

7. ○ ●●●● ●●●● ●●●● ×××

8. ○ ×××××××

● + ○
● + ○○○○○○

4. ××××××

6. ●●●● ×××

5. ●●●● ××

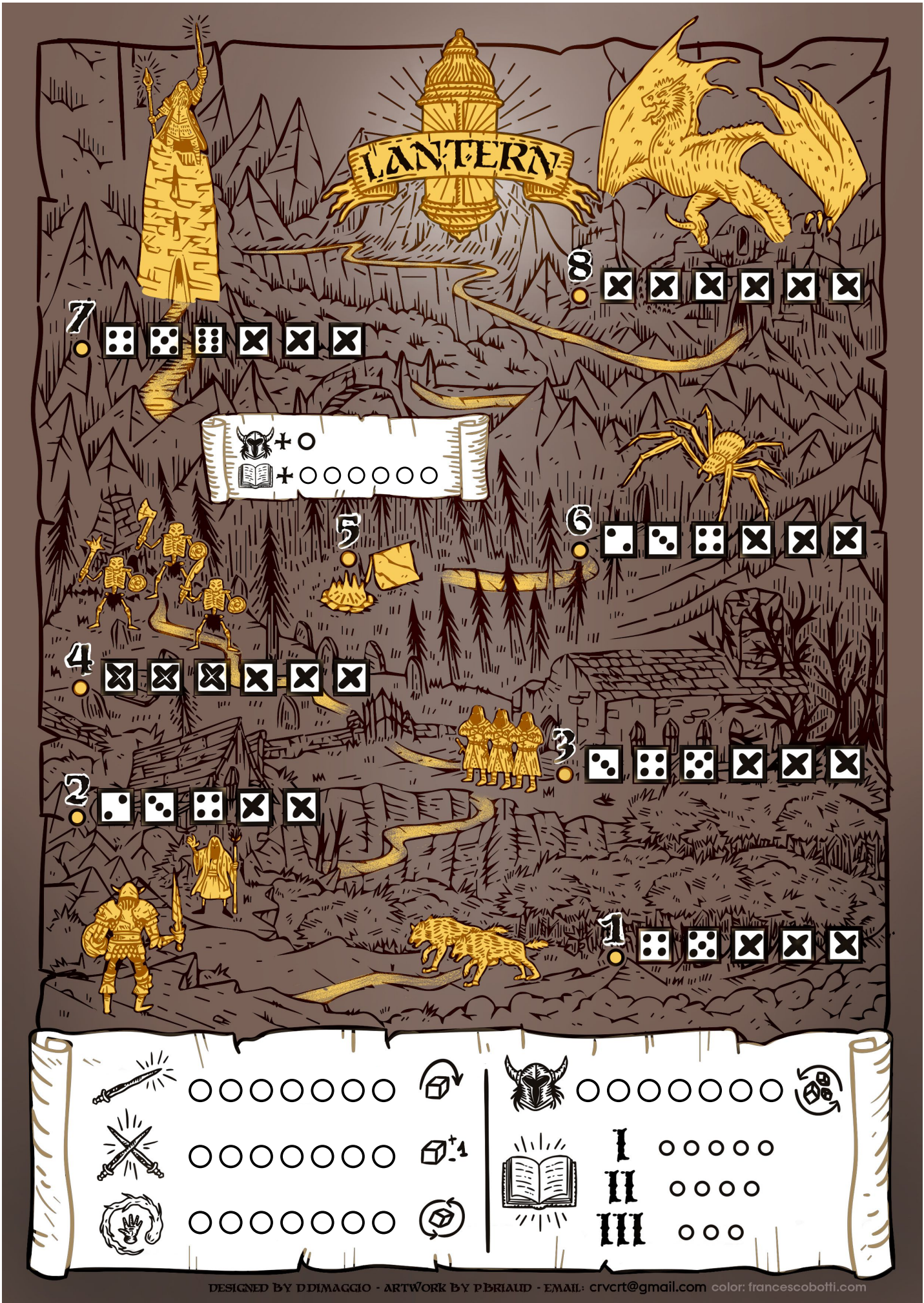
3. ●●●● ×××

1. ●●●● ×××

	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○			○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○			I ○ ○ ○ ○ ○	
	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○			II ○ ○ ○ ○	
				III ○ ○ ○	



