

Warhammer Quest



· REGLAMENTO ·

WARGAMES

By Spektro & Kurstok

LA CAJA DE WARJAMMER QUEST

MINIATURAS CITADEL

En Warjammer quest encontrarás las siguientes miniaturas citadel:

- 4 Aventureros: Bárbaro, Enano, Elfo y Hechicero.
- 4 Guerreros orcos
- 4 Arqueros orcos
- 4 Lanceros goblins
- 4 Arqueros goblins nocturnos
- 8 Skavens
- 1 Minotauro
- 6 Arañas gigantes
- 6 Murciélagos gigantes
- 6 Ratas gigantes
- 6 Snotlings

Hay peanas para todas las miniaturas de Warjammer Quest. Antes de montarlas, sepáralas con cuidado con las herramientas adecuadas, con cuidado, ya que pueden romperse.

Aventureros, goblins y Skavens

Estas miniaturas encajan en las peanas de 20mm de ranura. Es recomendable pegarlas con pegamento para plástico o super-glue. No es obligatorio colocar la miniatura en la ranura de la peana, ya que trabajándolo con

cuidado, se puede poner a tu gusto.

Orcos

Los orcos encajan en las peanas de 25mm. Pueden pegarse como los aventureros, goblins y Skavens.

Minotauro

Esta miniatura incluye su propia peana, por eso no es necesario montarlo en peana alguna.

SECCIONES DEL TABLERO

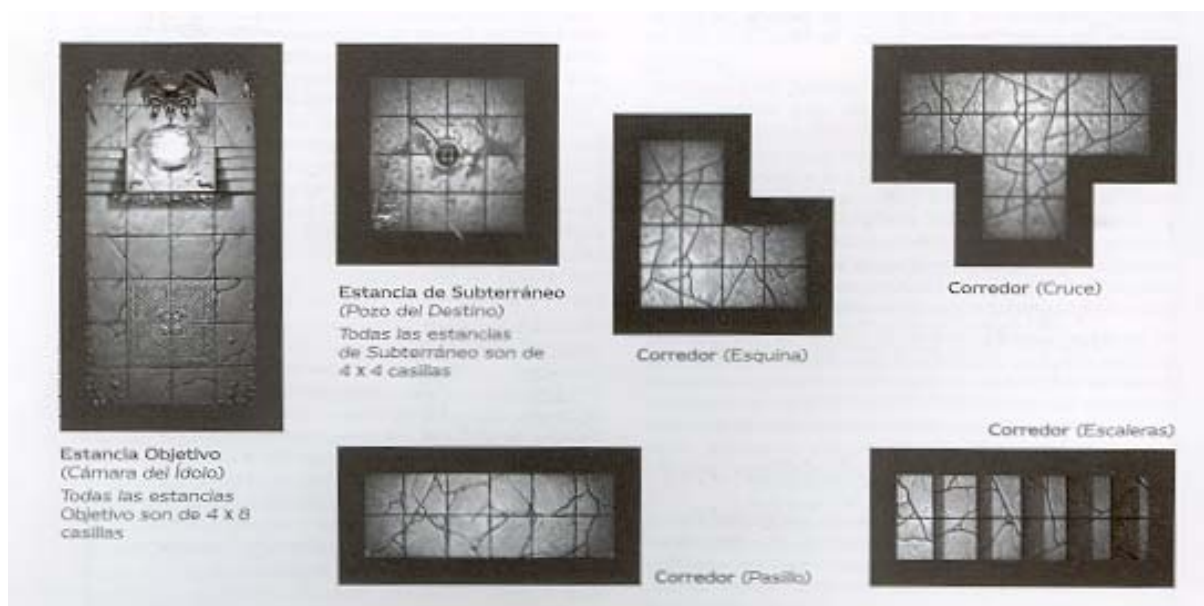
A diferencia de los juegos de tablero convencionales, en los cuales siempre hay el mismo tablero, en el Warjammer Quest cada vez tienes uno diferente, gracias a que éste contiene un tablero formado por piezas separadas, formando cada vez un camino diferente.

Existen tres tipos diferentes de tablero: estancias de subterráneo, estancias objetivo y corredores.

Las diferencias entre estas se explican mas adelante.

FICHAS

En Warjammer quest se incluyen **fichas de subterráneo**. Mas adelante las explicaremos



▪ MONSTRUOS DE WARJAMMER QUEST ▪



Los Snotlings son la mas pequeña raza de todos los pieles verdes, éstas son criaturas cobardes y atacan en grandes grupos para intentar abatir a sus enemigos por ser mas.



Los orcos son criaturas brutales y de piel verde, que viven en los páramos y montañas del mundo de Warjammer. Son un poco más altos que los hombres, además de estar bien fornidos y musculados, aunque no son muy inteligentes. Son agresivos y les gusta la guerra y su físico les convierte en unos buenos luchadores.

Los Skavens son los malignos hombres rata mutantes que continuamente planean la destrucción de la civilización humana, viven en el subsuelo del viejo mundo.



Los goblins son parientes inferiores de los orcos, y a menudo las 2 razas cooperan entre sí. A estos les molesta la luz del sol y suelen vivir en lugares oscuros.



Las ratas gigantes infestadas de enfermedades, acechan en grandes manadas en lugares abandonados.

Las bandadas de murciélagos gigantes cuelgan de los techos de las cuevas cubiertas de musgo, esperando la oportunidad de abalanzarse sobre su presa



Los goblins nocturnos viven en las cuevas y los túneles bajos las montañas del viejo mundo. Están tan acostumbrados a vivir en la oscuridad que cuando salen fuera, lo hacen con capas y capuchas.



Los minotauros son criaturas bestiales que viven en los

lugares más salvajes del mundo Warjammer. Son muy temibles.

Las arañas gigantes son un peligro habitual en los lugares bajo tierra, con su veneno mortal.





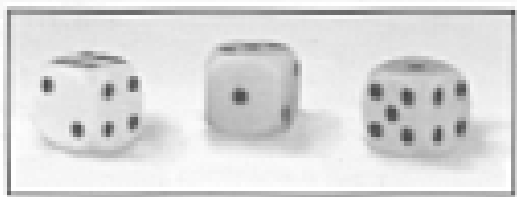
CARTAS DE HECHIZO

El personaje hechicero en Warjammer Quest posee la habilidad de lanzar hechizos representados por cartas entregadas al jugador hechicero.



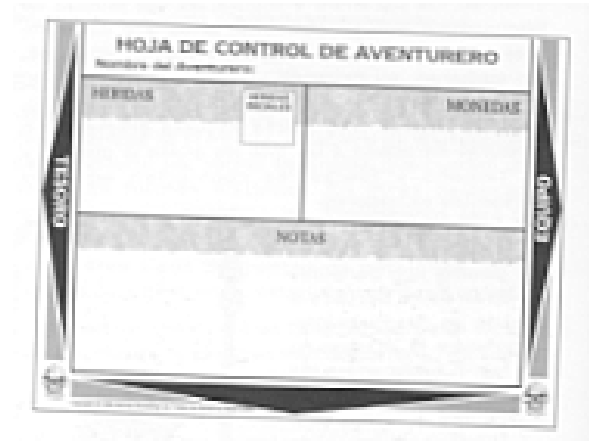
DADOS

En la caja se incluyen dados de seis caras que sirven para resolver combates o marcar las heridas que quedan a un personaje o monstruo. Los dados se representan así: 2D6, esto significa que hay que tirar dos dados de 6 caras.



CONTROL DE LA AVENTURA

Al final de este reglamento encontrarás una ficha de control de aventurero para escribir los detalles durante tu partida.



REGLAMENTO

En el reglamento se incluyen todas las reglas que necesitas saber para poder jugar a Warjammer Quest.

En la contraportada podrás encontrar un útil resumen con las reglas más importantes.

PLANTILLAS Y MARCADORES DE CARTÓN

En esta caja aparecen varias fichas de cartón que sirven para representar derrumbamientos, efectos de hechizos...

QUÉ MAS NECESITAS

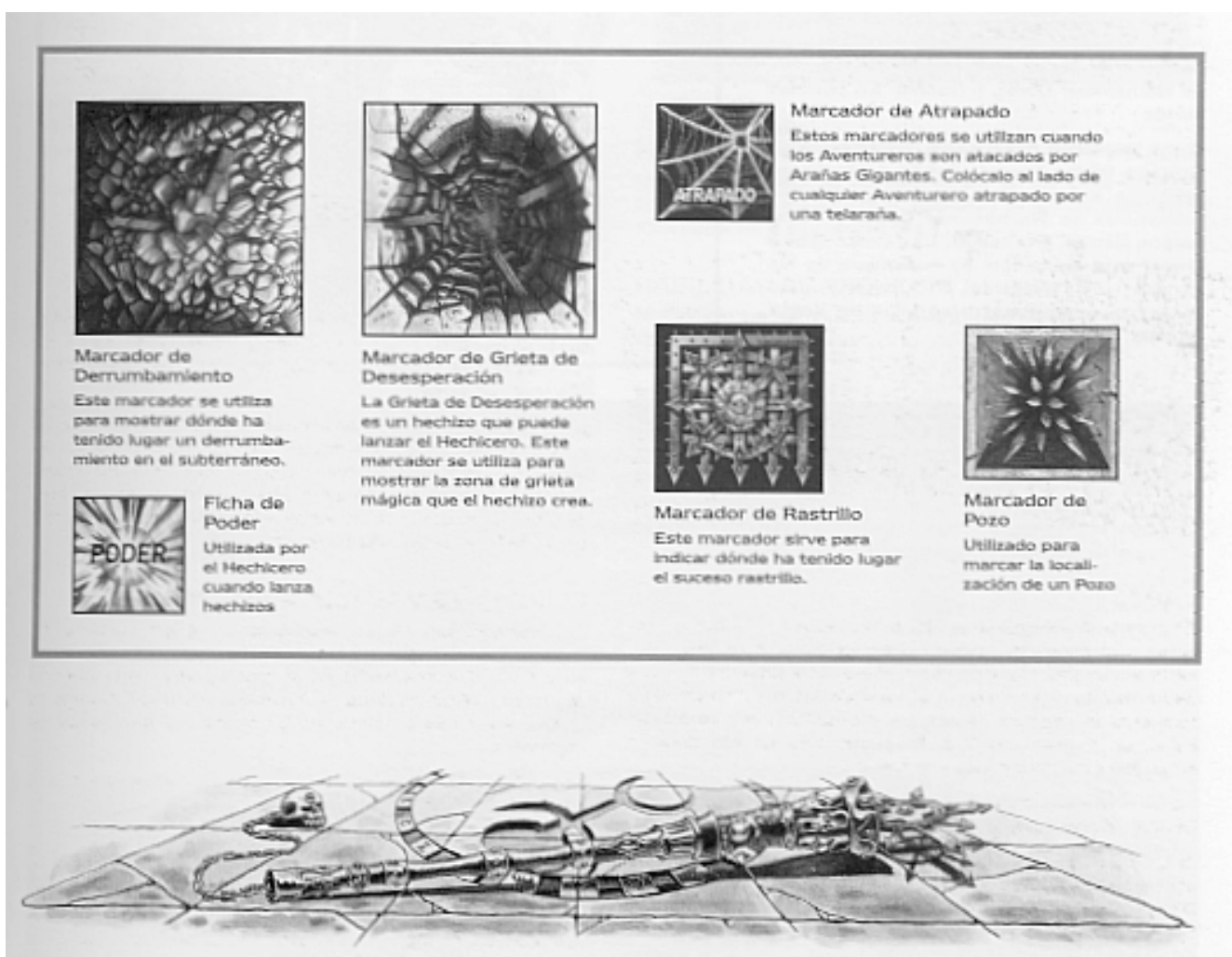
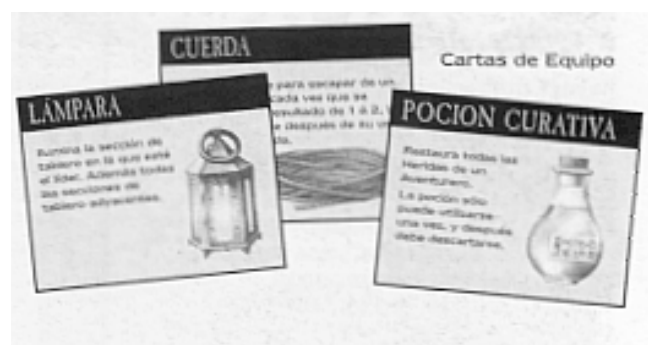
Para poder jugar a Warjammer Quest necesitarás dos o más jugadores, preferiblemente cuatro, y una superficie firme y lisa, como una mesa o zona del suelo.

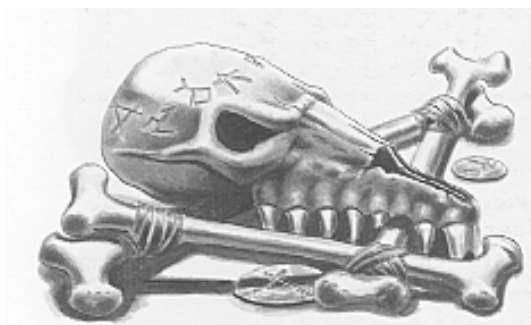


Marcadores de aventureros



Una manta gris o un paño grueso sobre la mesa o en el suelo es la superficie ideal para jugar a Warjammer Quest, ya que las secciones de tablero destacan realmente.





CÓMO PINTAR TUS MINIATURAS

Puedes jugar a Warhammer Quest con las miniaturas tal y como vienen la caja, pero otras personas prefieren pintarlas, así que recomiendo comprar pinturas y pinceles “La pajarita”, que son bastante económicas.

· CONTENIDO DE WARHAMMER QUEST ·

| | |
|---|---|
| 4 Aventureros: Bárbaro, Enano, Elfo y Hechicero | 4 Marcadores de Aventurero |
| 4 Guerreros Orcos | 6 Estancias de Subterráneo |
| 4 Arqueros Orcos | 5 Estancias Objetivo |
| 4 Lanceros Goblins | 7 Corredores |
| 4 Arqueros Goblins Nocturnos | 1 Escaleras |
| 8 Skavens | 3 Cruces |
| 1 Minotauro | 1 Esquina |
| 6 Arañas Gigantes | 1 Marcador de Rastrillo |
| 6 Murciélagos Gigantes | 1 Marcador de Derrumbamiento |
| 6 Ratas Gigantes | 3 Marcadores de Grieta de Desesperación |
| 6 Snotlings | 6 Marcadores de Atrapado |
| 1 Reglamento de 48 págs. | 6 Fichas de Poder |
| 1 Folleto Empieza Aquí de 4 págs. | 18 Marcadores de Escenario |
| 19 Fichas de Subterráneo | 10 Dados Grandes |
| 15 Cartas de Hechizos | |
| 4 Fichas de Aventurero | |
| 4 Cartas de Equipo | |
| 4 Cartas de Referencia | |



Les había parecido un asunto seguro en aquel momento, una tarea fácil con la que ganar dinero, pero debía ser por la cerveza que tomaron aquella noche en la taberna del Tambor y el Mono en Altdorf. Se habían sentido muy valientes, todos ellos, y habían aceptado sin temor el encargo de aquel extraño, de igual modo que habían aceptado las invitaciones toda la noche. Lo único que tenían que hacer era seguir una partida de guerra de Orcos que había robado su amuleto mágico, y devolverlo a él en Altdorf. Iria el mismo, dijo el extraño, pero tenía otros asuntos más urgentes. Y el generoso adelantó en moneda corriente y sonante había sido un sólido argumento para aceptar el desafío.

Pero de eso ya hacía semanas, antes de que el rastro de los Orcos desapareciera,

y de que los cortantes vientos y las interminables tormentas de las Montañas del Fin del Mundo helaran hasta los huesos a los Aventureros. En esta región inhóspita, el aire siempre estaba húmedo, y todo estaba empapado por la incesante lluvia.

Cuando Galahera el Elfo divisó la negra grieta de la boca de la cueva en la ladera de la montaña, los Aventureros se alegraron de al menos poder refugiarse de la lluvia durante un rato.

Mientras avanzaban hacia la cueva, abriéndose paso a través de los arbustos empapados, Wilhelm Xavier, el Hechicero del grupo, señaló las inconfundibles marcas de las botas de suela de hierro de los Orcos, que se dirigían hacia la cueva. Alzó los dedos y murmuró una extraña invocación. En pocos momentos el

sonido de las pisadas de los Aventureros se apagó cuando el hechizo empezó a funcionar.

