

# Warhammer Quest



• EL LIBRO PARA JUGAR A ROL •



## • Warhammer Quest Monsters •

Below the Worlds Edge Mountains is a dark world of danger and death. Here lie the long deserted halls of the Dwarf kings, now home to hideous and terrifying monsters. Here too lies the lost gold of the Dwarfs. Shown below are the monsters from the Warhammer Quest box, painted using Citadel paints and ready for battle. There are also hundreds of other exciting Citadel miniatures to populate your dungeons with.



GIANT SPIDER



MINOTAUR



GIANT RAT



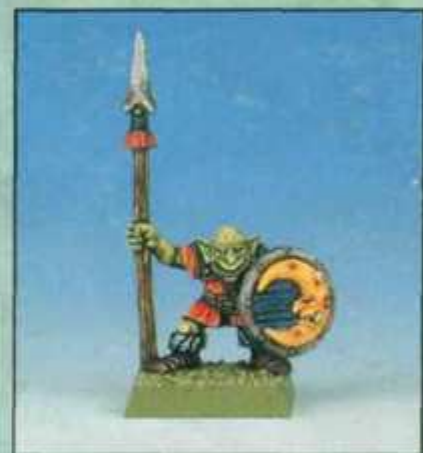
NIGHT GOBLIN ARCHER



SNOTLING



SKAVEN WARRIOR



GOBLIN SPEARMAN



ORC WARRIOR



GIANT BAT



ORC BOWMAN

# WARHAMMER QUEST

## ROLEPLAY BOOK

**TRADUCIDO Y PRODUCIDO POR FRAN Y OTROS  
MAQUETADO POR JOSS**

Después de varios meses de trabajo, aquí está el Roleplay Book de Warhammer Quest.

En primer lugar agradecer a Manuel “*maloib*”, su aportación al enviarme algunas secciones ya traducidas y también a “*joss*” por su impagable página web “*El Ataúd de Amatista*” de donde también he sacado alguna que otra regla especial. Gracias también a mi sobrina Ariana por dictarme los atributos de las Tablas de Monstruos, un trabajo muy tedioso.

Comentar que esta traducción se puede decir que es la segunda edición pues anteriormente entregué a través de correo electrónico alguna que otra copia anterior a esta, y supongo que ya se habrá extendido algo. Es una lástima pues esta segunda edición está corregida y aumentada. Encontrareis las monumentales Tablas de Monstruos y todas las Reglas Especiales que en ellas aparecen, cosa que no estaba en la anterior edición.

De todas formas tampoco sé si esta será la definitiva, pues como podréis comprobar falta el Bestiario propiamente dicho, y la aventura que viene al final. Respecto al Bestiario, fui traduciendo todas las Reglas Especiales que aparecen en él y las reuní todas en una misma sección, “*Reglas Especiales de Monstruos*”, por lo que realmente su ausencia no debe suponer un problema para el desarrollo del juego.

La aventura que falta la traduciré próximamente y la trataré aparte de este libro.

Por último, esperar que disfrutéis de esta traducción como yo lo he hecho al traducirla, pues aunque no lo parezca sobre todo lo pasé muy bien con la labor de investigación que suponía dar el nombre correcto a todos los Monstruos, Armas, Hechizos, etc. Tenía que recurrir a los Libros de Ejércitos de la tercera edición de Warhammer, al suplemento de Magia y al Bestiario también de la tercera edición. Espero haberlo conseguido.



# INDICE

## • **SIGUE LA VENTURA, 15**

- ¿Qué es una Saga?
- ¿Cómo se inicia una Saga?
- Desarrollo de la Saga
- Los Aventureros
- Heridas
- Muerte de un Aventurero
- Equipo especial
- Hechiceros y hechizos
- Fichas de Poder
- Tesoros
- Equipo y Monedas de Oro
- Sanando a un Aventurero
- Sanando a un Aventurero en pie
- Sanando a un Aventurero con cero Heridas

## • **ENTRE AVENTURA Y AVENTURA, 19**

- Viajando
- ¿Cuánto dura el viaje?
- Viajando hacia la próxima Aventura
- Tabla de Viajes
- Tabla de Eventos
- Tiempo de viaje extra
- Animales, carretas y viaje
- El final del viaje

## • **TABLA DE EVENTOS DE VIAJE, 22**

### • **POBLACIONES, 28**

- En las poblaciones
- Adquisición de equipo
- Restricciones
- Determinar disponibilidad
- Perder el tiempo
- Precio
- Venta de Tesoros
- Localizaciones especiales
- El laboratorio del Alquimista
- La Taberna
- El Gremio de Maestros Enanos
- Barrios Élficos
- La Casa de Apuestas
- El Templo
- El Gremio de Hechiceros
- Tabla del Gremio de Hechiceros
- Pociones Mágicas
- Eventos en las Poblaciones
- Eventos catastróficos
- **TABLA DE EVENTOS CATASTRÓFICOS, 37**
- Gastos diarios, 24

### • **TABLA DE EVENTOS DE POBLACIÓN, 39**

- *Tabla de peligros para el Aventurero solitario, 44*
- Tabla de Sucesos de la Taberna, 45
- Tablas de Comerciantes, 46
- 

- Tabla del comerciante de animales, 48

## • **MONSTRUOS MALVADOS, 49**

- Usando la Tabla de Monstruos
- La Tabla de Monstruos
- ¿Usar las Miniaturas Citadel Correctas?
- Entradas de la Tabla de Monstruos
- Monstruos en Estancias objetivo

## • **PSICOLOGÍA, 51**

- Miedo
- Terror
- Odio
- Huir
- Cero Heridas
- Aventureros boca abajo

## • **EVOLUCIÓN AVENTUREROS, 53**

- Niveles de Combate
- Jugando la Partida
- Cartas de Suceso
- Habitaciones objetivo más duras
- Tabla de Monstruos Avanzada de Estancia Objetivo
- Aventuras no específicas
- Rutas bloqueadas

## • **EL GRUPO, 55**

- Diferentes Niveles de Combate
- Solo Play
- Grupos más grandes de Aventureros

## • **ENTRENAMIENTO, 56**

- Duración del entrenamiento
- Títulos de Niveles de Combate
- Beneficios del entrenamiento
- Heridas adicionales
- Daño adicional
- Destrarse en combate
- Habilidades
- Suerte
- Cómo utilizar la Suerte
- Fuerza de Voluntad

## • **TABLAS DE NIVEL DE COMBATE, 58**

### • **NUEVAS HABILIDADES DE LOS AVENTUREROS, 59**

- Conseguir nuevas Habilidades
- Habilidades duplicadas
- Habilidades del Bárbaro
- Habilidades del Enano
- Habilidades del Elfo

### • **ENTRENAMIENTO DEL HECHICERO, 62**

- Entrenamiento
- Poder adicional
- Fase de Poder
- Hechizos, curación y oro
- Nuevos Hechizos

### • **LISTA DE HECHIZOS, 63**

- **TABLA DE SUCESO DE SUBTERRANEO, 76**
- **TESOROS, 85**
  - Tesoros de estancia de subterráneo
  - Tesoros de estancia objetivo
  - Tablas de Tesoros
  - Cuándo tirar
  - Quién puede usar el Tesoro
  - Valor en oro del Tesoro
  - Heridas dobles
  - Distribuir los Tesoros
- **TABLA DE TESOROS DE ESTANCIA, 87**
- **TABLA DE TESOROS DE ESTANCIA OBJETIVO, 93**
- **JUEGO DE ROL DE WARHAMMER QUEST, 97**
  - **EL DIRECTOR DE JUEGO, 97**
    - ¿Qué debe hacer un Director de juego?
    - Interactuando con los jugadores
    - Ser vil
    - Controlando el subterráneo
    - Aventuras aleatorias
    - Aventuras redactadas
    - Diseño de aventuras
    - Preparando la partida
    - Jugando la partida
    - La secuencia del turno
    - 1. Fase de Declaración
    - ¡Cambiando de opinión!
    - 2. Fase de Poder
    - 3. Fase de los Aventureros
    - 4. Fase de Monstruos
    - 5. Fase de Exploración
    - Tesoros
    - Campañas
    - Viajando
    - En la ciudad
    - Manteniendo el equilibrio
    - Niveles de Subterráneo
    - Habilidades y objetos mágicos
    - Abandonando en medio de una Aventura
    - Conclusión
    - El típico turno en una estancia cualquiera
- **TRAMPAS Y PUERTAS SECRETAS, 105**
  - Ejemplos de trampas
  - ¿Qué hacen las Trampas?
  - Detectando Trampas
  - Representando las Trampas sobre el tablero
  - Puertas Secretas
- **ENCUENTROS CON PERSONAJES. 107**
  - Personajes entre Aventuras
  - Personajes en el subterráneo
  - Ejemplos de encuentros con Personajes
- **¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?, 109**
  - Secuencia del Turno
  - ¿Están los Aventureros luchando o no?
  - El Gamemaster o Director de Juego
  - Describiendo la Aventura
  - Ambientación de los Aventureros
  - Moviendo las miniaturas sobre el tablero
  - **CHEQUEOS DE ATRIBUTOS, 110**
    - Chequeos de Fuerza
    - Chequeos de Iniciativa
    - Modificadores a los Chequeos
    - Diferentes situaciones
    - Diferentes Aventureros
    - El Enano
    - El Bárbaro
    - El Elfo
    - El Hechicero
    - Modificando los Chequeos por dificultad
    - Grados de éxito y fallo
    - Fallos catastróficos
    - Suerte y Chequeos
    - Chequeos múltiples
    - Apoyando las acciones
    - Fuerza de Voluntad un nuevo Atributo
    - Tabla de Fuerza de Voluntad
  - **NUEVAS ACCIONES DE LOS AVENTUREROS, 114**
    - Echar a un lado
    - Disuadir a los enemigos
    - Subirse a los hombros
    - Subir una pared
    - Construir
    - Arrastrarse
    - Desarmar a un enemigo
    - Desarmar una Trampa
    - Distraer a un enemigo
    - Eludir
    - Luchar defensivamente
    - Esconderse
    - Mantener una puerta abierta/cerrada
    - Identificar
    - Arma improvisada
    - Interrogar
    - Saltar
    - Tirar al suelo
    - Cruzar
    - Abrir una trampilla
    - Escuchar tras una puerta
    - Soltar las/atar con cadenas
    - Hacer vendas
    - Disparo difícil
    - Crear una cuerda
    - Mover objetos pesados
    - Abrir una cerradura
    - Hacerse el muerto
    - Leer
    - Registrar objetos
    - Registrar habitaciones
    - Comenzar un fuego
    - Aturdir enemigos

- Balancearse de una cuerda
- Tomar una cobertura
- Entender una conversación
- Esperar/Interrumpir
- Mantener una puerta abierta/cerrada con una cuña
- **REACCIONANDO, 121**
- Animosidad
- Evitar una Trampa
- Infección
- Reaccionar
- Resistencia mágica
- Descubrir una mentira
- Entender un lenguaje
- **CONTROLANDO LOS CHEQUEOS, 123**
- Personalización de los Aventureros
- Especialistas en acciones
- Limitaciones
- Improvisación
- **CREANDO AVENTURAS, 124**
- Ejemplo de juego
- **BESTIARIO, 128**
- REGLAS ESPECIALES DE MONSTRUOS
- Reglas Especiales
- Absorción de magia
- Aliento de fuego
- Anillo de Protección
- Armado con (Arma)
- Armado con Bola y Cadena
- Armado Con Espadón de Muerte
- Armado con Hacha de Khorne
- Armado con Jezzail
- Armado con Lanzallamas de Disformidad
- Armado con Látigo Demoníaco
- Armado con Redes
- Armado con Trabucos
- Arma Mágica
- Armadura Mágica
- Asesino
- Atacar en Tropel
- Ataque Espeluznante
- Ataque de Garrapato Salvaje
- Ataque Incinerador de Tzeentch
- Aura de Slaanesh
- Bloquear Ataque
- Combate en Filas
- Controla Bestias
- Daño Fatal
- Defensa Mágica
- Demoníaco
- Deslizarse
- Drenaje Mágico
- Drenaje de Poder
- Destrabarse
- Disipación de Magia
- Enjambre
- Emboscada
- Emboscada Mágica
- Esferas de Viento Envenenado
- Emboscada Mágica, 122
- Espada Infernal
- Espada Supurante
- Esquivar
- Etéreo
- Frenesí
- Fuego Sanador
- Fuente Mágica
- Furia Asesina
- Gran Demonio
- Guardias
- Herida Fatal
- Hipnotizar
- Huir
- Ignora Dolor
- Ignora Golpes
- Incensario de Plaga
- Lanzar *Objeto*
- Magia del Caos
- Magia Elfos Oscuros
- Magia Enanos del Caos
- Magia Goblin
- Magia Hombres Bestia
- Magia Nigromántica
- Magia Orca
- Magia Skavens
- Manada de Garrapatos
- Miedo
- Monstruo Enorme
- Muere => Horror Azul
- Objeto Mágico
- Ocultarse
- Odio
- Ojo de Fuego
- Parálisis
- Petrificar
- Picadura
- Plaga
- Poder de Tzeentch
- Putrefacción de la Tumba
- Rastro Legamoso
- Regeneración
- Resistencia Mágica
- Tatuajes
- Telarañas
- Terror
- Torrente de Corrupción
- Vampiro
- Vapores de Muerte
- Veneno
- Volar
- Vómito
- **MONSTRUOS, 145**
- Gigantes
- Dragones
- Hidra
- Lammasu
- Manticora
- Quimera
- Serpiente Alada

- **TABLAS DE MONSTRUOS. 152**

**CRIATURAS DE LA OSCURIDAD, 154**

Personaliza tus subterráneos

Elección de Monstruos

Cómo crearlos

Oro

Los Atributos

Reglas Especiales

Cantidad

**EN EL PUERTO, 156****LOS REINOS PERDIDOS, 160****HOJA DE CONTROL DE AVENTURERO, 165**





# ¡SIGUE LA AVENTURA!

*Si eres uno de los jugadores que cada vez que acaba una misión de Warhammer Quest lamenta tener que abandonar a su Bárbaro o a su Hechicero al jugar la próxima partida, o si te gustaría poder llegar a controlar un Enano tan poderoso y famoso en todo el Viejo Mundo como para ser recordado en las sagas Enanas y las canciones de los bardos Humanos, o simplemente quieres poder escribir una larga y fructífera historia con las acciones de tu personaje de Warhammer Quest, no te preocupes, a partir de ahora vas a poder conseguir todo esto y mucho más con las nuevas reglas de juego para crear Sagas en Warhammer Quest.*

Hasta ahora tus partidas de Warhammer Quest han sido totalmente auto conclusivas. Cada partida tenía un inicio, en el que seleccionabas a tu aventurero; una historia que iba desarrollándose a medida que el grupo de Aventureros avanza por las grutas del Viejo Mundo; y al final, cuando los Aventureros llegaban a la estancia objetivo, donde finalizaba la aventura, se recogían los Aventureros, y te olvidabas de ellos hasta la próxima partida.

Aunque estas partidas son divertidas, jugar con un Aventurero diferente cada partida hace que se pierda un aspecto muy importante: que te identifiques con uno de los heroicos Aventureros del grupo, desarrolles su personalidad y puedas crear una historia personal a lo largo de la Saga. En una buena Saga de Warhammer Quest descubrirás que tu Aventurero cobra vida propia, y cómo sus acciones parecen que sucedan de forma totalmente natural, en vez de tener que pensar conscientemente lo que hará a continuación.

Con las partidas que has jugado hasta ahora ya tienes una clara idea de que caracteriza a cada guerrero, y probablemente habrás decidido cuál es tu preferido.

## ¿Qué es una Saga?

Imagínate que entras a formar parte de un grupo de Aventureros con los que te has encontrado por primera vez. Seguramente os miráis los unos a los otros con suspicacia, vigilando continuamente para que ninguno de ellos os deje en la estacada cuando más falta haga. Sin embargo, después de varios meses de explorar y matar juntos a muchos monstruos, los Aventureros confiarán más los unos en los otros, conocerán las respectivas posibilidades y aptitudes, y el grupo estará mucho más cohesionado y luchará más eficazmente. Una Saga es la historia de uno de estos grupos de Aventureros, que han aprendido a confiar y depender los unos de los otros para conseguir sobrevivir en el peligroso mundo de Warhammer.

Hasta ahora, las partidas de Warhammer Quest que habrás jugado eran simplemente la primera de estas aventuras, cuando los Aventureros no se conocían entre ellos. Aunque cada partida la combinación de Aventureros fuera la misma, en realidad cada nuevo grupo era diferente del anterior, por lo que no existía realmente una Saga.

Si conservas a tu Aventurero, con todo lo que haya conseguido (y perdido) durante la aventura para jugar con él en la siguiente aventura, empezarás a crear la Saga, el grupo estará cada vez más cohesionado, y por lo tanto aumentarán sus posibilidades de explorar con éxito nuevas cavernas, además de poder conseguir nuevas habilidades, objetos, y sobre todo, mejorar sus atributos como guerreros.

## ¿Cómo se inicia una Saga?

Para crear una Saga simplemente debéis poneros de acuerdo con el tipo de Aventurero que utilizará cada uno de vosotros, eligiéndose de entre los personajes disponibles. Al elegir los Aventureros, además de tener en cuenta los gustos personales (después de todo, si vas a jugar durante bastante tiempo con el mismo Aventurero, este debe ser del tipo que te guste), también debéis de tener en cuenta que el grupo debe mantener un equilibrio de habilidades. Un grupo compuesto exclusivamente por personajes tipo guerrero (Bárbaros, Guerreros del Caos, Matatrolls y similares) sin duda destrozará con facilidad a cualquier que se cruce en su camino, pero cuando tengas que solucionar otro tipo de problemas, o sanar sus heridas, se darán cuenta que necesitan de un Hechicero o un Mago Explorador Elfo.

Así pues, para que el grupo esté adecuadamente equilibrado, debe mantener una estructura similar a la de los personajes básicos (Bárbaro, Enano, Elfo y Hechicero)

Una vez elegidos los personajes debe elegirse el Jefe entre los miembros del grupo (en el juego básico el jefe era siempre el Bárbaro, pero en una Saga no tiene que ser forzosamente así). Para elegir al Jefe podéis poneros de acuerdo entre vosotros para decidir al Jefe. O bien podéis utilizar un sistema variable, eligiéndolo antes de cada aventura de forma aleatoria. Al inicio de la próxima aventura, deberá elegirse un nuevo Jefe para esa aventura, siguiendo el mismo procedimiento, o simplemente una rotación predeterminada.

Como Jefe del grupo, el Aventurero elegido es el primero en colocarse y mover, el que dirige la exploración, quién lleva la lámpara y quién decide que Aventurero se queda los Tesoros que va encontrando el grupo.

## **Desarrollo de la Saga**

Una vez los Aventureros han completado una aventura tras llegar a la estancia objetivo y cumplir la misión que tenían que realizar, el grupo de Aventureros puede dirigirse a la población más cercana para gastar las monedas de oro tan duramente conseguidas. Los detalles sobre como se resuelven las acciones fuera de las cavernas se detallan en otra sección.

A partir de ahora las aventuras ya no se limitarán a la acción y los encuentros que tengan lugar en las cavernas y guaridas de los monstruos que exploran los Aventureros, sino que también es posible que a vuestros personajes les sucedan cosas mientras se dirigen hacia algún lugar habitado, y mientras reposan en él antes de seguir hasta la próxima Aventura. Una Aventura ya no es lo que sucede entre el momento en que los Aventureros entran en las cavernas y cuando acaban la misión, sino que su acción se alarga hasta que el grupo entra en la siguiente gruta para iniciar una nueva aventura. Cuando un grupo empieza a encadenar las aventuras de este modo es cuando se esta creando la Saga. Por lo tanto, en una Saga los aventureros inician la misión, se enfrentan a monstruos, consiguen monedas de oro y tesoros, completan la misión, viajan hasta otra población, determinan lo que les sucede por el camino o en el pueblo, gastan las monedas de oro que poseen, se dirigen a una nueva caverna para realizar otra misión, se enfrentan a más monstruos consiguen monedas de oro y tesoros, completan la misión...

## **Los Aventureros**

Al crear un Aventurero para tomar parte en una Saga el proceso es el habitual. Simplemente debes añadir algunos detalles adicionales para conferirle una cierta personalidad, como darle un nombre, decidir quién es el Jefe, etc. Rellena la Hoja de Control de Aventurero de forma habitual. Después de cada aventura, actualiza la Hoja de Control y guardarla en lugar seguro, para poder utilizarla nuevamente al jugar la siguiente aventura. A medida que el aventurero vaya tomando parte en más y más aventuras necesitarás más espacio para poder anotar sus nuevas habilidades, las modificaciones en sus atributos, etc.

## **Heridas**

Antes de iniciar la primera Aventura de la Saga, mientras creas a tu personaje, debes determinar la Heridas que resiste tu Aventurero. En todas las aventuras posteriores, el Aventurero resistirá el mismo número de Heridas (no debe efectuarse la tirada correspondiente cada vez). Si al finalizar la aventura su número de Heridas es inferior al valor inicial, el Aventurero habrá sanado todas sus heridas que hay sufrido en el tiempo que transcurre de una aventura hasta la siguiente, por lo que siempre iniciará una aventura con el valor total de heridas determinado al crear al personaje.

## **Muerte de un Aventurero**

Si un Aventurero queda reducido a 0 Heridas en el transcurso de la aventura, y al finalizar esta no ha recuperado al menos una Herida por medio de una poción o un hechizo de curación, el Aventurero habrá muerto. Todos sus tesoros y Monedas de Oro se perderán y la próxima vez que el grupo se reúna para proseguir la Saga, el jugador cuyo Aventurero haya muerto deberá ser reemplazado (si el grupo decide, aceptar a un nuevo miembro).

## **Equipo especial**

De una aventura a la siguiente, el único objeto de equipo especial que siempre conservan los Aventureros es la Lámpara. Una vez utilizados, los objetos de equipo especial de un solo uso se pierden, como la Poción del Elfo o el Pergamino del Hechicero. Igualmente los objetos como la cuerda del enano se perderán si se rompen o destruyen por cualquier causa.

## **Hechiceros y hechizos**

Los Aventureros capaces de lanzar hechizos conservarán los hechizos obtenidos durante la creación del Aventurero en su primera aventura de la Saga. Todos ellos han pasado años estudiando estos hechizos, hasta conseguir grabarlos en su mente. En cada aventura en que tome parte un Aventurero con capacidad para lanzar hechizos, el jugador que lo controle dispondrá de los mismos hechizos, por lo que debe anotarse en la Hoja de Control cuáles son los hechizos de que dispone.

## **Fichas de poder**

Al crear por primera vez a un Aventurero con capacidad para lanzar hechizos, debes tirar un dado para determinar con cuantos puntos de poder inicia la aventura. En una Saga, estos Aventureros siempre iniciarán las aventuras con el número de puntos de poder determinado en el momento de crear el personaje por primera vez.



### **Tesoros**

En las aventuras que has podido jugar hasta ahora, los Aventureros iban acumulando tesoros y equipo en el transcurso de la aventura, y lo utilizaban cuando lo necesitaban. Como cada partida era autoconclusiva, lo más lógico era utilizar el equipo y los objetos encontrados en el transcurso de la aventura.

En las Sagas, por el contrario, un Aventurero que acaba la misión con algún objeto almacenado podrá conservarlo para utilizarlo en cualquier otra aventura posterior. Esto quiere decir que al entrar en la siguiente cueva, el Aventurero dispondrá, además de sus objetos habituales, de todos los objetos de tesoro que haya encontrado en las aventuras anteriores y todavía no haya gastado.

Los tesoros adquiridos en aventuras anteriores de la Saga pertenecen al Aventurero, y no deben tenerse en cuenta al determinar el número de objetos de tesoro que posee cada Aventurero para repartir los nuevos tesoros que vayan encontrando el grupo. O sea, los tesoros obtenidos durante la aventura se rigen por las reglas habituales, pero los encontrados en aventuras anteriores de la Saga se consideran elementos de equipo especial a todos los efectos.

Algunos objetos de tesoro, como la Garra de Muerte, tan sólo pueden utilizarse una vez por aventura. Hasta ahora esta limitación implicaba que una vez utilizado el objeto, éste podía descartarse como los objetos de un solo uso (pociones y pergaminos). Sin embargo, en una Saga un Aventurero puede conservar este objeto, ya que, si bien no podrá utilizarlo más de una vez en una aventura, sí que podrá volver a utilizarlo en aventuras posteriores.

### **Equipo y monedas de oro**

Hasta ahora, las monedas de oro conseguidas durante la aventura tan sólo servían para indicar lo buena que había sido la actuación del Aventurero.

Sin embargo, en una Saga cada Aventurero puede utilizar las Monedas de oro que haya obtenido para adquirir nuevo equipo en las poblaciones que visite el grupo entre aventura y aventura. Además podrá vender cualquier elemento de equipo que no haya utilizado (y no quiera conservar) por su valor equivalente en Monedas de oro, y sumarlo al valor obtenido matando monstruos.

Los Aventureros pueden venderse entre ellos objetos de equipo. El valor en Monedas de oro indicado para cada objeto puede ser una buena indicación de lo que el Aventurero debe pagar por él, pero el precio depende exclusivamente de que ambos Aventureros lleguen a un acuerdo.

Como en una Saga vas a utilizar al mismo Aventurero durante diversas aventuras que componen la Saga, es muy importante anotar la cantidad exacta de Monedas de oro que posee cada Aventurero para saber de cuantas dispone para gastar en la siguiente ciudad que visite el grupo de Aventureros.

### **Sanando a un Aventurero**

En todas tus partidas hasta ahora de Warhammer Quest, la única forma en la que un Aventurero podía sanar sus heridas era recurriendo a la magia, lo que conlleva a un Hechicero empleando hechizos curativos, o utilizar un objeto de tesoro capaz de sanar heridas, como las pociones curativas.

En una Saga, los Aventureros pueden comprar objetos que les sirvan para sanar sus heridas como vendas y provisiones. Estos objetos curativos no son tan efectivos como las pociones mágicas pero proporcionan a los Aventureros una posibilidad de supervivencia. Las reglas sobre como comprar estos objetos se detallan más adelante.

### **Sanando a un Aventurero en pie**

Un Aventurero que posea cualquiera de estos objetos y que se halle en pie, puede utilizarlo para curarse a sí mismo. Un Aventurero puede pasarle estos objetos a otro Aventurero que se halle en pie para sanarse. Algunos objetos, como el pan enano, sólo pueden ser utilizados por ciertos Aventureros.

### **Sanado a un Aventurero con 0 Heridas**

De acuerdo con las reglas normales, si un Aventurero ve reducida a 0 sus Heridas y no es curado al final del turno, resultará muerto. Esta regla se sigue aplicando cuando utilizas estos objetos, cuando su atributo de Heridas se reduce a 0 esta demasiado débil como para utilizar cualquiera de estos objetos para sanarse a sí mismo. La única cura posible que puede administrarse a sí mismo un Aventurero con 0 heridas son hechizos curativos, pociones mágicas o cualquier otro objeto mágico.

Para sanar a un Aventurero con 0 Heridas uno de sus compañeros puede intentar administrar la cura. Para hacerlo, debe permanecer en una casilla adyacente al Aventurero herido, y estar en posesión de uno o más objetos curativos, como vendas y similares. Por cada objeto que utilice, tira 1D6. Con un resultado de 1-3 la curación no funciona y el objeto debe ser descartado. Con un 4-6, la cura tiene éxito y el Aventurero recibe los beneficios del objeto utilizado. Los Aventureros que prestan su ayuda no pueden utilizar los objetos curativos del Aventurero herido, la herida es seria y no se puede perder el tiempo registrando al Aventurero.

Por supuesto, un Hechicero puede utilizar sus poderes en cualquier momento, si dispone de suficiente poder para ello.

Una vez un Aventurero ha recuperado 1 o más heridas, se vuelve a poner en pie y podrá utilizar sus propios objetos curativos.



# ENTRE AVENTURA Y AVENTURA

*Esta sección del reglamento presenta lo que los Aventureros hacen después de explorar las cavernas bajo el Mundo de Warhammer. ¿Cómo sobreviven?. ¿Cómo encuentran un lugar civilizado tras escapar de cuevas lejanas y hordas de Monstruos?. ¿Son bien recibidos o por el contrario huyeron como extraños de la población que han visitado?. ¿Viajan de forma segura o sus jornadas se ven acechadas por incontables peligros?*

Después de completar una aventura puede que a los Aventureros les apetezca visitar un lugar civilizado para gastar sus bien merecidas monedas de oro, pero los asentamientos no están a la vuelta de la esquina y el viaje puede tomar a los Aventureros algunas semanas, las reglas y las tablas en esta sección dan una buena representación de los peligros y de los obstáculos que los Aventureros deben superar en su camino de las grutas salvajes a la civilización.

Esta sección de las reglas muestra los percances que les pueden suceder a los Aventureros en su viaje a su destino. Aunque no son esenciales en tus partidas de Warhammer Quest, las siguientes tablas permiten a los Aventureros obtener más experiencia y proporciona una excitante fuente creativa a la hora de desarrollar el trasfondo de las aventuras.

Una vez has alcanzado la estancia objetivo y finalizado la aventura, puedes utilizar las siguientes reglas para determinar que les sucede a los Aventureros antes de conseguir llegar a su lugar de destino.

## VIAJANDO

Entre aventura y aventura, los Aventureros sin duda querrán gastar parte del oro que han encontrado. Hay grandes cosas disponibles si dispones del suficiente dinero: mejores armas y armaduras, provisiones, u objetos especiales que pueden ser útiles en la próxima aventura.

Sin embargo, el Viejo Mundo es un lugar muy grande, y es posible que los Aventureros no encuentren exactamente lo que están buscando. Muchas de las grutas y cavernas que los Aventureros exploran están situadas en los confines del viejo Mundo, donde las poblaciones importantes son escasas. En estas áreas, los Aventureros serán afortunados si encuentran un lugar donde pasar la noche, donde no hay posibilidades de encontrar la pieza de armadura que se necesita a la venta.

Si lo que los Aventureros están buscando, no está disponible en el lugar donde se encuentran pueden hacer una cosa, viajar hasta el pueblo más próximo, o conformarse con lo que encuentren en la aldea. Este hecho, a veces, puede tener repercusiones en el objetivo de la misión. Si los Aventureros disponen de 5 días para localizar la Espada de la Justicia a tiempo para la próxima batalla contra los enemigos del Imperio, puede que no sea práctico viajar durante 2 semanas por los bosques y montañas para localizar una ciudad donde comprar nuevas flechas.

Además, viajar por el Viejo Mundo tiene sus propios riesgos. En un viaje largo, hay más posibilidades de que algo desagradable les ocurra a los Aventureros.

Toda esta secuencia entre aventuras se resuelve utilizando las tablas de las siguientes páginas. No se necesitan secciones de tablero ni miniaturas. La tabla esta diseñada para proporcionar un trasfondo y una continuidad a las aventuras, y demuestran que los subterráneos son solo una parte de los inmensos peligros que hay en el viejo mundo.

Una vez has comprobado cuan lejos está el lugar de destino de los Aventureros debes comprobar cuanto tiempo tardarán en llegar allí, y cuantos eventos se producirán durante el camino. Pronto aprenderás que si los aventureros quieren ir a la ciudad más cercana a gastar su oro en mejores armas, el viaje será mucho más peligroso y con mas riesgos.

## ¿Cuánto dura el viaje?

Antes que los aventureros puedan gastar su oro, los jugadores deben decidir donde quieren ir, y cuan lejos está su destino. Las grutas que exploran los aventureros en sus aventuras están normalmente situadas en áreas salvajes, a muchas leguas de distancia de los lugares habitados que los Aventureros quieren visitar. La tabla de viaje muestra cuan lejos está la aldea, pueblo o ciudad más próxima. La distancia está representada en semanas de viaje, y en cada semana de viaje se producen ciertos eventos.



TABLA DE VIAJES		
Destino de los Aventureros	Duración del Viaje	Eventos que corren
Aldea	2 semanas	2
Pueblo	4 semanas	4
Ciudad	6 semanas	6

Una vez los Aventureros han terminado su aventura, los jugadores deben decidir a donde desean viajar. La tabla de viaje muestra cuanto tiempo dura el viaje, y cuantos eventos les ocurrirá por el camino. Si los Aventureros viajan a un pueblo, por ejemplo, deberás tirar 4 veces en la tabla de eventos.

### Viajando hacia la próxima aventura

A menos que alguna regla especial de la aventura que los Aventureros estén llevando acabo diga lo contrario, el tiempo de viaje y los eventos sólo se aplican cuando viajan del final de una aventura a la civilización. Cuando los Aventureros abandonan el asentamiento, listos para la próxima aventura, no se utilizan ninguna de las reglas descritas en esta sección. Esto es debido a que la ruta de los Aventureros hacia la próxima aventura está planificada de antemano.

Por ejemplo, la aventura que emprenden los Aventureros comienza en unas cuevas a varias millas de las puertas de la ciudad. La primera jornada de viaje ocurre rápidamente y sin incidentes. Los Aventureros descienden a las oscuras profundidades de las cavernas, matando a Monstruos y encontrando tesoros. Una vez la aventura ha concluido y todos los Monstruos han muerto, los Aventureros aún tardarán un par de días en encontrar la salida. Cuando por fin consiguen salir, descubrirán que se encuentran en otro punto distinto del que han entrado, en un lugar completamente desconocido. Los Aventureros deberán decidir como volver a la civilización y escapar de estas tierras hostiles. La tabla de eventos representa los peligros en su viaje a la civilización.

### Tabla de eventos

Una vez has comprobado cuantos eventos les ocurrirán a los Aventureros en su viaje hacia su destino debes tirar en la tabla de eventos tantas veces como muestra la tabla de viaje.

Es importante saber que los eventos se tiran por todo el grupo y no por cada Aventurero individualmente.

Una vez los Aventureros han completado un evento, uno de los jugadores debe descontar una de las semanas del viaje. De esta forma puedes recordar cuanto tiempo les queda de viaje a los Aventureros y cuantos eventos deben ocurrir. Si pierdes la cuenta el grupo se ha perdido y debe comenzar su viaje de nuevo.

Las secuencia seria la siguiente:

Decide a que asentamiento quiere viajar los Aventureros.

Comprueba en la tabla de viajes cuantas semanas durará y cuantos eventos les ocurrirán.

Por cada evento tira 2D6 en la tabla de eventos donde un dado representa las decenas y otro las unidades.

Una vez has comprobado el resultado de la tirada cruza este resultado en la tabla de eventos para saber que evento ocurre.

Una vez has tirado el número de veces que indica la tabla de viajes el grupo de Aventureros ha terminado su viaje y han llegado a su destino.

### Tiempo de viaje extra

Por cada semana de viaje a los Aventureros les sucede un evento. Sin embargo, algunos eventos pueden prolongar el tiempo de viaje. En este caso, por cada semana añadida al viaje, tira otra vez en la tabla de eventos.

### Animales, carretas, y viaje

Si cada Aventurero dispone de un medio para desplazarse diferente, puede que lleguen a su destino antes que el resto del grupo. Por ejemplo, si un Aventurero monta a caballo y el resto andando, el Aventurero montado a caballo completará el viaje en 4 semanas y el resto del grupo a 6 si están viajando a una ciudad. Durante las últimas dos semanas de viaje, todas las tiradas en la tabla de eventos solo afectarán al grupo que viajaba a pie. El Aventurero a caballo, estará esperándolos a las afueras de la ciudad y no se verá afectado por los eventos. Ten en cuenta, sin embargo, que debido a que se encuentra ya en las puertas de la ciudad deberá pagar sus gastos diarios hasta que el resto de sus compañeros lleguen.

Algunas veces puede darse el caso de que uno o más Aventureros lleguen a su destino mientras que el resto del grupo puede acabar prematuramente en otro asentamiento debido a un evento. En este caso, la visita de los dos grupos se resuelve por separado. Al inicio de la siguiente aventura puede suponerse que se encuentran en un punto intermedio y parten juntos a la próxima aventura.

## El final del viaje

No importa cuantas veces tengas que tirar en la tabla de eventos, tan pronto como un evento indique que los Aventureros han llegado a un destino, el viaje ha terminado. Si los Aventureros están viajando a una ciudad, por ejemplo, el viaje durará 6 semanas, por lo que deberás tirar 6 veces en la tabla de eventos. Sin embargo, si el evento 3, por ejemplo, indica que los Aventureros deben parar en una aldea que han descubierto, el viaje a concluido y el resto de eventos serán descartados.

Una vez los Aventureros han sorteado todos los peligros del camino llegan por fin a su destino. Ahora los Aventureros son libres de buscar los elementos de equipo que pueden serles útiles en la próxima aventura. Por supuesto, no hay ninguna garantía de que los objetos que necesiten estén disponibles, pero por regla general, en un asentamiento grande hay más posibilidades de encontrar lo que se necesita.



# TABLA DE EVENTOS DE VIAJE

## 11 MATANZA

Los Aventureros se encuentran con un carro en llamas en un claro del bosque. Cada Aventurero tira 1D6. El Aventurero con el resultado más alto reconoce entre los viajeros agonizantes a un pariente de sangre. Antes de morir uno de los viajeros puede decirles quién les atacó. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

- |            |                       |
|------------|-----------------------|
| 1. Goblins | 4. Elfos Oscuros      |
| 2. Skavens | 5. Guerreros del Caos |
| 3. Orcos   | 6. Hombres Bestia     |

De ahora en adelante, el Aventurero al que le han matado al pariente “Odia” a este tipo de Monstruos, (ver la sección de Psicología). Anótalo en la Hoja de Control de Aventurero. Además cada vez que mata a uno de estos Monstruos este aventurero gana 5 Monedas de Oro (MO) extras a parte del valor en Oro del Monstruo.

## 12 FUEGO

Durante la noche el fuego arde furiosamente en el campamento de los Aventureros. La intensidad de la llama es tal que puede derretir el Oro que portan encima y convertirlo en pedazos de metal deforme.

Tira 1D6 por cada Aventurero y consulta la tabla siguiente:

El Oro se funde y se vuelve irreconocible, pierde la mitad de su valor.

2-5. Por suerte para él, el Oro del Aventurero no se ve afectado por el calor, sigue igual de rico o pobre que antes.

El Oro de tu Aventurero está intacto, además cuando rebusca asustado en su bolsa para ver que todo está en orden, encuentra una Gema que hacía tiempo había dado por perdida. Su valor es de 1D6 x 50 MO.

## 13 CAPILLA

Los Aventureros se topan con una pequeña capilla, si lo desean pueden entrar a orar y gastar 20MO como ofrendas a los Dioses. Después de pagar las 20MO, tira en la siguiente tabla:

1-3 Los Dioses no están escuchando e ignoran al aventurero.

Los Dioses escuchan a tu aventurero y suma +1Herida a sus Heridas Iniciales. Esta es una adición permanente.

## 14 TEMBLOR

¡La tierra tiembla!, y ante los Aventureros se abre una enorme brecha en el suelo de varias millas de largo. Los Héroes tienen tres opciones.

Abandonar toda esperanza de encontrar una población y entrar directamente en la próxima aventura.

Regresar a la entrada del último subterráneo que visitaron y comenzar de nuevo el viaje tomando una ruta diferente.

Usar una cuerda para salvar el precipicio, si los Aventureros van a caballo o en una carreta deben dejarlos atrás, además la cuerda deberá desecharse una vez el último Aventurero se haya puesto a salvo.

## 15 EXTRAÑO

Los Aventureros se encuentran con un extraño que les pregunta a dónde se dirigen, les dice que él también va en la misma dirección pero que conoce un atajo, además pagará a cada Aventurero 40MO por permitirle que se una a ellos.

Los Guerreros deben dejar que se una al grupo. Tira 1D6 en la tabla:

1-3 El extraño no encuentra el atajo y el Grupo pronto está perdido, añade 1D6 semanas a la duración del viaje. Al llegar a vuestro destino este se disculpa y paga 40MO según lo acordado.

4-5 El atajo del extraño no resulta ser más rápido. Una vez alcanzada la civilización paga las 40MO.

