

# D&D reglas 3D para Borderland Keep.

## Sobre estas reglas:

Estas reglas han sido pensadas para jugar con miniaturas de D&D en el escenario en tres dimensiones llamado "Borderland Keep" de la empresa [Fat Dragon Games](#).

## Ataques:

- El ataque a distancia y el ataque de área no sufren ningún tipo de modificación. Todas las casillas (del alcance del ataque) se cuentan de forma normal, independientemente de la altitud a la que se encuentren los personajes.  
Ej. ataque a distancia rango 10 = diez casillas horizontales, verticales o en cualquier otra dirección.
- El área de efecto de un ataque de área o cercano, siempre será en horizontal. Los personajes que se encuentren un nivel por encima o por debajo, no serán afectados por estos ataques.
- El ataque cuerpo a cuerpo puede realizarse desde una posición elevada (Ej. unas escaleras). En este caso, se considera que el atacante tiene ventaja de combate.  
Para los ataques de oportunidad realizados en una posición elevada, también se tendrá en cuenta la ventaja de combate. Si el personaje que realiza el ataque de oportunidad se encuentra en la posición más baja, tendrá un penalizador de -2 al ataque.  
Nota: Los ataques aéreos no cuentan como posición elevada.

## Movimiento:

- El movimiento normal cuesta una casilla por punto de velocidad, independientemente de la dirección tomada.
- El terreno difícil cuesta dos puntos de velocidad por casilla.
- El movimiento deberá finalizar sobre terreno sólido. En ningún caso un personaje puede finalizar su turno (a no confundir con acciones) en el aire. Si sucediera, se colocaría el personaje en el suelo, justo debajo de su posición aérea, o en el punto más cercano, y se consideraría como una caída.

## Caídas:

- Por cada casilla de caída, se perderán 5 HP. (Ej. caer desde una muralla supone -25 HP).  
No puede caerse encima de un edificio. Si un personaje impacta contra el techo de un edificio, su personaje caerá hasta la casilla más cercana del suelo (en línea recta). En este caso, se contarán todas las casillas de caída como si no hubiera habido edificio (perpendicularmente desde el suelo).
- Saltar: Si en vez de una caída, el personaje salta voluntariamente (Acción de movimiento), no se tendrá en cuenta la primera casilla.

## Edificios:

Los edificios están cerrados y no es posible entrar en ellos. Ni siquiera en el establo.  
El tejado de los edificios, es terreno no transitable.

- Torres:  
Las torres pueden usarse para subir a las murallas, o a lo alto de las torres (a través de las puertas).  
Para cruzar de una muralla a otra, habrá que atravesar las puertas de las torres.  
Subir desde el suelo hasta una muralla, cuesta MOV10, y se considera terreno difícil.  
Subir desde la muralla hasta lo alto de la torre, cuesta MOV10, y se considera terreno difícil.  
Subir desde el suelo hasta lo alto de la torre cuesta MOV20, y se considera terreno difícil.  
Atravesar una torre por los lados opuestos, cuesta MOV8, y se considera terreno difícil sólo al atravesar las puertas.  
Atravesar una torre por dos lados contiguos, cuesta MOV6, y se considera terreno difícil sólo al atravesar las puertas.  
Si una puerta (o trampilla) está bloqueada por otro personaje (que no sea de tu bando), el personaje no podrá atravesarla.  
Si los personajes no pueden cumplir las cuotas impuestas de movimiento, significa que no pueden subir o atravesar de forma normal a las torres.  
Los personajes que puedan evitar el terreno difícil mediante poderes especiales (Ej. teletransportación), ignoran el terreno difícil y los bloqueos.  
Las torres no pueden ser escaladas.
- Árboles:  
Subir a los árboles cuesta MOV11, y se considera terreno difícil.  
Si un personaje no tiene suficiente puntos de velocidad para cubrir la cuota, no podrá subir a los árboles; en este caso se consideraría que el personaje es demasiado torpe para poder trepar.  
Se puede subir a un árbol desde cualquier casilla adyacente a la base del árbol.  
Los árboles solo pueden ser abordados por un máximo de 3 personajes a la vez (uno en cada saliente).  
Es posible atacar desde un saliente a otro, pero el defensor posee cobertura (-2 al ataque del atacante).
- Muralla y puerta principal:  
Atravesar esta muralla cuesta MOV11, y se considera terreno difícil sólo al atravesar las puertas.  
Subir a lo alto de esta muralla, cuesta MOV5 por la parte mas cercana de la trampilla, y MOV8 por la parte más alejada. Se considera terreno difícil sólo al atravesar las puertas.  
Si un personaje no es capaz de atravesar la muralla de punta a punta, deberá salir por la trampilla superior de la muralla para poder cubrir con las cuotas de movimiento.  
La puerta principal y el rastrillo están abiertos y no pueden cerrarse, pero es posible atravesarlos.  
Aun así, el coste en casillas de movimiento para atravesar esta zona es el doble de lo normal (se considera terreno difícil). Ningún personaje puede finalizar su turno debajo del arco de la puerta.  
Los ataques a distancia, cercanos o de área, no pueden atravesar el arco de la puerta principal. Ni para entrar, ni para salir.
- Almenas:  
Las almenas se consideran terreno difícil, y atravesarlas cuesta el doble del movimiento normal.  
Las almenas de las torres y las murallas, proporcionan cobertura a los que las usen para atacar desde detrás de las mismas. No proporcionan cobertura a un objetivo en el suelo.
- Murallas:  
Solo se puede subir a las murallas usando las entradas de las torres, o subiendo por las escaleras.  
Escarar las murallas es muy difícil, y la mayoría de personajes no voladores no podrán subirlas; solo los personajes con velocidad 8 o superior podrán escalar. Escalar una muralla requiere que un personaje que este situado justo debajo de una muralla, gaste todas las acciones de su turno. El personaje escalador solo puede escalar verticalmente, y la casilla donde finalice su escalada deberá estar vacía, o de lo contrario no podrá subir. Una vez llegue arriba, estará agotado y se le considerará Slowed y Dazed durante el siguiente turno.