Silenciosos de este modo, los cuatro Aventureros se aproximaron a la cueva. Galahera se mantenía a retaguardia con una flecha preparada en su arco. Kragan el Bárbaro desenvainó su gran espada y entró en la cueva, olfateando el aire en busca del hedor inconfundible de los Orcos. Las brasas casi apagadas de un fuego brillaban todavía en la cueva, revelando una sólida puerta, casi oculta por pieles de animales colgadas en el extremo de la pared más alejada. La puerta estaba cerrada, y sobre la vieja madera habían grabado una Runa de Aviso Orca. Grumli Grunson, el Aventurero Enano, ignoró la maligna señal y abrió la cerradura en segundos...

LOS AVENTUREROS

Cada personaje en el juego de Warjammer Quest posee sus propias y únicas habilidades. Algunos, como el bárbaro y el enano son mas adecuados para el frenesí del combate cuerpo a cuerpo. Otros como el elfo y el hechicero, son mas adecuados para mantenerse a distancia del combate cuerpo a cuerpo y utilizar sus flechas o hechizos. Para salir victoriosos, los Aventureros deben actuar como un equipo.

En Warjammer quest cada jugador debe tomar la personalidad del jugador al que han elegido, cada personaje tiene sus propios atributos que van de 1 a 10 excepto las herida que puede sobrepasarlos.

HERIDAS (H)

Muestra cuanto daño puede sufrir un aventurero antes de morir.



MOVIMIENTO (M)

Muestra la distancia que puede mover el aventurero



HABILIDAD DE ARMAS (HA)

Muestra la capacidad del aventurero en combate cuerpo a cuerpo.

HABILIDAD DE PROYECTILES (HP)

Muestra lo certero que es el aventurero con armas de tiro a distancia.

FUERZA (F)

Indica lo fuerte que es el aventurero

RESISTENCIA (R)

Muestra la resistencia del aventurero

INICIATIVA (I)

Muestra la velocidad de reacción del aventurero y determina su turno en combate cuerpo a cuerpo.

ATAQUES (A)

Muestra el número de veces que el aventurero puede impactar en un turno.

FICHAS DE AVENTUREROS

Todos los perfiles de cada aventurero, así como todo lo necesario para poder jugar con éste se hallan en su ficha de aventurero.

EQUIPO

Cada aventurero comienza la partida con una pieza de equipo diferente. El bárbaro con la lámpara, el enano con la cuerda, el elfo una poción mágica y el hechicero un pergamino que le permite lanzar un poderoso hechizo.

Perfil
El perfil del Aventurero

Equipo
Muestra la pieza de equipo que lleva el Aventurero

Arma
Indica el arma con la que está equipado el Aventurero

Armadura
La armadura protege al Aventurero en combate

Tabla de Combate
Muestra el resultado que debe obtener el Aventurero para impactar al enemigo contra el que lucha. Busca la Habilidad de Armas (HA) del enemigo en la fila superior, el número que aparece debajo es el resultado que necesita para impactar.



BÁRBARO

Heridas: 1D6+9
Movimiento: 4
Habilidad de Armas: 3
Habilidad de Proyectiles: 5+
Fuerza: 4
Resistencia: 3 (4)
Iniciativa: 3
Ataques: 1 (+1)

• **Equipo:** Lámpara.
• **Arma:** Espada, que causa 1D6+4 Heridas.
• **Armadura:** Piel Gruesa, (+1 Resistencia).
• **Destabado:** Queda destabado con un resultado de 6+.

Reglas Especiales
En cada turno, antes de que empiece a luchar, existe la posibilidad de que el Bárbaro entre en Furia Asesina. Tira un dado y suma +1 al resultado por cada miniatura de Monstruo que haya matado. Si el resultado total es 6 o más, el Bárbaro entra en Furia Asesina hasta que termine el combate. Mientras se halle en ese estado, recibe 1 ataque adicional cada turno.
Sin embargo, si saca un 1, sin importar cuántos Monstruos haya matado, ocurre el desastre! El Bárbaro está tan sediento de sangre que lo único que hace en este turno es lanzar tajos a su alrededor, y causa 1 Herida a cada Aventurero adyacente (sin modificadores).

| | | | | | | | | | | |
|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| HA ENEMIGO | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| • PARA IMPACTAR | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |

Dibujo
Un retrato del Aventurero en toda su gloria, listo para entrar en el subterráneo y combatir

Destabado
Indica la facilidad con la que el Aventurero se evade de sus enemigos

Reglas Especiales
Cualquier regla especial aplicable al Aventurero

Hoja de Control de Aventura
Se utiliza para mantener un control de las Heridas del Aventurero, la cantidad de oro y tesoro que posee, etc.

HOJA DE CONTROL DE AVENTURERO

Nombre del Aventurero: _____

| | |
|---------|-------------------|
| HERIDAS | HERIDAS INICIALES |
|---------|-------------------|

COMO INICIAR LA PARTIDA

En Warjammer Quest de veras utilizar el libro de aventuras para ver qué es lo que deben lograr los aventureros para ganar la partida. Puede que tengáis que rescatar a un prisionero, matar a un feroz minotauro, o encontrar un tesoro perdido tiempo atrás.

A diferencia que en otros juegos, en Warjammer Quest los ganadores son todos los componentes del equipo, éstos deben coordinarse y pensar en equipo. Por supuesto puede ser que no todos los componentes del equipo salgan vivos... ¡en cuyo caso su victoria será mucho mas heroica!

ELECCION DE UN AVENTURERO

En Warjammer Quest participan 4 aventureros: el bárbaro, el enano, el elfo y el hechicero. Cada jugador elige el aventurero con el que quiere jugar. Si varios quieren el mismo se sorteará.

Warjammer Quest está diseñado para 4 jugadores, también pueden jugar menos de 4 ,y si salís con vida es que sois unos grandes aventureros!!!

Después de la elección de aventurero, cada jugador toma su ficha de aventurero correspondiente, una hoja de control de aventurero y su miniatura de aventurero.

EQUIPO INICIAL

Cada aventurero posee una pieza de equipo diferente al inicio de la partida, indicada en su ficha. El bárbaro la lámpara, el enano la cuerda, el elfo la poción curativa y el hechicero el pergamino Mano de Muerte. Cada jugador recibe la carta de equipo de su aventurero, y la coloca al lado de su hoja de control de aventurero.

LA LÁMPARA Y EL JEFE

La pieza de equipo mas importante de toda partida es la lámpara. El aventurero que la lleva ilumina el camino a los otros, y por lo tanto dirige a los restantes aventureros en las

profundidades del subterráneo. Lo habitual es que el bárbaro lleve la lámpara.

Si solo hay tres o menos jugadores, es posible jugar sin el bárbaro, en este caso uno de los otros aventureros puede llevar la lámpara además de su propio equipo. O bien decidís entre vosotros qué jugador dirige al grupo, o lo sorteáis.

CUANTAS HERIDAS

Lo siguiente es determinar el valor de heridas de cada aventurero. Una vez establecido, a este valor se le conoce como Heridas iniciales del aventurero. El apartado Heridas indica que debes tirar un dado y sumarle un número al resultado.

Si sacas un 1 puedes tirar otra vez, ¡pero si en la segunda tirada obtienes otro 1, debes conformarte con él!

Una vez determinadas la heridas iniciales anota el número en el recuadro “heridas iniciales” de la hoja de control. En el recuadro grande marcado como heridas debes anotar las heridas que sufres durante la partida.

Los aventureros pueden curar sus heridas durante la partida, por lo que el total puede subir o bajar, pero tu aventurero no podrá tener un número de heridas superior a las iniciales. Esa es la razón por la que se anota en un recuadro aparte en la hoja de control.

EL HECHICERO

Antes de que comience la partida el jugador hechicero debe escoger tres hechizos. Divide las cartas de hechizos en sus tres tipos: hechizos de ataque, de defensa y de curación, y baraja cada mazo. El jugador hechicero toma al azar una carta de cada tipo, que son los hechizos de los que dispone durante toda la partida. Pon el resto de hechizos en la caja.

FICHAS DE PODER

Una vez escogidos los hechizos, el jugador hechicero tira 1D6 y toma ese número de fichas de poder. Puede repetir la tirada si obtiene un 1, pero debe conformarse con el segundo resultado. Las fichas de poder se colocan en el recuadro asignado en su ficha de aventurero.

La fichas de poder representan la fuerza mágica interna que el hechicero posee durante la partida. Cuanto mas fichas de poder posea fácil será que pueda lanzar el hechizo.

EL SUBTERRANEO

Los aventureros casi están listos para su primera aventura. Antes de que puedan descender a las profundidades del subterráneo deberás dividir las diferentes secciones de tablero subterráneo y fichas de subterráneo.

Después toma las fichas de subterráneo y retira la ficha que representa la estancia objetivo ¡Ya estás listo para empezar!.

EMPIEZA LA AVENTURA

Los aventureros están preparados. Entran en el subterráneo mediante un pasadizo oculto, la boca de una cueva o puerta secreta. Deben explorar el intrincado subterráneo, luchar contra los monstruos que descubran y superar los peligros a los que se enfrenten antes de completar la misión encargada.

Antes de que los aventureros entren en el subterráneo, debes determinar que misión deben cumplir.

PARA EMPEZAR LA AVENTURA

- Elige una estancia objetivo al azar. El objetivo de la misión se halla en esa estancia.
- Busca en la sección del libro de aventuras donde se describan las aventuras de esa estancia objetivo. Tira 1D6 para determinar la misión.
- Baraja las fichas de subterráneo y saca seis boca abajo. Toma la ficha de estancia objetivo y barájala con estas seis. Por último pon otras seis fichas de subterráneo sobre las siete anteriores. Las restantes fichas de subterráneo no se utilizan y se devuelven a la caja.
- Dale la vuelta a la primera ficha del mazo. Ésta es la entrada del subterráneo. Coloca la sección de tablero correspondiente en la mesa de juego. Las posiciones de las puertas están marcadas en blanco en el dibujo de la estancia de la ficha de subterráneo.
- Sitúa la miniatura que actúa como jefe(el de la lámpara) en cualquier recuadro de la sección de tablero de entrada, después coloca los demás aventureros por orden de mayor iniciativa a menor .
- ¡Que empiece la aventura!



LA SECUENCIA DE JUEGO

Durante la partida, los aventureros pueden buscar, moverse, luchar, explorar, lanzar hechizos ¡e incluso huir de los monstruos que encuentren! En el mundo real todo esto ocurriría a la vez, cuando se desenvainan las espadas, se abren a patadas las puertas, los arcos se disparan y los hechizos son lanzados. En el juego Warjammer Quest todas estas actividades tienen lugar en una secuencia de juego determinada.

Warjammer Quest se juega por turno. Durante cada turno, los aventureros y los monstruos tienen la ocasión de realizar ciertas acciones, como moverse, luchar, lanzar hechizos y similares.

Cada turno está dividido en 4 fases. Debes seguir las fases en el orden correcto, y completar cada una de ellas antes de pasar a la siguiente. Cuando todas ellas estén finalizadas acaba el turno, y comienza uno nuevo.

1. FASE DE PODER

Durante esta fase el hechicero determina cuanto poder mágico dispondrá en ese turno. También determina si se produce algún suceso inesperado.

2. FASE DE LOS AVENTUREROS

Durante esta fase los aventureros pueden moverse, luchar, y prepararse para seguir explorando el subterráneo.

3. FASE DE LOS MONSTRUOS

Si hay monstruos en el tablero pueden moverse y luchar durante esta fase.

4. FASE DE EXPLORACIÓN

Durante esta fase los aventureros pueden descubrir lo que hay mas allá de una puerta sin explorar. Cuando la fase de exploración termina, acaba la fase.



EQUIPO Y TESORO

El equipo que lleva cada aventurero lo puede utilizar en el momento que desee.

Durante la partida los aventureros encontrarán tesoros que pueden utilizarse, como una espada mágica..., cuando un aventurero logra una pieza de un tesoro lo apunta en su hoja de control de aventura. Algunos objetos mágicos solo funcionan un número de veces, mientras que otros deben descartarse una vez después de usados, como una poción.

No se pueden dejar las armas o armaduras entre los aventureros en mitad de un combate, en otras ocasiones si que se podría. Ten en cuenta que aunque tu aventurero posea dos armaduras, o tres armas etc.. no puede utilizarlas todas a la vez, esas armas o armaduras están guardadas en la mochila del aventurero.

LA REGLA DEL 1 Y EL 6

Cuando se efectúe una tirada, un resultado de 1 siempre será un fallo, y un 6 un acierto.

FASE DE PODER

El mundo Warjammer está repleto de monstruos, malvados hechiceros, grandes tesoros mágicos y poderosos hechizos. El subterráneo que se extiende ante los aventureros alberga a muchos enemigos peligrosos, y aquellos necesitarán todas sus habilidades para sobrevivir.

Durante la fase de poder, el jugador hechicero determina de cuanta energía máxima dispone el hechicero en ese turno, y al mismo tiempo descubre si se produce algún suceso inesperado.

PODER DEL HECHICERO

El jugador hechicero tira 1D6 para terminar su nivel de poder en ese turno. Toma un dado pequeño y colócalo sobre la ficha de aventurero del hechicero, de modo que muestre el resultado obtenido. Cuando el hechicero utilice su poder para lanzar hechizos, gira el dado que muestre la cantidad de poder que le queda.

Para mas detalles sobre ello, consulta la sección de lanzamiento de hechizos.

SUCESOS INESPERADOS

Si el jugador hechicero saca un 1 en la tirada para determinar su poder, tiene lugar un suceso inesperado. Efectúa una tirada en la tabla de sucesos y monstruos y sigue las instrucciones.

Si el jugador hechicero no obtiene un 1, no ocurre ningún suceso inesperado en ese turno, por lo que puede pasarse directamente a la fase de aventureros.



COLOCACION DE MONSTRUOS

Cuando aparecen monstruos, se ponen donde el jefe quiera, en la siguiente vez, el jugador de la derecha. Los monstruos, suele lanzarse contra los aventureros.

Al colocarlos, el jugador debe seguir la regla del uno contra uno, dividiéndose así los monstruos entre todos los aventureros por igual.



MARCADORES DE AVENTURERO

Cuando los monstruos no pueden repartirse por igual se utilizaran estos marcadores para efectuar el sorteo.

Se meten en un saquito o taza y la agitas, se sacan los marcadores de la taza sin mirar para ver a quien ataca el monstruo, si no queda espacio al lado de ese aventurero, se saca otro marcador.

Si no se pueden colocar mas monstruos atacando a los aventureros, y todavía quedan monstruos, se colocarían lo mas cerca posible de estos.

MONSTRUOS DIFERENTES

Cuando seáis atacados por diferentes tipos de monstruos, debéis repartiros por igual según la regla del uno por uno. Por ejemplo, si los aventureros son atacados por 4 orcos, y cuatro goblins, cada aventurero debería luchar contra un orco y un goblin.

Utiliza los marcadores de aventurero para decidir quien es atacado por cualquier monstruo que sobre.

PERO LOS AVENTUREROS NO ESTÁN EN LA MISMA ESTANCIA...

Si los Aventureros están situados en diferentes estancias, toma un marcador de Aventurero para determinar donde aparecen los Monstruos y colócalos donde esté ese Aventurero.

Si no hay suficiente espacio distribuye el resto de los Monstruos por las demás zonas.

MONSTRUOS CON ARMAS DE PROYECTILES

Si los Monstruos están armados con armas de proyectiles, estos monstruos se situaran tan lejos como puedan del Aventurero, mientras todavía puedan ver su objetivo. Estos Monstruos también tienen espadas.

Qué es lo que Puedes Ver

La visión de las criaturas equipadas con arco queda bloqueada si algo sólido (excepto Monstruos y Aventureros) se halla entre ellas y su objetivo.

Para saber si una miniatura puede ver o no su objetivo dibuja una línea imaginaria entre los dos. Si esta línea pasa por un muro no se podrá disparar.

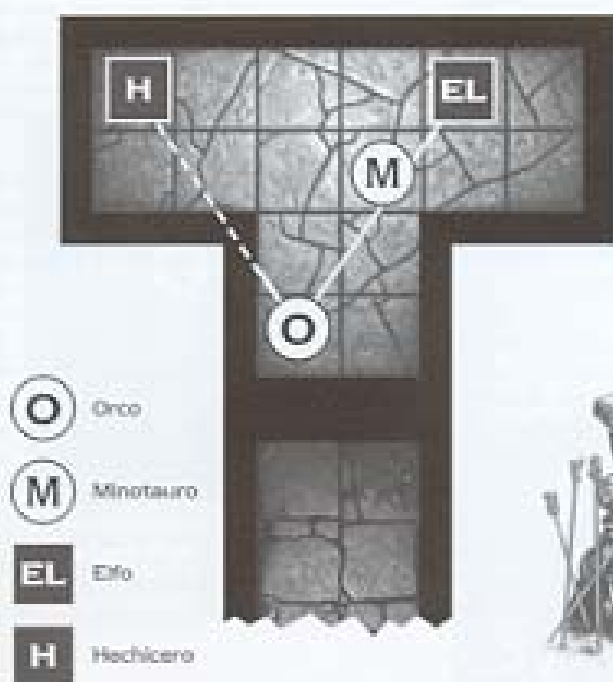
ATAQUES DE MONSTRUOS

Los Monstruos no luchan hasta la Fase de Monstruos después de la de Aventureros. Sin embargo, algunos Monstruos tienen un ataque especial que se resuelva tan pronto son situados y que se describe en su carta.