6 El extraño sabe bien la manera de llegar mucho más rápido al destino, acortando una semana la duración del viaje. Cuando llegan a su destino el extraño, agradecido, paga las 40MO a cada Aventurero.





## 16 BUHONERO

Los Aventureros se detienen por el camino con un buhonero que les ha llamado la atención, viste de una forma llamativa con ropajes de alegres colores y porta cestos de mimbre donde guarda la mercancía. Va saltando y haciendo cabriolas mientras toca una melodía con una pequeña flauta de caña. Los Aventureros pueden comprarle los siguientes objetos:

- Poción Curativa, 50MO. Cura 1D6 Heridas. Un solo uso.
- Amuleto de la Fortuna, 50MO. Un Aventurero que posea este Amuleto puede repetir la tirada de cualquier dado una vez por aventura.
- Muñequeras de Bronce, 30MO. Un Aventurero que lleve las Muñequeras de Bronce puestas podrá ignorar una Herida durante cualquier combate, después de usarse se rompen y deben desecharse.
- Tiza, 20MO. Un Aventurero que lleve tiza podrá marcar en los muros del subterráneo una ruta de escape y por consiguiente no deberá tirar en la Tabla de Escape si se desea abandonar el calabozo, un solo uso.
- Baratijas, 20MO. Si en los viajes de los Aventureros alguien, por alguna razón les pide o exige Oro los Héroes pueden intentar darles gato por liebre, intentando dar las baratijas. Cada vez que vaya a dar las baratijas en lugar de Oro tira en la siguiente Tabla: con un resultado de 1, 2 o 3 se niegan y exigen el Oro, y con un resultado de 4, 5 o 6 se quedan con las baratijas en lugar del Oro, sea cual sea la cantidad de Oro que exigiesen.

Las baratijas solo pueden usarse durante los viajes, y nunca se aceptarán como pago en las poblaciones.

Cada Aventurero puede comprar un máximo de un artículo, excepto las baratijas de las cuales puede comprar hasta seis.

Una vez los Aventureros han hecho sus compras, el buhonero desaparece en los bosques. Ahora cada Aventurero tirará 1D6 por cada objeto comprado, si el resultado es un uno, el artículo es falso y no sirve para nada, el Aventurero ha sido engañado y debe desechar el objeto inmediatamente.

## 21 TORNADO

Los Aventureros se encuentran con un tornado. La ferocidad del tornado es tal que los Héroes no pueden continuar el camino e intentan refugiarse donde pueden. Los Aventureros tiran 1D6 cada uno, el que obtenga el resultado más bajo tira en la siguiente tabla:

- 1) El tornado lanza al Aventurero por un barranco y le rompe las piernas. Sus compañeros deben llevarlo a la seguridad de la población más cercana alargando de esta manera una semana más el viaje. En cuanto el Grupo llega a su destino, el Aventurero debe pagar 100MO para ser sanado. Si no tiene suficiente dinero, el curandero le cogerá todo el Oro que tenga y además se quedará con cualquier equipo del Aventurero como pago por los servicios prestados.
- 2) El Aventurero es zarandeado y revolcado por el suelo, mientras la bolsa donde guarda su Oro se abre y pierde 5D6 x 10MO. Si tiene menos que el resultado de la tirada, lo pierde todo.
- 3-6) El Aventurero consigue mantenerse en pie, pero pierde cualquier arma de su equipo.

## 22 SEMANA TRANQUILA

### 23 PLAGA

Los Aventureros llegan a un pueblo que está infectado por una plaga y todos los caminos están bloqueados. Los Aventureros tienen dos opciones. El viaje ha terminado y los Aventureros deben ir directamente a la próxima aventura, o pueden permanecer algún tiempo en el pueblo. Si los Aventureros deciden quedarse utiliza las reglas normales para determinar lo que hacen en el pueblo, (ver sección Poblaciones), pero cada vez que el Aventurero hace una tirada en cualquier tabla, deberá hacer otra más en la siguiente:

- 1) Tu Aventurero se contagia con la plaga. En la próxima Aventura aplica un -1 a su Fuerza.
- 2) Tu Aventurero se contagia con la plaga. En la próxima Aventura aplica un -1 a su Resistencia.
- 3-6) Tu Aventurero no se ve afectado por la plaga. ¡Por ahora!

## 24 SEMANA TRANQUILA

## 25 PRISIONERO

Cuando los Aventureros suben a la cresta de una colina, ven a un grupo de mercenarios que llevan cautivo a una persona que por sus ropas parece alguien adinerado. Los Aventureros pueden atacar a los mercenarios e intentar liberar al prisionero. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

- 1-2) Los mercenarios huyen de los Aventureros y además les roban algo de Oro. Cada Aventurero pierde 1D6 x 10 MO.
- 3-4) Los Aventureros matan a los mercenarios después de un largo forcejeo, pero no son los bastante rápidos para evitar que maten al prisionero. Los Aventureros encuentran 1D6 x 20MO al registrar los cuerpos.
- 5-6) Los Aventureros liberan al prisionero después de una feroz lucha. El prisionero no puede viajar muy deprisa debido al ayuno al que a estado sometido. Si los Aventureros deciden llevarlo con ellos, añadirán una semana más a su viaje. Al llegar a su destino, el prisionero dará a cada Aventurero 100MO.

## 26 INVITADOS

Los Aventureros llegan a una aldea donde se está celebrando una fiesta local, los lugareños les invitan a quedarse, y son agasajados y alimentados en exceso, y pasan una tarde agradable. Al despertarse por la mañana lo Aventureros piensan que sería justo pagar a los lugareños por la hospitalidad que han recibido. Tira 1D6 por cada Héroe. El Aventurero con el resultado más bajo deberá pagar a los aldeanos 1D6 x 20MO. Si dos o más Aventureros empatan deberán tirar de nuevo para ver quién obtiene el resultado más bajo.

## 31 LA CUEVA DE LA BRUJA

En las profundidades de un oscuro barranco los Aventureros se encuentran con la entrada a una cueva.

En su interior, mora una horrible anciana que dice ser una bruja.

Cada Aventurero debe tirar por separado 1D6 x 10 MO para conseguir una poción que deberá beber inmediatamente.

Tira 1D6 en la siguiente tabla:

- 1) El Aventurero cae inconsciente, mientras se retuerce de agonía como si el fuego le quemase por dentro. Cuando despierta se siente extrañamente débil; Durante la próxima aventura aplica a este Aventurero un modificador de -1 a su Resistencia.
- 2-4) La poción calienta el estómago del Aventurero. Este gana +1 Herida que se agregará de forma permanente en la cuenta de sus Heridas Iniciales.
- 5-6) Unas olas de calor poderosas recorren el cuerpo del Aventurero y siente como la energía fluye por sus nervios y músculos. Añade un modificador de +1 a su Resistencia para la próxima aventura

## 32 HAMBRE

Durante sus viajes los Aventureros recorren tierras maldecidas por el hambre y la sequedad. Demostrando el Héroe Digno que es, cada Aventurero da a los campesinos maldecidos por la pobreza una porción del Oro que ha ganado. Tira 1D6 por cada Aventurero en la siguiente tabla:

- 1-2) El Aventurero da cualquier artículo de su tesoro a los campesinos.
- 3) El Aventurero da 100 MO a los pobres.
- 4-5) Tu Aventurero da 1D6 x 10 MO a los pobres.
- 6) Agradecidos por su bondad y afecto el alcalde del pueblo saca una espada cuidadosamente ajustada de su casa ofreciéndola al Aventurero por 1D6 x 50 MO  
La hoja mágica es una Espada de Agudeza, y cada vez que es usada causa +2 Heridas contra cualquier Monstruo que impacta. Sin embargo la Espada nunca puede venderse pues misteriosamente esta retornaría a su pueblo. Si más de un Aventurero saca in seis, desempatar a parte los Aventureros para ver quien se queda con la Espada de Agudeza.

## 33 SEMANA TRANQUILA



### 34 MAPA INCORRECTO

El viaje de los Aventureros ha terminado, pero la población a la que se estaban dirigiendo no es más que una pequeña aldea. Los guerreros pueden quedarse allí sin embargo la disponibilidad para comprar artículos será la de una Aldea.

### 35 ESTANQUE DE LOS SUEÑOS

Los Aventureros se encuentran en lo alto de una montaña con un estanque helado. La superficie es como un espejo y parece que haya imágenes moviéndose de un lado a otro. Cuando los Aventureros miran fijamente las frías aguas ven sus reflejos difusos luchando contra los Monstruos más horribles. Tira 1D6 para cada Aventurero en la siguiente tabla:

- 1-3) Aunque puede ver unas imágenes el Aventurero no le encuentra ningún sentido a las escenas.
- 4-6) El Aventurero comprende que está teniendo una visión de su futuro. Cuando quiera y durante la próxima aventura, puede ignorar cualquier golpe que reciba, pues lo habrá pre-visualizado antes de que ocurra y podrá esquivarlo. Anota esto en su Hoja de Control de Aventurero y bórralo cuando lo utilice.

### 36 RELÁMPAGO

Los Aventureros están preparando el campamento en la cima de una colina para pasar la noche, el cielo se va tiñendo de negro y crece oscuro. Los relámpagos y truenos están cada vez mas cerca. ¡De pronto un relámpago cae sobre la cabeza de uno de los Aventureros!. Tirar 1D6 por cada Héroe, el Guerrero con el resultado más bajo recibe el impacto del rayo y funde su armadura, pierde dos artículos de armadura, por ejemplo un escudo y un casco. Si el Aventurero no tiene dos artículos de armadura se fundirá la que lleve puesta, (cota de malla), además su ropa también se verá afectada. En la próxima población el Aventurero deberá comprarse nuevas ropas y calzado pues todo lo que lleva a quedado carbonizado.

### 41 PERDIDOS

Después de viajar durante días los Aventureros admiten que están perdidos. A punto de abandonar el viaje, ven a lo lejos un humo fino que asciende en espiral, se encaminan hacia el origen del humo y un par de horas después, los Aventureros descubren la fuente del humo, un pequeño pueblo que no estaba marcado en el mapa. Aquí les dicen que la población más cercana está a seis semanas de viaje. Los Aventureros pueden emprender rumbo a la ciudad o quedarse y ver lo que pueden comprar aquí, para seguidamente comenzar una nueva aventura.

### 42 DILUVIO

El tiempo a sido un desastre recientemente y la tierra está inundada en muchas millas a la redonda, creando un lago intransitable. Los Aventureros pierden toda esperanza de llegar a su destino y en este caso, los Aventureros deben entrar directamente en la próxima aventura, a no ser cada uno de los Héroes pague 20MO a un barquero para que los saque de este atolladero.

### 43 MANOS A LA OBRA

Los Aventureros se encuentran con un pueblo devastado por una tormenta. Los lugareños están intentando reconstruir sus casas y apreciarían la ayuda de los Aventureros enormemente. Los Heroicos Aventureros no pueden negarse a sus súplicas y se quedan a ayudarles durante una semana.

### 44 SEMANA TRANQUILA

### 45 ¿QUÉ CAMINO?

El camino se bifurca en dos ante los Aventureros. Un camino lleva al destino escogido, pero en el mapa es imposible de averiguar cual. Una vez los Aventureros eligen qué camino seguir si el de la derecha o el de la izquierda, tiran 1D6 en la siguiente tabla:

- 1-4) Los Aventureros escogieron el camino correcto y pueden continuar el viaje.
- 4-7) Los Aventureros toman la ruta equivocada y acaban en una pequeña aldea, terminando su viaje prematuramente.





## 46 EMBOSCADA

Cuando los Aventureros viajan a través de un claro particularmente oscuro de un denso bosque, son emboscados por Goblins Silvanos montando Arañas Gigantescas.

Saltando de entre las sombras los Goblins amenazan a los Aventureros debido a su gran número. Tira 1D6 por cada Héroe en la siguiente tabla:

- 1) Tu Aventurero es golpeado y cuando despierta encuentra tan sólo una de sus armas (determínala al azar), y 2D6 x 100 MO robado.
- 2) Tu Aventurero es golpeado por la espalda y cuando despierta puede encontrar los restos de su Oro robado 2D6 x 100MO.
- 3) Después de recibir un golpe por la espalda y caer inconsciente, tu Aventurero despierta y encuentra un artículo de equipo robado (determínalo al azar)
- 4) Después de una gloriosa batalla, tu Aventurero mata a un montón de Goblins Silvanos y gana 1D6x10MO.
- 5) Después de una gloriosa batalla, tu Aventurero mata a un montón de Goblins Silvanos y gana 1D6x50MO.
- 6) Después de una gloriosa batalla, tu Aventurero mata a un montón de Goblins Silvanos y gana 1D6x100MO.

## 51 SEMANA TRANQUILA

## 52 VENTISCA

Una ventisca aúlla entre los campos mientras va pintando los páramos de blanco. Es una trampa para los Aventureros que desprevenidos ven reducida su visibilidad a unos pasos y el frío les azota amargamente.

A duras penas pueden llegar a una pequeña aldea donde encuentran refugio. Una vez pasada la ventisca los Aventureros pueden comprar equipo para seguidamente entrar a la próxima aventura.

## 53 VUELTA ATRÁS

Después de un viaje de muchos días a través de la espesa maleza, en la que escasamente podían ver el Sol, los Aventureros surgen en un claro. Ante ellos se encuentra la entrada a una caverna encarada en unas rocas escarpadas. Después de reconocer el terreno, se dan cuenta que han vuelto a la salida del último subterráneo. Deben volver a comenzar su viaje, si quieren llegar a algún lugar civilizado.

## 54 CAMINO BLOQUEADO

Mientras los Aventureros viajan a través de un oscuro barranco oyen retumbar las rocas y ante ellos cae una lluvia de piedras y cantos rodados que les bloquea el camino. Aunque aún pueden completar su viaje, deben emplear a unos jornaleros locales para ayudarles a desbloquear el camino, costando a cada Aventurero 1D6 x 20 MO.

## 55 CARRUAJE

Por el camino que recorren los Aventureros pasa un carruaje que va en la misma dirección que los Héroes, si los aventureros pagan al chofer 1D6 x 10 MO cada uno, este les acercará a su destino, evitándoles una semana de viaje.

## 56 SEMANA TRANQUILA

## 61 MILICIA

Los Aventureros ven humo que se riza por encima de los árboles, se acercan y ven en la cresta de una colina un pequeño pueblo. Cuando se acercan, un grupo de hombres armados y a caballo los espera en el cercado. Son la Milicia del pueblo, y son muy cautos con los extraños, niegan a los Aventureros quedarse en el pueblo, pero pagando 30MO cada uno les permitirán atravesarlo. Si los Aventureros se niegan a pagar deberán circundar el pueblo y todos sus campos, con lo que añadirán una semana más a su viaje.

## 62 BANDIDOS

Cuando los Aventureros alcanzan las afueras de una pequeña población son asaltados por bandidos exigiéndoles Oro. Estos exceden en número a los Aventureros. Los Héroes pueden hacer lo siguiente, o bien les dan a los bandoleros 1D6 x 20MO cada uno, o bien pueden enfrentarse a ellos.

Si los Aventureros deciden luchar, tiran 1D6 por cada uno de ellos y suman +1 por cada aventurero. El resultado es el número total de bandidos, ahora tira 1D6 por cada Aventurero y la suma de los resultados son los bandidos que los

Héroes han matado. Si el resultado es favorable a los bandidos, estos robarán a los Héroes 1D6 x 50 MO a cada uno, y desaparecerán en las sombras.

## 63 EL TROBADOR

Un trovador se une a los Aventureros durante el viaje. Cuando alcanzan las afueras de la población a la que ellos iban el trovador empieza a cantar, recitar y saltar, tira 1D6 abajo:

- 1) La actuación del trovador es horrible y a él y a los Aventureros les prohíben la entrada en la población, los Aventureros deben ir derechos a la próxima aventura.
- 2-5) Nadie se impresiona particularmente por la actuación del trovador, algunas personas le dan unas pocas monedas y a los Aventureros les dejan pasar sin ningún problema.
- 6) La canción del trovador ha despertado un entusiasmo inusitado en la población, el trovador gana tanto dinero que les da a los Aventureros un porcentaje de las ganancias; Cada Aventurero recibe 1D6 x 10 MO.

## 64 CAIDA

Tira 1D6 por cada Aventurero. El Héroe con el resultado más bajo tropieza con un leño y se tuerce el tobillo, ¡qué penoso!. A duras penas el Héroe puede andar retrasando el viaje dos semanas. Además cuando lleguen a su destino el Aventurero herido deberá pagar 30 MO para sanar su tobillo.

## 65 TIEMPOS DE GLORIA

El Sol brilla bañando los campos de trigo dorado, y todos son felices. Habiendo caminado muchas millas por yermos parajes y atravesando reinos inhóspitos los Aventureros deciden tomárselo con calma y disfrutar del paisaje, mientras agregan una semana a su viaje.

## 66 TORMENTA

Una tormenta arrecia el campamento de los Aventureros, haciendo que las tiendas salgan volando y perdiendo parte de su equipo. Cada Héroe pierde una parte de tesoro a su elección, por ejemplo un escudo.



# POBLACIONES

**Cualquiera que sea su tamaño las poblaciones en el Mundo de Warhammer son lugares donde hay una gran actividad y en donde sus habitantes se esfuerzan para ganarse la vida día a día. Los vendedores ambulantes ofrecen sus productos a los viajeros, mientras los comerciantes proclaman la calidad de sus mercancías. Para el viajero cansado, las poblaciones son como un oasis en el desierto, y ofrecen a sus visitantes la perspectiva de una comida decente y una cama mullida después de meses vagando salvajemente.**

**D**esdichadamente cuando los Aventureros llegan a alguna Población, casi siempre levantan sospechas y recelo entre sus ciudadanos debido a su aspecto desaliñado, a menudo son ignorados y los comerciantes pueden negarse a vender sus mercancías a unos extraños que van vestidos de una forma tan extravagante, cerrando la tienda cuando estos se acercan. La milicia local detendrá a menudo a estos viajeros, mientras son interrogados a qué se debe el motivo de su visita, y de dónde proceden. Y si las respuestas de los viajeros son insuficientes para aliviar las sospechas del Capitán de la Guardia, en el mejor de los casos pueden ser llevados ante los magistrados locales y descortésmente expulsados del pueblo. En el peor de los casos, pueden ser declarados culpables de brujería y ser quemados en la hoguera. Además, a esta clase de recepción hay que añadir que las ciudades están repletas de ladrones y asesinos, los cuales acechan detrás de las esquinas para quitarles el dinero,...y sus vidas.

## EN LAS POBLACIONES

Lo primero que deben hacer los Aventureros cuando lleguen a su destino es nombrar a uno de sus compañeros para que lleve la cuenta del tiempo que van a permanecer en la población. Dependiendo de la cantidad de tiempo se determinará lo que estos pueden lograr y qué cantidad de Oro deben gastar para sobrevivir.

Todos los días que los Aventureros pasan en una población los Aventureros deben hacer lo siguiente:

1. Cada Aventurero puede realizar una de las siguientes actividades:
    - A) Visitar a los comerciantes e intentar vender o comprar uno o más artículos
    - B) Visitar una Localización Especial, como el Templo, el Gremio de Hechiceros, el Laboratorio...
  2. Cada Aventurero genera un Evento de Población.
  3. Cada Aventurero debe pagar sus Gastos Diarios.
- Los detalles para estas acciones vienen descritos mas adelante.

## ADQUISICIÓN DE EQUIPO

Cada día que el Aventurero permanezca en la población, podrá visitar uno de los comerciantes para comprar y/o vender elementos de equipo. Si tu Aventurero visita a un comerciante no podrá hacer nada más durante ese día excepto la tirada en la Tabla de Eventos de Población y pagar los Gastos Diarios. Cada comerciante puede ser visitado una vez por cada Aventurero mientras el Grupo permanezca en la población, aunque durante una visita el Aventurero puede adquirir y vender tantos objetos de equipo como desee.

Al final de esta sección, (páginas 32 y 33) se encuentran las Tablas de Equipo donde están todos los comerciantes y artículos de equipo que están disponibles. Los comerciantes que los Aventureros pueden visitar son: el Maestro Armero, el Fabricante de Armaduras, el Flechero, el Mercader, el Maestro de Armas de Fuego y el Comerciante de Animales.

## Restricciones

Algunas armas armaduras y objetos de equipo no pueden ser utilizados por algunos tipos de Aventureros, pues son demasiado extraños a su forma de luchar y entrenamiento. Los Hechiceros, por ejemplo, jamás utilizan armadura, pues esta les impediría realizar los complicados movimientos para controlar la energía mágica. Por su parte los Elfos, a pesar de que utilizan armaduras, jamás empuñarán cierto tipo de armas como las hachas.



Cada Tabla de Equipo posee cuatro columnas encabezadas por una B (Bárbaro), En (Enano), H(Hechicero), El (Elfo), respectivamente. Si en la columna correspondiente al Aventurero hay una marca en la descripción del elemento de equipo, el Aventurero podrá adquirir ese tipo de objeto.

Las tablas correspondientes a otros Aventureros son las siguientes:

Bailarín Guerrero (El), Explorador Elfo: utiliza indistintamente las tablas correspondientes al Elfo y al Hechicero, excepto que no puede utilizar ninguna otra armadura que no sea su propia cota de mallas. Guerrero del Caos (B), Luchador del Pozo (B), Matatrolls: utiliza la misma columna que el Enano, pero jamás adquirirá un arma que no sea un Hacha o Martillo y jamás se preocupará por disponer de vendajes, provisiones o incienso, pues considera que sólo sirven para perder el tiempo y retrasarle en su propósito de morir en combate, Sacerdote Guerrero, puede adquirir cualquier elemento de equipo en los comercios del Mercader y el Maestro Armero.

## DETERMINAR DISPONIBILIDAD

Cada Tabla de Equipo posee una columna denominada Disponibilidad, que indica si el Aventurero encuentra lo que busca. Cada vez que el Aventurero desee adquirir algún elemento de equipo, debe tirar el número de dados indicados a continuación. Si obtiene un resultado igual o superior al indicado en la tabla, el comerciante dispondrá de lo que busca y el Aventurero podrá adquirirlo:

POBLACIÓN	Nº. DADOS
Aldea	1D6
Pueblo	2D6
Ciudad	3D6

Por ejemplo, si tu Aventurero va al Maestro Armero de un pueblo para adquirir un Pavés, debes tirar 2D6 y obtener un resultado de 9 o más (el número indicado en la columna de Disponibilidad) para poder adquirirlo.

## Perder el tiempo

Si el Aventurero tira los dados para ver si un objeto está disponible y este lo está, pero entonces el Héroe decide que no lo quiere, el comerciante tira al Aventurero de su tienda por hacerle perder el tiempo.

## PRECIO

Para cada elemento de equipo se indican dos precios. El primero indica cuántas monedas de oro debe gastar el Aventurero para adquirir un objeto de ese tipo, y el segundo indica las monedas de oro que paga el comerciante al Aventurero si éste decide venderle alguno de los objetos de equipo de que dispone.

## VENTA DE TESOROS

Los Aventureros pueden vender los objetos de Tesoro encontrados durante sus aventuras en cualquier momento mientras permanezcan en una población, siempre que se respeten las restricciones indicadas en la descripción del objeto. Para vender el Tesoro, simplemente deseches el artículo y agregue su valor en oro a las monedas de que dispone su Aventurero.

## LOCALIZACIONES ESPECIALES

Comparados con los cientos de pueblos y aldeas que hay en el Mundo de Warhammer, las grandes ciudades como Altdorf y Praag atraen a todo tipo de comerciantes de productos extraños y raros. Incluso es posible que los Enanos y Elfos visiten a otros miembros de su raza en algún barrio remoto de la ciudad; que los Hechiceros localicen gremios de Hechiceros; que los guerreros encuentren lugares donde entrenarse y practicar el combate; practicar el tiro al blanco; visitar las Tabernas, etc.

Mientras permanezca en una población, tu Aventurero puede visitar una o más de estas localizaciones especiales. Si tu Aventurero visita una localización especial no podrá hacer nada más durante ese día, por lo que una vez resuelta su visita deberá pagar sus gastos diarios y realizar una tirada en la Tabla de Eventos de Población.

Un Aventurero tan sólo puede visitar una vez cada localización especial mientras permanezca en la población, por lo que cuando lo haga debe efectuar todas las acciones que desee y pueda realizar en dicho lugar mientras dure su visita.

Al igual que algunos objetos de equipo son más difíciles de encontrar en poblaciones más pequeñas, algunas de estas localizaciones especiales pueden existir en unas poblaciones y en otras no, (es muy difícil que en una pequeña aldea encuentres a un poderoso Hechicero). Para determinar si el Aventurero encuentra o no una determinada localización especial, debes tirar el número de dados indicados a continuación. Si obtienes un resultado igual o superior a 7, habrá encontrado el lugar que buscaba:

LOCALIZACIONES ESPECIALES	
Población	Nº. de dados
Aldea	Imposible
Pueblo	2D6
Ciudad	3D6

Fíjate que es imposible encontrar ningún tipo de localización especial en una aldea.

La única excepción son las Tabernas que siempre pueden encontrarse automáticamente en cualquier tipo de población, incluidas las aldeas, y por tanto no debe efectuarse esta tirada.

Cada Aventurero que desee visitar un determinado tipo de localización especial debe efectuar la tirada correspondiente de forma independiente, por lo que es posible que mientras unos lo encuentren otros no lo consigan. Si tu Aventurero no encuentra lo que está buscando perderá el día y no podrá hacer nada más, (deberá pagar igualmente los gastos diarios y realizar una tirada en la Tabla de Eventos de Población). Al día siguiente podrá intentar buscar la misma localización, o realizar una acción totalmente diferente.

## EL LABORATORIO DEL ALQUIMISTA

El Laboratorio del Alquimista es un lugar muy curioso donde el aire está lleno de vapores nocivos y muchos frascos de cristal burbujan y sueltan humo. El propósito para el que nacen los Alquimistas es convertir los metales bajos como el plomo o el hierro en Oro. No hay ninguna restricción para visitar al alquimista.

El Alquimista toma cualquier artículo sin usar de equipo o tesoro e intenta convertirlo en Oro. Deseche el equipo o la Tarjeta de Tesoro.

Para determinar en cuanto Oro se ha convertido el artículo, tira los dados que quieras súmalos y multiplica el total por 50. Sin embargo si en cualquiera de los dados sale un 1, la transmutación falla y el objeto empieza a burbujear hasta convertirse en un charco de lodo. El Alquimista se lleva la mitad del Oro que consiga convertir, si no consigue nada, no se lleva nada.

## LA TABERNA

Después de muchas semanas de viaje el primer lugar donde un Aventurero acaba descansando cuando encuentra un lugar civilizado es una Taberna. La razón para esto no es sólo las inmensas cantidades de cerveza que se pueden beber, que realmente es una poderosa razón sino que las Tabernas son el sitio donde los Aventureros cuentan sus hazañas, los Bárbaros en particular son conocidos por quedarse a lo largo de la noche cantando canciones obscenas canciones, de guerra y de glorias pasadas. También son el sitio ideal para conversar y enterarse de noticias, muchos Aventureros han salvado la vida gracias al consejo de un compañero bebiendo unas pintas.

La Taberna es la única localización que los Aventureros pueden encontrar siempre automáticamente en cualquier tipo de población incluidas las Aldeas

Cualquier Aventurero excepto el Bailarín Guerrero, que prefiere evitar ese tipo de antros, puede entrar libremente en la Taberna; pero tan sólo el Bárbaro y el Enano y otros Aventureros igual de fuertes que ellos pueden entrar con la confianza de salir de una sola pieza.

Cuando un Aventurero entra en la Taberna, debe efectuarse una tirada para determinar lo que sucede mientras está en ella. Deben tirarse 2D6 y consultar la Tabla de la página 31. Si el Aventurero es un Elfo resta 4 al resultado obtenido en la tirada; si el Aventurero es un Hechicero resta 3; si es un Sacerdote Guerrero o un Explorador Elfo, resta 2. Cualquier resultado inferior a 2 debe considerarse un 2. La Tabla de Sucesos en la Taberna se encuentra en la página 31.



## EL GREMIO DE MAESTROS ENANOS

En una población el Enano puede visitar a sus parientes y comprar artículos especiales, ya que estos dominan el arte de los metales y las joyas y tienen un gran conocimiento de mecánica, artefactos, pólvora y otras ciencias arcanas.

Sólo los Enanos pueden visitar el Gremio de Maestros Enanos, siempre que no le nieguen el acceso.

El Enano puede comprar cualquiera de los siguientes artículos siempre que estén disponibles.

Equipamiento	Costo	Disponibilidad
Herramientas para cerraduras (ganzúas)	200	7
1D6 Bombas	100	8
1D6 Polvo Cegador	75	8
1D6 Barras de Pan de Piedra Enano	30	2

### Herramientas para cerraduras (ganzúas)

Estas Herramientas permiten abrir cualquier cerradura que no sea mágica o las reglas de la cerradura especifiquen lo contrario. Para ver si el Aventurero consigue abrir la cerradura tira 1D6. Con un resultado de 4,5 ó 6 la cerradura se abre. Con un resultado de 2 ó 3 la cerradura se resiste de momento, aunque el Aventurero puede intentarlo de nuevo en el próximo turno. Con un resultado de 1, las ganzúas se parten y quedan inservibles.

Tan sólo hay disponibles un juego de ganzúas en cada Gremio de Maestros Enanos.

### Bomba

La bomba puede arrojarse en cualquier momento y afecta a un área de 2 x 2 recuadros. Cualquier miniatura en el área sufre 1D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o Armadura.

Tu Aventurero puede comprar cualquier número de Bombas siempre que estén disponibles.

### 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. Tu Aventurero puede comprar cualquier número de bolsitas con Polvo Cegador siempre que estén disponibles.

### Barra de Pan de Piedra Enano

El Pan de Piedra Enano es exactamente lo que su nombre sugiere, pan con la consistencia de una piedra. Nadie excepto un Enano se deleitaría rompiéndose los dientes degustando este bocado. Obviamente no es tarea rápida ni siquiera para un Enano comer Pan de Piedra, por lo que si decide comer de este pan no podrá realizar nada durante su turno, mas que engullir este correoso Pan. Al final de la Fase de los Aventureros recobrará 1D6 Heridas. Una vez el Enano ha tirado el dado para ver cuánto pan de Piedra hay disponible debe comprarlo todo, de lo contrario será expulsado del Gremio de Maestros Enanos.

### Grabador de Runas

Mientras el Enano visita el Gremio de Maestros Enanos, puede hacer una visita a un Grabador de RUNAS para grabar una sola runa en su hacha. Esto cuesta 1D6+2 x 100 MO. Para determinar la runa exacta inscrita tira 1D6 en la siguiente Tabla:

- 1) Runa Mágica. La runa brilla débilmente, y se conserva en la hoja para siempre. De ahora en adelante este arma se trata como un ser mágico.
- 2) Runa de Golpe. El arma ignora 1 punto de Armadura a la hora de determinar el daño.
- 3) Runa de Restauración. Mientras el Enano maneja este arma el portador inflige 1 Herida automáticamente por turno. Sin embargo si el Aventurero que empuña el arma, ve reducidas sus Heridas a cero, la Runa de Restauración deja de funcionar hasta que el portador recupere algún punto de Heridas.
- 4) Runa de Golpe Certero. Siempre que es manejada por un Enano esta Runa permite repetir la tirada del dado de Daño con el resultado más bajo si el Aventurero lo desea. Las runas múltiples de este tipo no permiten repetir la tirada de más de un dado.

- 5) Runa de Destrucción. Permite al portador del arma doblar su número de Ataques una vez por aventura.
- 6) Runa de Muerte. Una vez por Aventura puedes tirar un extra de 2D6 para determinar el daño.

Date cuenta que sólo puede grabarse hachas con Runas.

Si una misma arma tiene más de una runa idéntica grabada en ella, los efectos son acumulativos, dos Runas de Muerte por ejemplo, pueden utilizarse dos veces por Aventura o causar un extra de daño de 4D6 si se utilizan en el mismo golpe. Antes de lanzar los dados para golpear el Aventurero debe declarar que está usando una runa. Si falla el golpe la runa se gasta.

## BARRIOS ELFICOS

En una población, el Elfo puede visitar a sus paisanos y comprar en el Gremio Elfico artículos especiales no disponibles en otra parte. En los mercados de los Elfos puede buscar hierbas y especias raras que pueda necesitar para sus pociones y ungüentos.

Mientras no se les niegue el acceso, tan sólo los Elfos pueden visitar los Barrios Elficos.

Además mientras tenga dinero para comprarlos y estén disponibles el Elfo puede comprar lo siguiente:

Equipamiento	Coste	Disponibilidad
1D6 + 2 Flechas de vuelo seguro	20	8
Botas Elficas	100	7
Arco Elfico	2000	10
Capa Elfica	100	7
Yelmo Elfico	1000	8
Cuerda Elfica	75	2
Escudo Elfico	700	8
1D6 Pan del Camino	10	2
Hierbas Curativas	1D6x100	2
Armadura Elfica	3000	10

### Flechas de Vuelo Seguro

Cuando se utilizan estas flechas el Aventurero puede agregar un +1 al impactar en las tiradas de proyectil. Cada flecha sirve para un solo disparo. Una vez utilizada debe desecharse. Las Flechas de Vuelo Seguro sólo sirven para los Elfos, si son utilizadas por cualquier otro Aventurero se comportan como flechas normales.

### Botas Elficas

Estas botas son ligeras y sumamente cómodas. Mientras el Elfo lleva puestas estas botas añadirá un +1 a su Movimiento. Estas botas sólo pueden ser llevadas por un Elfo. El encantamiento de estas botas permanece durante una aventura.

### Arco Elfico

Este Arco Elfico es un arma finamente tallada, y su manufactura es exquisita, posee una gran fuerza, superando de lejos a cualquier otro arco. Mientras es usado por un Elfo el arco tiene Fuerza 6 y puede realizar tres disparos por turno. Este arco solo puede ser usado por un Elfo.



### **Capa Elfica**

Esta Capa Elfica está hecha con un material muy resistente pero a la vez parece de seda. Cada vez que tu Aventurero es golpeado llevando una Capa Elfica puede ignorar la primera Herida causada por el golpe. Sin embargo por cada golpe que recibe la capa se va dañando, tira 1D6 cada vez que la capa absorba un golpe, con un resultado de 1, la Capa se rasga y queda inutilizada. Sólo un Elfo puede vestir esta capa y sólo aguanta un golpe por turno.

### **Yelmo Elfico**

Mientras es llevado por un Elfo el Aventurero suma un +1 a su Resistencia. Además cuando es golpeado el Aventurero puede elegir si desvía el golpe con la cabeza, tira 1D6 en la tabla siguiente:

- 1) El Yelmo Elfico absorbe todo el daño del golpe pero se destruye en el proceso.
  - 2-4) El golpe se resuelve normalmente, el Yelmo no resulta dañado, suma +1 a tu Aventurero.
  - 5-6) El golpe rebota en el Yelmo Elfico y no le causa ningún daño.
- Sólo un Elfo puede llevar un Yelmo Elfico.

### **Cuerda Elfica**

La cuerda Elfica está entretejida de una forma exquisita. Después de usarla tira 1D6 con un resultado de 1 la Cuerda se rompe y debe desecharse. Sólo un Elfo puede utilizar la Cuerda Elfica.

### **Hiervas Curativas**

Al pagar 1D6 x 100 MO, el Elfo consigue bastantes hierbas como para hacer 1D6 Pociones de Curación, cada una de las cuales sanan 1D6 Heridas.

### **Pan del Camino**

Antes de comenzar un viaje o una aventura los Elfos siempre parten con una buena remesa de este nutritivo pastel. Cada uno de ellos restaura una Herida al Aventurero que lo consume. Al finalizar la aventura si te sobra Pan del Camino tira 1D6, con un resultado de 1, el Pan se pone malo y debes tirarlo, de 2 a 6 puedes conservarlo para la siguiente aventura.

### **Armadura Elfica**

Esta Armadura parece sumamente delicada si la comparamos con las placas de hierro amartilladas de las armaduras Humanas o Enanas, pero es de hecho una protección muy eficaz. Logra esto desviando las armas en vez de absorber el golpe, disipando de este modo la fuerza que recibe. El portador de esta Armadura aumenta en +1 su resistencia, además si cualquiera de los dados de Heridas que tire el Monstruo es un 1 ó un 2 ignora estos golpes y ya no pueden ser modificados.

### **Escudo Elfico**

El arte de realizar Escudos Elficos es una práctica no terrenal. Mientras un Elfo utilice un Escudo Elfico, el Aventurero puede ignorar el primer golpe infligido en cada turno a menos que la tirada para impactar sea un 6 natural, en cuyo caso el escudo no tiene efecto. Sólo un Elfo puede usar un escudo Elfico.

### **El Maestro Armero**

Mientras está en el Barrio Elfico el Elfo puede visitar al Maestro Armero, los Elfos llevan miles de años trabajando los metales y pueden reparar las armaduras, cascos y escudos más desvencijados que se les lleven a reparar después de la última aventura. El costo de las reparaciones es de 1D6 x 100 MO. Cada artículo debe tirarse y pagarse por separado. Una vez el Oro está pagado, tira 1D6, con un resultado de 2 o más el objeto se ha reparado y se usa de nuevo. Con un resultado de 1, la armadura es irreparable y el dinero de la reparación se pierde.

## **LA CASA DE APUESTAS**

Desde el antro más cutre al salón más exclusivo, las Casas de Apuestas tienen una sola finalidad, desplumar al visitante. En todas las poblaciones hay una Casa de Apuestas y no hay ninguna restricción para visitarlas puede hacerlo cuantas veces quiera. Eso sí al Aventurero le llevará un día visitar la Casa de Apuestas.

### **Jugando**

Declara qué cantidad de Oro vas a jugar, con un máximo de 200 MO por visita y tira 1D6 en la siguiente tabla:

- 1) Tu Aventurero tiene una mala noche y pierde (x1D6) de su apuesta original.

2-5) A pasado un día agradable, todavía no ha perdido nada y nada ganó.

6) La suerte está con tu Aventurero hoy gana rápidamente (1D6 x la apuesta original) oro.

## EL TEMPLO

Aquí es donde tu Aventurero puede orar a los Dioses. Si ofrece un donativo de 50 MO, tira 1D6 (los efectos tan solo pueden aplicarse una vez durante la siguiente aventura, perdiéndose sino se utilizan)

1-2	Los Dioses no escuchan tus plegarias
3	Tu Aventurero puede doblar su número de ataques durante un turno.
4	Tu Aventurero podrá sumar +3 a una tirada para impactar.
5	Tu Aventurero puede ignorar las Heridas sufridas a causa de un ataque.
6	Tu Aventurero puede tirar 1D6 adicional al determinar el daño causado por un ataque.

Nota: Ciertos personajes como el Matatrolls, el Guerrero Sacerdote o el Guerrero del Caos pueden conseguir beneficios adicionales visitando los Templos específicos de sus Dioses.

## EL GREMIO DE HECHICEROS

Al llegar a un pueblo o una ciudad, el Hechicero y el Explorador Elfo (si posee como mínimo un hechizo) pueden visitar el Gremio de Hechiceros, si lo encuentran, (ver Localizaciones Especiales), en busca de consejo y probablemente ayuda mágica para su próxima aventura.

En un pueblo el Gremio de Hechiceros será poco más que una oscura y tétrica sala situada junto a la Taberna o posada, pero en las ciudades puede llegar a ser un gran edificio en el que resida una gran cantidad de Hechiceros. Sean cuales sean sus instalaciones, todos ellos tienen muchas cosas en común: puede olerse la Magia en el ambiente; del techo cuelgan todo tipo de objetos extraños; y el aire está saturado de extraños vapores de colores exóticos.

### Honorarios

Los Hechiceros del Gremio cobran unos honorarios de 1D6 x 50 MO por cualquier petición de ayuda o consulta que se les solicite

Si el Hechicero no posee suficiente dinero para pagar estos honorarios, deberá abandonar inmediatamente el recinto del Gremio. Desdichadamente, aunque no pueda efectuar su consulta, el Hechicero se habrá pasado tanto tiempo esperando en alguna antesala, que no podrá hacer nada más ese mismo día (como visitar otra localización o ir a un mercader a comprar material).

