

EVENTO



EVENTO

M

1 MINOTAURO

H: 15
M: 6
HA: 4
HP: 4+
F: 4
R: 4
A: 2



HA oponente	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Impacta con	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Reglas especiales:

Quando el Minotauro impacte a un guerrero, tira 2 dados para ver cuántas heridas causa, añade su fuerza 4 al resultado.

Antes de la lucha contra el Minotauro, tomar otra carta de evento. Si sale un evento, resolverlo antes de la lucha. Si salen más monstruos, luchar contra todos a la vez.

EVENTO



EVENTO

M

1d3 MINOTAURO

H: 15
M: 6
HA: 4
HP: 4+
F: 4
R: 4
A: 2



HA oponente	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Impacta con	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Reglas especiales:

Quando el Minotauro impacte a un guerrero, tira 2 dados para ver cuántas heridas causa, añade su fuerza 4 al resultado.

Antes de la lucha contra el Minotauro, tomar otra carta de evento. Si sale un evento, resolverlo antes de la lucha. Si salen más monstruos, luchar contra todos a la vez.

El valor en oro es por cada uno que salga.

EVENTO



EVENTO

M

6 ARQUEROS GOBLIN

H: 2
M: 4
HA: 2
HP: 5+
F: 3
R: 3
A: 1



HA oponente	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Impacta con	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Reglas especiales:

Al disparar con sus arcos, los goblins necesitan sacar 5 o más para impactar. El arco de un goblin tiene fuerza 1, y causa 1d6 +1 heridas.

Antes de luchar contra arqueros goblin, sacar otra carta de evento. Si sale un evento, resolverlo antes de la lucha. Si salen más monstruos, luchar contra todos a la vez.

El valor en oro es por cada uno que salga.

EVENTO



EVENTO

M

6 LANCEROS GOBLIN

H: 2
M: 4
HA: 2
HP: 5+
F: 3
R: 3
A: 1



HA oponente	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Impacta con	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Reglas especiales:

Los goblins armados con lanzas pueden atacar desde 2 recuadros de distancia, incluso si se interponen otros monstruos o guerreros.

El valor en oro es por cada uno que salga.

EVENTO

EVENTO

M
20G
2d6 RATAS GIGANTES

H: 1
M: 6
HA: 2
HP: -
F: 2
R: 3
A: 1

HA oponente	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Impacta con	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Reglas especiales:
 Cuando una rata gigante golpea a tu guerrero, tira 2D6 y sumale su fuerza (2), estas serán las heridas que causa la rata.
 Una vez que una rata gigante ha atacado, tira 1d6, con un 3 + la rata gigante habrá tenido un ataque de fenezi suicida y ha muerto durante el combate.
 El valor en oro es por cada uno que salga.

EVENTO

EVENTO

M
15G
2d6 MURCIÉLAGOS GIGANTES

H: 1
M: 8
HA: 2
HP: -
F: 2
R: 2
A: 1

HA oponente	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Impacta con	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Reglas especiales:
 Los murciélagos atacan tan pronto sean puestos en el tablero, después, lo hacen de forma normal en la fase del monstro.
 Los murciélagos nunca quedan trabados en combate, atacan a un nuevo guerrero en cada turno, si es posible.
 El valor en oro es por cada uno que salga.

EVENTO

EVENTO

M
55G
6 ORCOS

H: 3
M: 4
HA: 3
HP: 4+
F: 3
R: 4
A: 1

HA oponente	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Impacta con	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Reglas especiales:
 El valor en oro es por cada uno que salga.

EVENTO

EVENTO

M
55G
1d6 ORCOS
1d6 ARQUEROS ORCOS

H: 3
M: 4
HA: 3
HP: 4+
F: 3
R: 4
A: 1

HA oponente	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Impacta con	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Reglas especiales:
 Al disparar con sus arcos, los arqueros orcos necesitan sacar 4+ para impactar. El arco de un orco tiene fuerza 3, y causa 1d6 heridas +3.
 El valor en oro es por cada uno que salga.

EVENTO

EVENTO

M
10G

2d6 SNOTLINGS

H: 1
M: 4
HA: 1
HP: -
F: 1
R: 1
A: 1

HA oponente	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Impacta con	4	4	5	6	6	6	6	6	6	6

Reglas especiales:
Rodea a 1 guerrero con snotlings, y luego al siguiente. atacan al ser puestos en el tablero. 1 ataque con un +1 a impactar y un +1 a fuerza por cada snotling en contacto despues del primero.
El valor en oro es por cada uno que salga.

EVENTO

EVENTO

M
40G

2d6 SKAVENS

H: 3
M: 5
HA: 3
HP: 4+
F: 3
R: 3
A: 1

HA oponente	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Impacta con	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Reglas especiales:
El valor en oro es por cada uno que salga.

EVENTO

EVENTO

M
15G

2d6 ARANAS GIGANTES

H: 1
M: 6
HA: 2
HP: -
F: ?
R: 2
A: 1

HA oponente	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Impacta con	3	4	4	4	4	5	5	6	6	6

Reglas especiales:
si una araña ataca a un guerrero que está atrapado por una telaraña, la araña automáticamente 1d3 heridas sin modificadores. Si no esta atrapado, tira para golpear, si impacta, el guerrero etas atrapado y no podrá hacer nada hasta que se libre. Al comienzo de cada turno tira 1d6 + F de guerrero, si el total es de 7+ estara libre de la telaraña.
El valor en oro es por cada uno que salga.