HECHICERO MUERTO

Si el Hechicero muere, uno de los otros jugadores debe tirar un dado en la Fase de Poder para determinar si ocurre un Suceso Inesperado. Aunque no hay necesidad de determinar el Poder del Hechicero, los jugadores aun pueden ser atacados por monstruos.

· QUÉ ES LO QUE PUEDES VER ·



En este ejemplo, el Orco puede ver al Elfo, aunque el Minotauro se halla entre los dos. Las miniaturas en la trayectoria de la flecha son ignoradas, ya que se supone que están en movimiento constante y no bloquean la visión del arquero durante largo tiempo. Un arquero es capaz de disparar a través de Aventureros y Monstruos para impactar a su objetivo.



Arquero Orco

Por otro lado, el Orco no puede ver al Hechicero, ya que su visión está bloqueada por el muro. El Orco debe moverse un recuadro a la derecha o un recuadro hacia delante y a la derecha para poder ver al Hechicero.

· EJEMPLOS DE COLOCACIÓN DE MONSTRUOS ·

CLAVE

| | |
|-----------|-----------|
| B | Bárbaro |
| EN | Enano |
| EL | Elfo |
| H | Hechicero |
| S | Skaven |
| M | Minotauro |

COLOCACIÓN DE 5 SKAVENS

Cuando los Monstruos atacan a uno de los jugadores deben colocarse utilizando la regla del Uno contra Uno. En este ejemplo los Aventureros han sido atacados por cinco Skavens. El jugador al que le toca colocar los Monstruos sitúa en el tablero cuatro de los Skavens en las posiciones que se indican. Cada Aventurero se enfrenta a un Skaven. El Skaven restante podría atacar a cualquiera de los Aventureros, por lo que se saca al azar un marcador de Aventurero. En este ejemplo se ha sacado el marcador del Hechicero, por lo que el Skaven que queda se sitúa como aparece en el diagrama. El jugador puede elegir el recuadro exacto donde colocar al Monstruo.



2



COLOCACIÓN DE 8 SKAVENS

Cuando hay muchos Monstruos atacando a la vez, los jugadores los dividen por igual de acuerdo con la regla del Uno contra Uno. A menudo no habrá espacio suficiente para repartirlos por igual, en cuyo caso divide los Monstruos restantes entre los Aventureros con recuadros vacíos a su alrededor. Los Monstruos sueltos pueden ser asignados al azar utilizando los marcadores de Aventurero. En este caso, los Aventureros han sido atacados por nada menos

que ocho Skavens. Los Monstruos se han colocado de manera que cada Aventurero sea atacado por al menos un Skaven. Sin embargo, aunque al Enano y el Bárbaro pueden ser atacados por los dos Skavens que les corresponden, no ocurre así con el Elfo y el Hechicero. Se determina al azar cuál de ellos es atacado por dos Skavens, y le toca al Elfo. Por lo tanto, el Bárbaro es atacado por los tres Skavens restantes.

¡NO HAY SITIO!

A veces los Aventureros serán atacados por tantos Monstruos que no habrá suficiente espacio para colocarlos en la misma sección de tablero. Cuando esto ocurra, los Monstruos pueden colocarse en las secciones de tablero adyacentes. Si los Aventureros fuesen atacados por tantos Monstruos que no pudieran colocarse en las secciones de tablero adyacentes, entonces estos Monstruos no se situarían en juego ¡Los Aventureros ya tienen de sobra entre manos tal como están las cosas!

COLOCACIÓN DE 3 SKAVENS Y 1 MINOTAURO

Cuando haya más de un tipo de Monstruo atacando, trata cada tipo por separado.

En el diagrama 3, se utilizaron los marcadores de Aventurero para determinar que los tres Skavens atacaban al Bárbaro, al Enano y al Hechicero.

Se tomaron de nuevo los marcadores de Aventurero, y se sacó uno para determinar a quién atacaría el Minotauro, que resultó ser el Bárbaro.

Esto significa que aunque había cuatro Monstruos en la estancia, el Elfo no fue atacado por ninguno de ellos ¡Afortunado él!



FASE DE LOS AVENTUREROS

-¿QUIÉN ES EL QUE ACTÚA PRIMERO?-

Durante la Fase de los Aventureros, cada jugador mueve a su Aventurero o ataca a los Monstruos. Las reglas de combate y lanzamiento de hechizos aparecen más adelante. Esta sección está dedicada a lo que pueden hacer los Aventureros, y en qué orden.

Durante la Fase de los Aventureros, cada jugador mueve y ataca por separado. El Aventurero que lleva la lámpara (el jefe) siempre actúa en primer lugar. Habitualmente será el Bárbaro. Si el Bárbaro muere, otro de los Aventureros debe tomar la lámpara, y se convierte en el nuevo jefe. Una vez el jefe ha actuado, los otros jugadores actúan por orden de iniciativa. El Aventurero con mayor Iniciativa es el siguiente, y así sucesivamente. Por tanto, el orden será: Bárbaro (jefe), Elfo (Iniciativa 6), Hechicero (iniciativa 3), Enano (Iniciativa 2). Cada Aventurero completa todo su movimiento y combate antes de que actúe el siguiente Aventurero.

LÁMPARA

La lámpara ilumina la sección de tablero en la que esté el jefe, más todas las secciones de tablero adyacentes. Si un Aventurero acaba en una sección de tablero que no está iluminada por la lámpara, a el jefe lo deja atrás, se perderá en las profundidades del subterráneo, y será retirado de la partida. Obviamente, ésta es una regla muy Importante, y merece la pena recordarla desde el principio de la partida. Si los Aventureros empiezan a dividirse en diferentes direcciones, ¡alguno acabará perdiéndose en el subterráneo! Mantén siempre un ojo avizor a la situación del

jefe, y procura permanecer en las secciones de tablero iluminadas por la lámpara.

. MOVIMIENTO Y COMBATE

Durante su turno, tu Aventurero puede moverse un número de casillas igual a su atributo de Movimiento (M). Cuando el

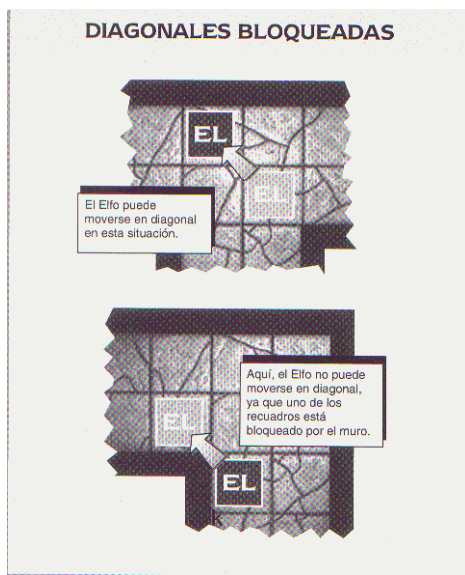
Aventurero se ha movido puede atacar a un Monstruo en un recuadro adyacente. No tienes porqué mover la miniatura toda esa distancia, o ni siquiera mover en absoluto. Puedes moverte en cualquier dirección, incluso diagonalmente, y puedes colocar la miniatura de modo que quede encarada en cualquier dirección que desees. Sin embargo, tu Aventurero no podrá atravesar una casilla ocupada por otra miniatura o un obstáculo.



DLAGONALES BLOQUEADAS

Un Aventurero no podrá moverse en diagonal hasta otra casilla si una de las casillas adyacentes entre ella y su casilla de destino es un muro. Consulta estos diagramas.

TRABADO EN COMBATE



Si al inicio de la Fase de los Aventureros en una casilla adyacente a la del Aventurero hay un Monstruo, el Aventurero estará "trabado" por el Monstruo, y no podrá moverse. Esto representa al Aventurero manteniendo la posición mientras se defiende de los ataques de su oponente. Aunque un Aventurero trabado no puede abandonar la casilla en la que se halla, puede encararse en cualquier dirección.

Trabado

Como ya se ha dicho, un personaje trabado no puede moverse. Sin embargo, puede intentar escapar de esa situación si el jugador lo desea. Cada ficha de Aventurero indica un valor de Destrabado. Para escapar debes tirar un dado y obtener un resultado al menos igual al valor indicado. Si lo logras, el Aventurero se evade de la lucha y puede moverse de la forma habitual. Si no es así, el Aventurero debe quedarse donde está y luchar contra el Monstruo en combate cuerpo a cuerpo. No podrá utilizar armas de proyectiles mientras esté trabado.

Nota: No importa cuántos Monstruos lo tengan trabado, sólo debe efectuar una tirada de Destrabarse para escapar.

- ¿CUÁNDO PUEDE COMBATIR UN AVENTURERO?

Quando tu Aventurero se sitúe al lado de un Monstruo puede luchar contra él. Las reglas del combate se describen más adelante en la sección de Combate. El Elfo también posee un arco con el que puede disparar contra los Monstruos. Mientras pueda ver a un Monstruo puede disparar contra él (consulta la descripción de Qué es lo que Puedes Ver en la Fase de Poder). Un Aventurero no puede combatir contra un Monstruo cuerpo a cuerpo y disparar en el mismo turno.

- EXPLORACIÓN -

Si los Aventureros se mueven hacia una puerta que no tiene una sección de tablero adyacente, deben detenerse. El subterráneo más allá de esa puerta no ha sido explorado aún. Los Aventureros pueden investigarlo durante la Fase de Exploración, tal como se describe más adelante.

- ENTRADA AL SUBTERRÁNEO -

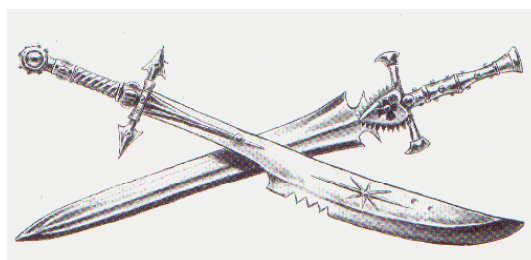
La entrada al subterráneo conduce a su interior, ¡y también a su exterior! Si los Aventureros desean volver sobre sus pasos, y abandonar el subterráneo por esa entrada pueden hacerlo, siempre que el camino no esté bloqueado por un derrumbamiento a un rastrillo. Ten en cuenta que el objetivo de su misión proporciona una salida alternativa (¡y a menudo más fácil!), por lo que es raro que vuelvan sobre sus pasos.

- MOVIMIENTO HACIA NUEVAS SECCIONES DE TABLERO -

Quando un Aventurero entra en una sección de tablero nueva por vez primera, estará vacía. Sin embargo, puede que haya todo tipo de Monstruos acechando en las sombras, ¡listos para atacar cuando los Aventureros entren! Cuando un Aventurero ha entrado en la nueva sección y ha completado su movimiento, su turno acaba inmediatamente. Ahora le toca el turno al siguiente Aventurero.

- ¿Y DESPUÉS QUÉ? -

Quando todos los Aventureros han acabado sus movimientos y combates, pasa a la Fase de los Monstruos.



FASE DE MONSTRUOS

NUEVAS ESTANCIAS

Si los Aventureros entran en una nueva estancia durante la Fase de los Aventureros, entonces debes empezar la Fase de los Monstruos efectuando una tirada en la Tabla de Sucesos y Monstruos. Si la tirada indica que hay Monstruos, siempre se sitúan dentro de la estancia, aunque los Aventureros estén separados en distintas secciones de tablero. A veces es necesario efectuar una tirada cuando se entre por primera vez en la estancia, no en ocasiones sucesivas. Ten en cuenta también que se debe efectuar una tirada sólo cuando los Aventureros entren en una estancia de subterráneo, no cuando entren en un pasillo, escalera u otra sección de corredor. Las estancias Objetivo tienen reglas especiales que se describen más adelante.

ESTANCIA DE SUBTERRÁNEO

Todas las estancias de subterráneo son de 4 por 4 casillas. La primera vez que los Aventureros entren en cualquier estancia efectúa una tirada en la Tabla de Sucesos y Monstruos para saber qué hay allí. Si ocurre un Suceso, sigue las instrucciones en la tabla. Si son Monstruos, se lanzan sobre los Aventureros tal y como se describe más adelante. Para una explicación más detallada de cómo situar los Monstruos, consulta la Fase de Poder en la página 16. En primer lugar consulta cuántos Monstruos aparecen de acuerdo con las instrucciones en la tabla. Después toma las miniaturas y sitúalas en la estancia. Mantén la tabla a mano, ya que la información será necesaria en el combate. Si no existe suficiente espacio en la estancia para todos los Monstruos, los que queden deben situarse en las secciones de tablero adyacentes. Recuerda aplicar la regla de Uno contra Uno, repartiendo los Monstruos equitativamente entre los Aventureros. Cualquier Monstruo suelto puede asignarse utilizando los marcadores de Aventurero.

Cuando sitúes un Monstruo al lado de un Aventurero, gira la miniatura para que se encare con el Aventurero al que se enfrenta. Con ello se logra que la resolución de los combates sea más fácil.

ESTANCIA

OBJETIVO

La estancia objetivo se halla al final del subterráneo y contiene la meta de los Aventureros. Cuando éstos entren en ella,

consulta el Libro de Aventuras. El Libro de Aventuras incluye las reglas especiales que necesitarás cuando los Aventureros lleguen a su objetivo. Te encontrarás con que éste está defendido por muchos Monstruos contra los que deben luchar y deben derrotar.

NUEVOS

MONSTRUOS

Cuando se han colocado nuevos Monstruos en el tablero en la Fase de los Monstruos, su turno ha acabado, lo han pasado situándose en posición. No pueden mover o combatir hasta la Fase de los Monstruos del siguiente turno. Los Monstruos que aparecieron en la Fase de Poder del turno en juego pueden atacar en la Fase de los Monstruos del mismo turno.

¿QUÉ ES LO QUE HACE UN MONSTRUO?

¡Los Monstruos siempre atacan a los Aventureros! Lo que hagan exactamente depende de donde se hallen, y con qué tipo de armas estén equipados. Si un Monstruo está trabado en combate no podrá moverse. Se queda donde está y lucha contra el Aventurero a su lado. Si un Monstruo tiene un arma de proyectiles, y puede ver a un objetivo permanecerá en ese sitio y disparará. Si un Monstruo tiene un arma de proyectiles, y no puede ver a un objetivo se moverá hasta que vea uno y disparará. Si un Monstruo no tiene un arma de proyectiles, o si tiene un arma de proyectiles y no puede moverse para ver un objetivo, se moverá hacia uno de los Aventureros. Si el Monstruo puede situarse al lado de uno de los Aventureros, le atacará.

Recuerda que los Monstruos mueven y atacan de acuerdo con la regla del Uno Contra Uno cuando sea posible. Se dividirán contra los Aventureros a partes iguales.

| |
|---|
| <p>LA REGLA DEL UNO CONTRA UNO Un grupo de Monstruos siempre luchará una contra uno cuando sea posible. Los Monstruos se repartirán por igual entre los Aventureros. Así, si los cuatro Aventureros son atacados por ocho Orcos, cada Aventurero será atacado por dos Orcos. Esta regla se aplica tanto al colocar los Monstruos como para decidir a qué Aventureros atacan los Monstruos en cada turno.</p> |
|---|

MOVIMIENTO

Los Monstruos se mueven del mismo modo que los Aventureros, el máximo de recuadros de su atributo de Movimiento (M). Cuando un Monstruo ha completado su movimiento puede atacar a cualquier Aventurero de un recuadro adyacente.

Algunos Monstruos tienen reglas especiales, que aparecen en la descripción del Monstruo, y que también están resumidas en la contracubierta de este reglamento.

TRABADO EN COMBATE

Cualquier monstruo que comience la fase de los monstruos adyacente a un aventurero quedará trabado en ese recuadro. Ocurre lo mismo que con los aventureros, solo que los monstruos no pueden intentar destrabarse del combate.