### La Petición

Una vez pagados los honorarios marcados por el Gremio, tira 1D6 en la siguiente Tabla. El número indicado para el resultado obtenido bajo el tipo de población en la que se encuentre el Gremio indica el número de tiradas que puede efectuar el Hechicero en la Tabla del Gremio de Hechiceros.

1D6	Pueblo	Ciudad
1-2	1	2
3-5	2	2
6	3	3

Por ejemplo, si tu Aventurero está en una ciudad y pide ayuda al Gremio de Hechiceros, tira 1D6 y obtiene un 4; por lo que podrá efectuar tres tiradas en la Tabla del Gremio de Hechiceros.

## Tabla del Gremio de Hechiceros

Tira 2D6 y consulta la siguiente tabla:

2-3. **Nada.** Los esfuerzos del Hechicero son en vano y no consigue nada.

4. **Tesoro de los Condenados.** Una vez en cualquier momento de la próxima aventura, el Hechicero puede doblar la cantidad de MO que recibe por matar a un Monstruo.

5. **Guía.** Una vez, en cualquier momento de la próxima aventura, el Hechicero podrá impactar automáticamente con uno de sus ataques.

6. **Curación.** Una vez, en cualquier momento de la próxima aventura, el Hechicero podrá recurrir a la Magia para curarse a sí mismo. Tira 1D6+2 para determinar las Heridas que recupera

7. **Corte Mortal.** Elige una de las armas del Hechicero. Una vez, en cualquier momento de la próxima aventura en el que el Hechicero utilice esa arma, causará +1D6 Heridas.

8. **Fuerza de Gigante.** Una vez, en cualquier momento de la próxima aventura, el Hechicero sumará +1D6 puntos a su Fuerza durante todo un turno.

9. **Resistencia de Dragón.** Una vez, en cualquier momento de la próxima aventura, el Hechicero sumará +1D6 puntos a su Resistencia durante todo un turno.

10. **Rapidez.** Una vez, en cualquier momento de la próxima aventura, el Hechicero sumará +2 puntos a su Movimiento y podrá dstrabarse automáticamente.

11. **Constitución de Ogro.** El Hechicero sumará permanentemente de 1 a 3 Heridas a su atributo. Tira 1D6: 1-2= 1Herida; 3-5= 2Heridas; 6= 3 Heridas.

12. **Engañar a la Muerte.** La próxima vez que el Hechicero quede reducido a 0 Heridas, este hechizo hará rebotar el golpe que le cause la muerte, que será desviado sin causarle Herida alguna.

Anota todas las habilidades conseguidas en la hoja de Control del Aventurero. Si al finalizar la siguiente aventura no se han utilizado se perderán.

## Pociones Mágicas

Mientras visita el Gremio de Hechiceros, el Aventurero puede adquirir pociones mágicas. Para hacerlo el Hechicero debe declarar su intención antes de saber cuántas habrá disponibles y cual será su coste. Una vez se a comprometido a adquirir alguna poción, no podrá desdecirse al comprobar que tienen un precio desorbitado.

El coste total de las pociones será de 1D6 x 100 MO. Por este dinero, el Hechicero conseguirá 1D6 pociones que tendrán un efecto que deberá determinarse aleatoriamente en la tabla incluida más adelante.

Cualquier Aventurero puede tomar alguna de estas pociones. Si un mismo Aventurero toma más de una poción a la vez, sus efectos serán acumulativos, pero si tomas más de una dosis del mismo tipo de poción, no se potenciarán sus efectos.

Para determinar el efecto de cada poción, tira 1D6 en la siguiente tabla:

Resultado	Nombre de la Poción	Efecto
1	Poción de Fuerza	Aumenta en +1 la Fuerza del Aventurero durante un turno.
2	Poción de Resistencia	Aumenta en +1 la Resistencia del Aventurero durante un turno.
3	Poción de Combate	Aumenta en +1 los Ataques del Aventurero durante un turno.
4	Poción de Velocidad	Aumenta en +1D6 el movimiento del Aventurero y permite destrabarse automáticamente durante un turno.
5	Poción de Insustancial	El Aventurero se convierte temporalmente en etéreo, por lo que no puede ser trabado, no puede atacar ni ser atacado, ni puede utilizar Hechizos durante un turno
6	Poción de Vuelo	El Aventurero podrá volar como si tuviera un Movimiento de 1D6+2, atravesando obstáculos. Además no podrá ser trabado en combate. Si al final de su turno está en contacto con un Monstruo podrá atacarle.



Además de aplicar los efectos de la poción, tira 1D6. Si obtienes un 6, el modificador deberá aplicarse durante el resto de la partida.

### **El Báculo del Hechicero**

Mientras se encuentra en el Gremio, un Hechicero puede intentar adquirir un Báculo de Hechicero por 500 MO. Para determinar si hay alguno disponible debe tirarse 1D6. Si se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6, el Hechicero podrá adquirirlo. Un Hechicero tan sólo puede poseer un Báculo de Hechicero a la vez.

El Hechicero puede usar el Báculo en combate cuerpo a cuerpo, aplicando un modificador de -1 a la tirada para impactar. Un impacto de Báculo causa 1D6 + la Fuerza del Hechicero de Heridas. Además el Báculo puede utilizarse defensivamente aumentando en +1 la Resistencia del Hechicero.

Un Báculo de Hechicero es inherentemente mágico, lo que permite al Hechicero, una vez por Aventura, utilizarlo en la Fase de Poder para repetir la tirada para determinar los Puntos de Poder conseguidos (o tal vez, para evitar un ¡suceso inesperado!)

Un Báculo de Hechicero dispone de 1D6 Puntos de Poder almacenados en su interior. El Hechicero puede utilizar estos puntos como si fueran suyos propios, pero una vez utilizados no se recuperan hasta que se recargue el Báculo en la Fuente del Poder.

### **La Fuente del Poder**

El Hechicero puede recargar su Báculo de Hechicero mientras se encuentre en el Gremio de Hechiceros sumergiéndolo en la Fuente del Poder.

El coste de recargar el Báculo es de 1D6x100 MO. En este proceso el Báculo recarga 1D6 de Puntos de Poder. En ningún caso el Báculo podrá acumular más de 6 Puntos de Poder.

### **Cambiando Hechizos**

Mientras el Mago visita el Gremio de Hechiceros, puede intentar cambiar los hechizos que tiene memorizados entrando en un estado de catalepsia próximo al coma profundo, pudiendo borrar de su mente los hechizos que tenía memorizados y sustituirlos por otros nuevos. Desgraciadamente este es un método arriesgado. Si el mago intenta aprender un nuevo juego de hechizos de esta manera, tira 1D6 en la siguiente tabla:

- 1-3) El Mago no borra ni puede sustituir ningún Hechizo y debe empezar la próxima aventura con los que tiene. Al final de la próxima aventura puede intentarlo de nuevo.
- 4-5) El Mago borra un Hechizo con éxito de su mente y el jugador que lleva al Hechicero puede descartar un hechizo y reemplazarlo por otro del mazo de Cartas de Hechizo.
- 6) El Mago consigue borrar de su mente todos los hechizos anteriores y puede sustituirlos por otros de las tarjetas de hechizo. No es necesario que se deshaga de todos, puede elegir los que crea conveniente.

Si el Hechicero consigue borrar de su mente uno o más hechizos y reemplazarlos por otros para la próxima aventura tira 1D6 en la siguiente tabla para ver si el vacío que el Mago tiene ahora en su cerebro puede ser rellenado con otro hechizo:

- 1-2) El Hechicero no aprende un nuevo hechizo a tiempo y tendrá un hechizo menos en el siguiente subterráneo. Podrá intentarlo de nuevo al final de la próxima aventura.
- 3-5) El Mago tiene éxito en sus estudios. Baraja las cartas de Hechizo del mismo tipo (Ataque, Defensa o Curación) y reparte una al jugador del Hechicero. Este es el nuevo hechizo del Mago y reemplaza la tarjeta de Hechizo descartada.
- 6) A través de la investigación cuidadosa y laboriosa el Hechicero localiza y aprende el hechizo preciso que le hace falta para la próxima aventura. El jugador Mago puede elegir cualquier hechizo del mismo tipo para reemplazar el que ha descartado.

# EVENTOS EN LAS POBLACIONES

Así como el viaje de pueblo en pueblo puede ser sumamente arriesgado, quedarse en una población no significa que los Aventureros estén a salvo y no corran ningún peligro sino todo lo contrario.

Las poblaciones son lugares habitados por gente de muchas clases y siempre cabe la posibilidad de encontrar problemas. Durante la estancia de los Aventureros si ocurre algo como un robo o un asesinato, en los primeros que van a recaer las sospechas son en nuestros Amigos.

Al mismo tiempo los Aventureros deben tener cuidado con los rateros, chulos, ladrones, proxenetas, navajeros, puteros, mamones, y gente de todo tipo que intentarán engañarles o darles una puñalada trapera.

Para determinar lo que le sucede a cada Aventurero durante su estancia en una población, después de que haya terminado con las actividades diarias, haz una tirada D66 en la Tabla de Eventos de Población.

Advierte que al contrario que en la tirada de la Tabla de Eventos de Viajes, en las tiradas en la Tabla de Eventos de Población los dados se tiran individualmente para cada Aventurero.

## EVENTOS CATASTRÓFICOS

Al final de la segunda semana que los Aventureros pasen en una población además de tirar en la Tabla de Eventos de Población, cada Aventurero deberá tirar en la Tabla de Eventos Catastróficos.

Esto sirve para reflejar el hecho de que el Mundo de Wharhammer es un lugar en disputa permanente, en peligro constante y siempre bajo la amenaza de hordas invasoras de todo tipo. Mientras los Aventureros se pegan tres mese a cuerpo de rey en hoteles excelentes y empapándose de una atmósfera metropolitana, los ejércitos surgen de la tierra y se derrocan naciones. El lugar de los Aventureros está en el subsuelo destruyendo enemigos de la humanidad y no estando de juerga de barra en barra y follándose a las putas de Altdorf o Praag.

## TABLA DE EVENTOS CATASTRÓFICOS

Tira 2D6 en la siguiente tabla.

**2. Se establece.** Tira 1D6 para cada Aventurero, el Guerrero con el resultado más bajo decide establecerse aquí. Su carrera de Aventurero ha terminado.

**3. Diluvio.** El río cercano inunda la población completamente. Todos los comerciantes y las Localizaciones Especiales cierran hasta que las lluvias cesen, el Grupo se ve obligado a dejar la población y dirigirse inmediatamente hasta el próximo subterráneo.

**4. Ataque.** La población es atacada por una partida de Orcos y Goblins y los Aventureros son reclutados para su defensa. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

1. Tu Aventurero se cae por una almena en la defensa de la población y se mata los Orcos y Goblins se parten de risa y pisotean su cadáver.
2. Tu Aventurero está malherido y tiene que ser llevado fuera de la lucha. Pierde un dado de seis Heridas, (1D6H).
- 3-6. Los Aventureros luchan bien, y persiguen al grupo de Pieles Verdes campo a través. Cuando se dan cuenta los Aventureros están a seis semanas de la ciudad, pueden regresar o entrar a unas cuevas cercanas y comenzar la aventura.

**5. Penalidades.** Los tiempos son duros y las mercancías otrora fáciles de encontrar ahora son consideradas un lujo. Todo se encarece incluyendo los gastos Diarios que se multiplican por 4.

**6-9. Ningún Evento.** La semana pasa sin que ocurra nada en especial

**10. Enfermedad.** La población es afectada por una virulenta enfermedad que barre todas las casas. Los Aventureros pueden quedarse a riesgo de ser infectados o salir disparados hacia la próxima aventura. Si eligen quedarse tira 1D6 para cada uno de ellos. Con un resultado de 1, 2 ó 3 sucumbe a la enfermedad y fallece, ¡vamos que la palma!

**11. Fuego.** La población es pasto de las llamas debido a un terrible incendio. No sólo eso, los Aventureros son culpados del incendio y sometidos a juicio, tira 1D3 para todos los Aventureros:

- 1) Los Aventureros son encontrados culpables y ahorcados en la plaza pública.
- 2) Los Aventureros se escapan antes del juicio pero no podrán ir a una ciudad en las siguientes Tres aventuras, que uno de los jugadores lleve la cuenta.
- 3) Los Aventureros son encontrados inocentes pero aún así son expulsados del pueblo, deben ir Directos a la próxima aventura.

**12. Plaga.** Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero con el resultado más bajo se infecta con la peste, si no es curado a un costo de 1D6 x 200 MO, el Héroe sufre una inmensa agonía y muere bien jodido.

### **Gastos Diarios**

Mientras están viajando o explorando subterráneos, los Aventureros recolectan y cazan lo que les ofrece la naturaleza, pero mientras permanezcan en una población, deberán hacer frente a una serie de gastos diarios. Estos gastos incluyen la adquisición de comida, los gastos de alojamiento y cualquier gasto menor en que pueda incurrir el Aventurero. El coste depende del tipo de población en la que se encuentren los Aventureros, tal y como se indica en la siguiente tabla.

GASTOS DIARIOS	
Población	Gastos Diarios
Aldea	1MO
Pueblo	2MO
Ciudad	3MO

Los Aventureros pueden permanecer tanto tiempo como quieran en una población, pero deben abonar el coste de los Gastos Diarios o vender elementos de equipo para conseguir dinero para los gastos (visitando al comerciante adecuado y teniendo en cuenta la restricción de que un Aventurero no puede visitar más de una vez el mismo comercio mientras permanezca en la población).

Si por cualquier causa el aventurero no dispone ni puede disponer de dinero suficiente para pagar sus Gastos Diarios, deberá abandonar la población inmediatamente y esperar a sus compañeros en el exterior.

# TABLA DE EVENTOS DE POBLACIÓN

## 11 EXPULSADO

Debido al comportamiento salvaje dentro de la población tu Aventurero es expulsado del pueblo por las autoridades. Debe esperar a sus compañeros fuera de las murallas de la población, además deberá tirar 1D6, con un resultado de 1, la Guardia le robará todo su oro.

## 12 RATERO

Tu Aventurero recorre apresuradamente las oscuras callejuelas del arrabal, cuando le salen al paso unos rateros que le roban 1D6 x 20 MO.

## 13 DIA TRANQUILO

## 14 BUENA OBRA

Tu Aventurero deja escondido cuidadosamente en su hotel su Oro y tan solo se lleva consigo 1D6 x 20 MO para tomarse unas cervezas. Al pasar por una callejuela oye los gritos de un anciano que desde una ventana le pide auxilio, ¡socorro a los ladrones!. El Aventurero sin pensárselo dos veces sube por los raquíticos escalones de madera, feliz de ayudar a ese pobre hombre, cuando abre la puerta de una patada una enorme barra de hierro impacta sobre su frente, dejándolo inconsciente en el acto. Cuando despierta después de varias horas, con un terrible dolor de cabeza, no se sorprende en absoluto de que le hayan robado todo el Oro.

## 15 INVERSIÓN

En una de las barras del barrio de tabernas, tu Aventurero se encuentra con un joven empresario con grandes ideas para establecer un imperio comercial, y con mucha labia embauca al Héroe para que invierta 1D6 x 50 MO en su negocio dándole un certificado de sociedad. De ahora en adelante tu Aventurero, al finalizar la aventura, y cuando alcance la civilización deberá visitar el Gremio de Comerciantes locales y puede mostrarles el contrato de sociedad firmado con el personaje de la taberna. Estos consultarán sus archivos y le dirán qué tal progresa la compañía. El Aventurero no podrá hacer nada más durante ese día.

El Aventurero anotará en su hoja de control que posee un contrato mercantil, y podrá elegir si visitará o no el Gremio de Comerciantes.

Tira 1D6 en la siguiente Tabla:

- 1) La compañía se ha ido al traste y con ella la inversión de tu Aventurero. Además debe pagar a los comerciantes 1D6 x 50 MO en concepto de deudas acumuladas. Rompe el contrato comercial pues ya no sirve para nada.
- 2-5) La inversión de tu Aventurero no va nada mal y el comerciante abona al Héroe 1D6 x 10 MO en concepto de beneficios. La próxima vez que tu Aventurero visite una población podrá volver a tirar en esta tabla.
- 6) ¡El negocio va viento en popa!. Después de consultar al Gremio de Comerciantes tu Aventurero recibirá 1D6 x 50 MO. La próxima vez que tu Aventurero visite una población podrá volver a tirar en esta tabla.

## 16 SAUNA

Tu Aventurero pasa el resto del día en un baño de vapor, sudando las toxinas que respira en las pestilentes mazmorras y relajándose de los efectos de las últimas visitas a las tabernas. Cuando termina sale tan relajado que tu Aventurero suma +1 Herida que debe agregar permanentemente al contador de Heridas.

## 21 LUCHA

Tu Aventurero discute con un vendedor ambulante muy corpulento porque le ha querido cobrar demasiado por unos artículos que en realidad son baratijas. La discusión desencadena rápidamente en una reyerta. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

- 1) Tu Aventurero es golpeado por el comerciante y pierde 200 MO.
- 2) Tu Aventurero es maltratado por el comerciante y sus camaradas y pierde 100 MO.
- 3) Tu Aventurero se aleja de la pelea con la nariz ensangrentada y pierde 50 MO.

- 4) Después de un forcejeo feroz, tu Aventurero golpea al atrevido comerciante que acaba en el suelo. Mientras el comerciante está ocupado recogiendo sus dientes tu Aventurero le toma 100 MO como compensación.
- 5) Tu Aventurero desarma rápidamente al comerciante. Con una espada en la garganta el patán le ofrece a tu Héroe 200 MO como disculpa.
- 6) Mientras la discusión aumenta, una docena de malhechores rodea a tu Aventurero amenazándole con cuchillos y garrotes. Imperturbable, tu Héroe los despacha uno a uno y con su espada acaricia fríamente sus bolsas de donde caen 300 MO que tu Aventurero recoge para él.

## **22 DÍA TRANQUILO**

### **23 ENGAÑO**

¡Tu Aventurero debe desechar cualquier compra que haya hecho en esta población como si fuese una burda imitación que no sirve para nada!

### **24 CIRCO**

Hay un circo de paso por el pueblo, tu Aventurero pasa el resto del día visitándolo. Después de haber visto a la mujer barbuda y una cabra con dos cabezas, decide visitar a una bruja que lee la buenaventura por un coste de 10 x 2D6 MO. Tu Aventurero sale de la pequeña tienda con la extraña sensación de haber sido engañado.

### **25 SE BUSCA**

Tu Aventurero ve un cartel que advierte que un asesino puede estar por la zona y donde se ofrece una buena recompensa por su captura. El delincuente en cuestión es descrito como un muy alto, viste una capa y un sombrero negro y tiene acento de Erengard. Al leer esto tu Aventurero comprende que se trata de un bribón que está atacando a un comerciante en la esquina de al lado.

Tira 1D6 en la siguiente tabla:

- 1) El asesino se ríe de tu Aventurero, mientras le abre la garganta al comerciante y tira el cuchillo a los pies de tu Aventurero huye gritando, ¡al asesino, al asesino!. Enseguida tu Aventurero se encuentra rodeado por la chusma enfadada y sólo después de muchas explicaciones y soltarles algo de oro (1D6x50MO) consigue persuadirles de que es inocente.
- 2-5) Tu Aventurero consigue salvar la vida del comerciante pero no logra atrapar al asesino. El comerciante agradecido le da 20 MO a tu Aventurero.
- 7) Tu Aventurero salva la vida del comerciante y consigue atrapar al asesino. Recibe una recompensa de 100 MO

### **26 NOVIO**

Debido a un error en su identidad, tu Aventurero se encuentra rodeado por una banda de hombres jóvenes muy enfadados que insisten en que debe casarse con su hermana. Tu Aventurero está de acuerdo cuando siente la hoja de un enorme cuchillo acariciar su gástrico. La boda queda establecida para mañana y el Héroe tiene dos opciones, o casarse y dejar la vida que lleva de aventurero, o salir pitando de la población.

Si decide salir puede ser que lo haga junto a todo el grupo o solo. Si sale junto a todo el grupo deberéis ir directamente a la próxima aventura. Si sale de la ciudad solo, deberá esperar a sus compañeros fuera de los muros de la ciudad.

### **31 DROGADO**

Mientras visita una posada local, tu Aventurero bebe una curiosa bebida que le ofrece el posadero.

¡Después de un trago tu Aventurero siente un extraño mareo, está drogado! Tira 1D6 en la tabla siguiente:

1-3: Tu Aventurero a sido envenenado, aplica un modificador de -1 a su Resistencia durante la próxima aventura.

4-6: El líquido en cuestión es simplemente una cerveza enana muy fuerte. El único efecto dañino es un impresionante dolor de cabeza a la mañana siguiente.

## **32 DÍA TRANQUILO**



### **33 TRABAJANDO HONRADAMENTE**

Tu Aventurero es empleado por un comerciante local para transportar balas de algodón al área ribereña durante el día. Esta tarea le reporta 20 MO.

### **34 DÍA DE LUJURIA**

Tu Aventurero pasa el resto del día en una casa de mala reputación, retozando con señoritas, o sea follando sin parar, que buena falta le hacía. Se gasta 50 MO.

### **35 DUELO**

Tu Aventurero es desafiado a un duelo por un duelista profesional a quién insultó en la taberna. El duelo se fija al alba. Tu Aventurero puede dejar la población inmediatamente o asumir el desafío. Si tu Héroe toma parte en el duelo realiza una tirada en la siguiente tabla:

- 1) De una sola estocada tu Aventurero nota como el frío acero le atraviesa el corazón y su vida se le escapa en un suspiro. Tu Aventurero muere.
- 2-4) Los duelistas luchan hora tras hora infligiéndose numerosas heridas mutuamente; la tarde cae y el duelista exhausto felicita al Aventurero por su sabio manejo de la espada y lo invita a una fina cena regada con el vino más caro en la mejor posada de la ciudad.
- 5-6) Después de unos minutos tu Aventurero despacha de un mandoble al duelista, que no era tan bueno como cabría esperar. Registra su cuerpo y encuentra 2D6 x 50 MO y un artículo de tesoro, (toma una Carta de Tesoro).

### **36 DÍA TRANQUILO**

### **41 JUEGO DE DADOS**

Tu Aventurero visita una posada local y se involucra en un dudoso juego de dados. Tira iD6 en la siguiente tabla:

- 1) Tu Aventurero pierde un objeto de tesoro a su elección.
- 2) Tu Aventurero pierde 1D6 x 20 MO.
- 3) Tu Aventurero ni gana ni pierde.
- 4) Tu Aventurero ni gana ni pierde.
- 5) Tu Aventurero gana 1D6 x 10 MO.
- 6) Tu Aventurero gana 3D6 x 10 MO.

### **42 DÍA TRANQUILO**

### **43 ALISTAMIENTO**

El capitán de la Guardia recluta a tu Aventurero por que está corto de mano de obra. Lo recluta durante una semana. Tu Aventurero puede intentar escapar del alistamiento haciendo una donación de 2D6 x 10 MO.

De lo contrario tu Héroe se une al cuerpo por una semana, aunque no tendrá que pagar los Gastos Diarios y recibirá 20 MO en concepto de sueldo. Sin embargo, mientras esté en la Guardia no tendrá tiempo para visitar ningún comerciante ni ninguna Localización Especial.

### **44 ENFERMEDAD**

Una enfermedad terrible golpea la población, y tu Aventurero cae presa de ella. Debe pasarse los próximos dos días en la cama y pagar 10 MO en concepto de medicinas por día, además de los Gastos Diarios normales. Mientras tu Héroe esté en la cama no debe tirar en esta tabla. (Tabla de Eventos de Población).

### **45 PERRILLO**

Tu Aventurero adopta un perrillo. Lo sigue a todas partes y acecha en las sombras mientras la lucha continua, surgiendo después de cada aventura para ir al lado de su amo y hacerle carantoñas. Desgraciadamente, su apetito está más allá de todas las expectativas para su tamaño, y hace que los Gastos Diarios del Aventurero se doblen. ¡Tu Aventurero puede matarlo, pero sería algo cruel y demostraría tener poco corazón!. Además le costaría 1.000 MO pagar un entierro decente para el animalito.

Si tu Aventurero ya tiene un querido perro, tira de nuevo en esta tabla. Si no es así ponle un nombre y anótalo en tu Hoja de Control de Aventurero. Ya sabes que de ahora en adelante tu Aventurero deberá pagar el doble de Gastos Diarios cada vez que visite una población.

*¿Qué hace el perrillo? Cuando tu Aventurero esté combatiendo en una Aventura el animal podrá morder a los enemigos que combaten contra su amo y demostrar el cariño que siente hacia él. Tres veces como máximo por aventura tira 1D6 en la siguiente tabla:*

- 1) El perro es partido en dos cuando se acerca a morder al oponente de su amo.
- 2-5) El perro distrae al oponente de su amo y este aplica un modificador de +1 al impactar.
- 7) El perro le produce una Herida al monstruo que está atacando a su amo sin ningún tipo de modificador.

*Utiliza una miniatura para representar al perro y colócala al lado del monstruo que quiere morder. Una vez a mordido el animal vuelve a esconderse en las sombras.*

## 46 TORO SUELTO

Mientras camina a lo largo de la calle principal, tu Aventurero oye un gran estrépito. Un momento después ve como un enorme toro se ha escapado del establo donde estaba y corre calle abajo destrozando y arruinando todos los tenderetes del mercado de la población. El Aventurero puede permitirle el paso o intentar detener al enorme bicho.

Si tu aventurero decide esconderse y permitir que el toro pase tira en la siguiente tabla:

- 1-3) Tu Aventurero se esconde de un salto en una callejuela y asoma la cabeza para ver pasar al toro, de pronto un ladrón le golpea en la cabeza y cuando recobra el conocimiento comprueba que le faltan 100 MO.
- 4-6) Después de esperar acurrucado en una esquina ver pasar el torbellino, y cuando comprueba que el peligro a pasado tu Aventurero puede continuar sus negocios.

Si tu Aventurero intenta detener al morlaco tira 1D6 en la siguiente tabla.

- 1-2) Tu Aventurero ondea un trapo a modo de capote y cita al toro, el bicho duda un instante y entonces se dirige directo al cuerpo del Héroe rebolcándolo y dejándolo tendido en el suelo, para que además el gentío lo pisotee. Tu Aventurero se pasará los próximos tres días de reposo, no podrá visitar nada pero deberá pagar los Gastos Diarios.
- 3-4) Tu Aventurero acaba de una certera estocada con el toro que cae muerto dando espasmos, tu Héroe recibe 100 MO que la muchedumbre le tira espontáneamente. Entonces el dueño del toro llega y te exige 150 MO como indemnización por haberle matado a su animal.
- 5-6) Tu Aventurero le clava la mirada al toro y este se detiene como por algún extraño conjuro derrapando sobre el pavimento. Dándole un beso en el morro le coloca una soga en el cuello y tranquilamente lo lleva al establo de donde se había escapado. Mientras recibe 150 MO de la muchedumbre encantada con el heroico comportamiento del Aventurero.

## 51 CRIMEN

Tu Aventurero es acusado de asesinato y encerrado en la cárcel. Tu Aventurero no puede salir del calabozo a menos que sus compañeros de viaje paguen una fianza de 1D6 x 50 MO.

Si los compañeros no tienen suficiente dinero el Héroe debe pasarse 1D6 días en la cárcel. Hasta que descubran al verdadero asesino. Mientras esté en la cárcel el Aventurero no tiene que pagar los Gastos Diarios ni tirar en esta Tabla.

## 52 DÍA TRANQUILO

## 53 FALSIFICACIÓN

Cuando tu Aventurero intenta comprar algún equipo a un comerciante, este le rechaza su oro diciendo que es falso. Tu Aventurero descubre con tristeza que 1D6 x 10 MO son falsas. Deséchalo y réstalo de la cuenta de Oro de tu Hoja de Control.

Si tu Aventurero tiene menos Oro que el resultado de la tirada de dados y ya ha gastado parte de ese Oro en la población, deberá partir inmediatamente hacia la próxima aventura junto a sus compañeros o esperarlos fuera de la población.

## 54 MENDIGOS

Tu Aventurero es abordado por varios mendigos y agobiado por la tristeza de su condición da a cada uno de los desgraciados,  $2D6 + 2 \times 5$  MO. Si tu Aventurero no puede pagar, entonces es él el que se convierte en un mendigo y debes tirar en la siguiente tabla:

- 1) Tu Aventurero es expulsado de la población, sigue las instrucciones del resultado 11, en esta misma tabla.
- 2-6) Tu Aventurero gana  $1D6 \times 10$  MO como pedigüeño.

## 55 DEUDA

Un recaudador de deudas alcanza a tu Aventurero, exigiendo el pago de un dinero prestado hace tiempo, la cantidad no era sustancial pero las tasas de interés son astronómicas. El saldo pendiente es de  $1D6 \times 20$  MO, si tu aventurero no dispone de suficiente dinero para saldar la deuda deberá darle todo el oro que le quede más un objeto de equipo o tesoro a su elección.

## 56 DÍA TRANQUILO

### 61 DONACIÓN AL TEMPLO

Tu Aventurero ha tomado para sí, las enseñanzas de un sacerdote local, empeñando  $1D6 \times 50$  MO para su causa, vendiendo su equipo si fuese necesario para ajustarse al Oro de la donación.

La próxima vez que tu Aventurero esté luchando y falle en su ataque, la deidad de la secta brillará en él pudiendo repetir el ataque. El Héroe sólo puede hacer esto por cada donación, (por ej. : si vuelve a sacar este resultado en esta tabla).

## 62 DÍA TRANQUILO

### 63 CAZA

Tu Aventurero es invitado por un grupo de lugareños a acompañarles en una cacería nocturna. Le informan de que la presa es el gran Quarg, una bestia de temple temeroso y de sucia disposición. Su tarea en el grupo es tomar una vara con una campanilla que deberá hacer sonar cuando se acerque el tal Quarg, mientras los demás cazadores intentan llevar el bicho hacia él.

Como los búhos vuelven a sus nidos y el sol despunta por el horizonte y todavía no hay señal del Quarg, es entonces cuando empieza a preguntarse si lo estarán tomando por un necio...

### 64 BRUJERIA

Tu Aventurero es acusado de brujería y es perseguido a través las calles por una chusma enfadada.

Tira  $1D6$  en la siguiente tabla:

- 1-3) Tu Aventurero escapa saltando el muro de la población, cayendo en un foso de agua fétida, mientras los habitantes le lanzan huevos y fruta podrida, y se aleja hacia la lejanía donde deberá esperar a sus compañeros.
- 4-5) Tu Aventurero escapa por una calleja lateral, pero ahora debe ir con mucho cuidado y disfrazarse para que no lo reconozcan cuando esté en público.
- 6) Tu Aventurero se encara a la chusma enojado exigiendo una explicación. Gritando se impone por encima del líder del gentío, y poco a poco se disuelven volviendo a sus casas, mientras entre todos le dan 100 MO como compensación.

## 65 DÍA TRANQUILO

### 66 ACCIDENTE

Mientras tu Aventurero ayudaba a cruzar a un decrepito anciano la calle principal, son atropellados por un carro de cervezas que inesperadamente apareció a toda pastilla. El Aventurero no puede comprar nada ni visitar cualquier Localización Especial durante  $1D6$  días, debido a que tiene que recuperarse. Deberá pagar eso sí, los Gastos Diarios normalmente.

## **TABLA DE PELIGROS PARA EL AVENTURERO SOLITARIO**

### ***EL USO DE ESTA TABLA ES OPCIONAL PUES ES UNA REGLA DE LA CASA***

Si tu Aventurero por cualquier circunstancia se encuentra fuera de una población, ya sea a sus alrededores o esperando a sus compañeros a la entrada de la próxima aventura, podrá tirar en la siguiente tabla, una vez por día, hasta que se reúna con ellos para emprender la siguiente aventura.

Tira 1D12:

- 2) 1-2) El Aventurero es atacado por una partida de Orcos, tira 1D6 para saber cuántos, un resultado de 1, 2 ó 3 significa que es atacado por tres Orcos, los demás resultados indican el número exacto de Orcos que le atacan. Coloca encima de la mesa la plantilla que muestra un descampado, o en su defecto la de una habitación pequeña. En el centro de la plantilla pon al Aventurero y rodéale con los Orcos. Deberá enfrentarse a ellos del modo habitual, uno de sus compañeros puede controlar los Orcos. Si logra acabar con todos puede recoger de cada Orco, 55 MO y además coger una carta de Tesoro.

El Aventurero puede intentar huir si las cosas se ponen feas, o simplemente salir corriendo al verlos, tira 1D6, con un resultado de 1 el Aventurero resbala y los Orcos caen sobre él deborándolo literalmente. Con cualquier otro resultado el Héroe escapa y logra esconderse de los Orcos. El Aventurero podrá sanar sus Heridas antes de comenzar la siguiente aventura mediante una poción, un hechizo o cualquier otro artículo que posea o le den sus compañeros.

Si el resultado se repite en más de una ocasión cambia a los Orcos por Skavens y después por Goblins, y después por un Minotauro, el Oro que portan es el mismo que en la Tabla de Referencia de Monstruos, y siempre llevan una carta de Tesoro una vez que se ha acabado con ellos.

3-4) El Aventurero empieza a pasar hambre por la falta de provisiones y empieza a comer las plantas y hongos que se crían por alrededor tira 1D6 en la siguiente tabla:

1. Tu Aventurero resulta intoxicado al comer una planta venenosa que desconocía, en la próxima aventura tu Aventurero restará -1 a su Resistencia. Este modificador no se puede restar si ya se tenía otro modificador de -1 a su Resistencia.
- 2-5. Tu Aventurero consigue saciar su hambre por el momento.
6. Tu Aventurero se recupera de todas las Heridas que haya sufrido durante un ataque por una partida de Monstruos, (ver resultado número dos arriba en esta misma tabla).

5-8) Tu Aventurero espera aburrido a sus compañeros, no ocurre nada especial.

9-10) Tu Aventurero consigue volver a la población de dónde le habían expulsado y prosigue con sus actividades en la población normalmente, pero deberá tirar 1D6 cada día que pase de nuevo en la población, si saca un 1, será expulsado de nuevo y no podrá volver más. Si vuelves a sacar este resultado habiendo sido expulsado de una población repite la tirada de dados tantas veces sea necesario hasta que saques otro resultado que no sea ni un 9 ni un 10.

11) Tu Aventurero espera aburrido a sus compañeros, no ocurre nada especial.

12) El Aventurero descubre unas viejas ruinas y empieza a investigarlas tira 1D6 en la tabla:

1. Tu Héroe se ve sorprendido por la picadura de una serpiente, pierde 1D6 Heridas.
2. El Aventurero no encuentra nada de nada.
3. El Aventurero encuentra una pequeña bolsa con 1D6 x 10 MO.
4. El Aventurero no encuentra nada de nada.
5. El Aventurero encuentra una pequeña bolsa que contiene 1D6 x 20 MO,
6. El Aventurero se introduce por una pequeña abertura que hay entre los escombros, tira 1D6 en la tabla siguiente.

1-2) Cuando tu Aventurero entra en el agujero, hay un desprendimiento que le bloquea el paso, y la oscuridad lo envuelve todo. Tira 1D6 si sacas un 1, tu Aventurero muere y nadie sabe que ha sido de él por los siglos de los siglos, con cualquier otro resultado consigue salir por otra abertura que hay más adelante y no le ocurre nada.

3-4) Tu Aventurero encuentra una bolsa con 1D6 x 50 MO

5-6) Tu Aventurero encuentra una Carta de Tesoro.

## TABLA DE SUCESOS EN LA TABLERNA

**2** Mientras el Aventurero está tranquilamente sentado en un rincón tomándose una cerveza, un Bárbaro cubierto de pieles se auto invita a sentarse junto a él. El tintineo de todas las cadenas de oro y joyas que lleva encima sugieren que es considerablemente rico. El Bárbaro se presenta como Ragnar el Terrible, e invita al Aventurero a una ronda.

Mientras bebe, le cuenta al Aventurero que posee el Talismán de Erik, un amuleto que es el secreto de su fortuna. Explica que ha elegido al Aventurero para desprenderse del Amuleto, pues una misma persona tan sólo puede utilizarlo durante un año y un día, o quedará maldito para siempre. Este magnífico artefacto vale 500 monedas de oro y, además de atraer las riquezas, convierte al portador en invulnerable.

El Aventurero, sin acabar de creerse su buena suerte, compra el talismán y se lo pone alrededor del cuello. Después de una breve conversación, Ragnar se despide diciendo que no puede permanecer junto a la fuente de su buena suerte ahora que ya no es suyo. Pocos instantes después de marcharse Ragnar, un pesado martillo a dos manos golpea en la cabeza al Aventurero. Sorprendentemente (considerando que lleva el Talismán), tu Aventurero siente un fuerte dolor, mientras un Enano borracho le grita desde lejos "¡Eh tío! ¡Devuélveme el Martillo, que se me ha caído!". Obviamente, el Talismán es una falsificación. Si el Aventurero no dispone de 500 monedas de oro, entregará a Ragnar todo su oro más un objeto de tesoro para compensar la diferencia.

**3** El Aventurero acaba muy borracho y con 1 D6x 100 monedas de oro menos en su bolsa.

**4** Griswold el Loco, famoso entrenador de lobos, apuesta 200 monedas con tu Aventurero a que no es capaz de resistir un combate en el pozo de lucha contra su manada de lobos. Si el Aventurero acepta, 1D3 clientes se unen a la apuesta. Quién gane se lo lleva todo. Tira 1 D6 para determina el resultado del combate.

1 Después de aproximadamente diez minutos, el Aventurero acaba con el último de los lobos cuando un grito le hace reaccionar. Griswold está tan furioso con el Aventurero por haber perdido todos sus animales, que se queda todas las apuestas como compensación.

2-3 Después de unos minutos de ser desgarrado, mordido y pisoteado, el Aventurero consigue salir del pozo de lucha y escapar. Obviamente, esto significa que ha perdido la apuesta.

4-6 El Aventurero hace picadillo de lobo y una chaqueta de piel con las pobres criaturas con tan sólo una docena de golpes bien dirigidos. Todos los clientes de la Taberna empiezan a chillar emocionados. El Aventurero ha ganado la apuesta y puede cobrar sus ganancias.

**5** Rogar el Bizco, un buhonero con mucha labia, vende a tu Aventurero una poción mágica que según dice es capaz de curar las heridas más graves, resucitar a los muertos y hacer crecer pelo a los calvos. Como pago acepta 100 monedas de oro o un objeto de tesoro, un arma o una armadura. Cuando el Aventurero beba la poción debe tirarse 1D6 (sólo hay suficiente poción para un trago):

1-2 El líquido hediondo de la poción sabe a lo mismo que tomó Rogar antes de vender el brebaje al Aventurero, y no tiene otro efecto que provocarle náuseas.

3-5 Mientras el líquido salado baja por su garganta, el Aventurero se da cuenta de que ha sido engañado y entra en tal estado de rabia, que durante el resto del combate se considera sujeto a las mismas reglas que el Bárbaro cuando entra en estado de *furia asesina*. Estos efectos duran hasta que todos los Monstruos estén muertos. Después de todo, tal vez sí que la poción era mágica...

6 La fe del Aventurero en el poder de la poción hace que se sienta mucho mejor, y recupera 1D6 Heridas.

**6** Un artista local le hace un tatuaje al Aventurero que representa una cabeza de Orco con los rasgos del Aventurero, en el que puede leerse el nombre de éste y la leyenda "Amor de Orco".

**7** El Aventurero consigue derrotar a todos sus adversarios en un concurso de pulsos en el que ha arrancado de cuajo tantos brazos, que está medio cubierto por la sangre de sus víctimas. Los mercaderes de la población están tan impresionados y horrorizados por el comportamiento del Aventurero, que cuando éste se aproxima a sus comercios le cierran la puerta en las narices o le venden todo lo que quiera a mitad de precio. Debe tirarse 1D6: si se obtiene 1-2 le cerrarán la puerta en las narices; si se obtiene 3-6 le venderán todo a mitad de precio.