	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○			○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○			I ○ ○ ○ ○ ○	
	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○			II ○ ○ ○ ○	
				III ○ ○ ○	



7 ● [1 die] [2 die] [3 die] [X] [X] [X]

8 ● [X] [X] [X] [X] [X] [X]

+ ○
 + ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

4 ● [X] [X] [X] [X] [X] [X]

6 ● [1 die] [2 die] [3 die] [X] [X] [X]

2 ● [1 die] [2 die] [3 die] [X] [X]

3 ● [1 die] [2 die] [3 die] [X] [X] [X]

1 ● [1 die] [2 die] [X] [X] [X]

	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○			○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○			I ○ ○ ○ ○ ○	
	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○			II ○ ○ ○ ○	
				III ○ ○ ○	



	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○			○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○			I	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○		II	○ ○ ○ ○ ○	
			III	○ ○ ○ ○ ○	

LANTERN v. 1.3 – Traducido por Daniel De Monte

Una aventura Roll & Write en solitario diseñada por D. Di Maggio, arte de P. Briaud – e-mail: CRVCRT@gmail.com

Número de jugadores: 1 **Duración:** 10 minutos **Edad:** 7+

“¿Qué está pasando en la Última Fortaleza? Durante meses, el Reino no ha recibido noticias de los vigilantes. Los últimos mensajes hablaban de extraños avistamientos desde el Este... pero durante décadas nadie ha vivido en esos territorios. Las llamas se elevan en el cielo e iluminan la fortaleza destruida. Comienza tu viaje por el bosque...”

Lo necesario para jugar:

La Hoja de Aventura de “Lantern”, 6 dados de seis caras, un lápiz y esta Hoja de Reglas.


Objetivo del juego:

Derrota a los enemigos dispersos en las zonas del mapa realizando todas las combinaciones de dados, comenzando desde la Zona 1, hasta la Zona 8.

Preparación:

Lanza los seis dados para generar las *Habilidades* y la *Constitución* del aventurero. Si la suma de los resultados de los dados es inferior a 15, ¡puedes volver a lanzar los dados o comenzar el viaje bajo tu propio riesgo!

Asigna un dado de tu elección a cada Habilidad (*Golpe Crítico*, *Contraataque*, *Hechizo Mágico*) y a *Constitución*.

Habilidades			Constitución	Experiencia
				
Golpe Crítico	Contraataque	Hechizo Mágico		

Sobre la línea, junto al nombre de la Habilidad, dibuja una cantidad de círculos igual al resultado del dado asignado. Los círculos representan cuántas veces puedes usar el efecto de esa Habilidad mientras luchas contra los enemigos.

Asigna un dado a *Experiencia* y, comenzando desde la izquierda en la fila “I” junto al símbolo de Experiencia, tacha los círculos de Experiencia según el resultado del dado.

Por último, asigna el dado restante a la Zona 5 (la *Hoguera*) y dibuja sobre la línea (junto al signo “+”) tantos círculos como el resultado del dado asignado.

Cómo jugar: A partir de la *Zona 1*, comienza tu viaje siguiendo los *pasos* a continuación:

Paso 1 - Entrando a la Zona

Primero, lanza los seis dados. Tacha con una cruz un círculo de Experiencia cada vez que obtengas un 1 en la tirada, durante todo el juego.

Si obtienes la combinación de dados requerida por la Zona, habrás derrotado a los enemigos y podrás continuar con el Paso 3 (*Saliendo de la Zona*). Si no, continúa con el Paso 2 (*Luchando contra los enemigos*).