EVENTO

EVENTO

M
20G

1d6 LANCEROS GOBLIN
1d6 ARQUEROS GOBLIN

H: 2
M: 4
HA: 2
HP: 5+
F: 3
R: 3
A: 1

HA oponente	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Impacta con	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Reglas especiales:
Los goblins armados con lanzas pueden atacar desde 2 recuadros de distancia, incluso si se interponen otros monstruos o guerreros.
Al disparar con sus arcos, los goblins necesitan sacar 5 o más para impactar. El arco de un goblin tiene fuerza 1, y causa 1d6 +1 heridas.
El valor en oro es por cada uno que salga.

EVENTO



EVENTO

E

RASTRILLO

Cuando todos los guerreros han entrado en la estancia, de golpe baja un rastrillo detrás de ellos que les corta la retirada. Solo podrán regresar por ese camino, si tienen la llave. Coloca el marcador de rastrillo en la puerta por la que han entrado los guerreros.



Saca otra carta de evento inmediatamente.

NO SACAR TARJETA TESORO POR COMPLETAR

EVENTO



EVENTO

E

SCORPIONES

Un enjambre de escorpiones es una forma especial de monstruo y su ataque se resuelve de inmediato.

Determinar al azar que guerrero es atacado. Hay 12 escorpiones en el enjambre, pero son muy pequeños, y no están representados por miniaturas.

El guerrero efectúa una tirada de impacto (1D6 + fuerza) para ver cuántos escorpiones mata con su ataque - el resultado de la tirada es el número de escorpiones que mata. cada escorpión tiene un valor de 5 monedas de oro.

Los escorpiones restantes infligen¹ herida cada uno, sin modificadores de resistencia o armadura. El enjambre de escorpiones entonces huye lejos y esta carta se descarta del mazo.

Tira 1D6. Con un 1, 2 o 3 Sacar otra carta de evento inmediatamente.

NO SACAR TARJETA TESORO POR COMPLETAR

EVENTO



EVENTO

E

DERRUMBAMIENTO

Pon un marcador de derrumbamiento en la estancia para indicar que todas las salidas, excepto por la que entraron los guerreros, están bloqueadas.

Cualquier guerrero que este, todavía en la estancia al final del siguiente turno, serán aplastados por los escombros y morirán. Todos los monstruos en la habitación morirán aplastados por la caída de escombros.

Los guerreros que intenten escapar no estarán sujetos a las reglas de trabado por combate mientras estén en la sala.

La habitación es intransitable ahora, y no podrán volver a entrar.

Si este suceso ocurre en la primera estancia del subterráneo, ignoralo y saca otra carta inmediatamente.

NO SACAR TARJETA TESORO POR COMPLETAR

EVENTO



EVENTO

E

CADAVER

Ante los aventureros yace un Bárbaro muerto en medio de un charco de sangre, y contra su pecho sostiene firmemente una bolsita de cuero. Tira 1D6 por cada aventurero. Aquel que obtenga el resultado inferior coge la bolsa. Tira 1D6 en la tabla para ver que ocurre:

1 : ¡Gas venenoso! todas las minis en esa sección de tablero sufren 1D6 heridas sin modificadores por resistencia o armadura.

2-3: ¡Trampa! de la pared sale una lanza que inflige 2D6 heridas al aventurero que cogió la bolsa, que esta vacía.

4-6: Tesoro. La bolsa contiene (1D6X100) monedas de oro, que recibe el aventurero que la cogió.

Saca otra carta de evento inmediatamente.

NO SACAR TARJETA TESORO POR COMPLETAR

E **ENCUENTRO**

Los guerreros encuentran tirado contra una pared a un minero Enano moribundo, atravesado por flechas Orcas. Cuando se acercan les grüñe un aviso, amenazandoles con una enorme hacha. Cuando ve que no son Orcos o criaturas malignas se calma y les entrega una llave. Con su último aliento les dice:

"Esta es la llave del rastrollo. Sin ella nunca pasareis."

Uno de los jugadores debería conservar esta carta para recordar que su guerrero tiene la llave.

Saca otra carta de evento inmediatamente.

NO SACAR TARJETA TESORO POR COMPLETAR

E

E **TRAMPA**

Tira 1D6 por cada guerrero. El guerrero que obtenga el resultado menor ha activado una trampa. Tira 1D6:

1: Se produce una gran explosión y la estancia se llena de humo y fuego. Todas las miniaturas en esta sección de tablero sufren 1D6 heridas, sin modificadores por resistencia o armadura.

2-5: Se abre una grieta en el suelo por la que el guerrero cae a plomo hasta el subsuelo rocoso, sufre 2D6 heridas, y solo puede escapar si el grupo tiene la Cuerda o el hechizo Levitar.


6: Se abre una losa de piedra en la pared, que deja al descubierto el brillo de las gemas y el oro. Saca una carta de Tesoro.

Tira 1D6: con un resultado de 1, 2, ó 3, saca otra de evento inmediatamente.

NO SACAR TARJETA TESORO POR COMPLETAR

E


EVENTO



EVENTO

E

EVENTO



EVENTO

E

E **VIEJOS HUESOS** **E**

El suelo de esta estancia está cubierto de huesos y cráneos, y bajo ellos brilla el oro. Cuando los guerreros se dispongan a coger el oro, tira 1D6:

1: ¡Trampa! Una risa macabra resuena por toda la estancia, que queda iluminada por un rayo mágico que impacta a uno de los guerreros al azar, y que inflige 1D6 heridas, sin modificadores por R o armadura.

2-3: Ilusión. Con un brillante destello de luz, los huesos y el oro desaparecen. Saca otra carta de evento.


4-5: Cada guerrero en esta sección encuentra (1D6x10) monedas de oro. Saca otra carta de evento.

6: Cada guerrero en esta sección encuentra (2D6x10) monedas de oro. Saca una carta de tesoro.

NO SACAR TARJETA TESORO POR COMPLETAR

E

EVENTO



EVENTO

E