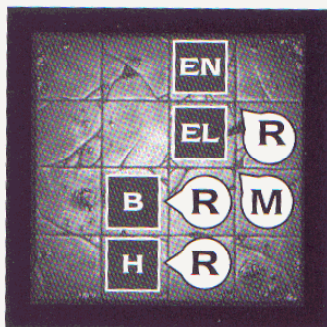
· EJEMPLO ·

Por suerte, los Monstruos no atacan en este turno, ya que acaban de ser colocados. El turno acaba con los Monstruos y los Aventureros frente a frente.

En la Fase de los Aventureros del siguiente turno, los Aventureros atacan en primer lugar, con la esperanza de matar a tantos Monstruos como sea posible antes de que respondan. El Elfo es el primero. No puede quedar trabado en combate, por lo se aparta y se mueve hasta una esquina, desde donde dispara contra el Minotauro, hiriéndole levemente (más adelante te explicamos cómo se resuelven los ataques).

Después ataca el Bárbaro, seguido por el Hechicero y a continuación el Enano. El Bárbaro mata a su Rata, pero el Hechicero y el Enano fallan!

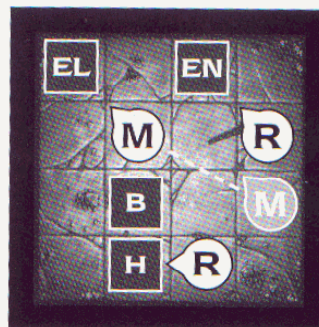
Ahora es la Fase de los Monstruos. Estos se colo-



caron en el turno pasado, por lo que es la primera vez que pueden atacar a los Aventureros. Debido a ello, hay que aplicar la regla del Primer Ataque, por lo que los Monstruos atacan a los Aventureros contra los que originalmente se enfrentaban si podían.



El Hechicero no se ha movido, por lo que su Rata le ataca donde está, y por suerte para él falla. Si la Rata del Enano estuviera atacando al Elfo, no podría seguirle, ya que estaría trabada con el Enano, por lo que tendría que atacar a éste último. El Minotauro no está trabado con nadie, por lo que atraviesa la estancia, se lanza contra el Elfo y le impacta.



FASE DE EXPLORACION

Las cavernas bajo las Montañas del Fin del Mundo tienen muchos kilómetros de longitud, que se retuercen a medida que se adentran en el subsuelo. Cuando los Aventureros recorren los subterráneos descubren antiguos pasajes, estancias abandonadas tiempo atrás, y escaleras talladas en la roca viva

Durante la Fase de Exploración los Aventureros colocan nuevas secciones de tablero para extender el subterráneo. Para ello, los Aventureros deben explorar la oscuridad más allá de las puertas.

EXPLORACIÓN

Sólo el jefe puede explorar, utilizando la lámpara para iluminar el camino a los Aventureros. La exploración sólo es posible si no hay Monstruos en la sección de tablero sobre la que se halla el jefe. Es imposible que el jefe explore en mitad del frenesí de un combate. Para explorar, el jefe debe situarse al lado de la puerta que conduce a la zona desconocida del subterráneo. En la Fase de Exploración el jugador declara que está explorando y torna una ficha de la pila de Subterráneo. La ficha indicará la estancia o corredor que se halla más allá de la puerta. Si es la ficha con una Calavera, habéis llegado a la estancia Objetivo. Toma la sección de tablero apropiada y colócala en su sitio. Es recomendable colocar las fichas de subterráneo cara arriba al lado de la nueva sección de tablero para recordar que nadie ha entrado todavía.

Una vez colocada la nueva sección de tablero, los Aventureros podrán entrar en el siguiente turno, en la Fase de los Aventureros. No existe obligación alguna de entrar en una estancia o pasillo que hayáis descubierto. Puede que los

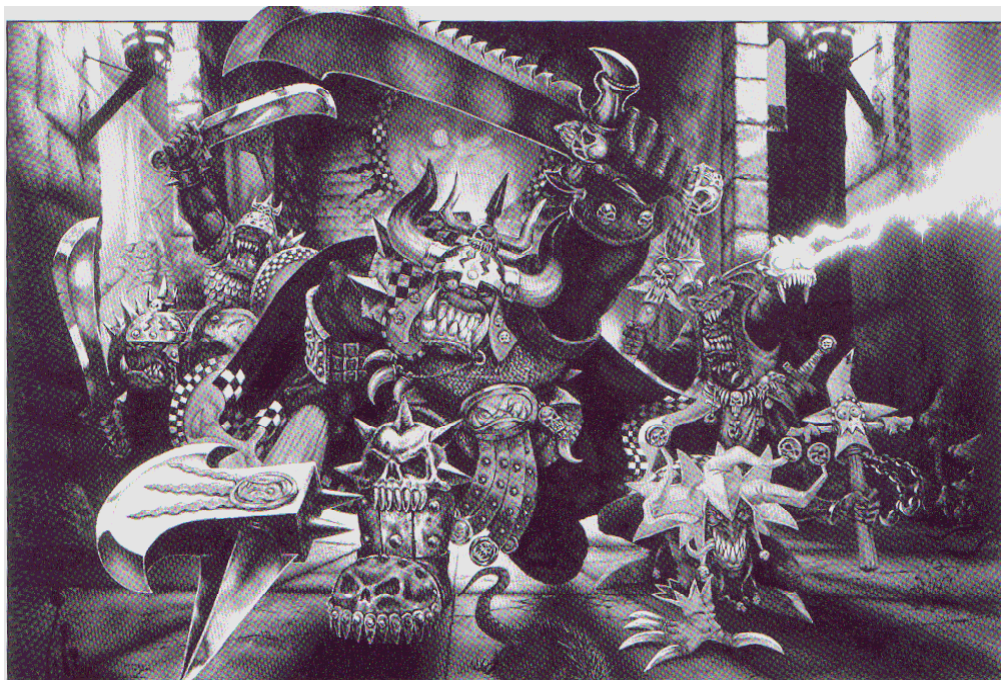
jugadores prefieran explorar antes ciertas partes del subterráneo.

La Fase de Exploración ha acabado y la partida continúa con la Fase de Poder del siguiente turno.

CAMINOS DIFERENTES

Si aparece un cruce, coloca la sección de tablero de la forma habitual. Ahora, antes de hacer nada más, ¡debes dividir la pila de Fichas de Subterráneo! Los Aventureros saben que su objetivo se halla a un lado o a otro, ¡pero no saben cuál de ellos! A partir de] fondo de la pila, reparte una ficha a la derecha y a la izquierda hasta que tengas dos pilas separadas. Coloca una pila en cada salida del cruce. A medida que los Aventureros exploren, utiliza la pila de la izquierda para el subterráneo de la izquierda, y la de la derecha para el subterráneo de la derecha.

Si os quedáis sin fichas, o si los Aventureros llegan al final de uno de los caminos sin llegar a la estancia objetivo, entonces es imposible seguir en esa dirección. Los Aventureros deberán volver sobre sus pasos o abandonar su misión.

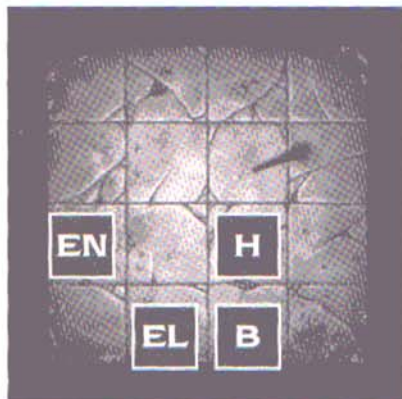


EXPLORACION .

En el diagrama de la izquierda, el Bárbaro está preparado para explorar la entrada en la pared Sur.

Para explorar más allá de la entrada, no puede haber Monstruos en la sección de tablero, y el jefe – el Bárbaro – debe hallarse en una de las casillas enfrente de la entrada.

El Bárbaro anuncia que desea explorar. El jugador toma la ficha superior de la pila de fichas de subterráneo, y en este caso es un pasillo.



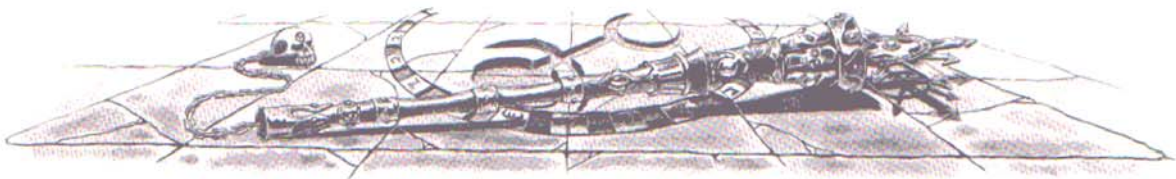
Los pasillos siempre tienen dos entradas, una en cada extremo. Una es la entrada enfrente de los Aventureros, mientras que la otra se halla en el otro extremo.

Si te fijas en la fichas de subterráneo, verás que en uno de los extremos del pasillo puedes elegir tres posiciones sobre las que colocar la entrada. Puedes situar la entrada en cualquiera de las tres posiciones.

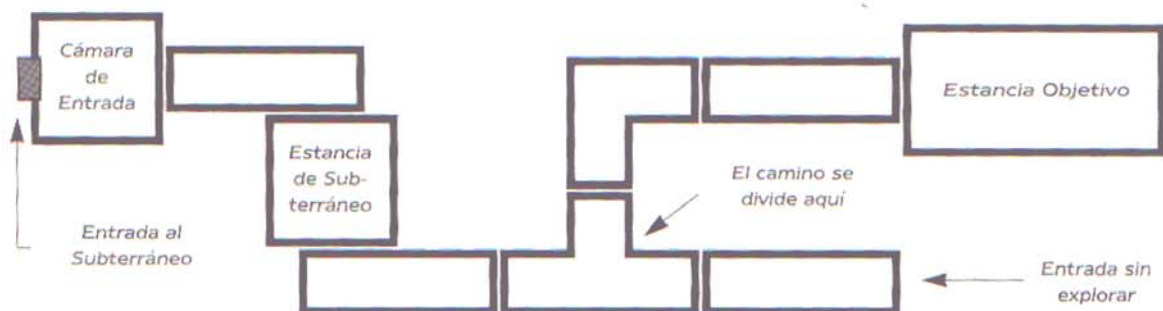


En el diagrama de la derecha, en el nuevo pasillo, la segunda entrada se ha colocado justo enfrente de la primera. La segunda entrada podría estar igualmente en cualquiera de las posiciones A o B.

El diagrama inferior muestra el despliegue de pasillos y estancias del subterráneo. Debido a que puedes desplegar las estancias de muy distintas maneras, puedes desplegar el subterráneo de forma que se adapte a tu zona de juego.



Este ejemplo muestra uno de los muchos posibles despliegues de un subterráneo que puedes crear con las Fichas de Subterráneo.



EL FINAL

Cuando los aventureros lleguen a la estancia objetivo deben completar su misión o morir en el intento. Tanto si logran cumplirla como si no, la aventura habrá terminado.

LA ESTANCIA OBJETIVO

Cada aventura acaba en una de las estancias objetivo. Cuando los aventureros entren en ella, no efectúes en la tabla de sucesos y monstruos, como haría habitualmente. En vez de ello, consulta el libro de aventuras la descripción de la aventura que estás jugando. En ella se describen los monstruos que allí te esperan y se te dice que debes hacer para cumplir la misión.

Cuando la aventura haya acabado, es el momento de que los jugadores contabilicen su tesoro. Cada aventurero tiene una cantidad de oro obtenida por matar monstruos (esto se explica más adelante en la sección de combate). Además, cada jugador puede cambiar cualquiera de las cartas de tesoro que le queden por oro.

ENTONCES, ¿QUIÉN HA GANADO?

Todos los aventureros ganan si cumplen la misión. La cantidad de oro recibida por cada aventurero es una medida de su éxito individual. El aventurero con más oro es el que mejor lo ha hecho.

La puerta se abrió dando paso a un oscuro corredor, que se internaba hacia las profundidades de la montaña.

"Enciende la linterna, Kragan, y muestra el camino," gruñó el Enano con los dientes apretados. "Creo que hemos encontrado a nuestros Orcos".

Los Aventureros cruzaron el umbral hacia la oscuridad, iluminados solo por el débil brillo de la linterna.

El camino giraba en un sentido, después en otro, dividiéndose en otros pasillos y grandes túneles. Los Aventureros se mantuvieron agrupados, detrás de Kragan y Galahern mientras estos seguían el rastro de los Orcos.

Finalmente, los intrépidos Aventureros llegaron a un cruce, y tuvieron que tomar una decisión. Kragan estaba inseguro, convencido de que los Orcos habían tomado el pasillo de la derecha, pero igualmente convencido de que había algo muy raro en ese túnel.

"Mi magia no indica nada malo, mi musculoso amigo," dijo Xavier, mirando en la oscuridad.

"Ni yo oigo nada extraño," susurró Galahern, escuchando atentamente.

"No necesito ni la magia ni los oídos del bosque," gruñó el Bárbaro. "Lo sé."

La espada del Bárbaro relució bajo la débil luz de la linterna que sostenía en la otra mano mientras observaba cuidadosamente la pared, mientras recorría las grietas de la roca con sus manos encallecidas.

Después de unos cuantos minutos, Grunnson bufó con impaciencia y se adentró en la oscuridad, con su gran hacha alzada preparado para golpear.

"Si hay carne de Orco para atravesar, peligro y muerte, Grumli Grunnson les da la bienvenida."

"Maldita sea la impaciencia de los idiotas," exclamó Xavier, a pesar de lo cual desenvainó su propia espada y siguió al Enano hacia la oscuridad.

Intercambiando una mirada con el Bárbaro, Galahern el Elfo se encogió de hombros.

"Todos estamos metidos en esto, amigo mío," dijo, antes de saltar en pos de los otros. Irguiéndose en toda su estatura, el Bárbaro sonrió con ferocidad, mostrando sus agudos dientes. Podía oler a los Orcos, no muy lejos y hacia arriba. Era el momento. Lanzando el grito de guerra de sus antepasados, él también cargó hacia la oscuridad, con la espada en una mano y la linterna en la otra.

El pesado rastrollo de hierro se cerró sonoramente detrás de ellos, y una lluvia de letales flechas negras surgió de entre las sombras...



EL COMBATE

Las reglas descritas a continuación afectan a todos los combatientes. Los dados que se utilicen para los monstruos podrán ser lanzados por cualquier jugador.

Existen dos tipos de combate: el primero es el combate cuerpo a cuerpo librado con espadas, hachas y armas similares. El segundo tipo se libra a mayor distancia utilizando arcos y flechas u otras armas de proyectiles. Por ahora, nos limitaremos a las reglas para el combate cuerpo a cuerpo. Más tarde nos ocuparemos de las armas de proyectiles.

En el combate se utilizan los siguientes atributos. Es conveniente recordarte cuáles son esos atributos antes de seguir adelante. Te será muy útil tener a mano la ficha de Aventurero para consultarla y también la tabla con el perfil de los diferentes tipos de Monstruos.



HABILIDAD DE ARMAS (HA)

Mide la capacidad del Aventurero o Monstruo en el combate cuerpo a cuerpo. Refleja su habilidad como espadachín e indica cuán bueno es en este tipo de combate.

HABILIDAD DE PROYECTILES (HP)

Mide la capacidad del combatiente a la hora de utilizar armas de proyectiles, como el arco. Muestra cuán bueno es disparando.

FUERZA (F)

Este atributo muestra lo fuerte que es un Aventurero o Monstruo. Cuanto más fuerte sea, más daño inflingirá si logra impactar al enemigo.

ATAQUES (A)

Muestra cuántas veces puede intentar impactar a su enemigo cada turno. Cada intento de impactar se conoce como Ataque.

Si un Aventurero tiene más de 1 Ataque puede repartirlos

entre dos o más enemigos como tú desees.

Si un Monstruo tiene más de 1 Ataque debe dirigirlos todos contra un único Aventurero.

Tendrás que saber los valores de cada combatiente para

resolver el combate. Los atributos de los Aventureros están en sus fichas de Aventurero, mientras que los atributos de los Monstruos están en la Tabla de Monstruos.

COMBATE CUERPO A CUERPO

Un Aventurero o un Monstruo puede luchar contra cualquier oponente en un recuadro adyacente

Cuando un Aventurero o un Monstruo ataca, determina si ha impactado del siguiente modo.

En primer lugar toma la ficha de Aventurero (si es un Monstruo utiliza la carta de Suceso).