**8** Un veterano Bárbaro de Norsca enseña al Aventurero como debe cubrirse la piel con grasa animal para que quede resbaladiza y sea más difícil cogerlo en combate. A partir de ese momento, los Aventureros pueden utilizar este truco una vez por aventura para evitar un golpe que de otra forma les hubiera herido.

**9** Los Cantores del Matadero, un grupo de juglares de Erengard, enseñan al Aventurero el tema "Ella era la única hija del Emperador", una disonante canción que causa la rotura de cristales y dolor de oídos a quienes la escuchan. El Aventurero aprende una de las estrofas, lo que le permite aturdir a un adversario una vez por aventura. El Aventurero puede elegir un monstruo que esté sobre el tablero y cuyo valor no sea superior a 300 monedas, y a continuación debe tirar 1D6: si obtiene un resultado de 5 ó 6 el monstruo morirá a causa de un derrame cerebral.

**10** El Aventurero se queda en la Taberna para una noche de bebida en abundancia. Al final de la noche es la única persona que queda en pie, por lo que puede aligerar a sus compañeros de borrachera de sus pertenencias personales. El Aventurero consigue un total de (1D6+2)x 100 monedas y regresa junto a sus compañeros con una expresión estúpida en la cara.

**11** Un Kislevita borracho y con la cara marcada muestra al Aventurero como hacerse el muerto. Con un poco de práctica, el Aventurero aprende a hacerse pasar por muerto, lo que le permitirá, una vez por aventura, fingir su muerte. Para ello, debe colocarse la miniatura tumbada sobre el suelo. Mientras se finja muerto y quede algún otro Aventurero en pie, ningún Monstruo atacará al Aventurero hasta que no quede ningún Aventurero en pie o él mismo decida incorporarse otra vez.

**12** Un fornido mercenario de Marienburg enseña al Aventurero cómo luchar con dos armas a la vez. Los ataques deben estar perfectamente combinados, pero el ataque resultante es devastador. Tras un poco de práctica, el Aventurero podrá efectuar +1 Ataque una vez por aventura.



## TABLAS DE COMERCIANTES

### FABRICANTE DE ARMADURAS

	B	En	El	H	Disponibilidad	Coste	Reglas Especiales
Armadura de Cuero	✓	✓	✓	-	5	40/20	Resistencia +1; destruida tras el primer impacto que obtenga un 6 natural al determinar las Heridas, o si el Aventurero queda a 0 Heridas.
Pieles	✓	✓	✓	-	4	300/75	Resistencia +1; pueden llevarse además de una Cota de Mallas o Armadura Ligera, en cuyo caso el Aventurero reduce su Movimiento en -1 y debe aplicar un modificador de -1 a todas las tiradas para impactar.
Cota de Malla	✓	✓	-	-	6	500/150	Resistencia +2, Movimiento -1.
Armadura Ligera	✓	✓	-	-	7	1.000/350	Resistencia +2.
Armadura Pesada	✓	✓	-	-	8	4.000/1.100	Resistencia +3, Movimiento -1 (excepto Enanos).
Armadura de Placas	-	✓	-	-	10	7.000/2.500	Resistencia +4, Movimiento -1.
Escudo	✓	✓	✓	-	4	300/75	Resistencia +1; si utiliza Escudo, el Aventurero no puede utilizar Arco ni armas a dos manos.
Pavés	✓	✓	-	-	9	550/150	Resistencia +2, Movimiento -1; -1 a todas las tiradas para impactar. Si utiliza un Pavés, el Aventurero no puede utilizar Arco ni armas a dos manos.
<i>Nota: el Escudo y el Pavés tan sólo son efectivos en combate cuerpo a cuerpo y contra proyectiles, pero no contra fuego o magia.</i>							
Casquete	✓	✓	✓	-	4	100/12	Resistencia +1; destruido tras el primer impacto que obtenga un 6 natural al determinar las Heridas, o si el Aventurero queda a 0 Heridas.
Capacete	✓	✓	✓	-	7	500/150	Resistencia +1.
Yelmo	✓	✓	-	-	9	1.000/350	Resistencia +2.

### FLECHERO

	B	En	El	H	Disponibilidad	Coste	Reglas Especiales
Arco Corto	✓	-	✓	✓	5	150/20	Fuerza 1; puede disparar tantas veces como Ataques tenga el Aventurero.
Arco Largo	✓	-	✓	-	8	300/40	Fuerza 4; un disparo por turno.
Flechas	✓	-	✓	✓	3	20/-	Suficientes flechas para utilizar un Arco Corto o un Arco Largo durante toda una Aventura.
1D6 Flechas Incendiarias	✓	-	✓	✓	8	100/-	Si impacta, tira 1D6; si obtienes un 4 ó más, el objetivo se incendia y cada turno sufrirá 1D6 Heridas (que no podrá reducir con su Resistencia o Armadura), hasta que al determinar el daño obtengas un resultado de 1 ó 2, momento en que se extinguirá.
Ballesta	-	✓	-	✓	9	1.000/200	Fuerza 5; un disparo por turno.
Pistola-ballesta	-	✓	✓	✓	10	1.500/250	Fuerza 3; tres disparos en un turno, necesita un turno entero para recargar. Alcance: 5 cuadros.
Pivotes de Ballesta	-	✓	✓	✓	3	30/-	Suficientes Pivotes para utilizar una Ballesta o Pistola-ballesta durante toda una aventura.

### MAESTRO EN ARMAS DE FUEGO

	B	En	El	H	Disponibilidad	Coste	Reglas Especiales
Ristra de Pistolas (2)	-	✓	-	✓	10	3.000/600	Fuerza 6; cada pistola puede disparar una vez cada dos turnos (necesita un turno entero para recargar). Alcance: 6 cuadros.
Mosquete	✓	✓	-	✓	11	2.000/700	Fuerza 8; debe aplicarse un modificador de -2 a la Habilidad de Proyectiles de quién dispara. Puede disparar una vez cada dos turnos (necesita un turno entero para recargar). Si el disparo mata a un Monstruo, el que se encuentre directamente detrás suyo se verá afectado por el disparo con un modificador de -1 a la Fuerza por cada monstruo muerto por el mismo disparo.
Pólvora y munición	✓	✓	-	✓	4	200/-	Suficiente pólvora y munición para disparar una Pistola o Mosquete durante una aventura.



## MAESTRO ARMERO

	B	En	El	H	Disponibilidad	Coste	Reglas Especiales
Daga	✓	✓	✓	✓	4	75/20	Fuerza 1; arma de combate cuerpo a cuerpo o proyectiles. Si se lanza puede recuperarse después de matar todos los Monstruos de la habitación.
Cuchillo	✓	✓	✓	✓	2	40/5	Fuerza 1; puede ocultarse en la bota del Aventurero.
Espada	✓	✓	✓	✓	5	200/15	Daño 1D6+Fuerza Aventurero.
Espada Larga	✓	-	✓	✓	7	400/20	Fuerza +1; -1 a todas las tiradas para impactar.
Mandoble	✓	✓	✓	-	8	700/35	Fuerza +4, Iniciativa -1, Ataques -1; no puede utilizarse Escudo si se empuña esta arma.
Espada Ancha	✓	-	-	-	7	500/25	Fuerza +3; -1 a todas las tiradas para impactar.
Hacha	✓	✓	-	-	4	150/15	Daño 1D6+Fuerza Aventurero.
Hacha de Batalla	✓	✓	-	-	8	500/35	Fuerza +2; no puede utilizarse Escudo si se empuña esta arma.
Hacha Arrojadiza	✓	✓	-	-	7	300/35	Fuerza +1; arma de combate cuerpo a cuerpo o proyectiles. Si se lanza puede recuperarse después de matar todos los Monstruos de la habitación.
Lanza	✓	✓	✓	-	8	200/20	Arma de combate cuerpo a cuerpo o proyectiles. Iniciativa +1 durante el primer turno de combate. Combate en filas. Daño 1D6+Fuerza Aventurero. Si se utiliza como arma de proyectiles impacta de 4+ y tiene la Fuerza del Aventurero.
Maza	✓	✓	-	-	7	250/20	-1 a todas las tiradas para impactar, pero si obtiene un 6 antes de modificar en la tirada para impactar, causa 1D6 Heridas adicionales.
Martillo de Guerra	✓	✓	✓	-	10	400/100	Si obtiene un 6 antes de modificar en la tirada para impactar, causa 1D6 Heridas adicionales.
Estrellas Arrojadizas	✓	-	✓	✓	6	100/35	Fuerza 1; arma de proyectiles, -1 a la HP. Ignora armaduras. Por este precio se dispone de suficientes Estrellas Arrojadizas para toda una Aventura. El Aventurero puede lanzar tantas Estrellas Arrojadizas como Ataques tenga.
Mayal	✓	✓	-	-	9	250/100	Fuerza +2; -2 a todas las tiradas para impactar.
Nudillos de Metal	✓	✓	✓	✓	8	100/25	Fuerza 4; -2 a todas las tiradas para impactar.
Alabarda	✓	-	✓	-	7	250/75	Fuerza +1; Iniciativa -2; no puede utilizarse Escudo si se empuña esta arma. Combate en filas.

## MERCADER

	B	En	El	H	Disponibilidad	Coste	Reglas Especiales
Cuerda	✓	✓	✓	✓	5	30/5	Permite escapar de la grieta. Tira 1D6 después de utilizarla; con un resultado de 1 ó 2 se rompe y debes borrarla de tu Hoja de Control.
1D6 Vendas	✓	✓	✓	✓	7	50 c.u./5	Cada venda permite al Aventurero sanar 3 Heridas. Un sólo uso por venda. Al finalizar la Aventura tira 1D6 por cada venda; con un resultado de 1 ó 2 se rompe y debes borrarla de tu Hoja de Control.
1D6 Provisiones	✓	✓	✓	✓	5	50 c.u./-	Cada punto de provisiones permite al Aventurero sanar 2 Heridas. Al final de la Aventura las provisiones no utilizadas deben tirarse pues se habrán podrido.
1D6 Estacas	✓	✓	✓	✓	7	100 c.u./10	Cada Estaca permite mantener cerrada una puerta. Para utilizar una estaca el Aventurero debe estar adyacente a la puerta. Una vez clavada la estaca, la puerta no puede abrirse si no es derribando la puerta, para lo cual el Monstruo debe permanecer adyacente a la puerta. Tira 1D6+Fuerza del Monstruo; si el resultado es 9 ó más, el Monstruo habrá tirado abajo la puerta.
1D6 Barriletes de Cerveza	✓	✓	-	✓	5	50 c.u./-	Habilidad de Armas -1; Iniciativa -1; Fuerza +1 (Enanos +2); suma +1 a los chequeos de miedo. El efecto tan sólo dura 1 turno. Si el hechicero bebe no podrá lanzar hechizos durante 2 turnos.
<p><i>Nota: Una vez determinado si el Mercader dispone de vendas, provisiones, estacas o barriletes de cerveza, efectúa la tirada de 1D6 para determinar la cantidad. El Aventurero debe adquirir la totalidad de la mercancía, o será expulsado del Almacén del Mercader, al que ya no podrá volver mientras permanezca en la población.</i></p>							
Ropas de calidad	✓	✓	✓	✓	6	50/20	-
Botas	✓	✓	✓	✓	4	20/10	-
Incienso	✓	✓	✓	✓	7	300/75	Si el Aventurero no hace nada (ni siquiera mover) durante un turno, y no hay ningún Monstruo sobre el tablero, el Aventurero podrá entrar en trance y sanar 1 Herida.

## TABLA DE EL COMERCIANTE DE ANIMALES

Equipo	B	En	El	H	Disp.	Compra	Venta	Reglas especiales
Mula	x	x	x	x	6	200	100	Puede transportar al aventurero entre aventuras reduciendo el viaje en una semana; aumenta los gastos diarios en una moneda de oro al día. Al salir de una población tira 1D6, con un resultado de 1 la mula ha sido robada.
Caballo	x	-	x	x	8	500	200	Puede transportar al aventurero entre aventuras reduciendo el viaje en dos semanas; aumenta los gastos diarios en dos monedas de oro al día. Al salir de una población tira 1D6, con un resultado de 1 el caballo ha sido robado.
Corcel de batalla	x	-	x	-	10	1000	400	Puede transportar al aventurero entre aventuras reduciendo el viaje en dos semanas; aumenta los gastos diarios en tres monedas de oro al día. Al salir de una población tira 1D6, con un resultado de 1 el corcel ha sido robado. Si durante el viaje en una tirada de eventos ocurre algún tipo de lucha, suma +1 a cualquier tirada de dados requerida.
Carreta	x	x	x	x	7	300	100	Una carreta puede transportar a cuatro aventureros y todo su equipo. Necesita cualquier animal de tiro descrito más arriba. Reduce el viaje en una semana.



# MONSTRUOS MALVADOS

*Hasta ahora todos los Monstruos que han luchado contra los Aventureros han sido generados por la pequeña Tabla de Referencia de Monstruos del Reglamento. Esto era conveniente para conocer los perfiles básicos de los Monstruos, después de unas cuantas partidas los Aventureros estarán ávidos de encontrar nuevos desafíos y carne fresca contra la que luchar.*

*Usando las nuevas tablas de monstruos presentadas aquí, ellos pueden reunir una variedad mucho más amplia de monstruos.*

Hasta ahora las Cartas de Suceso podían generar un Suceso como un rastrillo o una trampa, o una habitación llena de Monstruos. Las Cartas de Suceso que generan a los Monstruos, (tienen un M en las esquinas), te dicen exactamente que tipo de monstruos se ha encontrado, venían todos proporcionados en la caja básica. Miniaturas Citadel fabrica un número ingente de miniaturas de las cuales las presentadas en la caja son una pequeña muestra. Usando las nuevas Tablas de Monstruos puedes usar un número casi infinito de Monstruos del inmenso catálogo de Miniaturas Citadel.

*N. del T. En la versión en Español del reglamento de Warhammer Quest no se utilizan Cartas de Suceso sino una Tirada de Suceso, página 49).*

## USANDO LA TABLA DE MONSTRUOS

Antes de empezar una aventura, hay que decidir si se siguen usando los Monstruos impresos en las Cartas de Suceso, o la nueva Tabla de Monstruos.

Si decides utilizar la nueva Tabla de Monstruos la dinámica del juego es exactamente la misma, sólo que cuando sale una Carta de Suceso con Monstruos se hace una tirada de 1D66 en la nueva Tabla, para determinar qué Monstruos han encontrado los Aventureros. Después busca el resultado en la Tabla de Monstruos y determina qué Monstruos han encontrado los Aventureros. Los Monstruos que aparecen vienen expresados en la columna de Números (No). *N. del T. Puedes imprimir las Cartas de Suceso bajadas de Internet, o utilizar el sistema del Reglamento en Español, página 49. Recomendando utilizar las Cartas de Suceso ya que el desarrollo del juego cambia completamente, debido a que en el sistema en Español, se depende mucho de la suerte con los dados, mientras que con las Cartas, el juego adquiere más dinamismo.*

## ¿Usar las Miniaturas de Citadel correctas?

Antes de usar las nuevas Tablas de Monstruos debes asegurarte que dispones de todas las miniaturas Citadel necesarias, como tres Ogros, ocho Hombresbestia, doce Skavens, y así sucesivamente. Si decides seguir utilizando las Cartas de Suceso, puedes crear tus propias cartas de Monstruos para aumentar así poco a poco el mazo de Cartas de Suceso, aunque usar las Tablas de Monstruos, revolucionará realmente el juego. Otra buena opción es obviar los resultados de los cuales no tengas miniaturas, y subir o bajar en la tabla hasta dar con un resultado del que dispongas miniaturas.

## LA TABLA DE MONSTRUOS

Esencialmente, en cada línea de la Tabla de Monstruos viene descrita toda la información de cada Monstruo. Cada entrada incluye el perfil de cada Monstruo, cuántos aparecen, su valor en Oro, cuánta armadura lleva y cualquier regla especial. Se colocan y luchan según las reglas normales, cada uno reporta una cantidad en Oro al Aventurero que lo mató, y cuando ese grupo de Monstruos está muerto, los Aventureros consiguen una Carta de Tesoro, (ver pág. 25 del Reglamento, Tesoro). Notarás que algunos tipos de Monstruos causan Miedo, u Odio a ciertos Aventureros. Estos conceptos se explican más adelante en la sección Psicología. En la propia Tabla de Monstruos se resumen otras reglas especiales que se aplican a esos Monstruos y se explican con más detalle en la sección Bestiario de este libro.

Nota que si utilizas las Tablas de Monstruos necesitarás pegar detrás de ellas el encarte que viene en la contraportada del Reglamento.

## Entradas de la Tabla de Monstruos

La entrada de cada tipo de Monstruos incluyen:

La Raza y Tipo:

La raza del Monstruo. En algunas ocasiones deberás tirar otro D6 para determinar qué tipo de Monstruo es exactamente.

El Perfil:

El perfil del Monstruo. Su movimiento (M), Habilidad con las armas (HA/WS), Habilidad con los proyectiles (HP/BS), Fuerza (F/S), Resistencia (R/T), Heridas (H/W), Iniciativa (I), Ataques (A).

Una entrada de "S" indica que el Monstruo tiene una regla especial para esta característica y debes consultar las Reglas Especiales para más detalles.



Algunos monstruos tienen y una “A” en la Habilidad con las Armas, indica que impactan automáticamente al usar un arma de proyectil.

## Oro

La cantidad en Oro que cada Monstruo cuando es matado tiene encima, y que es para el Aventurero que lo a matado.

## Armadura

El valor de la armadura que el monstruo porta encima. Este valor ha de sumarse al perfil de Resistencia del Monstruo.

## Daño/Heridas

La cantidad de Heridas que este Monstruo inflige a su oponente después de cada ataque exitoso.

Un solo número indica la cantidad de D6 que debes tirar, una entrada de 2 nos dice que debes lanzar 2D6+ Fuerza por cada golpe que haya tenido éxito.

Algunos Monstruos causan un daño extra si el resultado de la tirada supera cierto valor. Un Ogro por ejemplo, normalmente causa 1D6 + Fuerza de Heridas, pero si su tirada supera 5 o más ha efectuado un golpe particularmente fuerte que produce 2D6 + Fuerza de Heridas. Esto se representa así en la columna de Daño de la tabla:  $\frac{1}{2}$  (5+), donde (5+) quiere decir el resultado necesario para tirar dos dados y  $\frac{1}{2}$  los dados que puede tirar.

## Especial

Cualquier habilidad especial que tiene el Monstruo o cualquier regla especial que se le aplica. Todo esto se explica extensamente en la sección de Reglas Especiales de los Monstruos y/o en su correspondiente entrada del Bestiario.

## MONSTRUOS EN ESTANCIAS OBJETIVO

Si utilizas las nuevas Tablas de Monstruos tienes varias opciones para determinar los Monstruos que aparecen en la Habitación Objetivo: seguir las instrucciones de esa Habitación Objetivo, tirar en la Tabla de Monstruos de Habitación Objetivo, o tirar dos veces en la nueva Tabla de Monstruos. Ten presente que alguno de los calabozos del Libro de Aventuras se diseñan pensando en unos Monstruos específicos, y queda mucho mejor de esta manera. ¡En caso de duda, el sentido común debe prevalecer!



# PSICOLOGÍA

**En las profundidades de los subterráneos del mundo de Warhammer moran enormes cantidades de Monstruos capaces con su sola presencia de acobardar al guerrero más valiente. Aunque es imposible de saber lo que pasa por las mentes de los Aventureros y los Monstruos, las siguientes reglas enseñan a representar algunas emociones de los combatientes.**

Algunos Monstruos son por naturaleza terroríficos como las criaturas No Muertas como los Zombis y los Esqueletos. Otros Monstruos producen tanto Odio a los Aventureros que estos atacan con una ferocidad estúpida. Otros pueden salir huyendo si su número se ve reducido. Teniendo en cuenta estas reacciones tus partidas de Warhammer Quest pueden tomar otra nueva dimensión.

Las siguientes reglas, Miedo, Odio y Huida, se aplican principalmente a los Monstruos. La excepción principal es la del Odio. Es posible que algún Aventurero encuentre un objeto mágico o ser la víctima de un hechizo que le cause Odiar a algún tipo de Monstruo en particular, como Orcos o Skavens. Las Tablas de Monstruos especifican los Monstruos que están sujetos a las reglas de Psicología.

## MIEDO

Algunos Monstruos causan Miedo, por algún motivo en particular asustan a otras criaturas. Los zombis por ejemplo, son los cadáveres devueltos a la vida de Guerreros que una vez fueron humanos y se sobreentiende que este tipo de criaturas causan temor. Por otro lado, los Minotauros causan miedo debido a su tamaño y ferocidad.

Cada Monstruo que causa Miedo tiene un Valor de Miedo, indicado por el número después de la entrada de Miedo. Cuando ocurra cualquier suceso que genere Monstruos que causan Miedo, tira 1D6+1 para cada Aventurero en cuanto los Monstruos se pongan sobre el tablero. Esta es la tirada de Miedo del Aventurero.

Si el resultado total es mayor que el Valor de Miedo de los Monstruos, ese Aventurero no tiene miedo de ellos durante este combate y puede luchar normalmente.

Si el total es menor o igual al Valor de Miedo de los Monstruos, el Aventurero tiene miedo de ellos durante ese combate, y debe aplicar un modificador de -1 a las tiradas para impactar al Monstruo. Si el Hechicero se ve afectado por el Miedo, deberá sumar 1 a todos los costes de lanzamiento de hechizos. Un resultado natural de 6 implica que el Aventurero supera el Miedo automáticamente. Si hay más de un tipo de Monstruo que causa Miedo en la estancia, cada Aventurero deberá tirar por el Monstruo con el que se enfrenta. Cada vez que se enfrente al mismo tipo de Monstruo deberá tirar otra vez para determinar si se siente atezado por el Miedo.

## TERROR

Algunos Monstruos son aun más aterradores y causan Terror en lugar de Miedo. Los Monstruos que causan Terror se resuelven de la misma manera que los que causan Miedo excepto que los Aventureros que fallan el chequeo de Terror deberán aplicar un modificador de -2 a las tiradas para impactar al Monstruo. Si el Hechicero se ve afectado por el Terror, deberá sumar 2 a todos los costes de lanzamiento de hechizos. Un resultado natural de 6 implica que el Aventurero a superado el Terror automáticamente. Cada vez que se encuentre al mismo tipo de Monstruo deberá tirar otra vez para ver si se siente atezado por el Terror.

## ODIO

Algunos Monstruos sienten un feroz Odio hacia una determinada raza (los Elfos Oscuros odian a los Elfos, por ejemplo). El Monstruo dispone de un Ataque adicional, pero está tan enfurecido que debe aplicar un modificador de -1 al impactar. De manera similar, si un Aventurero Odiar a un tipo particular de Monstruo gana un Ataque adicional con un modificador de -1 al impactar.

## HUIR

Los Monstruos con esta “habilidad” deberán tirar 1D6 al final de cada turno en el que haya muerto uno o más de ellos. Si el resultado es igual o superior al número de Monstruos de este tipo que hayan muerto, estos huirán y se perderán en la oscuridad de la mazmorra. Los Aventureros no reciben ninguna moneda de oro por los Monstruos que hullan, sin embargo si que consiguen una tarjeta del Tesoro al final del combate como de costumbre.



## CERO HERIDAS

Hasta ahora en Warhammer Quest cuando un Aventurero llegaba a cero Heridas sólo podía sanarse bebiendo una poción o mediante un hechizo.

Ahora sin embargo los Aventureros pueden comprar artículos curativos en las poblaciones, e incluso encontrarlos en sus viajes. Las reglas que siguen a continuación explican cómo pueden utilizarse estos nuevos artículos.

Un Aventurero con cero Heridas está tumbado boca arriba en el suelo y no tiene fuerzas para comer o aplicarse vendas en sus heridas. Lo único que puede hacer es beber a malas penas una poción mágica si dispone de ella.

Los otros Aventureros pueden intentar sanarlo si quieren, dándole una poción o lanzándole un hechizo curativo.

Si un Aventurero está adyacente al Aventurero herido, puede intentar vendarlo o alimentarle con comestibles. Pero no hay ninguna garantía de que esto tenga éxito. El Aventurero debe agotar antes sus propios artículos. Cada vez que se intente curar se debe tirar 1D6, con un resultado de 1, 2 o 3, el esfuerzo falla y el artículo se ha gastado inútilmente.

El Aventurero que intenta curar a un compañero puede intentarlo las veces que quiera mientras le queden artículos para seguir intentándolo.

Si el Aventurero está con cero Heridas al comienzo del próximo turno, morirá y se retirará del juego.

## AVENTUREROS BOCA ABAJO (haciéndose el muerto)

A veces, debido a ganar un hechizo, una habilidad especial o una habilidad, un Aventurero puede “hacerse el muerto” colocándose boca abajo como si fuese un cadáver. Si un Aventurero hace esto, deberá quedarse boca abajo un turno entero, le guste o no. Boca abajo ningún Monstruo lo atacará, mientras sus compañeros siguen luchando. Puede permanecer boca abajo tantos turnos como quiera. Un Aventurero que finja estar muerto no puede hacer nada excepto beber de una poción de manera que los Monstruos a su alrededor no le vean. Si en un momento dado todos los Aventureros están boca abajo, entonces los Monstruos pueden atacar a cualquier Aventurero que esté en el suelo, impactando automáticamente, sin necesidad de hacer una tirada de dados. Las Heridas se resuelven como de costumbre y sólo la Armadura y la Resistencia pueden deducirse del resultado. Además no se pueden esquivar los golpes mientras se esté boca abajo, como es el caso del Elfo.





# EVOLUCIÓN AVENTUREROS

**A medida que los Aventureros exploran las entrañas de la tierra, se enfrentan a monstruos cada vez más poderosos y acumulan mayor número de tesoros y monedas de oro, se van convirtiendo en guerreros o hechiceros más poderosos, lo cual a su vez les permite aventurarse en lugares más peligrosos, enfrentarse a adversarios más temibles y conseguir mayores recompensas, hasta alcanzar el nivel de los auténticos Héroes y pasar a la posteridad como protagonistas de las gloriosas sagas que se cantan durante las frías noches de invierno en las tabernas y las casas de los pueblos.**

La primera vez que los Aventureros atacan un grupo de Goblins en las oscuras y húmedas cuevas de las Montañas del Fin del Mundo, nadie puede asegurar cual será el resultado del combate. Las cuevas están habitadas por muchos enemigos, y en sus confinados límites no es posible luchar de la misma forma a la que puedan estar acostumbrados los Aventureros.

Sin embargo, a medida que progresa la saga, los Aventureros aprenden a luchar de forma más eficaz, son capaces de distinguir nuevos sonidos e indicios que indican la presencia de algún tipo de peligro, y sus reacciones se agudizan.

La aclimatación al medio es vital, pues en las peligrosas entrañas de la tierra, un desliz, por pequeño que sea, representa una muerte cierta. En las profundidades no existen regimientos de soldados que puedan proteger a los Aventureros. En el subsuelo no existe ningún lugar a donde huir.

## NIVELES DE COMBATE

En Warhammer Quest, el progreso de un Aventurero desde que es un guerrero inexperto hasta convertirse en un Héroe está representado por los niveles de combate, que miden la experiencia del guerrero en combate. Todos los Aventureros empiezan su andadura con un nivel de combate 1, y van progresando a medida que pasan las aventuras, hasta alcanzar un nivel de combate 10.

Aunque un Aventurero adquiere la mayor parte de sus conocimientos por medio de la experiencia de explorar y luchar en los subterráneos, es necesario que visite un lugar de entrenamiento especial para conseguir aprovechar al máximo lo que ha aprendido mediante su experiencia. En estos centros, bajo la tutela de un maestro de su profesión, el Aventurero podrá aprender, perfeccionar y mejorar las habilidades que halla ido aprendiendo mediante la experiencia, hasta dominarlas perfectamente.

Obviamente, este entrenamiento cuesta dinero, y para conseguir las suficientes monedas de oro, los Aventureros deben explorar nuevos subterráneos y derrotar a nuevos Monstruos. La siguiente tabla indica el número de monedas de oro que debe pagar un Aventurero para poder avanzar de un nivel al siguiente, *aunque en la sección Entrenamiento el proceso se tratará con más detalle:*

Nuevo nivel de combate:	Monedas de Oro (MO)
2	2.000
3	4.000
4	8.000
5	12.000
6	18.000
7	24.000
8	32.000
9	45.000
10	50.000

## Hechiceros

La forma en que los Hechiceros u otros personajes con propiedades mágicas aumentan su nivel de combate es ligeramente diferente al de los demás Aventureros, más adelante encontrarás una sección llamada Entrenamiento del Hechicero que trata de ellos.



## JUGANDO LA PARTIDA

Incluso cuando los Aventureros han subido su nivel de combate, el juego Warhammer Quest, sigue la misma estructura básica: Debes consultar el Libro de Aventuras para determinar lo que los Aventureros deben hacer, debes extender las secciones de tablero mientras exploran hasta llegar a la habitación objetivo final completando la aventura, y así sucesivamente. Hay unas diferencias menores que son las que siguen a continuación:

### Cartas de Suceso

Las Cartas de Suceso generan los Monstruos y Sucesos que los Aventureros encuentran. Si la Carta de Suceso tiene una “M” en la esquina de arriba usa las tablas de Monstruos pertinentes de la sección Bestiario para determinar qué Monstruos encuentran los Aventureros.

Si la Carta de Suceso tiene una “E” en la esquina superior, usa la tabla de Suceso de Subterráneo para determinar qué tipo de Suceso los Aventureros han activado.

### Habitaciones objetivo más duras

A estas alturas del juego la Habitación Objetivo de la Tabla de Monstruos del Libro de Aventuras deja de ser un desafío. La posibilidad de encontrarse tres Minotauros no preocuparán a los Aventureros de nivel-6, por ejemplo, cuando seguramente a lo largo de las aventuras, ya se habrán encontrado con Monstruos más espantosos. La tabla de abajo reemplaza a la Tabla de Monstruos de la Habitación Objetivo del Libro de Aventuras. De ahora en adelante siempre que los Aventureros lleguen a una Habitación Objetivo de la aventura tira 1D6 en esta tabla para ver qué Monstruos están defendiéndola. La tirada se lleva a cabo durante la Fase de Monstruos, como los guerreros entran primero en la Habitación Objetivo, esta tirada reemplaza la toma de una Carta de Suceso.

### TABLA DE MONSTRUOS AVANZADA DE ESTANCIA OBJETIVO

1. Tira una vez en la Tabla de Monstruos superior en 2 niveles a la que los Aventureros utilizan en este momento. Tira otra vez en la Tabla que es superior un nivel y otra en la Tabla del mismo nivel que los Aventureros.
2. Tira dos veces en la Tabla de Monstruos superior en un nivel de combate a la de los Aventureros.
3. Tira una vez en la Tabla de Monstruos que es un nivel superior al nivel de combate de los Aventureros y dos veces en la tabla del mismo nivel.
- 4-5. Tira tres veces en la Tabla de Monstruos del mismo nivel de combate que la de los Aventureros.
6. Tira dos veces en la Tabla de Monstruos del mismo nivel de combate que la de los Aventureros.

### Aventuras específicas

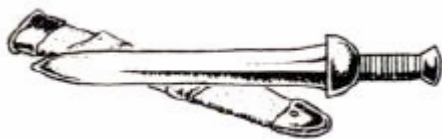
Algunos de los subterráneos del Libro de Aventuras no usan la Tabla de Monstruos de Habitación Objetivo, sino que específica que tipo y número de Monstruos van a encontrar los Aventureros. En estas situaciones deberás improvisar un poco cuando los Aventureros lleguen a esa habitación, asegurándote que los Monstruos son lo bastante duros para que representen un desafío. De todas formas ante la duda utiliza la Tabla de Monstruos Avanzada.

### RUTAS BLOQUEADAS

Habrás notado que a veces los Aventureros toman un camino equivocado en el subterráneo, y terminan bloqueados por un rastrillo o un hundimiento. ¡Esto no importa mucho en el juego básico, pues dejas a estos Aventureros perdidos en la oscuridad y tomas unos nuevos para la siguiente partida!

Pero cuando estás jugando con este Reglamento dedicas mucho tiempo y esfuerzo al desarrollo de tus Aventureros. Ganan nuevas habilidades, armas y equipo como resultado de muchas horas de juego. No puedes permitir que mueran simplemente por tomar un camino equivocado. Después de todo ellos son los Héroes del juego y deben poder salir de algún modo.

De ahora en adelante cuando encuentres un unión en “T” y quedes bloqueado por algún motivo deberás continuar hasta haber completado todas las cartas de esa unión, si no está en ese mazo la Habitación Objetivo, siempre habrá una salida al exterior al final de esa estancia o pasillo. Puedes volver a entrar si lo deseas a ese subterráneo y tomar la otra posibilidad que te ofrecía la unión en “T”. Los Aventureros se mueven como de costumbre a través de los pasadizos y cuartos mientras aparecen nuevos sucesos inesperados. Esto debe asegurar que tus Aventureros no acaban su gloriosa carrera detrás de un montón de piedras.



# EL GRUPO

Una vez que los Aventureros han empezado a progresar subiendo sus niveles de combate, un nuevo problema se presenta, ¿qué pasa si uno o más aventureros muere?. Sería suicida empezar con un guerrero de nivel 1 en un grupo de nivel 5. Es improbable que durase más de 5 minutos contra los Monstruos de nivel mucho más avanzado que el suyo.

(Claro que también tienes esta opción, empezar de nuevo con un Aventurero de nivel 1 y si sobrevive la primera partida, se transforma en un Héroe entre los Héroes).

La primera solución que te proponemos es reemplazar el Aventurero muerto por uno de otro Grupo y que sea del mismo nivel, puedes sustituir por ejemplo, un enano de nivel 5 por un bárbaro de nivel 5.

*En el Rulebook vienen descritas tres soluciones más pero sólo traduciré la cuarta pues es la recomendada por el mismo libro y las dos descartadas la verdad que no aportan nada a la traducción. N del T.*

La cuarta solución y más deseable es crear desde el principio un nuevo Aventurero, modificando sus características teniendo en cuenta los beneficios del Aventurero muerto. Tomando, por ejemplo, un Enano de nivel 5, usa su perfil para crear otro Aventurero de nivel 5. Queda claro que este método tampoco está cercano en satisfacer a los Aventureros que empezaron desde un nivel de combate 1, pero es el más recomendable por que al menos todo el Grupo tiene el mismo nivel de combate.

## DIFERENTES NIVELES DE COMBATE

Cuando hayan Aventureros en el mismo Grupo con diferentes niveles de combate, utiliza la Tabla de Monstruos que sea del mismo nivel que la mayoría de los Aventureros. Por ejemplo, si hay un guerrero de nivel 1, dos de nivel 2 y otro de nivel 3, deberás usar la Tabla de Monstruos de nivel 2.

## SOLO PLAY

Puedes jugar en solitario a Warhammer Quest, simplemente maneja a todos los Aventureros. Los Monstruos y Sucesos se resuelven como siempre.



## GRUPOS MÁS GRANDES DE AVENTUREROS

Si decides emplear más de cuatro Aventureros en un subterráneo añade un 25% más de Monstruos por cada guerrero que se suma al Grupo.

# ENTRENAMIENTO

**En la mayoría de ciudades y pueblos del mundo de Warhammer es posible encontrar expertos en las diferentes técnicas de combate dispuestos a entrenar a los Aventureros... por un precio, obviamente.**

Un Aventurero puede entrenar si ha acumulado suficientes monedas de oro para aumentar su nivel de combate, y entre aventura y aventura visita un pueblo o una ciudad.

## DURACIÓN DEL ENTRENAMIENTO

Un Aventurero debe dedicar una semana completa a entrenarse para poder aumentar su nivel de combate. Mientras esté entrenándose, el Aventurero no podrá visitar ninguna localización especial, ni adquirir equipo. Además como la comida y el alojamiento están incluido en el coste, mientras dure el entrenamiento el Aventurero no deberá abonar sus gastos diarios. Tampoco debe tirar en la Tabla de Eventos de Población.

De hecho, el Aventurero habrá aprendido todo lo que necesitaba durante sus aventuras, y con este entrenamiento lo único que hace es aprender a aprovechar al máximo las habilidades que ha aprendido.

## TÍTULOS DE NIVELES DE COMBATE

A medida que los Aventureros ascienden de nivel de combate también suben en su posición social. Cuando un guerrero empieza una saga no tiene ningún título, cuando consigue subir a nivel 2 es un Novicio. A partir del nivel 3 y hasta el 4 es un Campeón y cuando llega al 5 se le debe dar el tratamiento de Héroe, pero no es hasta el nivel 9 cuando se le puede considerar un Caballero.

## BENEFICIOS DEL ENTRENAMIENTO

En general, al aumentar su nivel de combate, un Aventurero aumentará uno o más de sus atributos, cambiando por tanto su nivel de atributos. Estos cambios dependerán del tipo de Aventurero, y se detallan en las tablas incluidas más adelante. Así por ejemplo, un Bárbaro que aumente su nivel de combate de 1 a 2, aumentará su Resistencia de 3 a 4.

Además cuando el Aventurero aumenta su nivel de combate, es posible que adquiera alguna habilidad especial (en la tabla de experiencia del Aventurero se indica el número de habilidades especiales (Hab.) que debe poseer el Aventurero al llegar a ese nivel). Esto se describe con más detalle en la sección Habilidades de los Aventureros.

Una vez el Aventurero haya pagado el coste del entrenamiento y haya invertido el tiempo necesario, además de modificar sus atributos según lo indicado en la tabla, obtendrá una serie de beneficios adicionales, tal y como se describe más adelante.

Todos los cambios sufridos en el perfil del Aventurero son permanentes, por lo que una vez un Aventurero ha llegado a nivel de combate 2, actuará con el perfil de atributos correspondiente a este nivel y las ventajas que haya adquirido, hasta que obtenga suficiente oro para entrenarse otra vez y llegar a nivel de combate 3 (recuerda que los Hechiceros se entrenan de forma ligeramente diferente).

## HERIDAS ADICIONALES

Cuando un Aventurero aumenta su nivel de combate, a veces consigue aumentar el número de Heridas que resiste en +1D6. Estas heridas son permanentemente sumadas al atributo del Aventurero y al número de Heridas Iniciales (no son un ajuste temporal que debe aplicarse tan sólo a una aventura).

Por ejemplo, un Bárbaro que acabe de pasar de nivel de combate 1 a nivel de combate 2, conseguirá +1D6 Heridas, tal y como se indica en su tabla de experiencia, con lo que su total pasa a ser de 2D6+9. Hay que tener en cuenta que no deben volver a tirarse todos los dados de Heridas, sino simplemente tirar el +1D6 adicional, y sumar el resultado obtenido al resultado anterior (que en este caso es el que se determinó durante la creación del personaje).

Si se obtiene un resultado de 1 en la tirada de dado, el Aventurero podrá repetir la tirada, debiendo conformarse con el resultado obtenido en la segunda tirada, aunque también sea un 1.





### DAÑO ADICIONAL

Al llegar a nivel de combate 5 y a nivel de combate 9, el Aventurero tirará un dado adicional al determinar las Heridas que causa al impactar. Esto no significa que el Aventurero sea más fuerte, sino que gracias a su experiencia sabe como asestar sus golpes para que sean más efectivos. Así pues, cualquier Aventurero que llegue a nivel de combate 5 tirará 2D6+Fuerza para determinar las Heridas infligidas a sus enemigos, y al llegar a nivel de combate 9 tirará 3D6+Fuerza.

### DESTRABARSE EN COMBATE

Igualmente al aumentar su nivel de combate, es posible que al Aventurero le sea más fácil destrabarse de un combate, como reflejo de la mayor facilidad con que es capaz de esquivar a los monstruos a medida que aumenta su experiencia.

### HABILIDADES (Hab.)

La tabla de experiencia del Aventurero también indica cuando éste consigue aprender alguna habilidad especial. Las habilidades y cómo usarlas se cubre en la sección de Habilidades.