Paso 2 - Luchando contra los enemigos

Si no obtuviste la combinación de dados necesaria al ingresar a la zona, debes manipular los resultados de los dados usando los *efectos* de las Habilidades y la *Constitución* como se muestra a continuación:



Golpe crítico: cambia el resultado de un dado por el de su cara opuesta (por ejemplo, 5 se convierte en 2);

Contraataque: suma o resta 1 del resultado del dado (por ejemplo, 4 puede transformarse en 5 o 3);






Hechizo Mágico: lanza nuevamente un solo dado (si obtienes un 1, tacha un círculo de Experiencia);







Constitución: lanza nuevamente cualquier número de dados (si obtienes un 1, tacha un círculo de Experiencia).

Por cada uso de un efecto, tacha con una cruz un círculo de esa Habilidad (o Constitución). Puedes repetir los efectos tantas veces como desees, siempre que tengas círculos disponibles para tachar.

Nota: el símbolo  y  corresponde a cualquier resultado del dado.

Por ejemplo:

     → La combinación de dados se puede lograr con: [4], [5], [4], [4], [4];

      → Requiere 3 resultados iguales y otros 3 iguales, puede ser: [1], [1], [1], [3], [3], [3].

Una vez que logres la combinación de dados requerida, tus enemigos son derrotados y puedes continuar con el Paso 3 (Saliendo de la Zona).

Paso 3 - Saliendo de la Zona

Tacha el círculo debajo del número de la zona cuando la abandones; si has completado una fila (I, II o III) tachando en los círculos de Experiencia, puedes agregar un círculo vacío a una Habilidad que elijas, es decir que obtienes un nuevo uso para ese efecto.

Solo puedes agregar un círculo a una Habilidad durante este paso. No puedes tener más de 7 círculos en cada Habilidad.


Continúa tu viaje entrando en la siguiente Zona. Ve al Paso 1 (Entrando a la Zona).

Zona Especial - Entrando en la Zona 5 (La Hoguera)

“Hay silencio alrededor, puedes descansar y reflexionar sobre tu viaje hasta ahora.”

Al ingresar a la Zona 5 (La Hoguera), agrega un círculo vacío a tu Constitución y tacha tantos círculos de Experiencia como los círculos que hayas dibujado durante la Preparación en la Hoguera (junto al signo “+”). Luego continúa con el Paso 3 (Saliendo de la Zona) de la misma forma que en las zonas anteriores.

Fin del juego:

Ganas el juego si consigues derrotar al Dragón en la Zona 8 realizando la combinación de dados que se muestra (seis dados iguales): 

Pierdes si no te quedan círculos de Habilidades o Constitución para conseguir la combinación de dados requerida durante el Paso 2 (Luchando contra los enemigos) de una zona.

Calcula tu puntuación:

“Al regresar de la aventura, encuentras refugio en una taberna, oyes hablar de otros aventureros que mataron a un dragón una vez. ¿Quiénes eran? ¿Cuáles son sus nombres? ¿Con cuánta valentía han luchado?”

Si ganaste, cuenta cuántas Habilidades y círculos de Constitución están tachados, el total es tu *Puntuación de Aventura*. Cuanto menor sea la cantidad, mejor será el resultado. Comparte tu puntuación con otros aventureros y desafíalos.

Puntuación de Aventura		
16+	Aventurero prometedor	Mostrando con orgullo tus cicatrices de batalla, podrías estar en otra aventura... después de un largo descanso en la posada local.
5-15	Maestro en armas	Tu reputación te precede, y eres bienvenido como un héroe local. Cerveza gratis y alojamiento hasta tu próxima incursión en tierras desconocidas.
1-5	Bravucón heroico	En todas partes se transmiten tus hazañas. Se te otorgan regalos y tu nombre se inmortaliza en una canción.
0	Señor de la Linterna Legendaria	Has hecho lo imposible. La Última Fortaleza se reconstruye como tu nuevo hogar y palacio en la tierra, porque has sido coronado su Señor.