Fíjate que cada Aventurero y tipo de Monstruo tiene su propia Tabla de Combate. Esta tabla te muestra el resultado que el Aventurero o el Monstruo debe obtener en el dado para impactar a su oponente.

| HA ENEMIGO | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| PARA IMPACTAR | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |

Para utilizar la Tabla de Combate necesitas saber la Habilidad de Armas de tu enemigo (HA). Encontrarás este valor en la línea superior de tu Tabla de Combate, marcado como "HA

Enemigo". Bajo ese número encontrarás el resultado necesario para impactar a tu enemigo. Tira 1 D6. Si obtienes un resultado igual o superior, habrás impactado a tu oponente.

La Tabla de Combate anterior pertenece al Bárbaro. Imagina que el Bárbaro está luchando contra un Goblin, que tiene una Habilidad de Armas de 2. El Bárbaro consulta la línea superior de su Tabla de Combate, y ve que debe obtener un 3 ó más para impactar al Goblin.

Nota del Diseñador: Las Tablas de Combate proceden de una matriz más grande llamada Tabla Para Impactar. Cuando poseas más experiencia puede que te sea más conveniente utilizar esta tabla en vez de la Tablas de Combate Individuales.

HERIDAS

Cuando un combatiente ha impactado a su oponente, debes determinar si lo ha herido, y si es así, cuánto. Para ello, tira ID6 y suma la Fuerza del atacante al resultado.

Algunas armas poseen un modificador a la Fuerza del Aventurero que también debe sumarse al total.

Algunos Monstruos causan daños adicionales, como por ejemplo el Minotauro, que tira dos dados más su Fuerza.

El resultado total es el número de heridas que el atacante ha infligido.

RESISTENCIA

Algunos oponentes son más resistentes que otros y pueden soportar mejor los impactos. Para representar esto, resta la Resistencia del oponente al número de Heridas causadas.

Por ejemplo, el Bárbaro tiene Fuerza 4. Cuando impacta a su oponente inflinge ID6+4 Heridas. Si impacta a un Goblin, causa 1 D6 +4 Heridas menos la Resistencia del Goblin. Puesto que el Goblin tiene Resistencia 3, el Bárbaro le inflingirá ID6+4-3 Heridas. Por tanto, si el Bárbaro obtiene un 5 le inflingirá 6 Heridas. Si obtiene un 1, le inflingirá 2 Heridas, y así sucesivamente.

Algunos oponentes también llevan armadura, lo que añade un modificador a su Resistencia, lo que hace aún más difícil matarlos. Por ejemplo, el Bárbaro viste con pieles de animales que añaden un +1 a su Resistencia, lo que le da un valor total de 4.

Los ataques especiales de algunos Monstruos ignoran la Resistencia y la armadura, como por ejemplo las Arañas Gigantes. Cuando ese es el caso, se indica en la Tabla de Monstruos.

MONSTRUOS HERIDOS

Cada tipo de Monstruo tiene un valor de Heridas diferente. Esta muestra el número de Heridas que el Monstruo puede sufrir antes de morir. Si impactas a un Monstruo y le inflinges esas o más Heridas, la habrás matado.

Cuando mates a un Monstruo, retira la miniatura del tablero inmediatamente y colócala en la Hoja de Control del Aventurero que lo mató. El Monstruo muerto valdrá una cierta cantidad de oro al final de la lucha.

Si le inflinges 1 ó más Heridas a un Monstruo, pero no logras matarlo, debes anotar cuántas Heridas le quedan. Esto se hace con un dado. Toma el dado y colócalo al lado de la miniatura de modo que su cara superior muestre el mismo número de Heridas que le quedan al Monstruo. Si el Monstruo es impactado de nuevo, por el mismo Aventurero o por otro distinto, no será necesario causarle tantas Heridas para matarlo de un solo golpe.

Algunos Monstruos tienen un montón de Heridas. Por ejemplo, un Miniatura tiene 15. Si un Monstruo de este tipo es herido, tendrás que utilizar varios dados para marcar el número de Heridas que le quedan. Así, si un Minotauro sufre 5 Heridas tendrás que utilizar 2 dados mostrando un 6 y un 4 para indicar que le quedan 10 Heridas.

AVENTUREROS HERIDOS

El número de Heridas que un Aventurero puede sufrir antes de morir aparece en el recuadro de Heridas Iniciales en la Hoja de Control de Aventurero. Cualquier Herida que sufra reducirá este total en consecuencia, y el número de Heridas que le queden se anotará en la sección de Heridas de su Hoja de Control de Aventurero.

BARRIDO LETAL

(Matar a un Monstruo de un Sólo Golpe)

A veces un Aventurero golpeará tan fuerte a un Monstruo que lo matará con un sólo ataque. Si esto ocurre, podrá continuar su ataque contra el siguiente Monstruo, y de este modo tendrá la oportunidad de matarlo también. Este ataque representa el poderoso barrido del arma del Aventurero que abate a sus enemigos con un monstruoso golpe.

Si hay un Monstruo en un recuadro adyacente al objetivo inicial del Aventurero, y todavía está al alcance de su ataque, puede que el barrido del arma también le alcance. Tira para impactar y herir de la forma habitual. Si este Monstruo también muere con un sólo golpe, el ataque continúa en la misma dirección hasta el siguiente Monstruo, y así sucesivamente.

Este poderoso golpe, al que llamamos barrido letal, se detiene cuando el Aventurero no logra matar a un Monstruo con un sólo golpe, o cuando su arma choca con un obstáculo como un muro u otro Aventurero.

Ten en cuenta que si matas a un Monstruo con un ataque de una flecha u otra arma de proyectiles no sigues con el siguiente Monstruo, ya que no puedes impactar a más de un objetivo con una sola flecha.

Sólo los Aventureros pueden efectuar barridos letales. Los Monstruos no pueden.

Continúa anotando el número de Heridas hasta que no le queden más al Aventurero. Ten en cuenta que el número de Heridas nunca puede bajar de 0.

Cuando al Aventurero no le queden más Heridas cae al suelo inconsciente. Coloca a la miniatura de lado en el suelo para mostrar esto. El Aventurero no está necesariamente muerto, ya que todavía puede ser curado con una poción o con la magia. Sin embargo, si no es curado antes del final de ese turno, el Aventurero muere, se retira la miniatura, y el jugador queda fuera de la partida.

Si algún Aventurero posee una Poción Curativa o si el Hechicero tiene un hechizo de curación, ¡es el momento de utilizarlo! Cualquier cosa que le devuelva al Aventurero 1 ó más Heridas servirá. Más tarde explicaremos cómo funciona la Curación. De momento, baste saber que el Aventurero puede recuperar 1 ó más Heridas. Si es curado, pon la miniatura de pie y anota el total de sus Heridas actuales en su Hoja de Control de Aventurero.

DISPAROS

Los disparos se resuelven de un modo ligeramente distinto al combate cuerpo a cuerpo. Una miniatura sólo puede disparar si no está adyacente, y por tanto destrabada, a un enemigo. Si está trabada, una miniatura debe combatir cuerpo a cuerpo, tal y como ha explicado antes.

Un Aventurero o Monstruo que esté equipado con un arco u otra arma de proyectiles puede disparar contra cualquier objetivo al que pueda ver. Las reglas para determinar lo que puede verse y lo que no, se incluyen en la sección de la Fase de Poder.



Un Aventurero o un Monstruo sólo puede disparar una vez por turno.

Para resolver si has impactado al objetivo, debes saber la Habilidad de Proyectiles de tu Aventurero (HP). La Habilidad de Proyectiles indica el resultado mínimo de dado que necesitas para impactar a tu objetivo. Por ejemplo, el Elfo tiene una HP de 4+, por lo que necesita un resultado de 4 6 más para impactar con su arco.

Si logras impactar, determina las Heridas lo mismo que en el combate cuerpo a cuerpo. Para los impactos por proyectiles, en vez de utilizar la Fuerza del combatiente se utiliza la Fuerza del arma de proyectiles. En el caso del arco, es 3, por lo que todos los impactos de arco tienen Fuerza 3.

Para los Monstruos, consulta la Tabla de Monstruos, donde aparece el resultado necesario para impactar. Así, los arqueros Goblins Nocturnos necesitan un resultado de 5 ó más para impactar con sus arcos.

Cuando varios Monstruos disparan contra los Aventureros es conveniente determinar cuántos de ellos logran impactar antes de dividir los impactos por igual entre los Aventureros, según la regla del Uno contra Uno.

Cualquier disparo suelto debe atribuirse aleatoriamente entre los Aventureros eligiendo al azar una de sus fichas.

¿CUÁNTO DURA EL COMBATE?

Cuando los Monstruos ataquen, puede que lleve bastantes turnos de lucha matarlos a todos. Mientras los Aventureros y los Monstruos estén trabados en combate debes recordar todas las Fases de la forma habitual. No es necesario preocuparse acerca de la Fase de Exploración.

El combate continúa hasta que todos los Monstruos están muertos.

CURACIÓN

Aunque los Aventureros sufren Heridas a lo largo de la partida, es posible que las recuperen mediante la curación. Existen distintos modos de curar las heridas de un Aventurero. El Elfo puede utilizar su Poción Curativa, el Hechicero puede lanzar sus hechizos de curación, y los Aventureros pueden encontrar objetos de Tesoro que tengan propiedades especiales curativas.

El Elfo posee una Poción Curativa mágica, que puede utilizar en cualquier momento para curar a los Aventureros, ya sea él mismo o uno de sus compañeras. Cuando un Aventurero se bebe la poción, recupera todas sus Heridas. Sin embargo, el Elfo debe elegir cuidadosamente el momento, porque sólo puede utilizarse una vez, después de lo cual debe descartarse.

El Hechicero puede curar lanzando un hechizo de Curación.



Cuando los Aventureros descubran un objeto de tesoro, puede que sean del tipo que cura mágicamente las heridas, tales como pociones y emplastos. Un jugador puede decidir utilizar uno de estos objetos de Tesoro para curarse a sí mismo o a uno de sus compañeros. No es obligatorio utilizar la Poción Curativa o un objeto de Tesoro para curar a un compañero, ¡puede que el jugador prefiera guardarla para sí!

ORO Y TESORO

El objetivo de los Aventureros se halla al final del subterráneo, pero hay mucho oro y tesoros en el camino. El tesoro puede aparecer en forma de útiles armas mágicas, pociones, y otros artefactos que pueden ayudar a completar la misión.

ORO

Cada vez que un Aventurero mata a un Monstruo, ya sea en combate cuerpo a cuerpo, con proyectiles o con magia, coloca la miniatura del monstruo en su Hoja de Control de Aventura. Cuando todos los Monstruos sobre el tablero han muerto, el combate ha acabado. Ahora los jugadores pueden Intercambiar por oro a los Monstruos que han matado sus Aventureros.

Cada Monstruo vale una cierta cantidad de oro, tal y como se indica en la Tabla de Monstruos, llamado Valor en Oro del Monstruo. Calcula la cantidad de oro que tu Aventurero ha

ganado y retira los Monstruos muertos de tu Hoja de Control de Aventura. Anota el total de oro, ¡y regójate de tu creciente riqueza!

TESORO

Los Aventureros sólo pueden tirar en la Tabla de Tesoro cuando así se indique en el Libro de Aventuras o una vez hayan acabado con todos los Monstruos.

El jefe tira en la Tabla de Tesoro. Tira ID66 en la tabla de Tesoro que aparece al final de este libro para ver qué tipo de Tesoro ha encontrado. Cada objeto de Tesoro sólo se puede encontrar una vez. Si se obtiene de nueva el mismo resultado, réstale 1 al resultado y toma el objeto correspondiente a ese nuevo resultado. El jefe debe repartir siempre por igual todos los tesoros entre todos los Aventureros.

Cuando cada Aventurero reciba su tesoro, debe anotarlo. También debe anotar cuántos objetos de Tesoro ha recibido el Aventurero hasta el momento. De este modo puedes llevar la cuenta de cuántos objetos de Tesoro ha recibido cada Aventurero, y asegurarte de que se reparten equitativamente.

Algunos objetos de Tesoro deben ser devueltos una vez utilizados, como por ejemplo una poción mágica que tienes que beberte. Si tienes que devolver el objeto de Tesoro después de utilizarlo, en la descripción del mismo objeto se te indica. No todos los objetos deben devolverse después de ser utilizados, algunos pueden guardarse y cambiarse por oro como se describe más adelante. Los objetos devueltos cuentan para determinar el número de objetos que un Aventurero ha recibida.

Los objetos de Tesoro también valen oro. Cualquier objeto de Tesoro que te quede al terminar la aventura puede ser carteadado por oro. La cantidad de oro que cada objeto vale está indicada en la descripción del propio objeto de Tesoro, y se llama Valor en Oro. El Aventurero con más oro será el mejor.

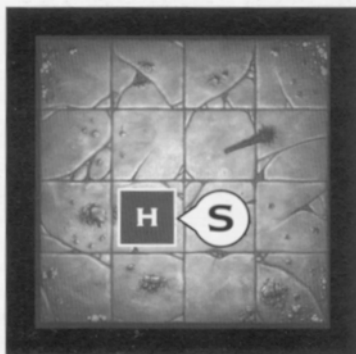
AVENTUREROS MUERTOS

Cuando un Aventurero muere se pierde todo su oro y sus objetos de Tesoro. Los Aventureros supervivientes deben dejar atrás el cuerpo de su compañero y su tesoro.

La excepción a la regla anterior son las Cartas de Equipo. Cada Aventurero comienza la partida con un objeto de equipo. Si el Aventurero muere, su objeto podrá ser tornado por otro Aventurero. Obviamente, el objeto más importante es la lámpara, ya que el Aventurero con la lámpara se convierte en el jefe del grupo. Si los jugadores no pueden decidir cuál será el que tome el objeto, utiliza los marcadores de Aventurero para decidirlo.

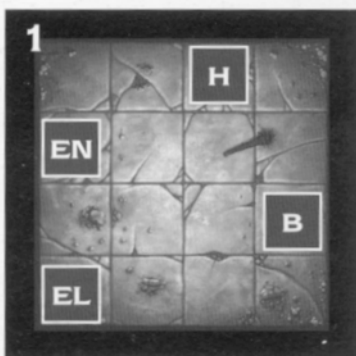
• EJEMPLOS DE COMBATE •

Coge una de las estancias de subterráneo incluidas en la caja de Warhammer Quest junto con algunas miniaturas de los Aventureros y algunas de los Skavens. Vamos a librar un combate paso a paso. Para empezar libramos un breve combate uno contra uno entre el Hechicero y un Skaven. Coloca al Hechicero y a un Skaven en la estancia tal y como se muestra.



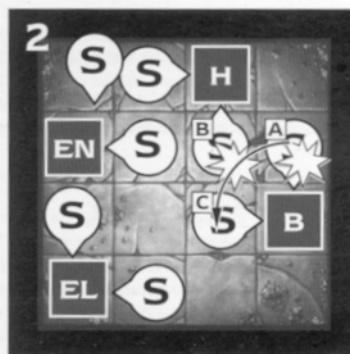
Es la Fase de los Aventureros, por lo que el Hechicero puede atacar. El Skaven tiene una Habilidad de Armas (HA) de 3. Si consultas la ficha de Aventurero del Hechicero verás que necesita un resultado de 4 ó más para impactar. Tiras el dado y sacas un 5 ¡Un impacto! Lo siguiente que debes hacer es determinar cuántas heridas le has inflingido. Tira 1D6 y súmale la Fuerza 3 del Hechicero. El resultado de la tirada es un 4, por lo que el Hechicero ha causado 7 Heridas. Sin embargo, debes restar la Resistencia 3 del Skaven, por lo que la criatura sufre un total de 4 Heridas. Para desgracia del Skaven, sólo puede resistir 3 Heridas, ipor lo que el Hechicero ha matado a la vil criatura y se retira la miniatura!

En la práctica, los combates implican a varios Aventureros, iy a un montón de Monstruos! El ejemplo siguiente te muestra un turno de combate que empieza en la fase de Poder. Coloca al Bárbaro, al Hechicero, al Enano y al Elfo tal y como se muestra en el diagrama 1.



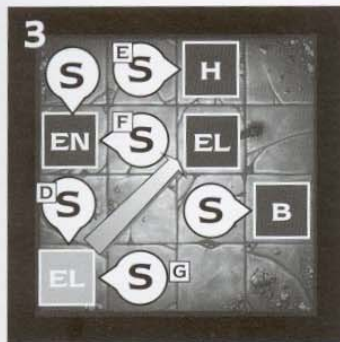
Es la Fase de Poder, por lo que el Hechicero tira 1D6 para determinar su Poder mágico durante ese turno. Por desgracia saca un 1, lo que indica un Suceso Inesperado. El Hechicero tiene 1 punto de Poder para todo el turno, y coloca un dado en su Ficha de Aventurero para indicarlo. Después, tira en la Tabla de Monstruos y Sucesos, y obtiene un resultado que indica que son atacados por Monstruos. Tira de nuevo, esta vez en la Tabla de Monstruos, que indica que son atacados por 8 Skavens. El jugador al que le toque colocar los Monstruos los pone en su lugar utilizando la regla del Uno contra Uno para decidir qué Aventureros son atacados. Se sitúan dos Skavens frente a cada uno de los Aventureros. Los ocho Skavens quedan finalmente situados como se indica en el diagrama 2.