### SUERTE (S)

Suerte es un nuevo atributo que representa el sexto sentido, la habilidad mágica o, simplemente, la buena suerte que desarrolla un Aventurero a medida que sus sentidos van agudizándose para reaccionar más rápidamente, algo vital en un mundo en que detrás de cada esquina aguarda la muerte y un movimiento en falso puede activar una trampa mortal.

### Cómo utilizar la Suerte

El atributo de Suerte indica el número de veces que durante una aventura el Aventurero podrá repetir una tirada u obligar al adversario a repetir su tirada. Así por ejemplo, un Aventurero con Suerte 3 podrá repetir tres tiradas por aventura. Al inicio de cada aventura cada Aventurero deberá elegir tantos marcadores como puntos de Suerte tenga. En cualquier momento durante la aventura, el Aventurero podrá utilizar uno de los marcadores y repetir la tirada de dado que acabe de realizar, pero tendrá que aceptar el resultado de esta segunda tirada, aunque sea peor que el anterior. Hay que tener en cuenta que el tiempo comprendido en una aventura incluye no solo la exploración de una cueva, sino también el tiempo que pasan los Aventureros en una población descansando, comprando material, etc. (sí, también pueden gastarse los puntos de Suerte para repetir cualquier tirada efectuada en una población).

### FUERZA DE VOLUNTAD

TABLA DE FUERZA DE VOLUNTAD

Nivel de Experiencia	Bárbaro	Enano	Elfo	Mago
1.	3	4	2	3
2.	3	4	2	4
3.	3	5	3	4
4.	3	5	3	4
5.	4	5	3	4
6.	4	5	3	5
7.	4	5	3	5
8.	4	6	4	5
9.	4	6	4	5
10.	4	6	4	6

Esta tabla muestra la Fuerza de Voluntad de cada Aventurero y son modificadores para superar chequeos en los que un Aventurero deba mostrar su fortaleza de mente o carácter.



## TABLAS DE EXPERIENCIA DE LOS AVENTUREROS

### BÁRBARO

Nivel	HA	HP	F	R	H	I	A	S	Hab.	Destrabarse
1	3	5+	4	3	1D6+9	3	1	0	0	6+
2	3	5+	4	4	2D6+9	3	1	1	1	6+
3	4	4+	4	4	3D6+9	3	2	1	2	6+
4	4	4+	4	4	4D6+9	4	2	2	3	6+
5	5	4+	4	4	5D6+9	4	3	2	4	5+
6	5	3+	4	4	6D6+9	5	3	2	4	5+
7	5	3+	4	4	7D6+9	5	3	3	5	5+
8	6	3+	4	4	8D6+9	5	4	3	6	5+
9	6	2+	4	4	9D6+9	6	4	3	6	5+
10	6	2+	4	4	10D6+9	6	4	3	7	5+

### ENANO

Nivel	HA	HP	F	R	H	I	A	S	Hab.	Destrabarse
1	4	5+	3	4	1D6+8	2	1	0	0	5+
2	5	5+	3	4	2D6+8	2	2	0	1	5+
3	5	5+	3	5	3D6+8	3	2	1	2	5+
4	5	4+	4	5	4D6+8	3	2	1	2	5+
5	6	4+	4	5	4D6+8	3	3	1	3	4+
6	7	4+	4	5	4D6+8	3	3	2	3	4+
7	7	3+	4	5	5D6+8	3	3	2	4	4+
8	7	3+	4	5	5D6+8	4	4	2	4	4+
9	7	2+	4	5	6D6+8	4	4	3	5	4+
10	7	2+	4	5	7D6+8	5	4	3	6	4+

### ELFO (\*Un Elfo de nivel 5 ó más, aumenta su Movimiento a 5)

Nivel	HA	HP	F	R	H	I	A	S	Hab.	Destrabarse
1	4	4+	3	3	1D6+7	6	1	0	Esquivar	Autom.
2	5	4+	3	3	2D6+7	6	2	1	1	Autom.
3	5	4+	4	3	2D6+7	7	2	2	1	Autom.
4	5	3+	4	4	3D6+7	7	2	2	2	Autom.
5*	5	3+	4	4	3D6+7	8	3	2	2	Autom.
6	6	3+	4	4	4D6+7	8	3	3	3	Autom.
7	6	2+	4	4	4D6+7	9	3	3	3	Autom.
8	6	2+	4	4	5D6+7	9	4	3	4	Autom.
9	7	2+	4	4	5D6+7	9	4	3	5	Autom.
10	7	1+	4	4	6D6+7	9	4	4	6	Autom.

### HECHICERO

Nivel	HA	HP	F	R	H	I	A	S	Poder	Destrabarse
1	2	6+	3	3	1D6+6	3	1	0	1D6	4+
2	2	6+	3	3	2D6+6	4	1	0	2D6	4+
3	3	6+	3	3	3D6+6	4	2	1	3D6	4+
4	3	5+	3	3	4D6+6	4	2	1	4D6	4+
5	3	5+	3	4	4D6+6	4	2	2	5D6	3+
6	4	5+	4	4	4D6+6	4	2	2	6D6	3+
7	4	5+	4	4	5D6+6	4	3	2	7D6	3+
8	4	5+	4	4	5D6+6	5	3	3	8D6	3+
9	4	4+	4	4	6D6+6	5	3	3	9D6	3+
10	4	4+	4	4	7D6+6	6	3	3	10D6	3+

### EXPLORADOR ELFO

Nivel	HA	HP	F	R	H	I	A	S	Hab.	Destrabarse
1	4	5+	3	3	1D6+7	5	1	0	0	3+
2	5	5+	3	3	2D6+8	6	1	0	1	3+
3	5	5+	4	3	2D6+8	6	2	1	2	3+
4	6	5+	4	4	3D6+9	7	2	1	3	3+
5	6	4+	4	4	3D6+9	7	3	1	4	3+
6	6	4+	4	4	4D6+10	8	3	2	5	2+
7	6	4+	4	4	4D6+10	8	4	2	6	2+
8	6	3+	4	4	5D6+11	8	4	2	6	2+
9	7	3+	4	4	5D6+11	8	4	3	7	2+
10	7	2+	4	4	6D6+12	9	4	3	8	2+

### MATATROLLS

Nivel	HA	HP	F	R	H	I	A	S	Hab.	Destrabarse
1	4	6+	3	4	1D6+10	2	1	1	1	6+
2	4	6+	3	4	2D6+10	2	2	1	1	6+
3	4	6+	4	4	3D6+10	2	2	2	1	6+
4	5	6+	4	4	4D6+10	3	2	2	2	6+
5	5	5+	4	5	5D6+10	3	2	2	2	6+
6	5	5+	4	5	5D6+10	3	3	3	3	5+
7	6	4+	4	5	6D6+10	4	3	3	3	5+
8	6	4+	4	5	6D6+10	4	4	3	4	5+
9	7	4+	4	5	7D6+10	5	4	4	4	5+
10	7	3+	4	5	7D6+10	5	4	4	5	5+

### GUERRERO DEL CAOS (\*Reg.=Regalos del Caos)

Nivel	HA	HP	F	R	H	I	A	S	Reg.*	Destrabarse
1	4	5+	3	3	3D6	3	1	0	0	5+
2									3	
3					+1D6				3	
4									2	
5					+1D6				3	
6									3	
7					+1D6				3	
8									2	
9					+1D6				3	
10									2	

### SACERDOTE GUERRERO (\*Bendiciones conoce/utiliza por turno)

Nivel	HA	HP	F	R	H	I	A	S	Bend.*	Destrabarse
1	2	5+	3	2	1D6+7	2	1	0	3/1	4+
2	3	5+	3	2	2D6+7	3	1	1	4/1	4+
3	3	5+	3	3	2D6+7	3	2	1	5/1	4+
4	4	5+	3	3	3D6+7	3	2	2	5/1	4+
5	4	5+	3	3	3D6+7	4	2	2	5/2	3+
6	4	5+	4	3	4D6+7	4	3	3	6/2	3+
7	4	5+	4	4	5D6+7	4	3	3	7/2	3+
8	5	5+	4	4	5D6+7	5	3	3	7/3	3+
9	5	5+	4	4	6D6+7	5	3	3	8/3	3+
10	5	4+	4	4	6D6+7	5	3	3	9/3	3+

### LUCHADOR DE POZO (\*Ent.=Puntos de Entrenamiento)

Nivel	HA	HP	F	R	H	I	A	S	Hab.	Destrabarse	Ent.*
1	3	6+	3	3	1D6+8	3	1	1	0	5+	0
2		6+									8
3		6+									9
4		6+									9
5		6+									10
6		6+									10
7		6+									11
8		6+									11
9		6+									12
10		6+									12

### BAILARÍN GUERRERO (\*A nivel 5 ó más, aumenta su Movimiento a 5; \*\*a nivel 9 ó más aumenta su Movimiento a 6)

Nivel	HA	HP	F	R	H	I	A	S	Hab.	Destrabarse
1	4	6+	3	3	1D6+7	6	1	0	0	3+
2	4	6+	3	3	2D6+7	6	1	1	1	3+
3	5	6+	4	3	2D6+7	6	2	1	2	3+
4	5	5+	4	3	2D6+7	7	2	2	3	3+
5*	6	5+	4	4	3D6+7	7	3	2	4	3+
6	6	5+	4	4	3D6+7	8	3	2	5	2+
7	7	4+	4	4	4D6+7	8	4	2	6	2+
8	7	4+	4	4	4D6+7	8	4	3	7	2+
9**	8	4+	4	4	5D6+7	9	4	3	8	2+
10	8	3+	5	4	5D6+7	9	4	3	9	2+

# NUEVAS HABILIDADES DE LOS AVENTUREROS

*Hasta ahora, al regresar de sus aventuras, los Aventureros podían entrenarse para aumentar su nivel de combate y conseguir ser más poderosos; pero una de las ventajas de aumentar de nivel de combate, según las tablas de experiencia es conseguir nuevas habilidades. A continuación podrás encontrar las habilidades propias de los diversos tipos de Aventurero.*

## CONSEGUIR NUEVAS HABILIDADES

Mientras un Aventurero combate en las entrañas del mundo de Warhammer, visita poblaciones y acumula experiencia, tiene la oportunidad de recibir buenos consejos de otros guerreros más veteranos; especialmente mientras estos le entrenan entre una aventura y la siguiente. Estos consejos se traducen en el juego en las habilidades que conferirán al Aventurero la capacidad de realizar alguna acción especial.

Estas habilidades se ganan como resultado del proceso normal de entrenamiento. Cada vez que el Aventurero avance un nivel de combate, deberá consultarse su tabla de experiencia para comprobar en la columna de habilidades si ha podido aprender una nueva habilidad o no. Si en la columna correspondiente el número de habilidades se ha incrementado respecto al nivel anterior, tira 2D6 y consulta la lista correspondiente de entre las incluidas a continuación.

## HABILIDADES DUPLICADAS

Si el Aventurero ya posee la nueva habilidad conseguida según el resultado de la tirada, deberá repetirse la tirada hasta obtener una habilidad que no posea.

## HABILIDADES DEL BARBARO

**2 Ojo del Cazador:** Si no está en Furia Asesina, el Bárbaro puede efectuar tantos disparos con un arma de proyectiles como su atributo Ataques.

**3 Tormenta de Espadas:** Con un 4+, dobla su número de Ataques durante el primer turno de un combate.

**4 Furia de Combate:** Durante un turno por aventura, puede efectuar +1 Ataque por nivel de combate, sumar +1 por nivel de combate a la tirada para impactar o sumar +2 por nivel de combate a la Fuerza.

**5 Carrera:** Una vez por turno, con un 5+ en 1D6 dobla el movimiento y no puede quedar trabado en combate.

**6 Ignorar Heridas:** Al llegar a cero Heridas o menos, el Bárbaro se recupera hasta resistir una Herida con un resultado de +5.

**7 Bloqueo Total:** Esta habilidad puede utilizarse una vez por Aventura; y solo si el Bárbaro dispone de un escudo. Con esta habilidad, puede bloquear totalmente un ataque, que no causará herida alguna.

**8 Esquivar:** Permite sumar +1 a la tirada para destrabarse.

**9 Sexto sentido:** Si durante la fase de exploración el Bárbaro está a punto de entrar en una estancia, al obtener 5+ en 1D6, podrá saber qué monstruos habrá en la habitación antes de decidir si entra o no.

**10 Ataque Instintivo:** Si al producirse un encuentro un monstruo se coloca adyacente al Bárbaro, este podrá efectuar inmediatamente un ataque contra él. Solo podrá efectuar un ataque aunque se coloquen varios monstruos adyacentes (aunque, en este caso, puede elegir el objetivo). Este ataque no se considera uno de los ataques habituales del Bárbaro.

**11 Agarrar:** El Bárbaro puede agarrar a su objetivo en lugar de atacarlo con un arma. Si consigue impactar, siguiendo el procedimiento habitual, causará 1D6 por nivel de combate Heridas sin modificador por armadura. Este ataque no puede esquivarse.



**12 Fuerza Bruta:** El Bárbaro puede intentar apartar a un monstruo. Tira 1D6 y suma la Fuerza del Bárbaro: si obtienes un resultado mayor que la Fuerza del monstruo, este retrocederá a una de las casillas que tenga detrás (a tu elección) y el Bárbaro ocupará la casilla vacía. A continuación, podrá atacar como es habitual.

## HABILIDADES DEL ENANO

**2 Golpe Poderoso:** Por cada ataque al que renuncie el Enano, podrá tirar 1D6 Heridas adicional en uno de sus restantes Ataques. Esta habilidad puede utilizarse solo una vez por turno; y debe declararse antes de realizar la tirada para impactar.

**3 Ataque letal:** si la tirada para impactar es un 6 natural, causará dos heridas adicionales.

**4 Furioso:** Una vez por turno, antes de atacar, tira 1D6: 1 = falla todos sus Ataques, 2 a 4 = lucha normalmente, 5 ó 6 = efectúa +1D6 Ataques este turno, pero aplicando un -1 al impactar en todos los Ataques (los normales y los adicionales).

**5 Resistente:** Una vez por aventura, el Enano puede ignorar totalmente las heridas causadas por un Ataque que, de otra forma, lo mataría.

**6 Maestro Mampostero:** Una vez por sección de tablero, puede buscar puertas secretas. Tira 1D6: 1 = cada Aventurero debe obtener un resultado superior a 6 en 1D6 + Iniciativa o sufrirá 2D6 Heridas no modificadas por Resistencia o armadura, 2 a 4 = no encuentra nada, 5 = encuentra una puerta secreta que conduce a una estancia, 6 = encuentra una puerta secreta que conduce a la estancia objetivo. Sólo puede encontrarse una puerta secreta por aventura.

**7 Canto de Muerte:** Al llegar a cero Heridas o menos, el Enano inicia su Canto de Muerte para seguir luchando como si resistiera 1 Herida, para lo que debe obtener un resultado de 5+ en 1D6. El Enano seguirá cantando y resistiendo 1 Herida hasta que sea curado.

**8 Olfateador de Oro:** Una vez eliminados todos los Monstruos de un encuentro, tira 2D6 x 10. Si se obtiene algún 1, el grupo no encontrará nada; pero en cualquier otro caso encontrará la cantidad de monedas de oro que indique la tirada.

**9 Vengador de Agravios:** una vez por aventura, al colocar un grupo de Monstruos sobre la mesa, el Enano puede declarar que tiene un agravio contra uno de ellos. Mientras este Monstruo siga vivo, el Enano podrá sumar +1 a todas las tiradas para impactar; pero deberá intentar atacar siempre al objetivo de su agravio, incluso destrabándose de otro combate. Si lo mata, obtendrá el doble de monedas de oro habituales.

**10 Furia de Sangre:** Una vez por turno, el Enano puede renunciar a todos sus Ataques menos a uno. Resuelve el combate siguiendo el proceso habitual; pero si mata a su adversario, podrá avanzar una casilla; y, si queda adyacente a otro enemigo, podrá volver a atacar. El Enano sigue atacando hasta que no mate a su adversario.

**11 Luchador de Túneles:** Al luchar en corredores, cruces, escaleras y otros sitios estrechos, el Enano puede aplicar un modificador de +1 al impactar.

**12 Maestro Mercader:** Al determinar la disponibilidad de un elemento de equipo en una población, tira 1D6 adicional. Además, al adquirir un objeto, tira 1D6: si el resultado es un 6 podrá adquirirlo a mitad de precio.

## HABILIDADES DEL ELFO

**2 Saltar:** El Elfo puede saltar una casilla en cualquier dirección como parte de su movimiento habitual. Cualquier obstáculo en la casilla se ignora, pero sigue considerándose una casilla movida.

**3 Tiro Certero:** Una vez por turno, el Elfo puede repetir un ataque fallido con armas de proyectiles.

**4 Ataque Mortífero:** Una vez por aventura, el Elfo puede sumar +3 a todas las tiradas para impactar de un turno.

**5 Herbolario:** Una vez por turno, el Elfo puede intentar curarse a sí mismo o curar a otro Aventurero. Tira 1D6: 1 = el herido sufre 1D6 Heridas adicionales, 2 ó 3 = no pasa nada, 4 ó 5 = el herido recupera 1D6 Heridas, 6 = el herido recupera 2D6 Heridas.

**6 Celeridad de Disparo:** +1 Ataque por turno con un arma de proyectiles.

**7 Disparo Poderoso:** Todos los ataques con arco causan +2 Heridas.

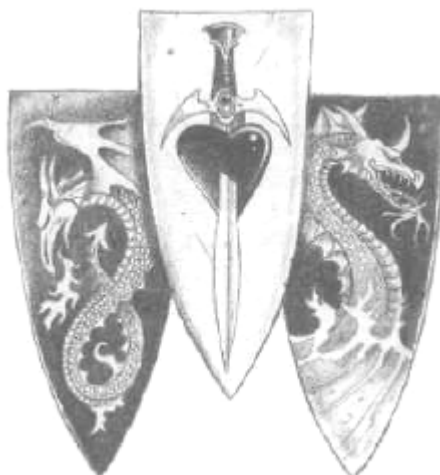
**8 Evadir el Ataque:** Si el Elfo es impactado, tira 1D6. Con un 5+, puede evadir el Ataque moviéndose a una casilla vacía adyacente. Si no puede hacerlo, sufrirá el ataque normalmente. Si queda adyacente a otro Monstruo, este no atacará este turno. El Monstruo al que ha evadido el ataque avanzará a la casilla que ocupaba el Elfo, excepto si está trabado por otra miniatura.

**9 Empalamiento:** Si el Elfo renuncia a todos sus Ataques menos a uno y consigue impactar a un Monstruo que se encuentre entre él y la pared, tira 1D6 después de calcular las Heridas. Con un 5+, el Monstruo queda clavado a la pared, por lo que no podrá hacer nada más durante el resto del turno.

**10 Hipnosis:** Si no hay Monstruos activos, el Elfo puede auto curarse 1D6 Heridas si no hace nada durante un turno entero.

**11 Guardabosque:** Entre aventura y aventura, el Elfo puede preparar 1D6 pociones de curación.

**12 Bloquear Ataque:** Al ser impactado, tira 1D6. Con un resultado de 6, habrá bloqueado el ataque, que no le causará Herida alguna.



# Entrenamiento del Hechicero

*Puede que el Hechicero logre tanto oro como sus compañeros de aventuras, pero es poco probable que se lo gaste en armas o armaduras. Lo más seguro es que visite a los grandes magos de las ciudades más importantes del Viejo Mundo, donde pasará sus horas libres aprendiendo más conjuros mágicos. Allí, bajo la tutela de los maestros, saciará su sed de conocimientos y dominará un poco más las caprichosas fuerzas de la magia.*

A diferencia del resto de los Aventureros, el Hechicero no recibe muchos beneficios físicos a medida que progresa en sus niveles de combate. Un hechicero no se preocupa por las habilidades marciales o la lucha con armas, y sus objetivos son asuntos menos materiales y más elevados.

Los Grandes Hechiceros de los Colegios de Magia del Imperio tienen mucho que enseñar a estos Hechiceros-Aventureros, desde los temibles conjuros del Colegio Brillante hasta los arcanos misterios del Colegio Celestial. Estos Hechiceros se encuentran entre los más poderosos del Viejo Mundo, superados tan sólo por los Grandes Hechiceros Elfos de Ulthuan.

Sin embargo, estos hechiceros sólo se interesan por la Magia de Batalla: que es ideal para los campos de batalla abiertos pero de poca utilidad en los espacios cerrados de un subterráneo, por poderosos que sean. No tiene mucho sentido lanzar un hechizo que cause el derrumbe del techo, matando a amigos como enemigos por igual.

Para que un Hechicero se una a un grupo de Aventureros, debe aprender a atemperar sus poderes y a controlar el poder puro de la magia. También debe ser capaz de lanzar una variedad más amplia de hechizos que los especializados hechiceros de los Colegios de magia de Altdorf; y debe aprender los variados tipos de magia que necesita para ayudar a sus compañeros.

Es cierto que un hechizo que machaque al enemigo vendrá muy bien, pero a veces un simple hechizo de curación o para abrir una puerta será infinitamente más útil. Un hechicero que pueda ver retazos del futuro o que pueda crear cuerdas mágicas para sacar a sus compañeros de un pozo es muy buscado por aquellos que se aventuran en los subterráneos.

Los hechiceros de los Colegios de Magia miran a menudo con superioridad a estos Hechiceros-Aventureros, argumentando que carecen de la habilidad o de la concentración necesaria para dedicarse por completo a uno de los aspectos del espectro mágico hasta controlarlo por completo. Les acusan de ser meros charlatanes que han aprendido un poco de esto y aquello. Nada más lejos de la realidad.

Un Hechicero-Aventurero debe comprender todo el espectro mágico, adaptándolo a sus necesidades cuando estas aparezcan. No rechaza ninguno de los aspectos, sino que aprende a vivir con todos ellos. Ve la magia en todo lo que hace, y debe conocer con exactitud el hechizo necesario para ayudar a sus compañeros. En este aspecto, están más próximos a los Grandes Magos Elfos que a los Hechiceros de los colegios de Magia.

Una expedición a las profundidades puede llevar días o semanas, y un Hechicero que se atreva a emprenderla debe disponer de grandes reservas de fuerza y energía. Esta fuerza que necesita para sobrevivir no es meramente física, como la de los otros aventureros, sino que el Hechicero debe desarrollar sus recursos internos para disponer de la suficiente energía mágica para la larga estancia en la oscuridad. No puede permitirse el lujo de utilizar grandes energías en la lucha durante unas horas y luego ser llevado de regreso a su torre para descansar a gusto. Debe racionar su poder, asegurándose de que cuando sea necesario, podrá crear luz, calor o lo que sea necesario en ese momento en las profundidades de la tierra.

Los Hechiceros-Aventureros son los más pragmáticos de todos los usuarios de la magia, y no les importa blandir una espada si es necesario para ayudar a sus compañeros. Pueden sufrir heridas que podrían matar a un hombre normal y sin embargo seguir luchando hasta derrotar a sus enemigos. A menudo, después del combate, atienden las heridas de sus compañeros antes de curar las suyas propias.

A medida que progresa en sus niveles de combate, el Hechicero-Aventurero es cada vez más poderoso y conoce una mayor cantidad y variedad de hechizos. Cuando alcanza un nivel de combate elevado es capaz de plantarles cara a los Hechiceros de los Colegios de Batalla, mas poderosos, mientras estos estarían muertos en pocas horas de entrar en cualquier subterráneo o caverna.

## Entrenamiento

Como se ha descrito anteriormente, un Hechicero no adquiere las mismas habilidades que el resto de sus compañeros. En vez de ello, aprende nuevos hechizos y desarrolla una mayor reserva de energía mágica. Consultando la tabla de experiencia del Hechicero comprobarás que aunque sus atributos aumentan nunca son comparables a los de los demás Aventureros en Fuerza, Resistencia o Habilidad de armas, pero fíjate en cambio, como aumenta su reserva mágica.

## Poder adicional

Cuando el Hechicero alcanza un nivel de combate, recibe 1D6 puntos de Poder adicionales. Estos puntos de poder se añaden de forma permanentemente al total de Poder, no es un ajuste temporal. Por ejemplo, cuando el Hechicero alcanza el Nivel de combate 2, consigue 1D6 adicional de puntos de Poder, haciendo un total de 2D6. Ten en cuenta, sin embargo, que no debes tirar por los puntos de poder otra vez, sino que tiras el dado adicional de beneficio. Si obtienes un 1 cuando tiras el dado, puedes repetir el resultado; pero deberás aceptar el segundo resultado, aunque sea otro 1.

## Fase de poder

Como ya sabes, al inicio de la Fase de Poder tiras 1D6 para determinar de cuantos puntos de poder dispones ese turno. A medida que el Hechicero gana experiencia es capaz de absorber más cantidad de energía mágica que hay alrededor. Para reflejar esto, puedes sumar un +1 al resultado por cada nivel de combate que poseas. Así por ejemplo, un Hechicero de nivel 4 obtendrá 1D6+4 puntos de poder ese turno. Sin embargo, si obtienes un 1 en la tirada, ocurre un evento inesperado como normalmente y no podrás aplicar el modificador por nivel de combate.

## Hechizos de curación y oro

Por cada Herida que sea capaz de sanar el Hechicero a un Aventurero recibe 1 moneda de oro. Esta moneda no se resta de los demás aventureros sino que representa el éxito obtenido en la utilización de sus hechizos.

## Nuevos hechizos

Cada vez que el Hechicero alcance un nivel de combate superior es capaz de conocer nuevos hechizos. Para determinar cuales son, sigue este proceso:

- 1 Tira un número de dados igual al nivel de combate del Hechicero. Si sube hasta el nivel 3, tira 3D6 por ejemplo.
- 2 Combina los resultados obtenidos de la manera que desees. El resultado final indica el hechizo obtenido. Tomando el ejemplo anterior, el Hechicero obtiene un 2, un 4 y un 5 en sus tiradas por lo que:
  - puede obtener un hechizo de nivel 2, otro de nivel 4 y otro de nivel 5.
  - puede sumar el 2 y el 4 para obtener un hechizo de nivel 6 y otro de nivel 5.
  - puede sumar el 4 y el 5 y obtener un hechizo de nivel 9 y otro de nivel 2.
  - puede combinarlos todos para obtener un solo hechizo de nivel 11.

La única restricción es que no puede dividir los resultados (convertir el 4 en dos resultados de 2, por ejemplo).

- 3 Una vez has determinado el nivel de los hechizos, escoge el hechizo específico que ha aprendido de entre la lista que se presenta a continuación. El hechicero dispondrá permanentemente de estos hechizos, aunque podrá cambiarlos en el futuro visitando el Gremio de Hechiceros de forma habitual.

# Lista de hechizos

La siguiente lista de hechizos esta ordenada según el número de puntos de poder necesarios para lanzarlos. Cada lista esta dividida entre hechizos de Curación, Defensivos, de Ataque y especiales. Los hechizos incluidos en el reglamento básico han sido incluidos en esta lista, algunos de los cuales han sufrido algún cambio para adaptarlos al nuevo sistema de niveles de combate.

### • Hechizos de nivel 1 •

Los siguientes hechizos son de nivel 1, y necesitan 1 Punto de Poder para ser utilizados.

## **Hechizos de ataque**

### **Espada de sangre**

*La espada del Hechicero brilla a medida que un espeso líquido de color rojo cubre su superficie.*

Tira 1D6 por cada Monstruo adyacente al hechicero. Con un resultado de 6, el Monstruo sufre una herida sin modificador por Resistencia o armadura. Este hechizo sólo puede utilizarse una vez por turno.

Objetivo: todos los Monstruos en contacto con el Hechicero.

Duración: inmediata.

### **Aguijón**

*Con un zumbido de su arma, el Hechicero invoca a una abeja gigante dentro de la armadura de un enemigo.*

Elige a un Monstruo en la misma sección del tablero que el Hechicero, y tira 1D6. Con un 4+ el Monstruo sufre 1

Herida sin modificadores de ningún tipo (Resistencia, armadura, Ignorar dolor...)

Objetivo: cualquier Monstruo en la misma sección de tablero.

Duración: inmediata.

## **Hechizos defensivos**

### **Asfixia**

*El Hechicero extiende sus brazos y un espeso vapor surge del suelo haciendo difícil la respiración.*

Elige aun Monstruo en la misma sección de tablero y tira 1D6, con un 5+ t monstruo cae al suelo entre espasmos y obtiene un -1 a todas sus tiradas para impactar en este turno.

Objetivo: cualquier Monstruo en la misma sección de tablero.

Duración: un turno.

### **Caída**

*El Hechicero murmura una invocación y realiza unos gestos sobre el suelo, haciendo que este se estremezca.*

Elige a un Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero. Con un 6 en un 1D6, el objetivo deja caer al suelo un objeto que posea y no podrá moverse ese turno mientras trata de recuperarlo.

Objetivo: cualquier Monstruo en la misma sección de tablero.

Duración: inmediata.

## **Hechizos curativos**

### **Crear comida**

*A partir de la nada, el Hechicero conjura una apetitosa comida, ideal para recuperar las fuerzas perdidas*

El Hechizo es capaz de crear comida. Tira un 1D6 por el Aventurero que se la coma. Con un resultado de 3,4,5 ó 6 serán el número de heridas que recupere.

Objetivo: cualquier Aventurero en la misma sección de tablero.

Duración: inmediata.

### **Curar heridas leves**

*Sujetando un símbolo de la vida, el Hechicero se realiza un corte en la palma de sus manos, La sangre empapa el símbolo y después lo coloca sobre la herida para sanarla.*

Elige a cualquier aventurero sobre el tablero. Este recupera 1 herida inmediatamente. Este hechizo sólo puede utilizarse una vez por turno.

Objetivo: cualquier Aventurero en la misma sección de tablero.

Duración: inmediata.

## **Hechizos especiales**

### **Rapidez**

*Imprimiendo algo de poder mágico en sus botas, el Hechicero es capaz de moverse más velozmente.*

Una vez lanzado este hechizo, el Hechicero obtiene un +1 a su Movimiento.

Objetivo: el Hechicero.

Duración: un turno.

### **Abrir**

*El Hechicero es capaz de crear una llave espectral de pura energía que puede abrir cualquier cerradura*

El Hechicero es capaz de abrir cualquier cerradura que no este protegida mágicamente en la misma sección de tablero que se encuentre. Cualquier trampa en la cerradura se activará normalmente.

Objetivo: cualquier puerta en la misma sección de tablero. Duración: inmediata.

### **• Hechizos de nivel 2 •**

Los siguientes hechizos son de nivel 2, y necesitan 2 Puntos de Poder para ser utilizados.

## **Hechizos de ataque**

### **Infeción**

*El Hechicero crea un pequeño gusano que salta hacia su oponente.*

Elige a cualquier monstruo en la misma sección de tablero. Será infectado por el gusano que devorará su carne y le producirá una Herida automática sin modificadores posibles. Al inicio de cada turno posterior tira 1D6. Con un 1-4 el gusano muere, pero con un 5+ el gusano causa en su víctima otra Herida automática. Puede lanzarse varias veces, pero sólo una vez por Monstruo.

Objetivo: cualquier Monstruo en la misma sección de tablero.

Duración: hasta que el gusano muere.

#### **Fuerza**

*Invocando los poderes de la magia, el Hechicero utiliza este poder para incrementar la Fuerza del objetivo.*

Elige aun Aventurero en la misma sección de tablero (o tú mismo). Durante este turno obtiene un modificador de +1 a la Fuerza. Puedes lanzar este hechizo más de una vez, pero no sobre el mismo aventurero.

Objetivo: cualquier Aventurero en la misma sección de tablero.

Duración: un turno.

### **Hechizos defensivos**

#### **Muerte fingida**

*El Hechicero se desploma en el suelo y se queda rígido como un muerto.*

Este hechizo permite al Hechicero entrar en un estado parecido a la muerte física. En este estado, el hechicero no podrá hacer nada, pero tampoco podrá ser atacado mientras haya otros Aventureros de pie, en cuyo caso lo atacarán e impactarán automáticamente.

Objetivo: el Hechicero.

Duración: indefinido, con un mínimo del turno que es lanzado y un turno posterior.

#### **Fuegos Fatuos**

*El hechicero crea unas esferas centelleantes que bajan dando vueltas por los pasillos y distrayendo a los enemigos.*

Tira 1D6 por cada Monstruo que aparezca como resultado de un Suceso Inesperado. Con un 1-5 el Monstruo se coloca sobre el tablero normalmente. Con un 6 el Monstruo sigue las luces y se aleja de los Aventureros. El Monstruo no se coloca sobre el tablero. Sólo puede utilizarse una vez por Suceso.

Objetivo: todos los Monstruos colocados en la misma sección de tablero.

Duración: inmediato.

#### **Nausea**

*El Hechicero emite un agudo chillido, que penetra en los oídos y la mente de los Monstruos provocándoles agudos temblores y dolores de cabeza.*

Elige aun Monstruo en la misma sección de tablero. Durante ese turno deberá aplicar un -1 a sus tiradas para impactar. Sólo puede lanzarse una vez por Monstruo por turno.

Objetivo: cualquier Monstruo en la misma sección de tablero.

Duración: un turno.

#### **Resbalón**

*Con un movimiento de su mano, el Hechicero provoca que el suelo sobre el oponente comience a temblar.*

Elige a cualquier monstruo en la misma sección de tablero y tira 1D6. Con un 5+ el Monstruo resbala y cae al suelo. No podrá hacer nada hasta el próximo turno, en el que se podrá de pie. Sólo puede lanzarse una vez por turno sobre el mismo objetivo.

Objetivo: cualquier Monstruo en la misma sección de tablero.

Duración: un turno.

### **Hechizos curativos**

#### **Manos curadoras**

*Murmurando unas palabras de poder, notas como un pesado silencio desciende sobre los Aventureros y siente una ligera sensación de alivio.*

Todos los Aventureros en la misma sección de tablero recupera 1 Herida.

Objetivo: todos los Aventureros en la misma sección de tablero. Duración: inmediato.

#### **Hechizos especiales**

##### **Maestro de lenguas**

*El Hechicero pasa sus manos sobre sus oídos e inmediatamente es capaz de entender cualquier lenguaje.*

Este hechizo permite al Hechicero entender cualquier sonido que sea pronunciado ese turno, sin importar la lengua que se utilice, y le permite hablar en ese lenguaje.

Objetivo: el Hechicero.

Duración: un turno.

##### **Zona de silencio**

*El Hechicero coloca su dedo sobre sus labios y un pesado silencio desciende sobre ellos.*

Elige cualquier sección de tablero. Durante el resto del turno ningún modelo producirá sonido alguno en esta sección de tablero.

Objetivo: cualquier sección de tablero.

Duración: un turno.

### · **Hechizos de nivel 3** ·

Los siguientes hechizos son de nivel 3, y necesitan 3 Puntos de Poder para ser utilizados.

#### **Hechizos de ataque**

##### **Puño de hierro**

*El Hechicero conjura un poderoso puño acorazado que se lanza sobre el enemigo.*

Elige a un Monstruo que este a 6 casillas como máximo y tira 1D6. Si el resultado es mayor o igual que la distancia que los separa el objetivo sufre 1D6+1 Heridas.

Objetivo: cualquier Monstruos a 6 casillas del hechicero.

Duración: inmediato.

##### **Cuchillos de hielo**

*El aire alrededor del hechicero se congela y surgen afilados dardos de hielo.*

Todos los Monstruos adyacentes al Hechicero sufren 1 Herida, sin modificadores posibles de ningún tipo. Objetivo: todos los Monstruos adyacentes al Hechicero.

Duración: inmediato.

##### **Fuerza de ogro**

*Comienzas a gesticular en el aire mientras pronuncias unas palabras de poder, creando una brillante bola de energía que utilizas para aumentar tu poder.*

Elige a un Aventurero en la misma sección de tablero (o tu mismo). Durante este turno el objetivo del hechizo podrá aplicar un modificador de +2 a su Fuerza. Cada Aventurero sólo puedes ser el objetivo de este hechizo una vez por turno.

Objetivo: cualquier Aventurero en la misma sección de tablero.

Duración: un turno.

#### **Hechizos defensivos**

##### **Confundir**

*Los veloces gestos que realizas crean un torbellino de imágenes distorsionadas que confunden a tus enemigos*

Elige a un Monstruo en la misma sección de tablero. Durante este turno pierde 1 Ataque.

Objetivo: cualquier Monstruo en la misma sección de tablero.

Duración: inmediato.

##### **Túnica brillante**

*El Hechicero crea una túnica de energía mágica que resplandece y brilla con sus movimientos.*

Este hechizo crea una túnica mágica que envuelve al Hechicero y le permite absorber 1D6 Heridas sufridas.

Objetivo: el Hechicero.

Duración: un turno.

#### **Hechizos curativos**

##### **Dedo de vida**

*El Hechicero apunta con su dedo a uno de sus compañeros, y un rayo de pura energía surge de él y envuelve al Aventurero reestableciendo sus fuerzas.*

Elige a un Aventurero en la misma sección de tablero (incluido el Hechicero) y tira 1D6. Con un 1-3 no ocurre nada, pero con un 4-6 indica el número de heridas que el Aventurero recupera.

Objetivo: cualquier Aventurero en la misma sección de tablero. Duración: inmediato.

#### **Hechizos especiales**

##### **Velocidad**

*Respirando profundamente, el Hechicero utiliza su poder para aumentar su velocidad de su metabolismo y movimiento.*

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Su atributo de Movimiento se dobla ese turno.

Objetivo: cualquier Aventurero.

Duración: un turno.

### · **Hechizos de nivel 4** ·

Los siguientes hechizos son de nivel 4, y necesitan 4 Puntos de Poder para ser utilizados.

#### **Hechizos de ataque**

##### **Río de ácido**

*Los espíritus del ácido surgen del cuerpo del Hechicero, creando un torrente de ácido que se lanza sobre el enemigo.*



Este hechizo permite al Aventurero crear un torrente de ácido corrosivo de una casilla de ancho, que se desplaza hacia uno de los puntos cardinales en línea recta y no se detiene hasta que alcanza a un Monstruo, otro Aventurero o un obstáculo. El hechizo tiene un coste de lanzamiento de 4+ Nivel de combate del hechicero.

El primer modelo al que impacte sufre 2D6 + Nivel de combate del hechicero Heridas. Si el impacto es suficiente para matar al objetivo, el torrente continua su camino pudiendo impactar a otro Monstruo, resolviendo el ataque de la misma forma, o hasta que impacte a un obstáculo, como una pared, o no consiga eliminar al Monstruo donde se detendrá.

Objetivo: una casilla de ancho por todo el corredor.

Duración: inmediata.

### **Tumba de hielo**

*Un aliento helado surge de la garganta del hechicero, envolviendo a un Monstruo en una sólida tumba de hielo.*

Elige a un Monstruo en línea de visión con el Hechicero y tira 1D6. Si el resultado es menor o igual que la Resistencia del objetivo no ocurrirá nada. Si el resultado es mayor que la Resistencia del Monstruo objetivo será encerrado en un sarcófago de hielo y no podrá mover o luchar. Mientras este atrapado no podrá ser atacado. El hechicero puede reforzar el hechizo, de forma que por cada 2 puntos de poder adicionales que invierta puede sumar un +1 al resultado para determinar si el objetivo es atrapado. El objetivo permanecerá atrapado mientras el hechicero gaste tantos puntos de poder como la Resistencia del objetivo.

Objetivo: cualquier Monstruo en línea de visión.

Duración: indefinido, mientras pueda ser mantenido activo.

### **Rayos de energía**

*Arcos de energía pura recorren el cuerpo del hechicero, que puede lanzarlos como un estallido que se lanza sobre su objetivo.*

Elige a un Monstruo en línea de visión con el Hechicero. El objetivo sufre 2D6 Heridas.

Objetivo: cualquier Monstruo en línea de visión.

Duración: inmediato.

### **Hechizos defensivos**

#### **Levitar**

*Un sonido restallante llena la habitación cuando uno de los Aventureros es elevado hacia el techo por una columna de energía resplandeciente.*

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). El Aventurero se alza y sólo puede ser atacado mediante disparos o la magia. No podrá mover ni atacar en combate cuerpo a cuerpo aunque podrá disparar o lanzar hechizos normalmente, y la casilla que ocupaba se seguirá considerando impassible como si aun estuviera ocupada. También puede utilizarse para salir levitando de un pozo.

