CARTAS DE PERSONAJE (P.16)

P: Para el Ladrón, cuando utiliza "Puñalada" en un dado con un valor de 6, ¿doblo la suma del resultado (el 6 y el siguiente resultado del dado), o tan sólo el 6?

R: Doblas la suma del resultado total de las tiradas del dado. Por ejemplo, si sacas un 6 seguido de un 3, entonces doblas a 18.

P: Para el Pícaro, ¿qué significa "saltarse una estancia"? ¿Significa que vas allí pero no la resuelves?

R: Saltar una estancia significa ir a una estancia pero no resolverla.

P: ¿Cómo funciona el poder "Augurio" del Mago?

R: Puedes dar la vuelta (boca arriba) a un máximo de 3 cartas de habitación a tu elección.

P: El Mago tiene un icono de "Augurio". ¿Significa esto que tiene una poción de percepción al principio o que tiene esta habilidad que puede usar cuando quiera?

R: Comienza con una poción de percepción en su inventario.

P: ¿La habilidad de combate de la bruja se aplica además de su ataque?

R: La habilidad de combate se utiliza antes del ataque (página 16 del libro de reglas). Así que sí, se aplica además de su ataque.

P: El ladrón puede robar una recompensa durante un combate contra un Guardián. ¿Gana la recompensa y no las 2 monedas de oro adicionales si lo he entendido bien?

R: Para el ladrón, la recompensa sí incluye las 2 monedas de oro (las monedas forman parte de la carta de recompensa).

P: En el caso de Huesos, ¿la habilidad pasiva permanece activa aunque se dé la vuelta a la carta?

R: Sí, la habilidad permanece activa aunque se dé la vuelta a la carta.

P: Cuando quiero usar la habilidad de combate de Huesos y no tengo ningún dado de maldición, mi ataque gana un +3. ¿Es esto correcto?

R: Por supuesto que sí.

P: ¿Puede el Mago utilizar su capacidad de "Augurio" estando ciego?

R: Por supuesto que sí.

MODO COOPERATIVO (P.22)

P: En una carta de estancia con un monstruo y ambos jugadores en la misma habitación, usamos los PV del monstruo para dos jugadores pero la regla dice que "cuando los dos jugadores están en la misma habitación, deben resolver la carta por turno..." ¿Luchamos contra dos monstruos?

R: No. Para un combate cooperativo contra un Monstruo o Guardián, ambos jugadores se enfrentan juntos a un único monstruo, una sola vez. Utiliza el valor de PV para dos jugadores indicado en la carta y alterna la secuencia de lucha:

- El jugador 1 ataca y se defiende contra el monstruo
- El jugador 2 ataca y se defiende del monstruo

Y así sucesivamente hasta que el monstruo nos deje camino de un mundo mejor. En modo cooperativo, si sólo uno de los personajes está luchando contra un monstruo (por ejemplo: yo estoy con un monstruo, el otro personaje está en una carta de tesoro) entonces el jugador utiliza el primer valor de PV del monstruo.

P: Estamos luchando contra un monstruo con dos jugadores. Mi amigo es masacrado, el monstruo le inflige un golpe que puede matarlo: ¿puedo lanzar mi poción de curación a mi amigo para que la use justo antes del golpe fatal?

R: Sí, la regla dice que puedes usar una poción defensiva en cualquier momento.

P: Estamos los dos en la misma trampa, yo juego primero y obtengo un éxito, mi compañero falla su tirada y cae sobre el fantasma: ¿debe enfrentarse a él solo o puedo ayudarlo? Si se enfrenta solo, ¿el monstruo tiene su PV normal o su PV de dos jugadores ya que estamos en la misma estancia?

R: Si dos jugadores están en la misma habitación y uno de los dos jugadores comienza un combate contra un monstruo, entonces se inicia un combate de dos jugadores.

ACTITUD EN EL COMBATE (P.24)

P: Para las cartas de actitud en el combate, la postura defensiva te permite ganar +1 en armadura, elimina los golpes críticos pero también los fallos. ¿Qué pasa si tiras un dado que tiene como resultado, lo vuelves a tirar?

R: Con la postura de combate defensiva un resultado de fallo tiene un valor de 1 daño.

MODO DE CAMPAÑA (P.25)

P: Al final de cada capítulo, ¿se gana 1 punto de ventaja por cada nivel, o sólo por los obtenidos durante el capítulo?

R: Acumulas puntos de ventaja al final de una partida, ya sea un éxito o un fracaso:

- Por cada nivel de personaje por encima de tu primer nivel.
- Por cada piso de la mazmorra que hayas completado.

(Ejemplo: has muerto en la 3ª planta, así que ganas 2 puntos de ventaja).

Entonces es posible gastar puntos de pericia para desbloquear habilidades (estas permanecen durante todos los capítulos).

Para pasar a un nuevo capítulo, debes cumplir una de las condiciones identificadas al final del capítulo actual.

Si mueres sin cumplir una de las condiciones para pasar a otro capítulo, debes repetir el capítulo actual.

P: En el modo de campaña, ¿se ganan puntos de ventaja según los pisos o niveles superados durante el capítulo anterior o durante todo el escenario?

R: Los puntos de ventaja se acumulan y se gastan después de cada partida jugada en el juego actual (no en todo el escenario). El número de puntos ganados se calcula según el nivel de tu personaje y el último piso completado en la mazmorra.

P: ¿El Hueso de Ernazar también se activa tras eliminar a un Guardián?

R: Los guardianes también se consideran enemigos (los enemigos incluyen Monstruos y Guardianes), así que sí.

EXPANSIÓN

P: ¿Se pueden incluir todas las cartas en cada mazo de la tipo correcto?

R: Sí, puedes integrar todas las cartas de las expansiones en el juego base (lo hemos indicado en la página 2 de Depths of Damnation).

P: He mezclado las expansiones con el juego base, ¿cómo encuentro las cartas?

R: Hay un icono para identificar a qué expansión pertenece la carta, situado en la parte inferior derecha de las ilustraciones de las cartas.

P: En la expansión Depths of Damnation, ¿qué significan los iconos de los personajes en algunas de las cartas de historia?

R: Son los tipos de personajes que pueden seleccionar esta opción (páginas 6 y 7 del libro de reglas de Depths of Damnation).

APLICACIÓN

P: ¿Cuándo estará disponible la aplicación?

R: Lamentablemente, vamos con retraso en la aplicación. Estará disponible a finales de agosto/principios de septiembre en un formato incompleto (las partes esenciales estarán ahí, pero la inclusión de la banda sonora y las reglas se retrasan; se actualizará regularmente hasta su versión final). Una versión "demo" de la aplicación está disponible en:

www.mini-rogue-app.com.