Ahora es la Fase de los Aventureros, y cada uno de ellos actúa por turno, empezando por el Bárbaro (porque es el jefe). La regla especial del Bárbaro es que puede entrar en un frenesí asesino durante el combate. Tira 1D6, y si el resultado es un 6 entra en *Furia Asesina* y tiene 2 ataques por turno mientras dure el combate; pero si el Bárbaro obtiene un 1, no puede atacar en ese turno, iy en vez de ello golpea a su alrededor enloquecidamente, impactando a los Aventureros que estén a su lado! El jugador Bárbaro tira 1D6 y obtiene un 6... ¡Arrrrgh! Si consultas la Ficha de Aventurero del Bárbaro verás que debe obtener un resultado de 4 ó más para impactar al Skaven (HA3). Cada ataque se resuelve por separado. El Bárbaro elige al Skaven a su derecha (A) y tira para impactar, y saca un 2. Ha fallado. Todavía le queda 1 ataque más, por lo que elige al mismo Skaven y tira de nuevo. Esta vez obtiene un 6 e impacta al Monstruo justo entre los ojos.



Después el Bárbaro tira 1D6 para determinar cuántas heridas causa. Obtiene un 5, suma su Fuerza 4 y resta la Resistencia 3 del Skaven, icon lo que le inflinge un total de 6 Heridas! El Skaven muere y se retira la miniatura. Debido a que el Bárbaro ha matado al Skaven con un solo impacto puede continuar girando su espada en un *barrido letal*. El Bárbaro tira para impactar al siguiente Skaven (B), y supongamos que también le impacta y le mata de un solo golpe. Continúa con el barrido letal y puede atacar al

tercer Skaven (C), pero vamos a suponer que falla. Los restantes jugadores actúan en orden de Iniciativa, por lo que el siguiente es el Elfo. A diferencia de los otros Aventureros, el Elfo nunca queda trabado en combate. El jugador decide aprovecharse de ello, y se mueve tal y como se muestra en el diagrama 3.

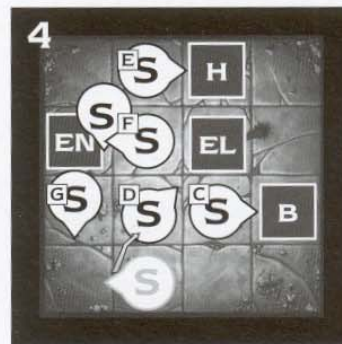


Ahora el Elfo puede disparar su arco. Apunta al Skaven en la esquina opuesta (D) y dispara, y necesita un resultado de 4 ó más para impactar. Obtiene un 4 e impacta. El daño es $1D6 + 3$ (la fuerza del arco) $- 3$ (la Resistencia del Skaven). Saca un 1 en el dado, por lo que el Skaven sufre 1 Herida, lo que no es suficiente para matarlo, por lo que se coloca un dado al lado del Skaven para mostrar el número de heridas que le quedan (2 en este caso).

El siguiente es el Hechicero. Ataca al Skaven frente a él (E), pero falla, por lo que sólo queda el Enano. Éste tiene una regla especial para causar daño debido a su excelente hacha de Enano. Cuando tira para determinar las heridas causadas, tira dos dados y elige el mejor resultado. Si obtiene dos resultados iguales puede sumarlos, excepto si son dos 1 ¡Entonces tropezca con su propia barba y se cae! No queremos matar demasiados Monstruos en nuestro ejemplo, por lo que supongamos que el Enano falla.

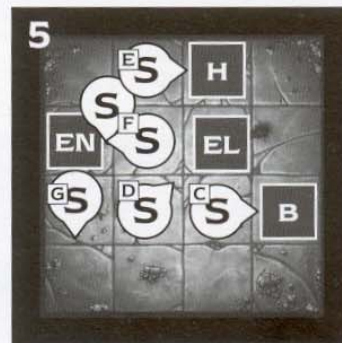
Ahora es la Fase de los Monstruos (consulta el diagrama 4). Cada Skaven superviviente ataca al Aventurero sobre el que se lanzó en la Fase de Poder. Todos los Skavens están trabados en combate, excepto el Skaven (D) y el Skaven (G), que originalmente estaban frente al Elfo. Puesto que todavía no han luchado se aplica la regla del Primer Ataque: los Skavens deben intentar atacar al Aventurero contra el que originalmente se enfrentaban. Por tanto, los Skavens avanzan hasta el lado del Elfo, pero sólo uno tiene espacio suficiente para atacarle.

Todos los Skaven atacan de la misma forma, por lo que sólo resolveremos en detalle el ataque contra el Elfo. El resultado que necesita el Skaven para impactar aparece en la Tabla de Monstruos, y en este caso obtiene un 5, por lo que impacta. Sin embargo, la regla especial del Elfo le permite intentar esquivar cualquier golpe dirigido contra él. El jugador Elfo debe obtener un 6 para esquivar, ipero obtiene un 2 y falla! Por tanto, el Skaven impacta al Elfo y debe determinar cuántas heridas causa. Tira $1D6$, añade su Fuerza (3) y resta la Resistencia del Elfo (3). El resultado del dado es un 4, por lo que el Elfo sufre 4 Heridas. El jugador lo anota en su Hoja de Control de Aventurero.



Los restantes Skavens tiran para impactar a sus objetivos de la misma forma, pero no logran herir a ninguno más de los Aventureros. La Fase de los Monstruos ha acabado. Puesto que se está desarrollando un combate, no hay Fase de Exploración y es el final del turno.

El siguiente turno comienza con la Fase de Poder.



Dejamos a los Aventureros ocupados luchando contra los Monstruos ya que llevaría mucho tiempo completar nuestro ejemplo. Quizás te gustaría acabar el combate tú mismo. Recuerda que el Bárbaro ya está en Furia Asesina, por lo que automáticamente dispone de 2 ataques. Recuerda también repartir los Monstruos con la mayor equidad posible cuando combatan. Por ejemplo, si los Aventureros no matan a ningún Skaven en la siguiente fase de los Aventureros quedan cinco Skavens. El Skaven G ataca al Enano, el E ataca al Hechicero, el D ataca al Elfo, y el C ataca al Bárbaro. El Skaven F podría atacar al Enano o al Hechicero, de modo que utiliza los marcadores de Aventureros para decidir a cuál ataca.



LANZAMIENTO DE HECHIZOS

El hechicero empieza la partida con tres cartas de hechizo- un hechizo de ataque, uno de defensa, y uno de curación, que representan la magia que ha memorizado de su libro de hechizo.

Toma unas cuantas cartas mientras lees esta sección. Te habrás fijado que cada carta incluye una descripción de los efectos de hechizo y un coste de lanzamiento indicado en la esquina superior izquierda. Cuanto mayor sea el coste de lanzamiento más difícil será utilizar el hechizo.

PODER

Al inicio de cada fase de poder, el hechicero tira 1D6 para determinar su poder en ese turno. Esta tirada también muestra si ocurre un suceso inesperado. Si el jugador obtiene un 1, su poder es 1 y ocurre un suceso inesperado.

Coloca el dado en el recuadro de la sección de poder actual de la tarjeta de hechicero marcando la cantidad de poder. A medida que el hechicero gaste su poder en lanzar hechizos, gira el dado para mostrar la cantidad de poder que le queda.

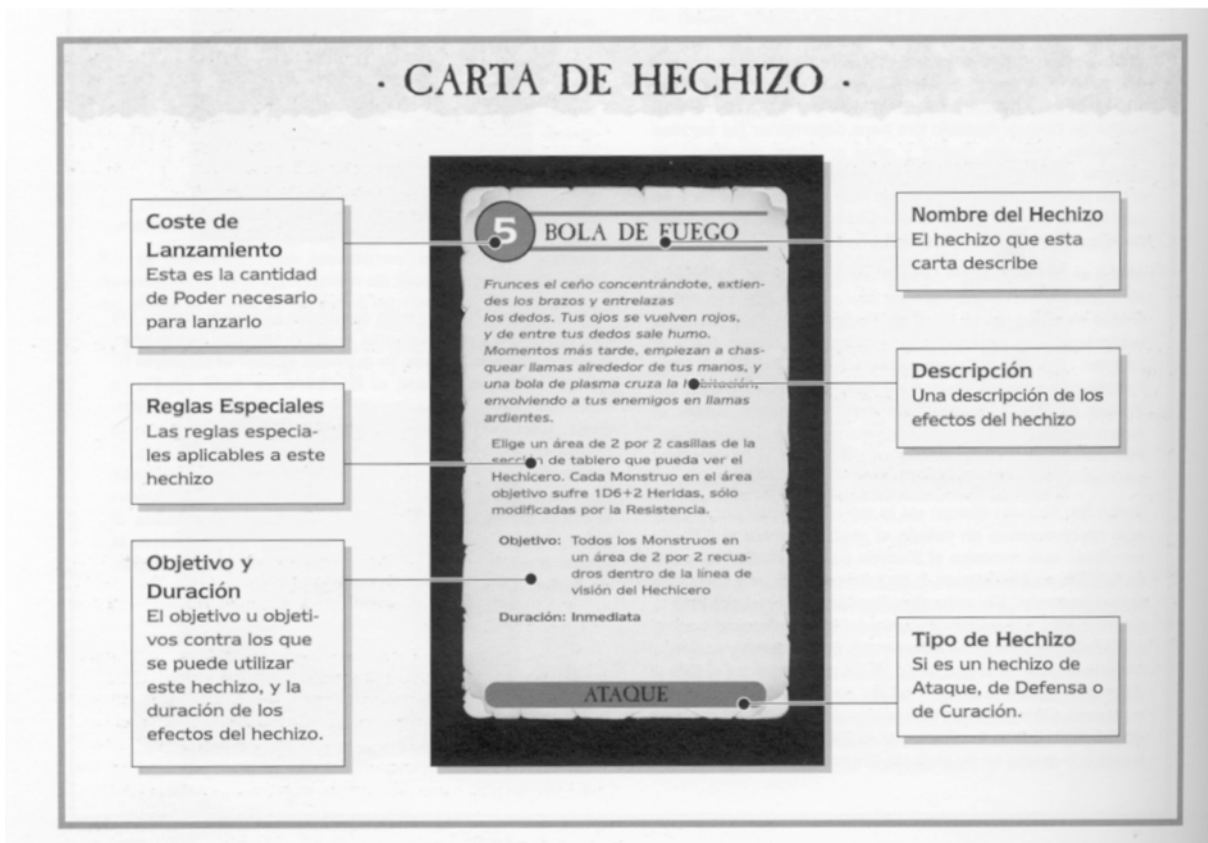
El hechicero puede lanzar cualquier número de hechizos en un turno, e incluso lanzar de nuevo un mismo hechizo, el hechicero debe gastar puntos de poder. El coste del lanzamiento muestra cuanto poder debe gastar el hechicero para utilizarlo. Por ejemplo, para lanzar un

hechizo con un coste de lanzamiento de 4 serán necesarios 4 puntos de poder.

¿CUÁNDO PUEDO LANZAR LOS HECHIZOS?

Un hechicero puede lanzar hechizos en cualquier momento del turno, incluso durante la fase de los monstruos. El jugador declara que va a utilizar un hechizo, invierte los puntos de poder necesarios y lanza el hechizo tal y como se describe en la carta.

Los hechizos de ataque son una excepción, ya que sólo pueden lanzarse en la fase de los aventureros. Sin embargo, puedes lanzar un hechizo de ataque en cualquier momento de esa fase, incluso durante el turno de otro aventurero.



Exhausto, Galahern escuchó con la fuerza pegada al suelo.

"Creo que los hemos despistado, al menos de momento."

Habían huido hasta una pequeña habitación desnuda, y habían utilizado un trozo de metal como cuña para atrancar la puerta. Enfrente había una gran puerta entreabierta, que conducía hasta las profundidades del subterráneo.

A su lado, el Enano y el Bárbaro llevaban al desmayado Xavier, que sangraba profusamente por numerosas heridas. Ninguno de los Aventureros estaba indemne: Kragan tenía profundos desgarrs en su musculoso torso, y de una brecha en la armadura de Grumli salía sangre. El brazo izquierdo de Galahern colgaba fláccidamente, destrozado por el golpe de cimitarra de un Orco.

Los Aventureros habían sido cogidos en una trampa. Más de treinta Orcos y Goblins les habían atacado por todos lados. Los rayos del Hechicero habían

atravesado la rancia atmósfera, abrasando piel y huesos, pero aún así los malditos habían seguido avanzando. Galahern había abatido a los enemigos desde lejos con su veloz arco, y Kragan y Grumli quedaron cubiertos de sangre mientras luchaban en clara inferioridad. En la distancia oyeron un gong que sonaba una y otra vez, llamando a más monstruos y añadiendo su clamor a los gritos y aullidos del combate.

Por fin no quedaron más monstruos con vida, y los Aventureros quedaron en pie en medio de un montón de cadáveres. Tambaleándose a través de la habitación, Kragan había tomado una brillante espada de uno de los Orcos muertos.

"Un arma poderosa. Me la quedo," -gruñó, y le pegó una patada al Orco para quitarlo de su camino.

Entonces el gong había empezado a sonar de nuevo, y los agudos oídos de Galahern captaron el sonido de muchas pisadas.

"Vienen más, debemos irnos," -había gritado el Elfo.

Grumli sacudió la cabeza, como si despertara. Se apoyó en su hacha, miró hacia arriba y sonrió con ferocidad.

"¿Un Grunnson huir de gente como esa? Nunca ¡No mientras viva y respire!"

"Si tuviéramos tiempo, podría utilizar la poción curativa que poseo en Xavier, ya que no es grave y sólo se está desangrando. Entonces su magia curaría mi brazo. Pero necesitamos unos cuantos momentos para serenarnos y pensar con claridad. Entonces podrás encargarte de toda esa pandilla de miserables."

"Vale. Un corto descanso, y después nos encargamos del resto de esa escoria," -dijo Grunnson, sacando al Hechicero de debajo de un montón de muertos.

Y de este modo los Aventureros habían huido hasta esta pequeña estancia y una seguridad temporal.

El único momento en el que no puedes lanzar un hechizo es para interrumpir un impacto. Cuando algo ha impactado, tienes que resolver el daño inmediatamente.

Al final de cada turno, los puntos de Poder que no se hayan utilizado se pierden. El Hechicero tira de nuevo en la siguiente Fase de Poder.

¿CUÁNTO DURA UN HECHIZO?

Al final de cada carta de hechizo hay un apartado llamado "Duración", donde pone cuánto dura el hechizo, que puede ser Inmediata, Este Turno, o Un Turno Completo.

Inmediata. Esto significa que se resuelve inmediatamente, aunque sus efectos generalmente son permanentes.

Este Turno. Significa que el hechizo permanece activo durante lo que queda de turno, sin importar cuándo se lanzó. Un ejemplo de este tipo de hechiza es el de Piel de Hierro. Cuando se lanza este hechizo un Aventurero añade +2 a su Resistencia durante el resto de] turno.

Un Turno Completo. Este hechizo dura un turno completo. Por ejemplo, si se lanza al inicio de la Fase de los Monstruos durará hasta la Fase de los Monstruos del siguiente turno. Si se lanza en algún momento de la Fase de los Aventureros dura hasta ese mismo momento en el siguiente turno. De hecho, sólo el hechizo de Levitar dura "Un Turno Completo", por lo que no es muy difícil de recordar.

FICHAS DE PODER



Las Fichas de Poder del Hechicero representan sus recursos mágicos internos. Al inicio de la partida, el Hechicero posee 1 D6 Fichas de Poder en su recuadro de Cantidad de Poder que puede utilizar durante la partida para ganar Poder adicional. Por cada Ficha de Poder que utilice el Hechicero, éste recibe 1 punto de Poder adicional. Una vez utilizada, cada Ficha de Poder se pierde, por lo que debes utilizarlas con cuidado.

· EJEMPLO ·



En este ejemplo, el Hechicero empieza la partida con 6 Fichas de Poder y los siguientes tres hechizos:

| Hechizo | Coste de Lanzamiento | Tipo |
|---------------------|----------------------|----------|
| Bola de Fuego | 5 | Ataque |
| Escudo | 6 | Defensa |
| Curación de Heridas | 4 | Curación |

Los Aventureros están en mitad de un feroz combate con unos cuantos Goblins. El jugador del Hechicero obtuvo un 5 en la Fase de Poder, por lo que dispone de 5 puntos de Poder en este turno.