Objetivo: cualquier Aventurero en la misma sección de tablero.

Duración: un turno.

#### **Rebote**

*Mientras pronuncias palabras de este hechizo, un brillante escudo de poder te rodea, protegiéndote de posibles ataques.*

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Cada vez que sea atacado en este turno tira 1D6. Todas las Heridas que el ataque inflija rebotarán contra quién las causó. Ten en cuenta que en este hechizo no se reflejan las heridas causadas por hechizos.

Objetivo: cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: un turno.

### **Hechizos curativos**

#### **Curación de heridas**

*Murmuras palabras reconfortantes, y realizas unos complicados pases en el aire con una esfera brillante que envuelve a uno de los Aventureros con un brillo dorado.*

Elige cualquier Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero), quién recupera 1D6 Heridas.

Objetivo: cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: inmediato.

### **Hechizos especiales**

#### **Disipación de magia**

*El Hechicero extiende los brazos y pronuncia una palabra de poder, dispersando la magia que aflora en el ambiente.*

Puede lanzarse cada vez que se lance un hechizo enemigo. Tira 1D6. Con un resultado de 4+ el hechizo resulta dispersado. Sólo puede intentarse dispersar cada hechizo una sola vez.

Objetivo: cualquier o todos los hechizos lanzados.

Duración: inmediato.

### **Segunda visión**

*El Hechicero se concentra, permitiendo a su espíritu abandonar su cuerpo e investigar que se oculta tras la puerta.*

Este hechizo permite al Hechicero determinar que hay en una habitación antes de entrar en ella. Una vez lanzado, este hechizo permite conocer de antemano el Suceso que va a ocurrir, tirando en la tabla correspondiente. Si decidís que no queréis ese suceso, tirad de nuevo. Este hechizo sólo puede lanzarse una vez por habitación.

Objetivo: una habitación.

Duración: inmediato.

## **• Hechizos de nivel 5 •**

Los siguientes hechizos son de nivel 5, y necesitan 5 Puntos de Poder para ser utilizados.

### **Hechizos de ataque**

#### **Bola de fuego**

*Frunces el ceño concentrándote, extiendes los brazos y entrelazas los dedos. Tus ojos se vuelven rojos, y de entre tus dedos sale humo. Casi inmediatamente surge una bola de fuego que cruza la habitación envolviendo a tus enemigos.*

Elige un área de 2 por 2 casillas de la misma sección de tablero en línea de visión. Cada Monstruo en el área objetivo sufre 1D6+(nivel de combate del Hechicero) Heridas, sólo modificadas por la resistencia.

Objetivo: cualquier Monstruo en línea de visión y dentro del área.

Duración: inmediato.

#### **Martillo de fuego**

*Un Martillo resplandeciente aparece en la mano del Hechicero, con el que macha a sus enemigos.*

Elige a un Monstruo adyacente al Hechicero. Este inmediatamente sufre 3D6 Heridas.

Objetivo: cualquier Monstruo adyacente al objetivo.

Duración: inmediato.

### **¡Quietos!**

*Un viento helado recorre la estancia, congelando hasta los huesos a los Monstruos, pero sin afectar a los Aventureros gracias al poder de la magia.*

Tira 1D6, el resultado indica:

1. el número de Monstruos afectados ese turno.

2. el número de Heridas que cada Monstruo sufre sin modificadores posibles (armadura, resistencia, Ignorar heridas...).

Los objetivos de este hechizo deben estar en la misma sección del tablero que el Hechicero. El Hechicero elige que monstruos son afectados.

Objetivo: cualquier Monstruo sobre la misma sección del tablero.

Duración: inmediato.

#### **Grieta de desesperación**

*De tu boca surge un torrente de brillante luz blanca que cae al suelo. Donde toca el suelo se abre una grieta con un gran crujido, que se extiende hasta convertirse en un pozo sin fondo.*

Elige cualquier área de 2 por 2 casillas en el tablero y coloca la plantilla de la Grieta de Desesperación. Tira 1D6 por cada miniatura en el área cubierta por la plantilla. Con un 1-2 cae en la grieta y muere; con un 3+ salta a un lado, colócala en una casilla vacía en esta sección del tablero o la contigua. Si no hay casillas vacías donde poder colocarla, cae igualmente.

Una vez colocada la plantilla, ninguna miniatura puede entrar en las casillas cubiertas por ella.

Objetivo: cualquier área de 2 por 2 casillas.

Duración: permanente.

### **Hechizos defensivos**

#### **Desenfocado**

*La silueta del hechicero se desvanece y se convierte en un simple borrón que cambia continuamente.*

Elige a cualquier Aventurero en la misma sección del tablero (incluido el Hechicero). Durante este turno, todos los ataques dirigidos contra él disponen de un modificador de -1 al impactar.

Objetivo: cualquier Aventurero en la misma sección del tablero.

Duración: un turno.

### **Marcación**

*Un rayo de brillante energía surge del Hechicero y envuelve a su objetivo, remarcando su silueta con unas luces de colores brillantes.*

Elige a un Monstruo en la misma sección del tablero. Durante este turno todos los ataques dirigidos contra él impactarán con un 2+, sin importar la HA.

Objetivo: cualquier Monstruo sobre el tablero.

Duración: un turno.

### **Piel de hierro**

*El Hechicero murmura unas palabras de poder. Su cuerpo comienza a iluminarse, creando un escudo de energía que lo protege como una segunda piel.*

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Durante este turno el Aventurero podrá aplicar un +2 a su atributo de Resistencia.

Objetivo: cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: un turno.

## **Hechizos curativos**

### **Fuerza vital**

*Extiendes tu mano derecha, y un rayo de pura energía sale de tus dedos en dirección a uno de los Aventureros. Cuando el Aventurero elegido ataca, su fuerza vital es canalizada a través de este conducto mágico hasta ti para luego canalizarla para curar a tus compañeros.*

Elige a un Aventurero que no haya atacado todavía, incluido el Hechicero. El número de Heridas que el Aventurero cause en este turno (después de restar la Resistencia y armadura del objetivo), será el número de Heridas que el Hechicero podrá curar, repartiéndolas como desee.

Objetivo: cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: un turno.

### **Portador de vida**

*Un fuego ardiente surge de tus ojos, impactando a uno de los Aventureros y rodeándolo de un aura de energía que cierra sus heridas y sana sus músculos.*

Elige cualquier número de Aventureros sobre el tablero (incluido el Hechicero) y tira 1D6. El resultado es el número de heridas que sanará. Si obtienes dos o más resultados iguales el hechizo no funciona.

Objetivo: cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: inmediato.

## **Hechizos especiales**

### **Invisibilidad**

*Con un estallido de luz, la figura del Hechicero se desvanece hasta desaparecer.*

Elige a cualquier Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). El Aventurero se vuelve completamente invisible, y podrá llevar a cabo cualquier acción excepto de carácter ofensivo (luchar en combate cuerpo a cuerpo, lanzar hechizos de ataque, disparar un arma...).

Objetivo: cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: un turno.

### **Dormir**

*Murmurando suavemente, el Hechicero es capaz de inducir a su enemigo en un estado de trance y sueño.*

El Hechicero tira 1D6 y suma su nivel de combate. Si el resultado es superior a las heridas iniciales del objetivo, se quedará dormido 1 turno entero, en el que no podrá hacer nada y será impactado automáticamente si es atacado. Puedes dividir el resultado del dado entre varios objetivos si lo deseas, pero debes declararlo antes de tirar el dado.

Objetivo: cualquier Monstruo en la misma sección del tablero.

Duración: un turno.

## **• Hechizos de nivel 6 •**

Los siguientes hechizos son de nivel 6, y necesitan 6 Puntos de Poder para ser utilizados.

### **Hechizos de ataque**

#### **Cataclismo**

*Gritando palabras de angustia, el Hechicero extiende sus brazos creando un área de oscuridad que inunda a sus enemigos.*

Elige un área de 2 por 2 casillas en la misma sección de tablero que el Hechicero. Cada Monstruo en el área sufre 1D6 Heridas, sin modificadores de ningún tipo.

Objetivo: cualquier Monstruo en el área.

Duración: inmediato.

### **Espadas de la perdición**

*A pesar de empuñar una espada, numerosos filos de espadas comienzan vertiginosamente a girar y cortar el aire delante del Hechicero.*

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Durante este turno consigue ataques adicionales en función del nivel del Hechicero; +1 si es un Aprendiz, +2 por un Iniciado; +3 por un Mago Veterano, +4 por un Maestro.

Objetivo: cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: un turno.

### **Maestro de armas**

*El Hechicero apela a los poderes de la magia para que guíe su mano.*

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Durante este turno incrementa su Habilidad de armas en función del nivel del Hechicero; +1 si es un Aprendiz, +2 por un Iniciado; +3 por un Mago Veterano, +4 por un Maestro.

Objetivo: cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: un turno.

### **Hechizos defensivos**

#### **Invulnerabilidad**

*El Hechicero coge una gema mágica y traza unos complicados símbolos sobre ella, activando los poderes defensivos que posee.*

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). El próximo ataque que lo impacte, sin importar su origen, no tendrá efecto.

Objetivo: cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: hasta que sea atacado.

#### **Escudo**

*Gritando palabras de poder, señalas a uno de tus compañeros, rodeándole de una brillante pantalla de energía mágica.*

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Durante este turno el Aventurero es inmune a todos los ataques excepto que obtenga un 6 directo para impactar o de naturaleza mágica. El Aventurero puede moverse y combatir de forma habitual.

Objetivo: cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: un turno.

### **Hechizos curativos**

#### **Resurrección**

*Recitas en voz alta una invocación de gran poder, transmitida de generación en generación, que puede levantar a los muertos.*

Puedes escoger a cualquier Aventurero muerto en la partida y traerlo de vuelta a la vida. Colócalo en la misma sección de tablero que el Hechicero. El Aventurero vuelve la vida con todas sus Heridas, pero habrá perdido todo su oro y cualquier objeto de tesoro que hubiera ganado en este subterráneo.

Este hechizo puede utilizarse aunque el Aventurero muriera hace varios turnos.

Objetivo: cualquier Aventurero muerto.

Duración: inmediato.

### **Hechizos especiales**

#### **Discordia**

*Recitando unas extrañas palabras en un idioma gutural, el Hechicero desenvaina su arma y realiza extraños gestos.*

Tira 1D6 por cada grupo de Monstruos del mismo tipo en la misma sección del tablero. Con un 1-3 no ocurre nada, pero con un 4+ el grupo de Monstruos atacará a otro grupo de Monstruos (determinado aleatoriamente) este turno en lugar de los Aventureros.

Objetivo: todos los Monstruos sobre el tablero.

Duración: inmediato.

#### **Crear puente**

*El Hechicero es capaz de comunicarse con la roca y manipularla creando puentes que pueden cruzar la sala.*

Este hechizo permite crear un puente de 1 casilla de ancho que puede cruzar pozos, grietas, simas... El Puente permanece activo mientras el Hechicero invierta 2 puntos de poder por turno.

Objetivo: un puente de 1 casilla de ancho.

Duración: mientras sea mantenido.

### **Alas de poder**

*Unas alas correosas surgen de su espalda, elevándolo en el aire.*

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). El Aventurero es capaz de volar, no podrá atacar pero no podrá ser atacado a no ser que sea mediante la magia o disparos, aunque podrá seguir lanzando hechizos. En el aire el Aventurero se desplaza normalmente y puede ignorar cualquier obstáculo que haya en el suelo, como pozos y grietas.

Objetivo: cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: un turno.

## **• Hechizos de nivel 7 •**

Los siguientes hechizos son de nivel 7, y necesitan 7 Puntos de Poder para ser utilizados.

### **Hechizos de ataque**

#### **Tormenta ardiente**

*Llamas abrasadoras surgen de las palmas de las manos del Hechicero que se disparan engullendo a su víctima.*

Elige a un Monstruo sobre el tablero y tira tantos D6 como niveles de combate posea el Hechicero. Cada resultado de 4,5 ó 6 el objetivo sufre esas Heridas sin modificadores de ningún tipo.

Objetivo: cualquier Monstruo sobre el tablero.

Duración: inmediato.

#### **Rayo encadenado**

*Rayos de energía surgen de los dedos del hechicero, impactando a su enemigo más próximo.*

El Monstruo más cercano al Hechicero (determinado de forma aleatoria si hay varios) sufre 1D6+(nivel de combate) Heridas.

Después de tirar para el daño, tira otro D6. Con un 1-3 el rayo toca el suelo y se desvanece, con un 4+ salta hacia el siguiente Monstruo atacándolo de la misma forma. El proceso se repite hasta que el rayo se desvanece. Un Monstruo no puede ser atacado más de una vez hasta que todos los Monstruos hayan sufrido al menos 1 ataque.

Objetivo: el Monstruo más cercano al Hechicero.

Duración: inmediato.

### **Hechizos defensivos**

#### **Cúpula de poder**

*Rayos de energía blanca surgen de los ojos del Hechicero, formando un escudo sobre él.*

Este Hechizo permite al Hechicero proteger un área de una casilla por nivel de combate con un escudo impasable. Las casillas deben estar conectadas entre sí, aunque pueden tener la forma que desees. Los modelos dentro del escudo no pueden mover, luchar o lanzar hechizos ofensivos, aunque son inmunes a todo tipo de ataques.

Objetivo: un área de una casilla por nivel de combate.

Duración: un turno.

#### **Engaño**

*El hechicero lanza una moneda en el aire, que al caer sobre los monstruos se convierte en una lluvia de monedas.*

Tira 1D6 por cada Monstruo en la misma sección de tablero. Con un 4+ el Monstruo queda cegado por las visiones de enormes tesoros que no hará ese turno excepto lanzarse al suelo a recoger monedas que incomprensiblemente se escabullen entre sus dedos. Los Monstruos afectados no se consideran trabados y no atacarán, aunque se defenderán de forma habitual.

Objetivo: todos los Monstruos en la misma sección de tablero que el Hechicero.

Duración: un turno.

### **Hechizos curativos**

#### **Renovación**

*La habitación entera resplandece con brillo rojizo.*

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Inmediatamente recupera (nivel de combate el hechicero) Heridas.

Objetivo: cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: inmediato.

### **Hechizos especiales**

**¡Gloria!**

*El hechicero lanza un zarcillo de energía hacia la mente de sus compañeros, llenando la de imágenes de grandes gestas y héroes del pasado.*

Todos los Aventureros se ven reconfortados por estas imágenes y obtiene +1 Ataque este turno.

Objetivo: todos los Aventurero sobre el tablero.

Duración: un turno.

#### **Detener el tiempo**

*El espíritu del Hechicero vuela hacia el vacío, donde es capaz de manipular el tiempo.*

Tira 1D6, con un 1-2 no pasa nada, pero si obtienes un 3+ tan pronto como los Aventureros han completado sus acciones en la Fase de los Aventureros, los Aventureros pueden comenzar una nueva Fase antes que los Monstruos tengan tiempo a reaccionar.

Este hechizo solo puede lanzarse una vez por turno.

Objetivo: todos los Aventurero sobre el tablero.

Duración: inmediato.

#### **Salto al vacío**

*Los Aventureros se desvanecen con un estallido, dejando tan sólo una nube de humo y un fuerte olor a ozono.*

Una vez lanzado este hechizo, el Hechicero y todos los Aventureros adyacentes a él son transportados a otra sección del tablero que ya haya sido explorada elegida por el Hechicero. Reaparecen en la misma formación. Si el grupo que transporta el Hechicero posee la única lámpara, los que hayan quedado atrás quedarán Perdidos en la Oscuridad, y deberán tirar en la Tabla de escape. De la misma forma, si el Hechicero desaparece con el grupo que no posee la lámpara, ellos serán los que estén perdidos en la Oscuridad.

Objetivo: el Hechicero y todos los Aventurero adyacentes a él.

Duración: inmediato.

### **• Hechizos de nivel 8 •**

Los siguientes hechizos son de nivel 8, y necesitan 8 Puntos de Poder para ser utilizados.

#### **Hechizos de ataque**

##### **Bestia del infierno**

*El Hechicero adquiere el aspecto de una poderosa criatura demoníaca.*

Durante este turno el Hechicero dispone de +1 Ataque; +1 al impactar, +2 Heridas causadas en sus ataques. No puede utilizar armas, pero es inmune a todos los efectos psicológicos.

Objetivo: el Hechicero.

Duración: un turno.

##### **Lanza de luz**

*El Hechicero arroja una lanza de energía hacia su víctima.*

Un Monstruo en línea de visión con el Hechicero sufre 1D6 Heridas por cada nivel de combate del Hechicero.

Objetivo: cualquier Monstruo en línea de visión con el Hechicero.

Duración: inmediato.

#### **Hechizos defensivos**

##### **Jaula de piedra**

*El Hechicero recita una invocación, y pilares de roca salen del suelo hacia el techo, confinando a su víctima.*

Este Hechizo permite confinar a un Monstruo que este atacando al Hechicero en una jaula de piedra. Mientras este confinado, la víctima no podrá mover o luchar (aunque podrá seguir lanzando hechizos), y todos los ataques dirigidos contra él pueden aplicar un modificador de +1 al impactar.

Al inicio de cada Fase de Monstruos incluida la del turno en que es lanzado el hechizo tira 2D6. Si el resultado es menos que el atributo de Fuerza del Monstruo, la jaula se rompe y el hechizo se dispersa.

Objetivo: cualquier Monstruo atacando al Hechicero.

Duración: hasta que se destruya la jaula.

##### **Halo de venganza**

*El Hechicero invoca un halo brillante sobre su víctima.*

Este hechizo envuelve al objetivo en un escudo protector. Al principio de cada turno tira 1D6. El resultado es el número de ataques que el escudo absorbe y pueden ser ignorados.

Es escudo permanece activo hasta que su portador se mueve u obtiene un 1 al determinar el número de ataques que puede absorber.

Objetivo: cualquier Aventurero sobre el tablero.

Duración: hasta que objetivo se mueva u obtenga un 1 natural.

## **Hechizos curativos**

### **Señor del vacío**

*El Hechicero abandona temporalmente el universo material, para reposar en el frío vacío y reponer sus fuerzas.*

Este Hechizo permite al Hechicero manipular su poder para recomponer su cuerpo herido. Una vez lanzado el Hechizo, el Hechicero desaparece del tablero. Un turno completo después reaparece en cualquier punto de la misma sección del tablero con todas sus heridas restablecidas.

Objetivo: el Hechicero.

Duración: un turno.

## **Hechizos especiales**

### **Coro de valor**

*El Hechicero susurra palabras místicas que llena a sus compañeros de coraje.*

Por el resto del turno, todos los Aventureros son inmunes a los efectos del Miedo o del Terror.

Objetivo: todos los Aventureros sobre el tablero.

Duración: un turno.

## **• Hechizos de nivel 9 •**

Los siguientes hechizos son de nivel 9, y necesitan 9 Puntos de Poder para ser utilizados.

### **Hechizos curativos**

#### **Ladrón de vida**

*Con un agudo siseo de su aliento el Hechicero es capaz de drenar la fuerza vital de sus enemigos.*

Este Hechizo permite al Aventurero robar la energía de los Monstruos adyacentes y utilizarla para sanar sus propias heridas o la de sus compañeros. Cada Monstruo adyacente al Hechicero sufre 1D6 Heridas, sin modificadores de ningún tipo. El total de estas heridas pueden sanar al Hechicero o ser distribuidas entre el resto de los Aventureros.

Objetivo: todos los Monstruos adyacentes al Hechicero.

Duración: inmediato.

## **Hechizos especiales**

### **Bestias de Grimmair**

*El aire se llena de unas sombras aullantes incorpóreas que se abalanzan sobre los enemigos del Hechicero.*

Este hechizo permite invocar 1 bestia de Grimmair por nivel de combate que posea el Hechicero. El Hechicero puede elegir a que Monstruo ataca cada bestia, sin ninguna restricción aplicable; no importa que no haya casillas vacías, las bestias son seres incorpóreos. Cada turno a partir de ahora, la bestia impactará a su víctima con un 5+ en 1D6, y le causará 1D6 Heridas sin modificador de ningún tipo. Sin embargo, si obtienes un 1 ó 2 en la tirada para impactar, la bestia se desvanecerá para regresar de donde ha sido invocada. Tan pronto como no haya Monstruos sobre el tablero, las bestias se desvanecerán en el aire. Mientras haya bestias activas, este hechizo no podrá lanzarse de nuevo.

Objetivo: todos los Monstruos sobre el tablero.

Duración: variable.

## **• Hechizos de nivel 10 •**

Los siguientes hechizos son de nivel 10, y necesitan 10 Puntos de Poder para ser utilizados.

### **Hechizos de ataque**

#### **Galerna**

*Un viento aullante recorre el subterráneo, derribando a todos los Monstruos que encuentra a su paso.*

Elige aun Monstruo sobre el tablero. El Monstruo es arrojado al suelo inmediatamente y sufre 1D6 Heridas por nivel de combate del Hechicero, sin modificadores de ningún tipo. El objetivo no puede hacer nada por el resto del turno, salvo levantarse de nuevo.

Objetivo: cualquier Monstruo sobre el tablero.

Duración: inmediato.

## **Hechizos defensivos**

### **Luz de Ptolos**

*El Hechicero cierra sus ojos y aprieta fuerte sus puños, de repente abre los ojos, una luz brillante surge de ellos, envolviéndolo en un poderoso escudo de luz.*

Durante el resto del turno, cada vez que el portador del escudo sea impactado tira 1D6. Con un 1-3 el hechizo no tiene efecto, con un 4+ el ataque rebota en el escudo, afectando al atacante.



Objetivo: cualquier Aventurero sobre el tablero.  
Duración: un turno.

### **Hechizos curativos**

#### **Latido de vida**

*Mientras el Hechicero recita un encantamiento, una poderosa energía surge de su cuerpo hacia su objetivo, haciendo que su corazón lata con renovado vigor.*

El Hechicero puede utilizar este hechizo para recuperar 1D6 heridas por nivel de combate a un solo Aventurero, hasta el máximo de heridas iniciales.

Objetivo: un Aventurero sobre el tablero.

Duración: inmediato.

### **Hechizos especiales**

#### **Vientos del destino**

*La realidad se desenfoca mientras el Hechicero manipula el curso de la realidad.*

Este hechizo permite a los Aventureros repetir una única tirada de dados que tengan que realizar este turno.

Objetivo: todos los Aventureros sobre el tablero.

Duración: un turno.

### **• Hechizos de nivel 11 •**

Los siguientes hechizos son de nivel 11, y necesitan 11 Puntos de Poder para ser utilizados.

#### **Hechizos de ataque**

##### **Carnaval de muerte**

*Doblegados a una irracional locura, los Monstruos se lanzan a una orgía de destrucción, atacándose unos a otros, ignorando por completo a sus enemigos verdaderos.*

Tira 1D6 por cada Aventurero en la misma sección de tablero que el Hechicero. Con un 2+ el Monstruo se moverá hacia su compañero más cercano y lo atacará ese turno en lugar de los Aventureros. Si hay confusión respecto a quien debe atacar, el Hechicero decide.

Mientras estén afectados por el hechizo, los Monstruos no pueden trabar a nadie.

Objetivo: todos los Monstruos en la misma sección del tablero que el Hechicero.

Duración: un turno.

##### **Portal del vacío**

*El Hechicero crea un oscuro portal, que atrae hipnóticamente a los Monstruos.*

Este hechizo permite crear un agujero hacia los Reinos del Caos y lanzar a los Monstruos cercanos a él a su interior. El agujero se crea en una casilla vacía en línea de visión con el Hechicero. Una vez activo, tira 1D6 por cada Monstruo adyacente a él. Con 1-4 el monstruo puede ignorar el agujero. Pero con un 5+ el Monstruo es atraído hacia él y desaparece. Al final del turno, el agujero desaparece con un estallido de energía.

Los Aventureros no se ven afectados por el agujero, aunque no podrán pasar a través de la casilla que ocupa.

Objetivo: cualquier casilla vacía en línea de visión.

Duración: un turno.

### **Hechizos curativos**

#### **Tejido de vida**

*El Hechicero canaliza una vasta cantidad de energía a través de su cuerpo, reencauzándola hacia sus compañeros y sanando sus heridas.*

Tira 1D6 por cada Aventurero sobre el tablero 8incluido el Hechicero. Con un 5+ el Aventurero se ve fortalecido por la energía mágica y recupera todas sus heridas. Con un 1-4 el contacto mágico se rompe y el hechizo no funciona.

Objetivo: todos los Aventureros sobre el tablero.

Duración: un turno.

### **• Hechizos de nivel 12 •**

Los siguientes hechizos son de nivel 12, y necesitan 12 Puntos de Poder para ser utilizados.

#### **Hechizos de ataque**

##### **Tormenta de fuego**

*Un resplandeciente muro de fuego se levanta del suelo, envolviendo el área de ardientes llamas.*

Elige un área de 2 por 2 casillas en la misma sección de tablero y en línea de visión. Todos los Monstruos en el área sufren 6D6 Heridas (tira una sola vez para todos el grupo) sin modificadores de ningún tipo (resistencia, armadura, Ignorar dolor...).

Objetivo: todos el Monstruos en el área de 2 por 2 en línea de visión.

Duración: inmediato.

### **Transmutación**

*El Hechicero se ríe mientras toca a su víctima, invocando a los espíritus de la tierra para que lo posean.*

Este Hechizo permite al Hechicero convertir a un Monstruo adyacente a él en piedra y destruirlo. El Hechicero deberá efectuar una tirada para impactar, y si tiene éxito, matará su víctima al instante. Debido al poder del Hechizo, aquellos objetivos que pueden efectuar una tirada por Resistencia Mágica o Disipación de Magia deben aplicar un modificador de -1.

Objetivo: un Monstruo adyacente al Hechicero.

Duración: inmediato.

### **Vortex de destrucción**

*El Hechicero crea un poderoso vortex en la sala.*

Tira 2D6 por cada Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero. Si el resultado es igual o inferior al nivel de combate del Hechicero los Monstruos son arrastrados por el vortex y se consideran eliminados. Si el resultado es mayor, el hechizo no tiene efecto.

Objetivo: todos Monstruos en la misma sección de tablero que el Hechicero. Duración: inmediato.

### **Hechizos especiales**

#### **Transporte de los condenados**

*El Hechicero crea un túnel mágico unidireccional para intentar sacar a sus compañeros de los peligros del subterráneo.*

Este hechizo permite transportar a los Aventureros fuera del subterráneo al asentamiento más cercano (y regresar de la misma forma) en cualquier momento. Sin embargo, aunque el Hechicero puede viajar y manipular el túnel sin problemas, el resto del grupo no.

Tira 1D6 por cada Aventurero por cada jornada de viaje. Con un resultado de 1, el Aventurero se pierde en el vacío y su alma es transportada a otras dimensiones, destruyéndolo inmediatamente.

Objetivo: todos los Aventureros sobre el tablero.

Duración: inmediato.

# TABLA DE SUCESOS DE SUBTERRANEO

A estas alturas, en lugar de usar el suceso que viene descrito en la carta de suceso para determinar lo que los Aventureros encuentran cuando entran por primera vez en una estancia, debes utilizar siempre la Tabla de Sucesos de Subterráneo que te presentamos a continuación. Cuando des la vuelta a una carta que en sus esquinas superiores haya una “E”, tira 1D66 en la Tabla de Sucesos y aplica el resultado. Los Aventureros no consiguen ninguna carta de Tesoro por completar cualquiera de estos Sucesos. *(Esta es simplemente una Tabla de Sucesos mucho más grande.)*

## 11 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.

Los Aventureros que intenten escapar no se hallarán sujetos a las reglas de trabado en 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.

## 12 CADAVER

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

Coge otra carta de Evento inmediatamente.

## 13 ENCUESTRO - MINERO ENANO

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 Orcos 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 Aventureros deberá anotar en su Hoja de Control que tiene la llave del rastrillo para recordarlo.

## 14 ENCUESTRO - GUERRERO

Los Aventureros se encuentran con un mercenario, el único superviviente de otro grupo de valientes que se aventuraron en este peligroso subterráneo. Puede recordar algo del camino que recorrió anteriormente y rápidamente lo describe a los Aventureros antes de dirigirse a la seguridad del exterior.

Podéis tomar las próximas tres tarjetas del subterráneo y ordenarlas de la forma que más os guste.

Tira 1D6. Con un resultado de 1, 2 ó 3 coge otra tarjeta de Evento inmediatamente.



## 15 ENCUESTRO – SNOTLING

Una pequeña figura sale de la oscuridad, se trata de un Snotling. Sigue de cerca a los Aventureros mientras espera robar el tesoro de alguno de ellos. Es un ser pequeño e inquieto y lanza chillidos agudos de advertencia cada vez que los Aventureros entran en una estancia, pero cuyo beneficio no está precisamente claro.

Mientras el Snotling esté con los Aventureros pueden mover un recuadro extra en cada turno, mientras los guía por el subterráneo. Además, siempre que un Suceso Inesperado, revele que hay Monstruos tira 1D6 en la tabla siguiente:

1 – 3 el Snotling advierte a los Monstruos que los Aventureros se acercan y los Monstruos atacan inmediatamente en lugar de esperar a la Fase de Monstruos.

4 – 6 el Snotling advierte a los Aventureros que están a punto de ser emboscados y por consiguiente añaden +1 Ataque en la primera ronda de combate.

Si los Aventureros matan al Snotling, su grito de muerte es espeluznante y reverbera por todo el subterráneo por lo que se deberá tirar dos veces en la Tabla de Monstruos para determinar qué tipo de Monstruos llegan a investigar el ruido.

Al final de cada turno, tira 2D6. Con un doble 1 o doble 2, el Snotling se aleja furtivamente en la oscuridad y nunca se le ve de nuevo.

## 16 ENCUESTRO – ESPECTRO

Unas luces parpadean delante de los Aventureros en la oscuridad, aparece un espectro. Sonríe severamente y os convida a acompañarle. Los Aventureros se ven obligados a seguirlo. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

1. el Espectro lleva a los Aventureros a una trampa, caen en un profundo foso. Cada Aventurero tira 2D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura. Los Aventureros necesitan una cuerda para salir del foso y toma tres turnos escalarlo.
- 2-3 tira 1D6 por cada Aventurero. El Guerrero con el resultado más bajo tropieza con un alambre que activa una trampa. Un dardo envenenado sale disparado de la pared clavándose en la pierna del infortunado Aventurero causándole 1D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura.
- 4-6 el Espectro conduce a los Aventureros a un montón disimulado de oro, oculto en una alcoba en la pared. Determina cuánto oro encuentra cada Aventurero usando la Tabla de Tesoro en la sección Tesoro.

## 21 ENCUESTRO – PRISIONEROS

Tres prisioneros que han escapado de sus captores, surgen de las sombras y corren hacia los Aventureros. Parecen desesperados, macilentos y torturados, les piden protección, mientras explican que son comerciantes adinerados y que pagarán muy bien a los Aventureros si consiguen liberarlos.

Si los Aventureros les permiten unirse al grupo, anótalo en la Hoja de Control de Personaje del Líder.

Durante el combate los prisioneros se esconden en las sombras, evitando ser descubiertos mientras los Aventureros matan a los Monstruos. Si los Aventureros mueren, los prisioneros vuelven a caer presos.

Si los Aventureros sobreviven al subterráneo, pueden escoltar a los prisioneros a la Población más cercana. Una vez allí, tira 1D6 en la siguiente tabla:

1. los prisioneros son comerciantes, pero denuncian a los Aventureros como sus secuestradores, exigiendo su arresto y piden una recompensa por su riqueza perdida. Cada Aventurero debe pagar 1D6 x 100 MO para escapar de las garras de la milicia.
- 2-6 los prisioneros son comerciantes y cumplen su palabra, dándole a cada Aventurero 2D6 x 100MO.

Tira 1D6. Con un resultado de 1, 2 ó 3 coge otra carta de Suceso inmediatamente.

## 22 ENCUESTRO – EXTRAÑO

Los Aventureros se encuentran a un misterioso extraño cubierto con una túnica que les pregunta que les trae por este reino oscuro.

Si los Aventureros lo atacan, tira 1D6 en la siguiente tabla:

- 1 – 3 como un borroso relámpago, la espada del extraño destella a derecha e izquierda, infligiendo 2D6 Heridas a cada Aventurero. Hecho eso, el extraño brinca por encima de sus cabezas y desaparece.
- 4 – 6 bajo los ataques combinados de los Aventureros el extraño es forzado atrás. Sorprendido por el ataque de los guerreros se aleja dando saltos por un corredor en la oscuridad, dejando caer con las prisas una pequeña bolsa en el suelo. La bolsa está hecha de un suave cuero y está cubierta con runas élficas. Uno de los Aventureros puede recogerla, tira entonces 1D6 en la tabla que sigue a continuación:
  - 1 la bolsa explota al ser tocada por el Aventurero, e inflige 2D6 Heridas a todos los Aventureros sin modificadores por Resistencia o armadura.
  - 2-6 la bolsa está llena de hierbas curativas, bastante para restaurar 4D6 Heridas en un solo Aventurero, 2D6 en dos, o cualquier otra combinación similar.

Si los Aventureros no atacan al extraño este les advierte de que el mal crece en el lugar, y que deben permanecer en guardia. Con un gesto les dice adiós y se aleja en la oscuridad. Tira 1D6 por cada Aventurero. Con un resultado de 1, el extraño ha robado un artículo de tesoro (determinalo al azar) de ese Aventurero como pago por el consejo.

Los Aventureros no consiguen una carta de Tesoro por completar este Suceso.

## 23 ENCUESTRO – EL BUSCADOR DE ORO

Los Aventureros se encuentran con un viejo Enano, trabajando bajo el peso de un saco tan grande como él. Mira a los Aventureros sospechosamente, convencido de que le quieren robar su carga. Este les dice que él es el Señor del Calabozo, y que no pueden ir a ningún sitio a menos que le paguen 100 MO cada uno. Las únicas maneras de continuar adelante son matar al Enano o pagar el oro.

Si los Aventureros lo matan, él los maldice en un extraño idioma. Tira 1D6 por cada Aventurero.

- 1 escoge cualquier atributo de tu Aventurero excepto la de Heridas y redúcela de forma permanente en –1.
- 2-6 la maldición no tiene efecto, pero la muerte del viejo buscador de oro está ahora para siempre en la conciencia de tu Aventurero.

Tira 1D6. Con un resultado de 1, 2 ó 3 coge otra carta de Suceso inmediatamente.

## 24 ENCUESTRO – LA PUTREFACCIÓN DE NURGLE

Los Aventureros se encuentran con una figura que se arrastra por el suelo hacia ellos requiriendo su ayuda con voz patética. Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero con el resultado más bajo se acerca para ayudar al extraño. Si más de un Aventurero sacan el resultado más bajo ambos irán a ayudar.

Al auxiliar al extraño comprenden que no ha sido buena idea ayudar al extraño. ¡La figura se desploma en sus brazos, muerto!, y cae hacia un lado la capucha revelando una cara repleta de plagas. Hervores y pupas cubren sus mejillas y los ojos lloran un fluido espeso y amarillo.

Tira 1D6 por cada Aventurero y suma su Resistencia. Si el resultado es 7 o más el Aventurero evita infectarse. Si el resultado es menor de 7 ese Aventurero a cogido la Putrefacción de Nurgle. La Resistencia del Aventurero se reduce inmediatamente en –1. Además, si un Suceso Inesperado ocurre durante la Fase de Poder otro de los Atributos del Aventurero se reduce en –1 (a su elección) excepto el de Heridas. Si cualquiera de los Atributos del Aventurero se reduce a cero, muere.

El Aventurero padece la Putrefacción de Nurgle hasta que muere, bebe tres pociones de curación, o si tras llegar a una Población paga 2,000 MO para ser curado. Al curarse el perfil del Aventurero vuelve al normal.

Levanta otra carta de Suceso inmediatamente.

## 25 ENJAMBRE DE ESCORPIONES

Un enjambre de escorpiones surge de la oscuridad y rodean a uno de los Aventureros.

Un enjambre de escorpiones es un Suceso de Monstruos especial y su ataque se resuelve inmediatamente. Determina al azar a qué Aventurero afecta. Hay 12 escorpiones en el enjambre. No hacen falta miniaturas para representarlos. Lanza los dados de Heridas normales (1D6+Fuerza) para ver cuantos escorpiones mata con su ataque. El resultado es el número de escorpiones que mata. Cada escorpión vale 5 MO. Cualquier escorpión que sobreviva causa 1 Herida sin modificadores por Resistencia o armadura. Los escorpiones desaparecen en la oscuridad después de atacar.

Tira 1D6. Con un resultado de 1, 2 ó 3 coge otra carta de Suceso.

## 26 SERPIENTES

Sin advertirlo, cientos de serpientes se descuelgan del techo de la estancia. Cada Aventurero se ve cubierto rápidamente de una masa retorciéndose de serpientes venenosas. Tira 1D6 para cada Aventurero en la siguiente tabla:

1 – 2 las serpientes consiguen morder al Aventurero, encontrando las grietas de la armadura más dura. Sufre 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura. No puede hacer nada en el resto del turno y cualquier Monstruo que lo ataca consigue +1 en sus tiradas para impactar. En la Fase de los Aventureros del próximo turno tira de nuevo en esta tabla.

3 – 4 las serpientes consiguen morder al Aventurero. Sufre 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura. A base de cuchilladas y retorciéndose consigue deshacerse de las serpientes.

5 - 6 el Aventurero evita las serpientes ágilmente cuando estas se dejan caer del techo, matándolas cuando caen a sus pies. El ataque no tiene efecto.

Levanta otra carta de Suceso inmediatamente.

## 31 TRAMPA

Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero con el resultado más bajo ha activado una trampa. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

1. Se produce una fuerte explosión en la estancia que se llena de fuego y humo. Cada miniatura en esta sección sufre 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura.
- 2-4 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.
- 5 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.

Tira 1D6. Con un resultado de 1, 2 ó 3, coge otra tirada de Suceso.

## 32 TRAMPA – FOSO CON ESTACAS

Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero con el resultado más bajo cae en una grieta con estacas. Sufre 4D6 Heridas al pegarse un porrazo enorme y empalarse con las estacas. Sólo puede escapar si el grupo dispone de la cuerda o el hechizo Levitar, de lo contrario pasará el resto de sus días en el fondo del agujero.

Tira 1D6. Con un resultado de 1, 2, ó 3, coge otra carta de Suceso.

## 33 TRAMPA – DARDO ENVENENADO

Tira 1D6 por cada aventurero. El Aventurero con el resultado más bajo ha activado una trampa, un dardo envenenado se le clava en el brazo. Sufre 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura.

Una vez resueltas las Heridas del dardo tira otro 1D6.

Si el resultado es un 1, 2 ó 3, el veneno afecta al Aventurero reduciendo su Fuerza en –1 para el resto de la aventura o hasta que beba una poción curativa.

Tira 1D6. Con un resultado de 1, 2 ó 3, coge otra carta de Suceso.

### 34 TRAMPA – BLOQUE DE PIEDRA

Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero con el resultado más bajo a activado una trampa. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

- 1-3 Un gran bloque de piedra atrapa a tu Aventurero aplastándolo y causándole 5D6 Heridas.
- 4-6 Un gran bloque de piedra se desliza desde el techo para aplastar al Aventurero pero consigue esquivarlo. Ahora surge un problema, el Aventurero se ha quedado aislado del grupo detrás de la mole de piedra. Tira 1D6+F por cada aventurero que no esté atrapado y suma el resultado, si da 20 o más el grupo consigue mover la losa y liberar a su compañero.

### 35 TRAMPA – HECHIZO DE PARALIZACIÓN

Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero con el resultado más bajo a activado una trampa, un dardo hechizado sale de la pared más cercana clavándose en el Aventurero paralizándolo por 1D6 turnos.

Mientras está paralizado, el Aventurero no puede hacer nada en absoluto y ningún monstruo lo atacará. Es a todos los efectos una estatua de piedra.

Coge otra carta de Suceso inmediatamente.

### TRAMPA – EXPLOSIÓN DE GAS

Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero con el resultado más bajo a activado una trampa, la estancia se inunda de gas. Tira 1D6 por cada Aventurero con un resultado de 4, 5 ó 6, el Aventurero consigue contener la respiración hasta que el gas se disipa y no sufre ningún daño. Con un resultado de 1, 2 ó 3, el Aventurero sufre los efectos del gas.

Tira 1D6 en la siguiente tabla:

- 1. La Resistencia de tu Aventurero se reduce en -1 durante los próximos 2D6 turnos.
- 2. Las tiradas para impactar de tu Aventurero se reducen en -1 para el resto de la aventura.
- 3. La Resistencia y la Fuerza de tu Aventurero se reducen en -1 durante los próximos 1D6 turnos.
- 4. La Fuerza de tu Aventurero se reduce en -1 durante los próximos 1D6 turnos.
- 5. La Resistencia de tu Aventurero se reduce en -1 durante los próximos 1D6 turnos.
- 6. Tu Aventurero sufre 1D6 Herida, sin modificadores por Resistencia o armadura

Tira 1D6. Con un resultado de 1, 2 ó 3, coge otra carta de Suceso inmediatamente.

### 41 TRAMPA – FLECHA RELÁMPAGO

Tira 1D6 por cada aventurero. El Aventurero con el resultado menor a activado una trampa, en el techo de la estancia aparece un arco fulgurante que dispara una flecha en forma de relámpago al Aventurero que a activado la trampa, causándole 2D6 Heridas, sin modificador por armadura.

Después de resolver las Heridas en el Aventurero que activó la trampa, tira otro 1D6. Con un resultado de 1,2 ó 3, la flecha relámpago impacta al aventurero más cercano (si hay cualquier disputa determinalo al azar), causándole la mismas Heridas 2D6.

El proceso se repite hasta que todos los Aventureros han sido impactados, o en la tirada de dados el resultado es un 4, 5 ó 6.



## 42 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. Coge otra carta de Suceso inmediatamente.
- 4-5 Cada Aventurero en esta sección de tablero encuentra (1D6 x 10 MO). Coge otra carta de Suceso inmediatamente.
- 5 Cada Aventurero en esta sección de tablero encuentra 2D6 x 10 MO. Además efectúa otra tirada en la tabla de Tesoros.

## 43 PUERTA CERRADA CON LLAVE

La próxima puerta que los Aventureros encuentran está cerrada con llave con un enorme candado. Si uno de los Aventureros dispone de un juego de ganzúas puede intentar abrirlo. Tira 1D6 para ver cuántas veces puede intentarlo. Con un resultado de 6 el candado se abre. Mientras están intentando abrir la cerradura los Aventureros no pueden hacer nada más. Si el candado no puede abrirse los Aventureros deben retroceder.

Coge otra carta de Suceso inmediatamente.

## 44 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. Coge otra carta de Suceso.

## 45 PERDIDOS

Después de vagar durante horas por el subterráneo sin encontrar nada interesante, los Aventureros comprenden que están perdidos. Coge 1D6 cartas de Subterráneo, asegurándote que ninguna de ellas sea una Carta de Estancia Objetivo y vuelve a colocarlas encima del mazo. Para continuar con la aventura los Aventureros deben pasar primero por estas cartas extras.

## 46 LAS LLAMAS DE KHAZLA

En cuanto todos los Aventureros entran en esta estancia todas las puertas se cierran con unas enormes losas de piedra y en una de las paredes asciende el muro de roca dejando a la vista una pequeña habitación, por ella ascienden unas escaleras hasta un pequeño altar donde arde un pequeño fuego. El Mago y el Enano, asombrados, reconocen que se trata de las Llamas de Khazla. En este fuego sagrado es donde se demuestra el honor que hay en cada uno. Para demostrarlo y que de paso las enormes piedras que bloquean las puertas se abran, uno de los Aventureros deberá acercar por dos veces su brazo a las llamas y si es un ser honorable no se quemará y los bloques de piedra se alzarán, si no tiene honor el brazo se la abrasará.

Uno de los Aventureros tira 2D6, si ambos dan como resultado un 3, 4, 5, ó 6 ha superado la prueba y los bloques de piedra se alzan. Si en cualquiera de los dados aparece un 1 o un 2, la prueba a fracasado y sufre 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura y la estancia continúa cerrada.

Cada Aventurero puede intentar superar la prueba tan sólo una vez. Si todos los Aventureros fallan las puertas permanecerán cerradas durante las próximas 72 horas, provocando la muerte de los Aventureros por asfixia.



## 51 HUELLAS

Los Aventureros descubren unas huellas sobre el fino polvo que hay en las piedras del suelo que desaparecen justo delante de una pared más pálida que el resto.

Si los Aventureros investigan tira 1D6 en la siguiente tabla:

- 1 Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero con el resultado más bajo se golpea con una bola de metal que cae del techo en la cabeza. Sufrirá 2D6 Heridas, sin modificador por armadura a menos que lleve puesto un casco. Si más de un Aventurero sacan el menor resultado los dos son golpeados por la dichosa bola.
- 2 Los Aventureros no encuentran nada.
- 3-6 Los Aventureros encuentran una puerta disimulada. Coloca otra puerta en una de las paredes que no están marcadas con una línea blanca en la carta de Subterráneo. Coge 1D6 de cartas extras de Subterráneo que hallan sido descartadas asegurándote que ninguna de ellas sea una Carta de Estancia Objetivo barájalas y ponlas boca abajo en un montón para la nueva puerta. Ahora toma al azar una carta de Estancia Objetivo y ponla debajo del nuevo mazo.  
Si los Aventureros deciden investigar este nuevo Subterráneo cuando lleguen a la Estancia Objetivo haz dos tiradas en la Tabla de Monstruos para ver que bestias aparecen. Si los Aventureros matan a todos los Monstruos en este cuarto objetivo extra, cada uno ganan 1.000 MO.

## 52 ESCLAVOS

Los Aventureros se encuentran con 2D6 esclavos encadenados a las paredes. Se encuentran demacrados parece que no han comido ni bebido en varios días. Claman para ser liberados. No hay ningún premio por liberar a los esclavos, pero ¡la compasión exige su libertad!.

Los Aventureros necesitan 1D6 turnos para liberar a los esclavos. En cada uno de estos turnos ocurre un Suceso Inesperado con un resultado de 1 ó 2 durante la Fase de Poder, debido a que el proceso es bastante ruidoso.

Si los Aventureros deciden no liberar a los esclavos, deben anotarlo en sus Hojas de Control de Personaje. De ahora en adelante cuando un Aventurero quiera recibir entrenamiento tira 1D6 en la siguiente tabla:

- 1-3 El dueño de la casa de entrenamiento reconoce al Aventurero gracias a la descripción que le dio un amigo íntimo que resulta era uno de los esclavos. El pobre hombre consiguió escapar pero murió poco tiempo después, mientras maldecía a los Aventureros que lo dejaron en la mazmorra para que se pudriese. El dueño se niega a entrenarte despidiéndose de ti como el bribón que eres. Deberás esperar a la otra población para intentar entrenar de nuevo, donde deberás volver a tirar en esta misma tabla.
- 4-5 Tu Aventurero es reconocido como el perro que abandonó a unos esclavos en una mazmorra. El maestro le pide el doble del valor normal por entrenarlo. Esta es la opción, depende de ti aceptarla.
- 6 Nadie reconoce a tu Aventurero o recuerda la acción tan cobarde que cometió. Puede entrenar normalmente, pero el destino de los esclavos que abandonó pesa sobre su conciencia. Tira de nuevo en esta tabla la próxima vez que entrenes.

## 53 ORCO AGONIZANTE

Los Aventureros encuentran un Orco agonizante tirado en el suelo, víctima de una lucha terrible. Aunque está sangrando por una docena de heridas mortales, todavía tiene fuerzas para gruñir e intentar mantener lejos a los Aventureros. Contra su pecho aprieta una gran llave de hierro con su mano izquierda.

Los Aventureros pueden intentar quitársela rematándolo o esperar a que muera antes de quitarle la llave. Si intentan matarlo, luchará hasta su último aliento de vida. Tira 1D6 por cada Aventurero. Con un resultado de 1, 2 ó 3 el Aventurero que intenta acabar con el Orco sufre 1D6+2 Heridas. Al final de esta lucha salvaje el Orco muere y los Aventureros pueden coger la llave.

Si los Aventureros esperan, el Orco tarda 1D6 turnos en morir mientras gruñe y grita como un poseso. Si un Suceso Inesperado ocurre durante la Fase de Poder durante estos turnos en lugar de coger una carta de Suceso, haz dos tiradas en la Tabla de Monstruos a ver que es lo que llega. Estos Monstruos deben matarse antes de coger la llave.

La llave es para el candado que cierra la puerta del suceso 43.

## 54 CAMBIO DE PLANES

Una figura cubierta con una capa anda furtivamente tras los Aventureros, escondiéndose entre las sombras y moviéndose en silencio. Se acerca a los Aventureros de forma teatral, mirando a su alrededor como cerciorándose de que no hay enemigos y les dice entre susurros:

“Por fin os encuentro mis amigos, soy portador de importantes noticias, vuestra aventura no debe continuar, pues un gran peligro acecha entre estos muros, os prometo que si me hacéis caso os obsequiaré con 750 MO”.

Acabada la frase desaparece entre las sombras furtivamente a una velocidad sorprendente.

Si los Aventureros abandonan la aventura, deben volver atrás por el camino ya recorrido, tirando por los Sucesos Inesperados de forma normal. Si el camino se bloquea por un hundimiento u otro obstáculo deberán entonces dar la vuelta y seguir por el único camino que queda todavía transitable. Independientemente de la decisión que tomen los Aventureros tira 1D6 en la siguiente tabla:

1-3 ¡El extraño mintió y no hay nadie esperando fuera del subterráneo!

Si los Aventureros abandonaron la aventura, cada uno de ellos pierde 1D6x100 MO por la vergüenza del fracaso.

Si los Aventureros deciden continuar terminan la aventura sin ningún problema.

4-6 ¡El personaje dijo la verdad!

Si los Aventureros abandonan la aventura reciben el oro convenido.

Si los Aventureros prosiguen y terminan su aventura, tira dos veces en la Tabla de Monstruos Avanzada de Estancia Objetivo, cuando lleguen a la Estancia Objetivo.

Tira 1D6. Con un resultado de 1, 2 ó 3 coge otra carta de Suceso inmediatamente.

## 55 PUERTA SECRETA

La aguda visión de los Aventureros les hace ver que las piedras de una pared ocultan una puerta secreta.

Pon una puerta en cualquier pared libre de la estancia y coloca al otro lado una sección de Estancia Objetivo, este es el cuarto al que da acceso la puerta secreta.

Si los Aventureros lo desean pueden rechazar entrar en la estancia. Si entran, tira una vez en la Tabla de Monstruos Avanzada de Habitación Objetivo para determinar que contiene.

Una vez todos los Monstruos de la estancia estén muertos, además del tesoro normal, uno de los Aventureros (determinalo al azar) consigue un objeto de tesoro de estancia objetivo haciendo una tirada en la Tabla de Tesoro de Estancia Objetivo.

## 56 ORO PERDIDO

Tira 1D6 por cada Aventurero. ¡El Aventurero con el resultado más bajo descubre que su mochila tiene un pequeño agujero y ha perdido durante el camino 1D6 x 200 MO!

Coge otra carta de Suceso inmediatamente.

## 61 ¿LUZ DEL DÍA?

Los Aventureros descubren que a través de una abertura en el techo penetra la luz del día e investigando descubren la parte inferior de una trampilla

Para ver si un Aventurero puede forzarla tira 1D6. Con un resultado de 1, 2, 3 ó 4 la trampilla está demasiado dura para abrirla. Con un resultado de 5 ó 6 la madera cede y la trampilla se abre. Cada Aventurero puede intentar abrir la trampilla una vez por turno.

¡La trampilla conduce al mundo exterior y a la libertad!. Anotar en la Hoja de Control de Aventurero dónde está la trampilla. Los Aventureros pueden salir ahora o regresar más tarde.

Tira 1D6. Con un resultado de 1 a 3 coge otra carta de Suceso inmediatamente.

## 62 TROPIEZO

Torpeamente uno de los Aventureros tropieza en una de las húmedas piedras del suelo y se tuerce un tobillo, ¡qué mala suerte hombre!. Determina al azar qué Aventurero se ha caído. Durante el resto del subterráneo su Movimiento se ve reducido en -1, otra vez vas con más cuidado patán.

Coge otra carta de Suceso inmediatamente.

### 63 RUNAS ORCAS

Los Aventureros notan que hay docenas de runas Orcas inscritas rudamente en la pared de esta estancia. Tira 1D6 por cada Aventurero. Con un resultado de 5 ó 6, ese Aventurero entiende las runas, estas revelan la forma de abrir un hueco secreto en la pared. El escondite contiene un tesoro. Haz una tirada en la Tabla de Tesoros por cada Aventurero. Cuando los Aventureros cogen el Tesoro, oyen gritos y bramidos de Monstruos que se lanzan hacia ellos. Haz dos tiradas en la Tabla de Monstruos para determinar de quien es el tesoro que los Aventureros están robando y quién vuelve para defenderlo.

### 64 LA LAMPARA SE APAGA

¡Una brisa súbita y fría apaga la lámpara de los Aventureros!. A menos que tengan otra fuente de luz, los Aventureros deben permanecer quietos sin hacer nada.

Para ver si la lámpara se enciende de nuevo, tira 1D6 durante la Fase de los Aventureros. Con un resultado de 4, 5 ó 6 la lámpara se enciende de nuevo.

Si un Suceso Inesperado ocurre mientras la lámpara está apagada, deberán luchar contra los Monstruos que vengan prácticamente en una oscuridad total. Cada Aventurero aplicará un modificador de -2 a las tiradas para impactar hasta que la lámpara se encienda de nuevo.

### 65 CABALLERO IMPERIAL

Los Aventureros se encuentran con un Caballero Pantera del Imperio en una cruzada personal.

Les advierte de que algunos Monstruos andan cerca y que tengan cuidado, de esta manera pueden tomar a los Monstruos por sorpresa.

Durante el próximo turno de combate, cada Aventurero dispondrá de +2 Ataques.

### 66 MALDICIÓN DE HASHAKK

Tras los pasos del último Aventurero en la estancia, una voz tenebrosa declara rotundamente que los Aventureros han entrado en unos vestíbulos prohibidos y deben enfrentarse a la Maldición de Hashakk.

Uno de los Aventureros (determinalo al azar), de repente siente un enorme calor por todo su cuerpo y un terrible dolor, los espíritus de este Señor de los muertos le atacan.

Tira 1D6 para el Aventurero escogido y suma la Fuerza al resultado.

Si el resultado total es 7 o más, sufre 2D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura.

Si el resultado es menos de 7, sufre 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura, y ve reducida su Fuerza y su Resistencia en -1 durante el resto del subterráneo.



# TESOROS

**Muchos Aventureros ven en la gloria el motivo de sus aventuras, otros tienen en la lucha contra el mal su acicate para seguir combatiendo, pero para la mayoría de los Aventureros es la perspectiva de encontrar inmensas cantidades de tesoros. De las cavernas y cuevas de las Montañas del Fin del Mundo se dice que en su interior contienen riquezas en cantidades más allá de lo que la imaginación puede alcanzar.**

En una partida normal de Warhammer Quest cuando los Aventureros terminan un Suceso, consiguen ganar un objeto de tesoro. El procedimiento normal es coger una carta de tesoro, (en la versión española del juego el procedimiento es tirar en la Tabla de Tesoros de la contraportada del manual), para determinar lo que es. Las próximas páginas introducen un sistema ligeramente diferente para determinar el tesoro.

En lugar de coger una carta de tesoro cuando lo indican las reglas puedes tirar en la siguientes Tablas de Tesoro. Estas contienen gran cantidad de nuevos y excitantes tesoros y objetos mágicos, que los Aventureros podrán encontrar durante sus aventuras. Éstos se subdividen en Tabla de Tesoros de Estancia de Subterráneo y Tabla de Tesoros de Estancia Objetivo que reflejan los diferentes tipos de tesoros que los Aventureros pueden encontrar en diferentes lugares del calabozo.

## TESOROS EN ESTANCIAS DE SUBTERRÁNEO

Los tesoros de estancia de subterráneo (4 x 4 casillas) son objetos que los Aventureros encuentran en áreas bien protegidas del calabozo. Siempre que los Aventureros estén en una estancia de subterráneo o se les dice en un corredor que tomen una carta de tesoro, puedes tirar en cambio en la Tabla de Tesoro de Estancia de Subterráneo.

## TESOROS DE ESTANCIA OBJETIVO

Los Tesoros de Estancia Objetivo son artefactos muy poderosos y artículo mágicos que los Aventureros tendrán mucha suerte de encontrarlos. Siempre que los Aventureros estén en una estancia objetivo y deban coger una carta de Tesoro puedes tirar en cambio en la Tabla de Tesoros de Estancia Objetivo.

## TABLAS DE TESORO

Las dos Tablas de Tesoro exigen una tirada de D66 para determinar el objeto exacto de tesoro que los Aventureros encuentran.

### CUANDO TIRAR

Cuando se completa un Suceso en el que se vean envueltos Monstruos tira en la Tabla de Tesoro correspondiente. Ten en cuenta que se pueden encadenar varios Sucesos y en este caso se hará una tirada en la Tabla de Tesoro por cada uno de ellos, o más fácil, deberás tirar en la Tabla de Tesoro cada vez que tires en la Tabla de Monstruos. Ten en cuenta que no debes tirar en la Tabla de Tesoros hasta que no hayas acabado con todos los Monstruos.

### QUIÉN PUEDE USAR EL TESORO

Cada objeto de tesoro en las Tablas de Tesoro tiene un código puesto entre paréntesis, como (B) que dice qué tipo de Aventurero puede usarlo.

### VALOR EN ORO DEL TESORO

Cada objeto de tesoro de las Tablas de Tesoro tiene un Valor en oro al lado de su entrada. Esta es la cantidad que el objeto vale si se quiere vender. Cuando vienen reflejados dos valores separados por una barra, el primero indica el valor del artículo si está sin usar y el segundo el valor si el objeto es usado antes de venderlo.

El valor en oro de un objeto mágico es muy bajo normalmente, pues estos artículos generan sospecha y desconfianza, para gente poco ilustrada más bien puede tratarse de un objeto maldito. Es por ello que los valores en oro no representan su verdadero valor. Los objetos mágicos raramente se pueden comprar y ya tiene que estar un Aventurero desesperado para verse obligado a venderlo.



## HERIDAS DOBLES

Algunas armas en la Tabla de Tesoros causan heridas dobles, heridas triples e incluso heridas cuádruples. Esto simplemente significa que al tirar para ver cuántas Heridas tu Aventurero a causado, multiplicas la tirada de Heridas inicial por el multiplicador del arma. Todos los multiplicadores son aplicados antes de otras reglas extraordinarias.

El procedimiento completo para determinar el daño causado por cada tirada se resuelve así:

1. Tira los dados de Heridas normales y multiplica el resultado por el multiplicador del arma.
2. Suma la Fuerza de tu Aventurero al total.
3. Suma cualquier regla extraordinaria, como los efectos de un hechizo.
4. Resta la Resistencia del Monstruo para determinar cuantas Heridas sufre en total.

## DISTRIBUIR LOS TESOROS

Los objetos encontrados en la Tabla de Tesoro son distribuidos entre el grupo según las reglas normales del Reglamento en Español, (*el que viene con la caja*) que vienen descritas en la sección Oro y Tesoro, página 25. Algunos objetos de Tesoro sólo pueden ser utilizados por un tipo de Aventurero (en la mayoría de los casos el Mago). Si ese Aventurero ya ha recibido su cuota de tesoro, uno de los otros Aventureros debe quedarse con el objeto aunque sea inútil para él. El Aventurero puede entonces venderlo inmediatamente al Aventurero que puede usarlo, a un precio mutuamente concertado. Como alternativa puede venderlo a un mercader local por su valor en oro.



# Tabla de Tesoros de Estancia

En lugar de coger una carta de tesoro en una sala o un corredor, tira 1D6 en la siguiente tabla para determinar la naturaleza precisa del objeto hallado por los Aventureros:

**1 Oro!** Consulta la sección de oro.

**2-3** Coge una carta de tesoro como normalmente.

**4-5** Tira en la tabla de Armas y armaduras.

**6** Tira en la Tabla de Objetos mágicos.

## Oro

Cada jugador puede tirar tantos D6 como desee, sumando los resultados y multiplicándolo por 10 para determinar cuanto oro encuentra el Aventurero. Sin embargo, si obtienes un 1 en alguno de los dados el Aventurero no encuentra nada.

## Armas y armaduras

Tu Aventurero halla un arma mágica o una pieza especial de armadura. Tira 1D66 y consulta en la siguiente tabla para comprobar que ha encontrado exactamente.

**11 Buscacorazones (B,E,El,H) 500 Mo**

*El filo de este arma ha sido encantado mágicamente para ser capaz de guiar la mano de su portador hacia su objetivo.*

Una vez por turno, mientras el Aventurero utilice este arma, puede repetir uno de los Ataques que halla fallado.

**12 Espada Berserker (B) 250 Mo**

*Esta brutal arma ha sido forjada rudamente con un material parecido al metal, y tiene siniestra runas grabadas en su filo.*

Cuando la empuña el Bárbaro, la espada añade un +1 a las tiradas para comprobar si el Bárbaro entra en estado de Furia Asesina.

Cuando la utilizan el resto de aventureros no obtiene ningún efecto.

**13 Espada de Bronce punzante (B,E,El,H) 100 Mo**

*Las runas de esta espada brillan suavemente. Es un arma ligera y excepcionalmente equilibrada.*

Mientras el Aventurero utilice esta espada, obtiene un +2 a la Iniciativa.

**14 Botas de Quargskin (B,E,El,H) 0 Mo**

*Esta botas están realizadas en un extraño y ligero cuero, y cubiertas de cintas de múltiples colores.*

Un turno por aventura, mientras el Aventurero lleve estas botas, obtiene un +2 al Movimiento.

Si tu Aventurero trata de venderlas, ningún comerciante lo considerará seriamente, y rehusará comprarlas.

**15 espada de acero encantado (B,E,El,H) 150 Mo**

*Esta arma de hoja oscura esta rodeada por un aura que brilla crepitante energía.*

Mientras tu Aventurero utilice esta espada, todas sus tiradas para impactar obtiene un +1.

**16 Espada mordedora (B,E,El,H) 150 Mo**

*Este arma ha sido mágicamente forjado con un filo aserrado, capaz de rasgar el metal como si fuera papel.*

Mientras tu Aventurero utilice esta espada, cada ataque ignora el primer punto de armadura de su oponente.

**21 Espada de piedra (B,E,El,H) 500 Mo**

*Tan pronto como el Aventurero empuña este arma, siente que su piel se transforma en piedra, aunque permanece tan flexible como normalmente.*

Mientras el Aventurero empuñe esta espada obtiene un +2 a su Resistencia.

**22 Espada de cobre fulgurante (B,E,El,H) 300 Mo**

*Esta espada parece que posee vida propia, atacando a sus enemigos con arcos rápidos, amplios y precisos.*

Mientras el Aventurero utilice esta espada obtiene +1 Ataques.

**23 Hoja de Couronne (B,E,El,H) 200 Mo**

*Esta es la espada que forjo un maestro herrero Bretoniano, para defender a su reino de las huestes de no-muertos hace muchas centurias.*

Mientras utilice esta espada, cada Monstruo No-muerto adyacente al Aventurero sufre 1 Herida adicional automática cada turno, tras de cualquier tirada de Regeneración que puedan efectuar.

**24 Espada mágica (B,E,El,H) 25 Mo**

*El filo de esta espada resplandece con un brillo dorado.*

Mientras utilice esta espada podrá atacar a Monstruos que solo pueden ser afectados por armas mágicas.

**25 Espada sagrada (B,E,El,H) 400 Mo**

*Esta espada bendita es un artefacto de gran valor religioso para los seguidores del Imperio, y tiene la reputación de ser utilizada solo por los más grandes héroes.*

Mientras utilice esta espada, todas las tiradas para impactar deben aplicar un +1.

**26 Espada rebanadora (B,E,EL,H) 300 Mo**

*Esta espada parece gemir levemente dentro de su vaina, impaciente ante el baño de sangre que va a producir.*

Mientras utilice esta espada, el Aventurero causa +2 Heridas en cada ataque.

**31 Dagas de acero arrojadas (B,E,EL,H) 350 Mo**

*Estas dagas guían la mano de aquellos que las empuñan, y se dicen que no fallan jamás un lanzamiento.*

Mientras utilice estas dagas, el Aventurero obtiene +1 Ataque, que impactan automáticamente. Sin embargo, cada impacto de las dagas sólo causa 1D6, sin modificador por la Fuerza.

**32 Carcaj mágico (B,EL) 25 Mo**

*Este carcaj está realizado en un suave cuero, y unas poderosas runas están grabadas en su superficie.*

Cualquier flecha y pivote de ballesta colocado en este carcaj quedan inmediatamente encantados y pueden afectar a Monstruos que sólo pueden ser heridos por armas mágicas.

**33 Espada de hueso (B,E,EL,H) 400 Mo**

*Esta arma mágica parece estar forjada con un material blanco, parecido al hueso, pero tan afilado como el acero.*

Una vez por aventura, el Aventurero puede renunciar a todos sus ataques menos a 1. Si el ataque tiene éxito la espada causa el daño normal + (1D6 x nivel de combate) Heridas adicionales.

**34 Arco de Eltharion (B,EL) 200 Mo**

*Este arco está encantado con hechizos élficos que lo hacen mucho más preciso.*

Mientras utilice este arco, el Aventurero dispone de +1 a sus tiradas para impactar.

**35 Espada de poder (B,E,EL,H) 150 Mo**

*Esta espada está imbuida por la fuerza de un Minotauro, y cualquier impacto lo realizará con la fuerza de esta poderosa bestia.*

Mientras utilice esta espada, el Aventurero obtiene un +1 a la Fuerza.

**36 Capa del sigilo (B,E,EL,H) 100 Mo**

*Esta capa está realizada con un curioso material, que parece resbalar al tacto.*

Una vez por aventura, mientras el Aventurero utilice esta capa, puede destrabarse automáticamente de un combate.

**41 Espada de obsidiana (B,E,EL,H) 450 Mo**

*Se cree que esta espada está forjada por la oscuridad solidificada del vacío, y explicaría su capacidad para destruir cualquier armadura que toca.*

Después de realizar un ataque con éxito con esta espada, tira 1D6. Con 1-3 el ataque se resuelve de la forma habitual, pero con un 4+ la espada ignora y destruye la armadura de su víctima.

**42 Mata-gigantes (B,E,EL) 250 Mo**

*Esta poderosa espada sólo puede ser empuñada a dos manos, y aún así requiere de un Guerrero poderoso para utilizarla de forma efectiva.*

Mientras el Aventurero empuñe esta espada, obtiene un +3 a la Fuerza. La espada requiere de las dos manos para utilizarla correctamente, por lo que no se podrá utilizar otra arma o escudo.

**43-44 Espada de la resistencia (B,E,EL,H) 200 Mo**

*La espada fue forjada con poderosos hechizos defensivos, protegiendo a su portador de sus enemigos.*

Mientras utilice esta espada, el Aventurero obtiene un +1 a la Resistencia.

**45 Casco del visionario (B,E,EL) 800 Mo**

*Este oscuro casco no tiene una abertura para los ojos. Sin embargo, su portador es capaz de ver claramente incluso en la tenue luz del subterráneo.*

Mientras lleve este casco, el Aventurero obtiene un +1 a la Resistencia como normalmente. Además, este casco permite a su portador ver y moverse por el subterráneo como si estuviera equipado con una linterna.

**46 Espada bloqueadora (B,E,EL,H) 400 Mo**

*La espada parece moverse con vida propia, lanzándose hacia el arma enemiga, y deteniendo su ataque.*

Mientras utilice esta espada, el Aventurero puede intentar bloquear un solo ataque. Tira 1D6, con 1-3, la espada falla en su intento de bloqueo, con un 4+ el ataque es desviado por la espada y no tiene efecto.

**51 Espada de la muerte (B,E,EL,H) 400 Mo**

*Esta espada contiene un poder que apenas puede ser controlado, y que abrume a su portador.*

Una vez por aventura, el Aventurero puede utilizar el poder de esta espada para incrementar su Fuerza hasta 10 durante este turno.

**52 Casco del dragón (B,EL) 300 Mo**

*Este antiguo casco élfico posee una poderosa runa de fuego grabada sobre el visor.*

Mientras utilice este casco, el portador obtiene un +2 a la Resistencia contra todos los ataques basados en el fuego.

**53-54 Espada de oro marino (B,E,El,H) 150 Mo**

*Forjada con el oro recogido de los fondos marinos cuando los mares aún eran jóvenes, la espada esta cubierta por runas largo tiempo olvidadas.*

Mientras el Aventurero empuñe esta espada, todos los ataques que realice puede ignorar el primer punto de armadura del oponente.

**55-56 Mata-Ogros (B,E) 400G**

*Esta brutal y enorme hacha es una poderosa arma de origen enano.*

Mientras utilice esta hacha tu Aventurero obtiene un +2 a la Fuerza (y +3 si es un Enano).

**61 Espada bendecida (B,E,El,H) 300 Mo**

*Bañada en las aguas benditas de los templos de Ulric, este arma es un poderoso talismán religioso.*

Mientras utilice esta espada, el Aventurero sólo fallara sus tiradas para impactar con un 1-2 en la tirada de dados.

**62 Armadura gris de Eshkalon (B,E) 400/0 Mo**

*Esta resistente armadura grisacea está realizada con placas de un material parecido a la roca, pero extremadamente resistente.*

Mientras el Aventurero vista esta armadura tira 1D6 por cada impacto. Con un 1 la armadura se rompe y debe ser descartada. Cualquier otro resultado indica las Heridas que la armadura absorbe.

**63-64 Armadura de la fortuna (B,E,El) 500/0 Mo**

*Esta armadura parece reflejar en su superficie mágicamente todas las batallas en las que ha participado.*

Esta armadura es capaz de absorber y almacenar el daño recibido. Cuando los Aventureros la encuentran esta descargada y sin heridas almacenadas. Una vez colocada, el Aventurero no podrá quitársela por el resto de la aventura. La armadura puede absorber 30 Heridas, tras lo cual explota, reduciendo las Heridas de su portador a 0 (y fuera de combate a menos que puedan utilizar una poción o un hechizo).

**65-66 Maldición de los No-muertos (B,E,El,H) 200 Mo**

*Este arma fue forjada en los tiempos de Nagash, el gran nigromante, y es un arma poderosa contra los No-muertos.*

Mientras utilice esta espada, cada ataque realizado contra las criaturas No-muertas, causa 1D6 Heridas extra.

## Objetos mágicos

Tu Aventurero ha localizado un objeto mágico. Tira 1D66 en la siguiente tabla para determinar que ha encontrado exactamente.

**11 Pergamino de dispersión (H) 150/0 Mo**

*Este pergamino esta desgastado por los años, y sus runas apenas son visibles.*

Este pergamino permite al Hechicero dispersar un hechizo lanzado contra él o uno de sus compañeros, tras lo cual se convierte en polvo.

**12 Joya de energía (H) 200/0 Mo**

*Esta brillante joya, engarzada en un broche de plata, es capaz de almacenar la magia.*

La joya contiene 1D6 puntos de poder que el Hechicero puede utilizar para lanzar sus hechizos.

Una vez utilizados, la joya no puede recargarse y deberá descartarse.

**13 Amuleto de furia (B,E,El,H) 200/0 Mo**

*El corazón de este amuleto de cristal, brilla con un fuego dorado.*

El Amuleto de furia permite lanzar un hechizo, aunque el Aventurero no posea esta habilidad. Tan pronto como el aventurero localice el objeto, coge una carta de hechizo al azar; este será el hechizo que contenga.

El portador del amuleto puede intentar lanzar el hechizo una vez por turno, si obtiene un resultado igual o superior al poder del hechizo en 1D6. Una vez utilizado, el amuleto se convierte en polvo.

**14 Flecha del asesino (B,El) 500/0 Mo**

*Un oscuro brillo brota de la punta de estas flechas.*

El veneno mágico que empaña estas flechas pueden afectar hasta a los Monstruos más resistentes. Si tu Aventurero impacta a un Monstruo con esta flecha, tira 1D6. Con un 1-3 resuelve el daño normalmente. Con 4+ el monstruo muere automáticamente.

Un solo uso.

**15 Corona de poder (H) 300 Mo**

*Esta corona negra como el azabache esta formada por bandas de acero en donde extrañas runas brillan con una luz incandescente.*

Mientras lleve puesta esta corona, el Aventurero puede intentar resistir un hechizo lanzado contra él por turno. Tira un 1D6; con un 1-5 la corona falla en el intento de dispersar el hechizo. Con un 6 la corona funciona y el hechizo no le afecta.

**16 Talismán azabache (H) 600 Mo**

*Esta brillante joya negra se vuelve caliente con el contacto.*

Este talismán permite al Hechicero cambiar los hechizos que ha aprendido por otros nuevos.

Al inicio de la partida, tira 1D6. Con un resultado de 1, el contacto mental se rompe y el talismán se convierte en polvo al perder todo su poder. Con un 2+ puedes elegir uno de los hechizos que poseas y cambiarlo por otro del mismo nivel.



Una vez su poder ha sido utilizado, el talismán resulta inservible.

**21 Anillo hechizado (B,E,EL,H) 500 Mo**

*Los magos son capaces de reconocer estos potentes objetos mágicos, capaces de almacenar el conocimiento mágico y desatarlo.*

Tan pronto como el Aventurero encuentre el anillo coge una carta e hechizo al azar: este será el hechizo almacenado en él.

El propietario del anillo puede lanzar el hechizo que contiene en cualquier momento.

Una vez lanzado el poder del anillo se desvanece y no podrá utilizarse hasta el inicio de la próxima aventura, donde deberás elegir otra carta de hechizo.

Una vez por aventura.

**22 Pergamino de destrucción mágica (H) 350/0 Mo**

*Este pedazo de blanco pergamino murmura y crepita al ser tocado, y unas brillantes runas plateadas parecen brillar en su superficie.*

Este Pergamino permite al Hechicero dispersar y destruir automáticamente un hechizo lanzado contra él o sus compañeros. Destruyendo el hechizo, el Hechicero se asegura que no podrá volver a ser lanzado otra vez por el Hechicero enemigo. Si obtienes como resultado al tirar en la Tabla de Hechizos para Monstruos el Hechizo destruido, tira de nuevo.

Un solo uso, después debe ser descartado.

**23 Capa de la invisibilidad (B,E,EL,H) 200 Mo**

*Esta capa atrapa la luz de una forma extraña, volviéndose casi transparente.*

Mientras lleve puesta esta capa, el Aventurero se considerará invisible y no podrá ser atacado, aunque el podrá luchar normalmente.

La Capa contiene suficiente poder para mantener invisible al Aventurero un turno completo.

Un solo uso por aventura.

**24 Flechas perforantes (B,EL,H) 300 Mo**

*Estas flechas blancas han sido afiladas mágicamente, y tiene la reputación de perforar hasta la armadura más gruesa a cientos de pasos de distancia.*

Cada vez que tu Aventurero logre impactar con éxito, tira 1D6. Con un 1-4 la flecha no produce efectos adicionales, pero con un 5 ó 6 (un 6 si el objetivo está equipado con un tipo de armadura mágica), la flecha penetra profundamente en la armadura del objetivo, volviéndola completamente inútil. Al determinar el daño no se descuenta la armadura con la que esté equipado.

Hay suficientes flechas para una sola aventura.

**25 Anillo de Dadaan (B,E,EL,H) 200/0 Mo**

*Este anillo resulta especialmente pesado para su tamaño crepita lleno de poder.*

El anillo de Dadaan permite al Aventurero lanzar un hechizo por aventura. Tan pronto como el Aventurero halle el anillo coge una carta de hechizo al azar; este será el hechizo que contiene el anillo. El portador del anillo puede lanzar el hechizo almacenado automáticamente en cualquier momento. Después de utilizarlo, el poder mágico del anillo se agota y queda inservible.

Un solo uso

**26 Botas saltadoras (B,E,EL,H) 400 Mo**

*Estas botas han sido realizadas con el cuero de las alas de una Serpiente Alada.*

Estas botas permiten al aventurero saltar una casilla en cualquier dirección como parte de su movimiento, cayendo en la casilla posterior. Cualquier obstáculo de la casilla puede ignorarse aunque sigue contando como 1 casilla de movimiento.

Estas botas pueden utilizarse una vez por turno.

**31 Botas de rapidez (B,E,EL,H) 200 Mo**

*Tan pronto como te calzas estas botas el resto del mundo parece desplazarse más despacio.*

Mientras lleve estas botas tu Aventurero suma un +1 al Movimiento.

**32 Botas de vuelo (B,E,EL,H) 750/10 Mo**

*Esta elegantes botas flotan varios centímetros sobre el suelo gracias a los encantamientos que le han sido conferidos.*

Mientras lleve estas botas, puedes levitar varios centímetros sobre el suelo, permitiendo atravesar abismos, pozos, etc. y haciendo que sea más difícil de impactar. Los monstruos deben aplicar un modificador de -1 a todas sus tiradas para impactar.

El poder de las botas se agota tras la aventura, y debe ser descartado.

**33 Botas de batalla (B,E,EL,H) 250 Mo**

*Estas robustas botas reforzadas han sido mágicamente fabricadas para que se adapte a su portador.*

Mientras lleve puesta estas botas el Aventurero obtiene un ataque adicional de patada con un -1 al impactar y un +1 a la Fuerza.

**34 Poción de vuelo (B,E,EL,H) 250 Mo**

*El contenido de esta botella burbujea y sisea al ser bebida, quemando la garganta y chamuscando el paladar.*

Después de ser bebida, el Aventurero es capaz de levitar varios centímetros sobre el suelo, permitiendo atravesar abismos, pozos, etc. y haciendo que sea más difícil de impactar. Los monstruos deben aplicar un modificador de -1 a todas sus tiradas para impactar.

El efecto dura un turno.

**35 Poción de salud (B,E,EL,H) 200 Mo**

*Esta botella de cristal verdoso contiene un líquido de dulce olor y espesa consistencia.*

Una vez bebida esta poción, el Aventurero recupera 1D6 Heridas.

**36 Poción de invisibilidad (B,E,EL,H) 200 Mo**

*Este vial contiene un líquido espeso multicolor, que libera vapores embriagadores al ser abierto.*

Después de beber la poción, el Aventurero se considerará invisible y no podrá ser atacado, aunque él podrá luchar normalmente.

El efecto dura un solo turno.

**41 Poción de fuerza (B,E,EL,H) 100 Mo**

*Un embriagador olor surge de esta botella, induciendo una sensación de poder y fuerza a quien la bebe.*

Después de beber el contenido de la poción y Aventurero obtiene +1D6 a la Fuerza.

El efecto dura un solo turno.

**42 Poción de camuflaje (B,E,EL,H) 100 Mo**

*Este negro líquido no tiene ningún sabor y no deja rastro de humedad en los labios.*

Después de beber la poción, el Aventurero no podrá ser atacado ni trabado en combate al no intervenir en este. Tan pronto como el Aventurero ataque a un objetivo, los efectos de la poción se desvanecen.

**43 Poción del caminante marino (B,E,EL,H) 100 Mo**

*Este efervescente líquido deja un gusto salado que recuerda al mar.*

Después de beber esta poción el Aventurero puede caminar sobre áreas de agua (3 x Movimiento) casillas por turno.

El efecto dura un turno.

**44 Poción de resistencia (B,E,EL,H) 100 Mo**

*Después de beber este líquido rojizo sientes que tus músculos se hinchan y los tendones se endurecen.*

Después de beber esta poción tu Aventurero obtiene un +3 a la Resistencia.

El efecto dura un turno.