El Hechicero podría lanzar su hechizo de Bola de Fuego y matar a unos cuantos Goblins. Con ello gastaría sus 5 puntos de Poder. También podría guardar sus puntos de Poder por si necesitase lanzar el hechizo de Curación de Heridas más tarde. Esto le costaría 4 puntos de Poder. El Hechicero no puede lanzar el hechizo Escudo a menos que esté dispuesto a gastar una de sus 6 Fichas de Poder.

| HOJA DE CONTROL DE AVENTURERO | | |
|-------------------------------|------------------------------|---------|
| Nombre del Aventurero: | | |
| TESORO | HERIDAS | MONEDAS |
| | <div>HERIDAS INICIALES</div> | |
| NOTAS | | |



Copyright © 1999 Games Workshop Ltd. Todos los Derechos Reservados.

| HOJA DE CONTROL DE AVENTURERO | | |
|-------------------------------|------------------------------|---------|
| Nombre del Aventurero: | | |
| TESORO | HERIDAS | MONEDAS |
| | <div>HERIDAS INICIALES</div> | |
| NOTAS | | |



Copyright © 1999 Games Workshop Ltd. Todos los Derechos Reservados.

Warhammer Quest

HOJA DE JUEGO

· ANTES DE JUGAR ·

1. Cada jugador elige un Aventurero para jugar, y toma una hoja de Control de Aventurero.
2. Cada jugador toma la carta de Equipo de su Aventurero.
3. Determina con qué valor de Heridas comienza la partida el jugador (la Ficha de Aventurero indica cuántos dados debes tirar). Anota las Heridas Iniciales en su hoja de Control de Aventura correspondiente.
4. Separa las cartas de Hechizo: Ataque Curación y Defensa. El jugador Hechicero toma al azar una carta de Hechizo de cada mazo, por lo que dispone de un hechizo de Ataque, un hechizo de Curación y un hechizo de Defensa. El Hechicero tira 1D6 y toma un número de Fichas de Poder igual al resultado, y las pone en su Ficha de Aventurero.
5. Elige al azar una de las Estancias Objetivo. Ésta es la aventura que jugarás.
Busca la sección del Libro de Aventuras que incluye las aventuras de esa Estancia Objetivo, y tira 1D6 para determinar qué aventura jugaréis.
6. Baraja las Fichas de Subterráneo y saca 6 boca abajo. Baraja la Ficha de Estancia Objetivo (la del cráneo) con estas 6 cartas. Saca otras 6 Fichas de Subterráneo boca abajo y ponlas sobre las 7 cartas anteriores. Éste es la pila de Subterráneo de la aventura que vais a jugar.
8. Dale la vuelta a la primera ficha de la pila de Subterráneo. Esta es la entrada del subterráneo. Toma la sección de tablero correspondiente y colócala en la mesa y sitúa los Aventureros en el tablero, por orden de iniciativa, empezando por el jefe ¡Ya estáis listos para empezar la partida!

· SECUENCIA DE TURNO ·

1. Fase de Poder
2. Fase de los Aventureros
3. Fase de los Monstruos
4. Fase de Exploración

· FASE DE PODER ·

El Hechicero tira 1D6 para determinar sus Puntos de Poder en este turno. Si obtiene un 1, ocurre un Suceso Inesperado.

Si el Hechicero ha muerto, uno de los otros jugadores debe tirar el dado para determinar si ocurre un Suceso Inesperado.

SUCESOS INESPERADOS

Efectúa una Tirada de Sucesos.

Si el resultado es un Suceso, resólvvelo inmediatamente.

Si el resultado es un grupo de Monstruos, tira en la Tabla de Monstruos, sitúalos en el tablero de acuerdo con la regla de Uno contra Uno.

· FASE DE LOS AVENTUREROS ·

Durante la Fase de los Aventureros, cada Aventurero mueve y combate por turno. El jefe (el Bárbaro) siempre actúa en primer lugar, seguido del Elfo, el Hechicero y por último el Enano.

MOVIMIENTO

Un Aventurero puede recorrer un número de recuadros igual a su atributo de Movimiento. Puede recorrer menos distancia, o no moverse en absoluto. Puede moverse en cualquier dirección, incluso en diagonal (consulta *Diagonales Bloqueadas* más adelante). Un Aventurero no puede moverse a través de un recuadro que contenga otra miniatura u obstáculo.

Diagonales Bloqueadas: Un Aventurero no podrá moverse en diagonal si uno de los recuadros adyacentes entre él y su recuadro objetivo es un muro.

TRABADO

Si al inicio de esta fase en un recuadro adyacente a un Aventurero se halla un Monstruo, el Aventurero está "trabado". No puede moverse en este turno, y debe permanecer en el recuadro y combatir cuerpo a cuerpo. El Aventurero puede intentar escapar obteniendo un resultado igual o superior a su valor de Destrabado (que aparece en su Ficha de Aventurero). Si lo logra podrá mover y alejarse.

COMBATE

Cuando un Aventurero finaliza su movimiento al lado de un Monstruo puede combatir cuerpo a cuerpo.

Un Aventurero que posea un arco puede disparar contra un Monstruo. No podrá hacerlo si se halla al lado del Monstruo. Un Aventurero no puede disparar su arco y luchar en combate cuerpo a cuerpo en el mismo turno.

Determina los resultados del combate antes de pasar al turno del siguiente Aventurero.

Impactos en Combate Cuerpo a Cuerpo: Consulta la Habilidad de Combate Cuerpo a Cuerpo del oponente en la tabla del atacante. Tira 1D6. Si obtienes un resultado igual o superior a ese número, el atacante ha impactado a su oponente.

Impactos de Disparos: Consulta la Habilidad de Disparo del atacante. Tira 1D6. Si obtienes un resultado igual o superior a ese número, el atacante ha impactado a su oponente.

HERIDAS

Combate Cuerpo a Cuerpo: Tira 1D6 y suma la Fuerza del atacante. Resta los valores de Resistencia y armadura del oponente al total anterior. El resultado final es el número de Heridas que sufre el objetivo.

Disparo: Tira 1D6 y suma la Fuerza del arma. Resta los valores de Resistencia y armadura del oponente al total anterior. El resultado final es el número de Heridas que sufre el objetivo.

Monstruos Heridos: el número de Heridas con las que cuenta un Monstruo está en la carta de Suceso. Utiliza un dado pequeño para mostrar cuántas Heridas le quedan. Cuando no le queden Heridas ha muerto. Retira la miniatura del tablero y colócala en la hoja de Control de Aventura del Aventurero que lo mató.

Aventureros Heridos: Utiliza la hoja de Control de Aventura para mantener un registro de cuántas Heridas le quedan a un Aventurero. Un Aventurero con 0 Heridas morirá al final del turno a menos que se le curen 1 ó más Heridas.

CURACION

Los Aventureros heridos pueden recuperarse mediante la curación. El Hechicero puede lanzar su hechizo de curación, el Elfo puede utilizar su Poción Curativa, y es posible que los Aventureros encuentren otros medios de curarse en las cartas de Tesoro.

ORO Y TESORO

El combate termina cuando todos los Monstruos sobre el tablero han muerto. Cada jugador debe calcular el oro que ha ganado su Aventurero multiplicando el número de Monstruos que su Aventurero ha matado en este combate por el valor en oro del Monstruo (en la parte inferior izquierda de la carta de Suceso).

Cuando se ha completado un Suceso, los Aventureros pueden tomar una carta de Tesoro.

· FASE DE LOS MONSTRUOS ·

NUEVAS ESTANCIAS

Si ya Aventureros entraron en una nueva estancia durante la Fase de los Aventureros, saca una carta del mazo de Sucesos para saber qué hay allí. Si los Aventureros entran en un corredor, no saques una carta de Suceso. Si encuentran la estancia objetivo, sigue las reglas especiales del Libro de Aventuras.

Si la carta de Suceso pone al descubierto Monstruos, consulta en la carta cuántos son, y sitúa las miniaturas en el tablero, de acuerdo con la regla de Uno contra Uno.

ATAQUES DE LOS MONSTRUOS

Si ya había Monstruos sobre el tablero pueden moverse y atacar ahora. Los Monstruos que se han colocado durante la Fase de los Monstruos no pueden atacar todavía, tienen que esperar hasta la siguiente Fase de los Monstruos, cuando se resuelven sus ataques utilizando la regla del Primer Ataque. Los Monstruos que se colocaron en la Fase de Poder del turno corriente pueden atacar.

Movimiento: Los Monstruos se mueven del mismo modo que los Aventureros. No pueden moverse si están trabados. Cuando un Monstruo se ha movido, puede atacar a un Aventurero en un recuadro adyacente.

Combate: Los Monstruos combaten igual que los Aventureros (una tirada para impactar y después otra para dañar). Los Monstruos atacan de acuerdo con la regla de Uno Contra Uno.

Cada Monstruo resuelve todos sus ataques antes de empezar con el siguiente Monstruo.

Un Monstruo no puede atacar en combate cuerpo a cuerpo y utilizar un arma de proyectiles en el mismo turno.

Recuerda que cuando los Monstruos efectúan su primer ataque, siguen la regla del Primer Ataque.

· TABLA DE REFERENCIA DE MONSTRUOS ·

| | M | HA | HP | F | R | H | A | No. | Oro | Notas |
|-------------------------|---|----|----|---|---|----|---|-----|-----|-----------------------------|
| Guerrero Orco | 4 | 3 | 4+ | 3 | 4 | 3 | 1 | 1D6 | 55 | - |
| Arquero Orco | 4 | 3 | 4+ | 3 | 4 | 3 | 1 | 1D6 | 55 | Armado con Arco (F 3) |
| Guerrero Goblín | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 2 | 1 | 1D6 | 20 | Armado con Lanza |
| Arquero Goblín Nocturno | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 2 | 1 | 1D6 | 20 | Armado con Arco (F 1) |
| Snotlings | 4 | 1 | - | 1 | 1 | 1 | 1 | 1D6 | 10 | Consulta la Carta de Suceso |
| Guerrero Skaven | 5 | 3 | 4+ | 3 | 3 | 3 | 1 | 2D6 | 40 | - |
| Minotauro | 6 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 15 | 2 | 1 | 440 | Causa 2D6+4 Heridas |
| Arañas Gigantes | 6 | 2 | - | 5 | 2 | 1 | 1 | 2D6 | 15 | Consulta la Carta de Suceso |
| Ratas Gigantes | 6 | 2 | - | 2 | 2 | 1 | 1 | 2D6 | 20 | Consulta la Carta de Suceso |
| Murciélagos Gigantes | 8 | 2 | - | 2 | 2 | 1 | 1 | 2D6 | 15 | Consulta la Carta de Suceso |

· TABLA PARA IMPACTAR ·

| | | HABILIDAD DE ARMAS DEL DEFENSOR | | | | | | | | | |
|---------------------------------|----|---------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| HABILIDAD DE ARMAS DEL ATACANTE | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| | 1 | 4 | 4 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| | 5 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| | 6 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| | 7 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| | 8 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| | 9 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| | 10 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 |

· FASE DE EXPLORACION ·

Ahora los Aventureros pueden explorar una nueva parte del subterráneo. Para ello, el jefe (el Aventurero con la lámpara) debe estar enfrente de la puerta que los Aventureros quieren explorar. No pueden explorar si hay Monstruos en esa sección de tablero.

Toma la carta de encima del mazo de Subterráneo, que será la sección de tablero que debe colocarse al otro lado de la puerta. Los Aventureros deben esperar hasta la Fase de los Aventureros del siguiente turno antes de poder entrar en la nueva sección.

· MAGIA ·

Cada hechizo tiene un número de lanzamiento, que es su coste en Puntos de Poder. Un Hechicero puede utilizar sus Fichas de Poder como Puntos de Poder, pero una vez se ha utilizado una Ficha de Poder, no puede utilizarse otra vez.

Los hechizos de ataque sólo pueden lanzarse durante la Fase de los Aventureros. Otros tipos de hechizos pueden lanzarse en cualquier momento del turno. El Hechicero puede lanzar sus hechizos el número de veces que quiera, mientras le quede Poder para ello.

TIRADA DE SUCESO

Siempre que saques un 1 en la tirada de la Fase de Poder o cuando entres en una Estancia sucede algo. Tira 1D6:

1: Suceso 2-5: Monstruo 6: Suceso

TABLA DE SUCESOS

Tira 1D6 para determinar qué Suceso tiene lugar. Cada Suceso sólo puede ocurrir una vez. No recibes ningún objeto de Tesoro por sobrevivir a un Suceso.

1: DERRUMBAMIENTO

Coloca el marcador de Derrumbamiento en la sección de tablero donde se produjo esta carta para mostrar que todas las salidas excepto por la que han entrado los Aventureros están bloqueadas. Cualquier Aventurero que todavía esté en esta sección de tablero al final del siguiente turno quedará aplastado y morirá. Cualquier Monstruo en la estancia morirá aplastado. Los Aventureros que intenten escapar no se hallarán sujetos a las reglas de trabado por combate mientras estén en la estancia. La estancia queda intransitable y no se podrá volver a entrar en ella. Si este Suceso tiene lugar en la primera estancia del subterráneo en la que entráis, ignóralo y tira de nuevo.

2: TRAMPA

Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero que obtenga el resultado menor ha activado una trampa. Tira 1D6 en la siguiente tabla: 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 Aventurero cae a plomo hasta el subsuelo rocoso, sufre 2D6 Heridas, y sólo puede escapar si el grupo dispone de 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. Tira una vez en la Tabla de Tesoros.

Por último, tira 1D6: con un resultado de 1, 2, ó 3, efectúa otra Tirada de Suceso.

2: CADÁVER

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 siguiente tabla para ver qué ocurre cuando lo hace: 1 ¡Gas Venenoso! Todas las miniaturas en esa sección de tablero sufren 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura. La bolsa está vacía. 2-3 ¡Trampa! De la pared sale disparada una lanza que inflige 2D6 Heridas al Aventurero que cogió la bolsa, que resulta estar vacía. 4-6 Tesoro. La bolsa contiene (1D6 x 100) monedas de oro, que recibe el Aventurero que la cogió. Efectúa otra Tirada de Suceso.

4: RASTRILLO

Cuando todos los Aventureros han entrado en esta sección de tablero, de golpe baja un rastrillo detrás de ellos que les corta la retirada. Sólo podrán regresar sobre sus pasos si tienen la llave. Coloca el marcador de Rastrillo en la puerta por la que han entrado los Aventureros para mostrar que está bloqueada. Efectúa otra Tirada de Suceso.

5: VIEJOS HUESOS

El suelo de esta estancia está cubierto de huesos y cráneos, y bajo ellos brilla el oro. Cuando los Aventureros se dispongan a recoger 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 Aventureros elegido al azar, y que inflige 1D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura. 2-3 Ilusión. Con un brillante destello de luz, los huesos y el oro desaparecen. Efectúa otra Tirada de Suceso inmediatamente. 4-5 Cada

Aventurero en esta sección de tablero encuentra (1D6 x 10) monedas de oro. Efectúa otra Tirada de Suceso inmediatamente.

6 Cada Aventurero en esta sección de tablero encuentra 2D6 x 10 monedas de oro. Además, efectúa otra tirada en la Tabla de Tesoros.

6: ENCUESTRO

Los Aventureros encuentran tirado contra una pared a un minero Enano moribundo, atravesado por flechas Orcas. Cuando se acercan les gruñe un aviso, amenazándoles con una enorme hacha. Cuando ve que no son Orcas o criaturas malignas se calma y les entrega una llave. Con su último aliento les dice: "Esta es la llave del rastrillo. Sin ella nunca pasaréis."

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



TABLA DE MONSTRUOS

Tira 1D66. Si el resultado es un Monstruo que ya está en el tablero, aplica el resultado inmediatamente inferior.

| Número y Tipo | M | HA | HP | F | R | H | A | Oro | Notas |
|---|---|----|----|---|---|----|---|-----|---|
| 11-13 1 Minotauro | 6 | 4 | 4+ | 4 | 4 | 15 | 2 | 440 | Causa 2D6+4 Heridas |
| 14-16 6 Murciélagos | 8 | 2 | — | 2 | 2 | 1 | 1 | 15 | Atacan tan pronto como son colocados. Nunca quedan trabados. Atacan a un nuevo enemigo en cada turno si es posible. |
| 21-23 4 Arqueros Goblins y 4 Arqueros Orcos | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 2 | 1 | 20 | Armados con Arcos (F1) |
| | 4 | 3 | 4+ | 3 | 4 | 3 | 1 | 55 | Armados con Arcos (F3) |
| 24-26 8 Guerreros Skavens | 5 | 3 | 4+ | 3 | 3 | 3 | 1 | 40 | — |
| 31-33 4 Lanceros Goblins | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 2 | 1 | 20 | Armados con Lanzas |
| 34-36 6 Arañas Gigantes | 6 | 2 | — | ? | 2 | 1 | 1 | 15 | Atrapan si impactan. Contra objetivos ya atrapados causan 1D3 Heridas sin modificadores. Resultado superior a 7 con F+1D6 para liberarse de la telaraña. |
| 41-43 6 Snotlings | 4 | 1 | — | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | Rodea a 1 Aventurero con Snotlings, y después rodea al siguiente. Los Snotlings atacan inmediatamente. 1 ataque con un +1 a impactar y un +1 a F por cada Snotling en contacto después del primero. |
| 44-46 4 Orcos | 4 | 3 | 4+ | 3 | 4 | 3 | 1 | 55 | |
| 51-53 4 Orcos y 4 Arqueros Orcos | 4 | 3 | 4+ | 3 | 4 | 3 | 1 | 55 | Arqueros armados con Arcos (F3) |
| 54-56 6 Ratas Gigantes | 6 | 2 | + | ? | 2 | 1 | 1 | 20 | Causa 2D6+2 Heridas. Después de atacar muere con 3+ |
| 61-63 4 Arqueros Goblins y 4 Lanceros Goblins | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 2 | 1 | 20 | Armados con Arcos (F1) |
| | 4 | 2 | 5+ | 3 | 3 | 2 | 1 | 20 | Armados con Lanzas |
| 64-66 8 Guerreros Skavens y 6 Ratas Gigantes | 5 | 3 | 4+ | 3 | 3 | 3 | 1 | 40 | — |
| | 6 | 2 | + | ? | 2 | 1 | 1 | 20 | Ver más arriba |

ARMAS

11: Dagas de Acero Templado. Encuentras dos dagas del acero más puro, forjadas en tiempos de los Altos Elfos, y con unas antiguas runas de destrucción grabadas sobre ellas.

Tu Aventurero tendrá un Ataque adicional cuando utilice las Dagas de Acero Templado, y cada ataque efectuado con las dagas impactará automáticamente.

Sin embargo, cada impacto sólo causará 1D6 Heridas, sin modificadores por Fuerza. 350 Monedas de Oro.

12: Maza Infernal. Cuando blandes esta maza saltan chispas de su cabeza metálica, iluminando todo el área.

Cuando utilices la Maza Infernal tu Aventurero dispondrá de +2 Ataques. 250 Monedas de Oro.

13: Espada Hechizada. Encuentras una espada de hierro puro, templada al sonido de arcanos hechizos de épocas pasadas. La magia de esta arma guía tu mano, haciendo que sea más fácil impactar a tus enemigos.

Cuando utilices la Espada Hechizada, podrás añadir un +1 a las tiradas para impactar de tu Aventurero. 150 Monedas de Oro.

14: Bomba. Sobre una estantería incrustada en su pared encuentras una gran bola con una mecha arriba. Por la runa que tiene inscrita y su penetrante olor te das cuenta de que es una bomba.

La bomba puede arrojarse en cualquier momento y afecta a un área de 2 por 2 cuadrados. Cualquier miniatura en el área sufre 1D6 Heridas, sin deducciones por Resistencia o armadura. 100 Monedas de Oro.

15: Espada de Fuerza. La espada está imbuida con la fuerza de un Ogro, y cualquier miniatura impactada se verá afectada por ese poder.

Mientras tu Aventurero utilice esta espada recibe un modificador de +1 a la Fuerza. 150 Monedas de Oro.

16: Arco de Tirano. Este poderoso arco fue creado por los Altos Elfos de Tirano a partir de una única rama de un Árbol Estelar. Cuando la tierra de Tirano quedó sumergida bajo el mar, el Arco fue llevado al Viejo Mundo, una fabulosa reliquia de un reino destruido.

Este arco es muy poderoso y causa 3 Heridas adicionales cada vez que impacte. 300 Monedas de Oro.

OBJETOS DEFENSIVOS

21: Escudo Encantado. La superficie de este escudo brilla tanto como la de un espejo. Las nubes recorren su superficie, y rayos de luz salen de él mientras te mueves.

Cada vez que tu Aventurero sea impactado, puede utilizar este escudo para intentar que absorba el golpe. Tira 1D6. Con un resultado de 5 ó 6, el escudo absorbe todo el daño. Si el resultado es 1, el escudo explota y el Aventurero sufre 1D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura. 300 Monedas de Oro.

22: Escudo del Dragón. Este escudo está forjado con las rojas escamas sulfurosas de un Gran Dragón de Fuego.

Cuando tu Aventurero utilice el Escudo del Dragón será invulnerable a cualquier tipo de ataque, sea cual sea su origen. Un sólo uso por aventura. 300 Monedas de Oro.

23: Capa de Piel. Encuentras una gruesa capa de pieles. Enrollada alrededor de un brazo ofrece algo de protección en sustitución de un escudo.

La capa actúa como una armadura y proporciona un modificador de +1 a la Resistencia del Aventurero.

Cada vez que se utilice, tira 1D6. Con un resultado de 4 a 6 permanece efectiva y puede utilizarse de nuevo. De 1 a 3 queda estropeada y debe desecharse. 75 Monedas de Oro.

24: Escudo de Salvación. Este escudo es de una artesanía simple pero exquisita. Parece estar hecho de una sustancia más resistente que el acero, y sin embargo pesa poco más que un trozo de cuero.

El Escudo de Salvación puede absorber por completo el daño infligido por dos impactos cualesquiera. Cuando sea golpeado una segunda vez, descártalo. 500 Monedas de Oro.

25: Pergamino del Halo de Venganza. El Aventurero poseedor de este pergamino puede lanzar un hechizo protector en forma de halo alrededor de él.

Este hechizo forma un escudo protector alrededor del Aventurero. Al inicio de cada turno tira 1D6. El resultado indica el número de Ataques que son absorbidos por el halo y que pueden ser ignorados. El halo permanece hasta que el Aventurero se mueva o obtengas un resultado de 1 cuando tires el dado para determinar cuántos Ataques son absorbidos. Después de un uso el pergamino se convierte en polvo. 350 Monedas de Oro.

26: Cuerno de Protección. Encuentras un gran cuerno de guerra empuñado colgando de la pared.

Cuando lo soplas, el poder místico del cuerno forma un escudo alrededor de cada Aventurero, envolviéndolo en una aura de magia pura casi impenetrable. Los Aventureros sólo pueden ser impactados por los Monstruos si estos obtienen un resultado directo de 6. El cuerno puede ser soplado una vez por aventura, y su efecto dura un turno. 500 Monedas de Oro.

CURACIÓN

31: Vial de Curación. Esta pequeña botella verde contiene un líquido de olor suave y una consistencia gelatinosa.

Cuando tu Aventurero beba su contenido recupera 1D6 Heridas. Un sólo uso. 100 Monedas de Oro.

32: Poción Curativa. Esta decorada botella de cristal contiene un líquido de color azul con un olor dulce y frutal. Lo pruebas con un pequeñísimo sorbo y te das cuenta de que es una Poción Curativa.

Hay suficiente Poción en esta botella como para restaurar por completo las Heridas de dos Aventureros.

33: Incienso Curativo. En una esquina de la estancia encuentras una pequeña urna decorativa, cubierta con runas y símbolos mágicos.

Cuando se abre, la urna desprende una fragante nube de vapor que actúa como una poción curativa. Cada Aventurero en la misma sección de tablero que la urna recupera 2D6 Heridas. 200 Monedas de Oro.

34: Emplasto Curativo. Entre los escombros de la estancia encuentras una botella negra que contiene una pasta espesa y amarilla. Es un emplasto curativo.

El emplasto curativo puede devolver 2D6 Heridas a un Aventurero ó 1D6 Heridas a 2 Aventureros diferentes. 100 Monedas de Oro.

35: Poción de Curación. Encuentras una botella de cristal sellada en el suelo, al lado de un muro. En el interior hay una pequeña cantidad de un líquido brillante que sólo puede ser una Poción de Curación.

La Poción Curativa puede utilizarse para recuperar 1D6 Heridas de un único Aventurero. 75 Monedas de Oro.

36: Poción Mágica. Esta pequeña botella de cristal muestra unas extrañas inscripciones en un lenguaje mágico olvidado hace ya mucho tiempo.

Cuando el Aventurero la beba, tira 1D6 para determinar qué es:

1 Veneno; pierde 2D6 Heridas.

2 Veneno; pierde 1D6 Heridas.

3 Poción Arco Iris; la piel de tu Aventurero se colorea a rayas.

4 Poción Curativa; cura 1D6 Heridas de tu Aventurero.

5 Poción Curativa; cura 1D6 Heridas de tu Aventurero.

6 Poción Curativa; tu Aventurero recupera todas sus Heridas.

Un sólo uso. 60 Monedas de Oro.

ANILLOS

41: Anillo del Relámpago. Cuando te lo pones, el anillo se encoge para encajar perfectamente en tu dedo, y una reluciente runa empieza a brillar en su superficie.

El Anillo del Relámpago puede lanzar un rayo de energía cuando lo desees. Tu Aventurero puede escoger cualquier Monstruo en su línea de visión. El rayo impacta automáticamente e inflige 5D6 Heridas, sin modificadores por armadura. 500 Monedas de Oro.

42: Anillo de Invisibilidad. Cuando te pones este anillo en el dedo, te desvaneces a los ojos de los demás.

Cuando utilices este Anillo de Invisibilidad, tu Aventurero no podrá ser atacado. Él sí podrá atacar de la forma habitual.

El anillo contiene la energía mágica suficiente para mantener invisible a tu Aventurero durante un turno.

43: Anillo Paralizante. Cuando te lo pones, este anillo congela como el hielo y estalla en una fría llama azul, pero aun así es cómodo de llevar.

El Anillo Paralizante puede utilizarse en cualquier momento, y les permite inmediatamente a los Aventureros disponer de una Fase de los Aventureros adicional. 200 Monedas de Oro.

44: Anillo de Poder. Este sencillo anillo de piedra se adapta fácilmente a tu dedo, contrayéndose hasta que encaja perfectamente.

Mientras lleve puesto el anillo, uno de los atributos de tu Aventurero se incrementa en un +1. Elige qué atributo se ve afectado la primera vez que el Aventurero se ponga el anillo. 500 Monedas de Oro.

45: Anillo de Protección. Este pequeño anillo tiene grabada la imagen de un escudo en su cara superior.

Mientras el Aventurero lleve puesto este anillo tiene un modificador de +1 a su Resistencia. 300 Monedas de Oro.

46: Anillo de Regeneración. Este anillo de piedra encierra el poder de la vida, y es capaz de curar las heridas más terribles.

Al final de cualquier turno en el que el Aventurero haya sido herido, puede intentar recuperar Heridas mediante el Anillo de Regeneración. Para ello, tira un dado y recupera ese número de Heridas inmediatamente. Un sólo uso por aventura. 300 Monedas de Oro.

OBJETOS MAGICOS

51: Cáliz del Destino. El Cáliz del Destino tiene el poder de distorsionar el tiempo, cambiar el futuro y alterar la realidad.

El Cáliz le permite al Hechicero repetir la tirada cuando determina su Poder durante la Fase de Poder. Sólo puedes repetir la tirada una vez, y debes aceptar el segundo resultado aunque sea peor que el primero.

52: Orbe de Poder. Este negro orbe reluce con un brillo apagado cuando lo recoges.

El Orbe de Poder es una fuente de Poder para el Hechicero. Tira 1D6 para determinar cuánto Poder hay almacenado.

Cuando el Hechicero utilice 1 ó más puntos del Poder almacenado, deberá anotar en la Hoja de Control de Aventurero el poder que le queda. Cuando se haya utilizado todo el Poder del Orbe, deberá tachar este objeto. El Orbe no puede ser recargado. 50 Monedas de Oro por cada punto de Poder no utilizado.

53: Amuleto de Poder. Este enojado amuleto brilla ligeramente, y parece que un líquido negro y espeso flota en su interior.

Al inicio de cada Fase de los Aventureros puedes tirar 1D6. Con un resultado de 2 a 6 la Fuerza de tu Aventurero se incrementa en +2 durante el resto del turno. Con un resultado de 1 el Amuleto explota, y causa 1D6 Heridas a tu Aventurero, sin modificadores por Resistencia o armadura. 350 Monedas de Oro.

54: Pergamino del Terremoto. Este polvoriento pergamino tiene unas runas mágicas inscritas que contienen palabras de poder.

Este pergamino puede utilizarse en cualquier momento, y provoca que un área de 2 por 2 cuadrados de cualquier sección del tablero se

derrumbe. Utiliza el marcador de Derrumbe para señalar el área afectada. Cualquier Aventurero o Monstruo atrapado en el área cubierta por el derrumbe sufre 2D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura. 200 Monedas de Oro.

55: Piedra de la Muerte. La Piedra de Muerte es un pequeño cristal negro que parece absorber la luz de la lámpara, convirtiéndola en energía pura.

La Piedra de la Muerte actúa como una fuente de Poder para el Hechicero. Cuando lance un hechizo, puede intentar aumentar sus posibilidades de éxito con la Piedra de Muerte. Tira 1D6. Con un resultado entre 3 y 6, el hechizo puede lanzarse sin coste alguno de Poder en vez de su coste habitual. Con un 1 ó un 2, falla y todo el Poder del turno se pierde. 150 Monedas de Oro.

56: Pergamino del Dedo del Destino. Encuentras un polvoriento pergamino, en el cual hay escritas unas runas mágicas con una caligrafía temblorosa. Es el hechizo Dedo del Destino, una antigua y poderosa magia.

El Dedo del Destino puede ser utilizado por el hechicero como cualquier otro de sus hechizos.

Coste de Lanzamiento: 6

Cuando es lanzado, el Dedo del Destino inflige 6 Heridas a un sólo Monstruo, sin modificadores por armadura o Resistencia.

OBJETOS ESPECIALES

61: Botas de Rapidez. Encuentras un par de polvorientas botas fabricadas con un extraño material. Cuando te las pones, todo a tu alrededor parece emborronarse y ralentizarse.

Cuando utilices las Botas de Rapidez tu Aventurero puede añadir un +1 a su Movimiento. 500 Monedas de Oro.

62: Lanza. Encuentras apoyada en una pared una lanza de apariencia robusta con una punta de aspecto afilado.

La lanza puede arrojarse contra un único Monstruo en la misma sección de tablero que el Aventurero, y es un ataque añadido que puede efectuarse en cualquier momento.

Para efectuar el ataque, tira 1D6. Con un resultado de 3 a 6 tu Aventurero ha impactado e inflige 3D6 Heridas, y falla con un resultado de 1 ó 2. 100 Monedas de Oro.

63: Talismán de la Suerte. En medio de un montón de restos en un rincón de la estancia encuentras un Talismán de la Suerte colgando de una fina cadena.

Tu Aventurero puede utilizar el Talismán de la Suerte en cualquier momento. Cualquier ataque realizado mientras se utilice el Talismán de la Suerte impactará automáticamente. 150 Monedas de Oro.

64: Flechas de Muerte. Encuentras un saco que contiene varias flechas de color negro azabache. Sus astiles están cubiertos con runas doradas y sus puntas brillan con una pálida luz verde.

Estas flechas hechizadas están afiladas mágicamente. Cuando utilices las Flechas de Muerte, tu Aventurero infligirá +3 Heridas a sus oponentes con sus ataques de proyectiles.

Las Flechas de Muerte sólo puede utilizarlas un Aventurero con arco. 100 Monedas de Oro por flecha.

65: Polvo Cegador. Escondida en un pequeño hueco en la pared, cubierta de musgo, encuentras una pequeña bolsa de polvo cegador.

El Polvo Cegador puede encenderse en cualquier momento para confundir a los Guerreros enemigos. Después de que haya explotado, cualquier Aventurero que todavía no haya combatido en este turno recibe un Ataque adicional. 75 monedas de oro.

66: Garra de Muerte. Este artefacto mágico absorbe toda la luz de la zona que te rodea, creando un aura de oscuridad a tu alrededor.

Una vez tu Aventurero ha terminado de moverse, puede utilizar la Garra de Muerte para causar 1D6 Heridas a todos los Monstruos adyacentes a él, sin modificadores por Resistencia o armadura. Tira por separado para cada Monstruo. 500 Monedas de Oro.