**45 Anillo de protección (B,E,EL,H) 300 Mo**

*La imagen de un escudo esta cincelado en la superficie de este pequeño anillo.*

Mientras lleve este anillo el Aventurero obtiene un +1 a la Resistencia.

**46 Anillo de la invisibilidad (B,E,EL,H) 200 Mo**

*Tan pronto como te pones este anillo en el dedo desapareces de la vista.*

Mientras lleve este anillo tu Aventurero se vuelve invisible, y no podrá ser atacado, aunque podrá atacar normalmente.

Un solo uso por aventura. Los efectos duran un turno completo.

**51 Anillo de poder (B,E,EL,H) 500 Mo**

*Esta simple banda de acero se desliza fácilmente en tu dedo, encajando perfectamente.*

Mientras lleve este anillo una de las características del Aventurero se incrementa en +1. Elige que característica resulta modificada tan pronto como tu Aventurero se lo pone.

**52 Incienso de Arkai (B,E,EL,H) 100 Mo**

*Este polvo plateado brilla dentro del cofre donde esta almacenado.*

Después de que tu Aventurero haya esnifado este incienso su velocidad se dispara, permitiendo inmediatamente mover otras 3D6 casillas, sin poder ser trabado. Este incienso puede ser utilizado en cualquier momento.

Una vez utilizado, debe ser descartado.

**53 Amuleto del conocimiento (B,E,EL,H) 100 Mo**

*Tan pronto como tocas este amuleto, el mundo parece mucho más comprensible...*

Este amuleto permite al Aventurero asimilar los conocimientos adquiridos por el entrenamiento más rápidamente. El entrenamiento cuesta 300 monedas de oro menos al entrenar para subir al próximo nivel.

Úsalo una vez, y luego descártalo.

**54 Anillo de la seguridad (B,E,EL,H) 200 Mo**

*El anillo tiene una gran gema engarzada, que en momentos de peligro brilla mostrando una imagen de lo que va a ocurrir.*

Este anillo permite a tu Aventurero repetir un solo Evento durante el viaje o en el asentamiento. El segundo resultado debe ser aceptado (aunque sea peor).

Un solo uso, una vez utilizado el poder se agota y debe ser descartado.

**55 Gemas de vida (B,E,EL,H) 700 Mo**

*Estas pequeñas gemas brillan con una extraña y etérea energía.*

Estas gemas siempre se encuentran por parejas. Una es conservada por el Aventurero mientras la otra se conserva en un lugar seguro. Si el portador muere, inmediatamente después de su muerte su cuerpo comienza a brillar y se transforma en un punto de luz que es absorbido por la gema. Lo único que deja atrás son los objetos de equipo mundanos, como vendas, cuerdas...

Si el resto de Aventureros sobreviven a la aventura, y vuelen a juntar las dos gemas de nuevo, el poder mágico de las gemas devuelven al cuerpo del Aventurero del reino de los muertos, justo como se encontraba antes de la aventura.

Un solo uso, después deben ser descartadas.

**56 Brazaletes de Transformación (B,E,EL,H) 350 Mo**

*Este brazalete liso de bronce posee una única runa incrustada en su superficie.*

Una vez colocado el brazalete tu Aventurero puede tomar la apariencia (y sólo la apariencia) de cualquier otra criatura. Mientras permanezca transformado no podrá ser atacado siempre y cuando el no ataque. Tan pronto como el Aventurero ataque a un Monstruo los efectos del brazalete desaparecen.

Un solo uso por aventura.

**61 Piedra de vida (B,E,EL,H) 500 Mo**

*La Piedra de vida tiene el poder de drenar la energía vital cercana y transferirla a su portador.*

Una vez invocado el poder de la piedra, elige a otro Aventurero del grupo. Tu Aventurero poseerá el mismo número de Heridas que ese Aventurero. Este hechizo no podrá utilizarse para incrementar las Heridas del Aventurero por encima de sus Heridas iniciales.

Un solo uso por aventura.

**62 Brazaletes de Ashain (B,E,EL,H) 350 Mo**

*Esta delgada banda de oro se ajusta perfectamente a la muñeca de su portador, incluso sobre su armadura.*

Mientras la lleve puesta el Aventurero podrá sumar un +3 a sus Heridas iniciales.

**63 Sortija de Wrath (B,E,EL,H) 400 Mo**

*Esta banda de plateado metal incandescente, brilla constantemente con una luz sobrenatural.*

Esta sortija permite a su portador entrar en un estado de furia y destrucción que raya la locura. Tira 1D6 al inicio del turno. Con un 2+ doblará su número de ataques. Sin embargo, con un resultado de 1, el Aventurero doblará sus Ataques pero deberá atacar al Aventurero más cercano, moviéndose si es necesario.

Además, mientras este en este estado de furia no se considera trabado.

Un solo uso por aventura. Los efectos duran un turno completo.

**64 Cinturón de Gagron (B,E,EL,H) 500 Mo**

*Este grueso cinturón de cuero perteneció al Enano Gagron, el Mata-gigantes. Posee propiedades mágicas capaces de curar hasta las heridas más serias.*

Cada vez que las Heridas de tu Aventurero se reduzcan a 0 el portador de este cinturón deberá tirar 1D6 al final del turno (siempre y cuando no haya empleado otros métodos para curarse este turno).

Con un resultado de 1-2 el cinturón no tiene efecto. Con un 3,4,5 el cinturón recupera 1D6 Heridas. Con un 6 el cinturón recupera 2D6 Heridas.

Una vez colocado, el Aventurero no podrá desprenderse de él.

**65 Piedra de la Transmutación (B,E,EL,H) 200/0 Mo**

*Esta pequeña y plana piedra cuelga de una delicada cadena de cobre.*

Este objeto puede utilizarse para convertir a un Monstruo en piedra, y en consecuencia matarlo. Para determinar si el poder de la piedra funciona tira 1D6 y suma el Nivel de combate de su portador. Si el resultado es mayor que las Heridas restantes del Monstruo, este muere inmediatamente al ser convertido en piedra. Si el resultado es igual o inferior, el hechizo no funciona.

Un solo uso, después debe ser descartado.

**66 Guantelete de Damzhar (B,E,EL,H) 500 Mo**

*Este recio guantelete de hierro está cubierto de runas de aspecto enano.*

El guantelete de Damzhar otorga a su portador +1 Ataque con un -1 al impactar y un +1 a la Fuerza.

Si tu aventurero está equipado con dos guanteletes, su poder combinado otorga un +1 Ataque adicional (consiguiendo un +3; 1 por cada guantelete +1 por el ataque adicional) con un +1 al impactar y causando 4D6 Heridas.

# Tabla de Tesoros de Estancia Objetivo

Al final de cada aventura se encuentra la estancia final, e invariablemente el mayor reto de los Aventureros. Una vez eliminados los guardianes de la última sala, los Aventureros obtenían una carta de tesoro. Ahora estás utilizando estas tablas, pero en lugar de utilizar la Tabla de tesoros de Estancia, tira 1D66 en la siguiente tabla para los Aventureros que sobrevivan para determinar la naturaleza exacta del tesoro que han encontrado. Estos objetos se reparten entre los Aventureros de la forma habitual.

## **11 Anillo buscador (B,E,EL,H) 500 Mo**

*Este brillante anillo esta realizado en un material parecido al mercurio. Una vez colocado en el dedo, el anillo cambia y se convierte en una banda parecida al metal líquido.*

Este anillo permite al Aventurero evitar una trampa que haya activado. Tira 1D6, con un 1-3 el anillo no funciona y la trampa se activa normalmente. Con un 4+ la magia del anillo consigue desbaratar el mecanismo de la trampa.

## **12 Cáliz de la Hechicería (H) 700G**

*Este tosco cáliz de metal se encuentra en un pequeño nicho de la pared, y esta cubierto de polvo y telarañas. Frotando la mugre que ha cubierto el cáliz durante años, el Hechicero lo reconoce como el Cáliz de la Hechicería.*

El Cáliz de la hechicería actúa como una fuente de poder para los Hechiceros.

El Hechicero puede extraer tantos puntos de Poder del Cáliz como desee. Por cada punto de poder que extraiga tira 1D6. Todos los puntos extra que el hechicero desee obtener del Cáliz deben tirar se a la vez. El Hechicero consigue extraerlos si obtiene un 5+ en el dado. Pero si obtiene un 1, el Hechicero perderá 1D6 Heridas por cada uno obtenido, sin modificador por armadura o Resistencia posible.

## **13 Amuleto encantado de jade (B,E,EL,H) 600 Mo**

*El amuleto parece haber sido modelado por el efecto del mar.*

El amuleto encantado de jade permite al Aventurero regenerar (1xNivel de combate) Heridas por turno, hasta el máximo de Heridas iniciales. Cada vez que el Aventurero invoque le poder del amuleto, tira 1D6 en la siguiente tabla;

1 El amuleto se convierte en polvo, causando 1D6 Heridas sin modificadores de ningún tipo.

2 El amuleto no tiene efecto este turno.

3-6 El amuleto funciona normalmente.

El amuleto deja de funcionar mientras las Heridas del Aventurero queden reducidas a 0.

Un solo uso por turno.

## **14 Libro de conocimientos arcanos (H) 1,000 Mo**

*Este libro de cubiertas agrietadas y resquebrajadas, esta cerrado con un candado de metal. Una vez abierto las páginas del libro susurran con vida propia.*

El Libro de conocimientos arcanos posee hechizos que el Hechicero puede lanzar. Tan pronto como el libro es hallado, tira 4D6, estos dados son utilizados para elegir hechizos de la misma forma que el Hechicero gana hechizos al subir de nivel.

Cada hechizo del libro puede utilizarse automáticamente una vez, y no requieren e puntos de Poder para activarlos. Una vez lanzado, la página que lo contenía se convierte en polvo.

## **15 Broche de poder (H) 1,000 Mo**

*El broche brilla tan intensamente que es imposible fijar la vista en él, y contiene la energía de una estrella fugaz.*

Al final de cada turno el Hechicero puede utilizar el Broche para almacenar los Puntos de poder que no ha utilizado hasta un máximo de (6+ Nivel de combate). El poder almacenado puede utilizarse en cualquier momento, como los puntos de poder normales. Además, la brillante aura del broche, distrae a los Monstruos proporcionando un +1 a su Resistencia.

## **16 Vara de Jade (H) 600 Mo**

*Esta vara tiene el tamaño de un bastón y esta realizado con una sola pieza de Jade, y extrañas runas recorren su superficie.*

Esta Vara incrementa los efectos de cualquier hechizo que requiera lanzar uno o más dados para comprobar sus efectos, como los de sanar heridas, añadiendo un +2 al resultado final. Ten en cuenta que la vara no incrementa las posibilidades de éxito del hechizo; por ejemplo un hechizo que sea capaz de recuperar 1D6 con un 4+, seguirá funcionando con un 4+ aunque sanará 1D6+2 Heridas.

La vara posee 2D6 cargas cuando es hallada, y cada uso requiere de una carga.

## **21 Piedra del alba (B,E,EL,H) 500 Mo**

*Esta piedra de aspecto cristalino esta engarzada en un broche de metal y brilla con una luz pálida, como la luz del alba.*

La Piedra del alba puede ser utilizada para restaurar todas la heridas de un Aventurero inmediatamente, incluso si sus Heridas se han reducido a 0 y está muerto.

Un solo uso, después debe ser descartado.

**22 Runa de la muerte (B,E,El,H) 500 Mo**

*Esta piedra posee una runa enana grabada en su superficie que se calienta al ser tocada.*

Cuando se presiona en contacto con cualquier arma de filo, la Piedra rúnica brilla y graba la runa de la Muerte en su filo, tras lo cual se convierte en polvo. La Runa de la Muerte queda permanentemente grabada.

Si en la tirada para impactar obtienes un 6 natural, el arma causa 2D6 Heridas adicionales al objetivo.

**23 Corona de la Hechicería (B,E,El) 1,000 Mo**

*Una vez colocada la corona, el portador es capaz de ver las energías mágicas como las ven los practicantes de la hechicería.*

La Corona de la Hechicería permite a cualquier Aventurero que de otro modo no podría lanzar hechizos, lanzarlos y utilizar los objetos utilizados sólo por estos. El Aventurero es capaz de utilizar su armadura. Tan pronto como se ponga la corona, coge dos cartas de hechizo al azar; estos serán los Hechizos que es capaz de lanzar. Cada turno tu Aventurero posee tantos puntos de poder como un Hechicero de nivel 1 (1D6+1 en la fase de poder), y puede lanzar unos o más hechizos como normalmente.

Sin embargo, cada vez que el aventurero lance un hechizo tira 1D6. Con un resultado de 1 el hechizo falla y tu Aventurero queda inmovilizado por el contragolpe de la energía mágica y no podrá hacer nada el resto del turno.

Mientras este inmovilizado los Monstruos lo impactarán con un 2+.

**24 Talismán de Obsidiana (B,E,El,H) 500 Mo**

*Este oscuro talismán palpita levemente y el aire a su alrededor se vuelve más pesado.*

Este talismán anula el poder de cualquier Hechicero o cualquier otro lanzador de hechizos adyacente a él. Cualquier hechizo lanzado por cualquier modelo adyacente falla con un 4+ en 1D6 y el poder utilizado para lanzarlo es canalizado por el Talismán para recuperar 1D6 Heridas. Si el portador trata de lanzar un hechizo de curación sobre él tira 1D6, con un resultado de 1 el hechizo no funciona.

**25 Tabla de Adain (H) 1,000 Mo**

*Esta tabla de piedra pesa muy poco para su tamaño y está cubierta de incomprensibles y extraños símbolos.*

Cuando es utilizada por un Hechicero, la Tabla de Adain permite al Hechicero repetir algunos o todos los dados para determinar los hechizos que aprende cuando sube de nivel de combate.

Sólo puedes repetir la tirada una vez y aceptarla, aunque sea peor.

**26 Armadura de Taakan(B,E) 1,500 Mo**

*Esta negra armadura completa, con docenas de runas de batalla grabadas en su peto, brazos y casco, se dice que actúa con vida propia atacando a sus enemigos con renovado vigor.*

Mientras lleve la armadura de Taakan tu Aventurero obtiene los beneficios normales de una armadura y casco de su tipo (+5 a la Resistencia, -1 al Movimiento).

Cada vez que un enemigo hiere al portador de la armadura, esta reacciona inmediatamente obligando a su portador a atacar de nuevo. Tu Aventurero puede realizar un solo ataque contra el enemigo que lo hirió. Ten en cuenta que si este ataque no provoca un barrido letal.

**31 Vara Diabolum (H) 500 Mo**

*Esta vara de blanco puro, posee una gema engarzada en su punta de un rojo brillante, capaz de potenciar la energía mágica.*

Mientras utilice esta vara todos los hechizos lanzados por el Hechicero tienen el nivel de lanzamiento modificado en –1.

**32 Anillo de Cheshnakk (B,E,El,H) 1,000 Mo**

*Cheshnakk fue un gran hechicero de Arabia, cuya especialidad era la confección de alfombras mágicas. Sin embargo, su mayor creación fue el anillo de Cheshnakk, que puede transportar a su portador hacia, prácticamente, cualquier lugar.*

Mientras lleve este anillo, el Aventurero puede, en cualquier momento, abandonar el subterráneo y ser transportado a un lugar seguro. Estará fuera de esta aventura, y encontrará al resto del grupo en el próximo asentamiento.

**33 Martillo de Sigmar (B,E) 2,000 Mo**

*Esta es, quizás, la más antigua y venerada de todas las armas mágicas del Imperio, creada por Maestros herreros Enanos para sellar la alianza entre hombres y enanos.*

El Martillo de Sigmar ignora todo, excepto las armaduras mágicas cuando tira para determinar el daño. Además, si obtienes un 6 natural en la tirada para impactar, el arma causa un x4 al daño.

sólo puede haber un Martillo de Sigmar por grupo de aventureros.

**34 Espada áurea (B,E,El,H) 1,000 Mo**

*Este arma esta excelentemente equilibrada y se mueve con una gracia y soltura increíble en la mano de quien la empuña.*

Mientras empuñe esta espada tu Aventurero obtiene +3 Ataques.

**35 Colmillo de hielo (B,E,El,H) 750 Mo**

*Esta arma de filo azul pálido, exuda un aura que parece congelar el aire.*

Mientras empuñe el Colmillo de hielo el Aventurero sólo podrá realizar 1 Ataque por turno. Sin embargo, si el ataque impacta y causa al menos 1 Herida (después de aplicar los modificadores por Resistencia, armadura y cualquier otra habilidad especial) el objetivo muere automáticamente. Un impacto del Colmillo de hielo puede provocar un barrido letal.

El colmillo sólo puede utilizarse una vez por aventura.

**36 Espada desgarradora (B,E,El,H) 1,200 Mo**

*El aserrado filo de esta espada desgarrar como una sierra, atravesando armadura, carne y hueso.*

Esta espada causa 2D6 Heridas adicionales en cada impacto. Además, la espada ignora los 2 primeros puntos de armadura si en la tirada para impactar obtienes un 5 ó 6 natural.

**41 Espada de la Destrucción (B,E,El,H) 750 Mo**

*La espada resuena con un profundo zumbido y palpita levemente.*

Cuando es desenfundada, la espada anula todos los objetos mágicos 1 casilla adyacente al portador. Mientras este desenfundada el portador, y cualquier modelo adyacente a él no podrá utilizar ni se beneficiará de cualquier objeto mágico que posea o hechizos. Además la espada causa +1 Herida y otorga al portador la Habilidad de Disipación Mágica 6+.

**42 Espada de la perdición (B,E,El,H) 500 Mo**

*Tan pronto como es empuñada en presencia de sus odiados enemigos, la espada parece gruñir pidiendo la sangre de sus enemigos.*

Tan pronto como el Aventurero encuentre esta espada, tira 1D66 el la tabla de Monstruos del mismo nivel que el Aventurero. La espada causará un x2 al daño contra todos los Monstruos de esa raza (por ejemplo; si obtienes como resultado un Asesino Skaven, afectará a todos los Skavens).

**43 Espada dragón (B,E,El,H) 1,200 Mo**

*Esta espada fue forjada con el colmillo de un Gran Dragón Rojo hace ya muchas centurias.*

Esta espada causa el doble de daño con un resultado natural de 5 ó 6 en la tirada para impactar.

Sin embargo, la espada es medio sensible, y no podrá ser desenfundada por un Aventurero de Nivel 3 o menor.

**44 Espada Hellfire (B,E,El,H) 1,500 Mo**

*Lenguas de fuego saltan y arden por todo el filo de la espada, y cuando gira deja un rastro de fuego a su paso.*

Si obtienes un 6 natural en la tirada para impactar con este arma, además de causar el daño normal, el objetivo y todos los modelos adyacentes a él (el portador incluido) son envueltos por las llamas y sufren 1D6 Heridas adicionales por cada nivel de combate del aventurero, sin modificadores de ningún tipo.

**45 Hoja de Gromril (B,E) 1,200 Mo**

*Esta poderosa hacha a dos manos enana, es capaz de atravesar prácticamente cualquier armadura conocida.*

Esta hacha ignora todas las armaduras, excepto las mágicas y causa el doble de daño con cada impacto. Sin embargo, el hacha es particularmente sensible, y no podrá ser empuñada por un Aventurero de nivel 2 o inferior.

La Hoja de Gromril requiere ambas manos, por lo que no podrá combinarse con un escudo.

**46 Espada Hidra (B,E,El,H) 850 Mo**

*Bañada en la sangre de una Hidra al ser forjada, la espada adquirió algunas propiedades de la terrible bestia.*

Con cada impacto realizado, la espada causa 6D6 Heridas adicionales.

Un solo uso por aventura.

**51 Espada de la venganza (B,H) 1,000 Mo**

*La espada brilla con una luz pura y jamás su hoja se ha mellado.*

La espada ignora la Resistencia del Monstruo y la armadura (excepto las mágicas) al determinar el daño.

A demás el portador puede repetir una tirada para impactar fallada por turno.

**52 Hacha asesina (E) 500 Mo**

*Esta hacha fue empuñada por el gran Mata-gigantes Umgrul Grunnson, en la batalla final por Karak Azgal.*

Esta hacha impacta automáticamente a su objetivo, no hace falta tirar para impactar. Además, en lugar de causar el daño normal, tira 1D6; con un resultado de 1 el hacha causa 1D6 (+Fuerza) Heridas. Con un 2 causa 2D6 (+Fuerza), y así sucesivamente.

Un solo uso por aventura.

**53 Espada de los Héroes (B,E,El,H) 900 Mo**

*Esta espada brilla con un intenso fuego interno, el fuego de los justos que consumirá a los impuros.*

La espada causa 3D6 adicionales cuando le utiliza contra Monstruos de Resistencia 6 o más.

**54 Espada de Bronce fulgurante (B,E,El,H) 450 Mo**

*Tan pronto como es empuñada, la espada ataca con una rapidez increíble.*

La espada proporciona +2 Ataques a quién la utilice.

**55 Arco de Loren (El) 2,000 Mo**

*Este esbelto arco a sido creado por los Elfos del bosque de Loren*

El arco inflige 1D6 Heridas por nivel de combate del portador. Si el resultado es suficiente para matar al Monstruo directamente, y hay un Monstruo directamente detrás de él en la dirección de la flecha, esta continua su camino impactado al nuevo Monstruo. El proceso se repite hasta que no hay más monstruos en la línea de tiro o uno de ellos sobrevive.

**56 Arco de precisión (B,E,El,H) 900 Mo**

*Este elegante arco tiene grabada una única runa. La historia cuenta que el que posea este arco no fallará un disparo jamás...*

Este arco tiene fuerza 4 y añade un +2 a todas la tiradas para impactar.

**61 Escudo encantado (B,E,El) 500 Mo**

*La superficie de este escudo está pulida como un espejo.*

Este escudo proporciona a su portador un +3 a la Resistencia, pero no puede ser combinado con cualquier otro tipo de armadura excepto cascos, hasta que el Aventurero alcance el nivel 4 o superior.

El escudo no puede utilizarse si el Aventurero empuña un arma a dos manos.

**62 Armadura de hierro meteórico (B,E) 1,000 Mo**

*Esta armadura parece vieja y desgastada, pero irradia un destello que transmite su verdadera naturaleza.*

Esta armadura proporciona un +3 a la Resistencia, sin modificadores por movimiento. Sin embargo, una vez colocada, la armadura se funde con la carne y no puede quitarse. Desgraciadamente, la armadura es tan pesada que el Aventurero no podrá ser transportado. Debe ser utilizada inmediatamente o dejarla donde ha sido hallada.

**63 Escudo de Ptolos (B,E,El) 250 Mo**

*El escudo exuda una bruma mágica alrededor de su portador, haciendo que sea más difícil localizarlo en el combate.*

El escudo proporciona un +2 a la Resistencia. Además, la primera vez que su Marcador de Aventurero es extraído para determinar quién es impactado por un disparo de proyectiles, puedes volver a colocar su marcador y repetir la extracción. Si vuelve a salir o en turnos posteriores será impactado normalmente.

**64 Armadura de Dargan(B,E) 1,000 Mo**

*El resplandor rojizo que desprende la armadura ilumina todo el subterráneo.*

La armadura proporciona un +4 a la Resistencia y hace que su portador sea más difícil de impactar, por lo que los Monstruos deberán aplicar un modificador de -1 a sus tiradas, a menos que estén utilizando un arma mágica.

**65 Runa come-hechizos (B,E,El,H) 500 Mo**

*Esta runa contiene un poderoso contrahechizo. Es capaz de absorber la magia que hay a su alrededor.*

Cuando se presiona en contacto con cualquier arma de filo,, la runa come-hechizos se graba en su superficie antes de convertirse en polvo.. La runa queda grabada permanentemente.

Cualquier hechizo lanzado contra el portador del arma rúnica fallará si obtienes 5+ en 1D6.

**66 Báculo del Comandante (H) 900 Mo**

*Este báculo pose runas de obediencia grabadas en su superficie hace largo tiempo.*

Una vez por Suceso el Hechicero puede utilizar el Báculo para tratar de controlar a uno de los Monstruos sobre el tablero. El Báculo debe ser utilizado en el momento en que los Monstruos son colocados. Si el Hechicero obtiene un 5+ en 1D6 podrá elegir a uno de los Monstruos y realizar con él la acción que desee, siempre y cuando no cause daño a si mismo. El Monstruo lucha en la Fase de los Aventureros, y el Hechicero no recibe monedas de oro si consigue eliminar a otro monstruo. Al final del turno, el Monstruo controlado vuelve a la normalidad.



# Juego de rol de Warhammer Quest

Hasta ahora se han explicado las reglas básicas del juego de Warhammer Quest, introduciendo nuevas áreas, y desarrollando la estructura básica del juego, llevándola a una nueva dimensión de detalle, pero sin alterar la naturaleza básica del juego. En esta nueva sección se abre una nueva dimensión del juego y se introduce a un nuevo personaje, el Director del juego. El Director del juego (Gamemaster) es un nuevo jugador que controla todos los aspectos del juego, llevando y guiando a los jugadores a los peligrosos reinos de su invención. Esta sección no incluye muchas reglas nuevas, sino que aporta nuevas ideas y acciones para el desarrollo de las aventuras.

## EL DIRECTOR DE JUEGO (EL GAMEMASTER)

*El elemento más importante de esta nueva sección del reglamento es la introducción de un nuevo jugador- el Gamemaster o Director de juego. El Gamemaster es un personaje entre un árbitro y un narrador, que conduce a los Aventureros a través de nuevas y excitantes aventuras que él mismo ha creado.*

Es importante señalar que el Gamemaster es un nuevo personaje que se añade al grupo. Hasta ahora había 4 jugadores controlando a los Aventureros, a partir de ahora habrá 4 jugadores y un Gamemaster. Hasta ahora las partidas de Warhammer Quest se han desarrollado sin la necesidad de un Gamemaster para determinar como era el subterráneo, y los Monstruos que se encontraban a su paso, sino que esto se llevaba a cabo mediante tablas y cartas que los Aventureros iban cogiendo. Desde ahora estas actividades serán llevadas a cabo por el Gamemaster. El Gamemaster no dispone de un Aventurero para mover por el subterráneo, él es el subterráneo. ¡Además es él el que controla a los Monstruos, todos ellos!

Esta sección explica todo lo que necesita saber un Gamemaster para desarrollar sus aventuras. Si eres un jugador que disfruta llevando a tu Aventurero exponiéndolo a los peligros del subterráneo y obteniendo fabulosas recompensas, no hace falta que leas estas reglas.

Si por el contrario, eres un jugador que disfruta llevando a los Monstruos y exponiendo a los Aventureros a nuevos peligros, creando trampas mortales, y en general siendo un mal tipo, esta es tu sección.

Lo que se describe a continuación son ideas y sugerencias, en lugar de reglas largas y duras. Los ejemplos que se detallan a continuación son una serie de ideas para incluir en tus aventuras en lugar de una guía rígida de lo que hay que hacer. Si eres un Gamemaster, comprobarás que no hay reglas en el sentido literal, sino sugerencias e ideas para el desarrollo de tus propias aventuras.

Al introducir la figura del Gamemaster, el juego de Warhammer Quest se vuelve mucho más flexible. No existen limitaciones a los escenarios y limitaciones a las acciones que se pueden llevar a cabo.

El Gamemaster tiene ante sí un gran reto. Debes establecer la aventura y dirigir el juego, actuando como árbitro cuando los jugadores discutan. Debes asegurarte que entienden los objetivos de su misión y de que esta se cumpla, recompensando o castigando a los jugadores por sus acciones y manteniendo la tensión hasta el final.

Para mantener que esto se cumpla sólo hay una regla importante que los jugadores deben tener en cuenta:

La decisión del Gamemaster es definitiva.

Si un jugador discute, se queja, lloriquea o rehusa jugar limpio, el Gamemaster tiene libertad para penalizar al jugador de la forma que él considere necesaria, haciendo que active trampas, que un rayo de energía lo alcance, que las armas resbalen de sus manos en el momento oportuno, o cualquier otra acción que consideres oportuna. Ten en cuenta que es “tu juego” y estás a cargo. Recuerda también que no eres un felpudo, no dejes que los Aventureros se ataquen unos a otros y se roben mutuamente los tesoros. Va en contra de las reglas, y los Aventureros son un equipo, y deben actuar como tal.

Habiendo dicho esto, recuerda que el juego está para divertirse. Recompensa a los Aventureros que realicen actos de heroicidad o valentía, y procura que se lo pasen bien. Recompensa a los Aventureros que se comporten de acuerdo a su personaje. Los Bárbaros escondidos tras los Elfos, o Hechiceros que se lanzan al fragor de la batalla espada en mano, no se están comportando tal y como se supone deberían. Una buena forma de saber si el Gamemaster está haciendo bien su trabajo es viendo a los jugadores. Si los jugadores están desanimados o desinteresados por que el subterráneo es

especialmente duro, o han recorrido más de doce estancias y no han encontrado ni una triste poción mágica, el Gamemaster no lo está haciendo demasiado bien.

Una buena aventura es esa en la que los jugadores están en tensión constante, y sienten el peligro en cada rincón. Cuando los Aventureros emergen del subterráneo con la recompensa justa por sus esfuerzos, los jugadores sienten que han vivido una gran aventura y vivirán un día más para contarla, donde otros han caído.

## ¿Qué debe hacer un Director de Juego?

El Gamemaster controla todo el juego, anunciando cada nueva fase del juego, asegurándose que los jugadores siguen la secuencia del turno, y quizás recordar a un jugador algo realmente obvio (como que su Aventurero beba su pócima curativa al final del turno si sus Heridas se han reducido a 0). El Gamemaster también coloca a los Monstruos sobre el tablero, decidiendo como mueven y a quién atacan. En tus primeras aventuras como Gamemaster trata de seguir las reglas normales del juego tal y como se han descrito, utilizando las cartas para crear el subterráneo y las tablas de tesoro. Esta vez, sin embargo, tu controlas como se desarrolla la aventura, y eres juez y jurado en todo lo que los Aventureros traten de hacer.

Desde ahora serás tu quién consulte las tablas de Monstruos, tablas de Sucesos y Tesoro para determinar lo que los Aventureros encuentran. Cuando los Aventureros suban de nivel, el Gamemaster dirigirá el proceso (en otras palabras, procurando que los jugadores no hagan trampa).

En definitiva, que el trabajo del Gamemaster es muy duro.

## Interactuando con los jugadores

Una gran parte del trabajo del Gamemaster consiste en interactuar con los jugadores. Tú eres quién debe describir que encuentran los Aventureros a cada paso que dan; como es la estancia que acaban de descubrir; que objetos contiene, como esta decorada; que tan grande y desagradable es el Monstruo con el que acaban de tropezarse. En estos casos tú eres los ojos y los oídos (o incluso la nariz) de los Aventureros. Si no les explicas a los Aventureros que ven al adentrarse en el subterráneo, este no les sorprenderá de ninguna manera.

A sí mismo, debes estar preparado para responder a todas las preguntas que los jugadores planteen a medida que los Aventureros exploran el subterráneo. Querrán saber de que color es una puerta en concreto, si hay alguna alfombra en el suelo que pueda ocultar una trampa, o incluso a que altura está el techo. Si tienes una respuesta anticipada a todas estas preguntas (y créeme, que los Aventureros preguntará hasta la tontería más grande), puedes reaccionar con estilo incluso respondiendo a sus preguntas antes de que sean planteadas. Si esto provoca que “debas consultar tus notas” esto hará más divertida la espera de la respuesta ya que los pondrá en alerta. A menos que estén preguntando algo completamente ridículo o sin relevancia, debes al menos responder de modo razonable.

Por ejemplo, puedes describir la estancia que acaban de localizar como un lugar lúgubre y frío, con varias alacenas, donde las ratas se mueven frenéticamente ante la luz de la linterna, y una luz se filtra de un agujero del techo. En tu mente, y ciertamente en tus notas la estancia tendrá este aspecto una pequeña estancia sin interés. Sin embargo los jugadores te bombardearán con preguntas:

¿Es la luz natural?

¿Puedo subirme para alcanzar ese agujero por donde se filtra?

¿Las ratas parecen peligrosas?

Debes responder a estas preguntas con entusiasmo y tacto. No es bueno decirles a los Aventureros “Esta habitación no tiene nada importante, venga moveos” lo que romperá rápidamente la atmósfera del juego. Debes responder a las preguntas y dejar que ellos mismos descubran la verdad, que la estancia no es más que una pequeña estancia vacía.

Sin embargo, debes estar preparado para ponerlos en marcha. Precisamente, debido a que han decidido que esta estancia es la clave de la aventura, no les dejes que exploren para siempre la estancia o la aventura pronto terminará. Si ellos insisten en remover hasta el último ladrillo de la estancia, puedes ponerlos en marcha trayendo algunos Monstruos a escena, activando alguna trampa y diciéndoles algo como: Oís pisadas que viene del corredor contiguo” y pronto los tendrás dirigiéndose hacia donde tu quieres.

Algunas de las pistas visuales que los Aventureros necesitan saber son fácilmente resueltas debido a que esta información está en la propia sección de tablero y representa el entorno de los Aventureros. Si los Aventureros se encuentran en la estancia objetivo del abismo de fuego, los Aventureros podrán saber donde está el puente, y la longitud de este. Sin embargo, los jugadores no saben lo que tus notas dicen, si la cuerda del puente está a punto de ceder, o si el nivel de magma asciende lentamente. Los jugadores necesitarán de ti esta información y se enfadarán con motivo si se encuentran ante situaciones que no pueden resolver o detener por falta de información.

Por otra parte, no necesitas explicarles a los Aventureros toda la historia. Anímalos a que hagan preguntas y descubran los peligros que la estancia puede contener. Si los Aventureros cargan inconscientemente hacia el puente, deja que sufran las consecuencias.

Puedes preguntarles constantemente a los jugadores: ¿qué queréis hacer?- de hecho se trata de una nueva fase del juego. Dependiendo de lo que tardan en tomar una decisión puedes recompensarlos con alguna sorpresa desagradable.

## Ser vil

La forma más fácil de mantener la tensión de los jugadores es pedirles que hagan tiradas secretas, hacer tus tiradas en secreto. Otra gran táctica consiste en coger una carta y en lugar de ponerla en juego es preguntar algo así como: ¿estáis seguros de que queréis hacer esto?. Existen infinidad de trucos para mantener la tensión de los jugadores.

Si lo que quieres es crear un gran ambiente de tensión, puedes escribir notas secretas que solo algunos jugadores puedan leer. Asegúrate de que todo el mundo ve la nota, y dile al jugador que la recibe: "asegúrate que nadie más vea esto". Esto garantiza la confusión, mientras los otros jugadores tratan de descubrir que pone la nota. Las siguientes secciones muestran las diferencias prácticas en tus juegos de Warhammer Quest que como Gamemaster debes conocer.

## Controlando el subterráneo

Hasta ahora, seguro que has jugado varias partidas de Warhammer Quest. Esto es muy importante para el Gamemaster, debido a que los jugadores le preguntarán constantemente sobre el juego y lo que deben hacer a continuación. Más que el resto de los jugadores, el Gamemaster debe conocer las reglas del juego. De hecho, un buen Gamemaster debe saber guiar en una aventura a un grupo de jugadores novatos sin tener que consultar constantemente páginas y páginas de las reglas para comprobar que hay que hacer.

Cuando juegues, es costumbre que el Gamemaster se siente enfrente de los jugadores, con algún tipo de pantalla para que el resto de jugadores no sepan exactamente que esta haciendo. Tras la cobertura de la pantalla, puedes escribir misteriosas notas, tirar los dados, mirar las tablas y consultar las notas del subterráneo. Es parte del arte del director del juego.

## Aventuras aleatorias

Como se ha mencionado, para lograr entender lo que un buen Gamemaster debe hacer, es importante que dirijas varias aventuras básicas. Estas seguirán las mismas reglas básicas que has utilizado hasta ahora, descubriendo estancias a medida que las cartas son utilizadas, resolviendo los Sucesos de las tablas a medida que los Aventureros exploran el subterráneo. La única diferencia es que, en lugar de que los Aventureros controlen a los Monstruos, sea el Gamemaster quién los dirija.

Una vez hayas leído a conciencia, es una buena idea retroceder y jugar un par de aventuras del libro de Aventuras de este modo para meterte en el papel del Gamemaster. Gira las cartas de Subterráneo a medida que los Aventureros exploran el subterráneo y tira en la tabla de Sucesos de forma secreta, creando la tensión y mira como la cara de los Aventureros van horrorizándose o preocupando antes de revelar que los Aventureros se han encontrado con cinco Snotlings.

## Aventuras redactadas

Una vez hayas jugado varias aventuras de este modo, puedes conducir a los Aventureros a través de una mini campaña narrativa Muerte bajo Karak Azgal, que se describe al final de este libro. Se trata de una campaña de tres aventuras que puede ser llevada a cabo por jugadores del nivel 1 al 3. Antes de jugar la aventura debes leer con detenimiento toda la campaña para conocer la naturaleza exacta de cada aventura. Cada subterráneo ha sido cuidadosamente planteado, descrito y cartografiado, con detalles de los Sucesos y Monstruos que los Aventureros pueden encontrar. Existen reglas para el despliegue, los objetivos de los Aventureros y los archi-villanos que se encontrarán, los ingredientes esenciales para una buena aventura.

Como Gamemaster guiarás a los jugadores a través de la campaña, quizás jugando una vez a la semana y parando en el punto apropiado de cada sesión del juego. Si tomas notas de cada sesión del juego, como donde estaban los Aventureros, que habían encontrado, y que objetos poseen, los Aventureros pueden volver a jugar la próxima tarde sin problemas.

## Diseño de aventuras

El paso final para un Gamemaster es el diseño de la mazmorra más odiosamente difícil que los Aventureros puedan encontrar. Puedes hacer esto una semana antes de jugar la partida y procurando que no hay un jugador husmeando por allí, escribiendo notas, dibujando el mapa, llenado las estancias de Monstruos y otras sorpresas.

Una forma fácil y clara de crear un subterráneo consiste en escribir una pequeña introducción y un mapa con las estancias y los corredores. El resto del Subterráneo puede crearse mediante las cartas de subterráneo. Esta es una forma fácil de combinar el sistema aleatorio de creación de un subterráneo con algunos detalles importantes de la aventura. El proceso para diseñar las aventuras se describe con más claridad en la sección de Creación de aventuras.

## Preparando la partida

Como Gamemaster es tu obligación de que todo esté preparado para la partida. No hay nada peor para los jugadores que estar una hora esperando mientras el Gamemaster pone todo en orden. Trata de estar preparado cuando los jugadores lleguen para que todo esté a punto.

## Jugando la partida

Como Gamemaster, tu controlas todo lo que pase que no sea una acción directa de los jugadores; controlas los Sucesos, los monstruos que los Aventureros encuentran. Los jugadores sólo tendrán que tirar para realizar los chequeos o acciones que sean acciones producidas por sus Aventureros.

## La secuencia del turno

Esta sección de las reglas introduce una nueva fase en la secuencia normal del juego de Warhammer Quest. La Fase de Declaración se realiza antes de la Fase de Poder, y es la parte del turno en que los jugadores deben decidir que acciones van a emprender sus Aventureros en este turno de juego.

La secuencia del turno sería la siguiente:

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

### 1. Fase de Declaración

Ahora los jugadores tienen una mayor cantidad de opciones de acciones que pueden realizar, la Fase de Declaración es una introducción en la secuencia normal del turno para evitar que el juego degenere en una situación en que los Aventureros estén discutiendo que van a hacer en este momento. Ahora, cada jugador debe decir lo que va a hacer su Aventurero, o tratar de hacer este turno, y los motivos que le llevan a hacerlo.

El Gamemaster debe preguntar a cada jugador que es lo que va a hacer su Aventurero este turno. El Gamemaster preguntará a cada Aventurero según el orden de Iniciativa, preguntado primero a los de valor de Iniciativa más bajo. Recuerda que el jugador que lleva la linterna es una excepción a esta regla. Debido a que siempre actúa en primer lugar, el jugador será preguntado el último. El efecto de preguntar según el orden de Iniciativa es que los Aventureros más rápidos (aquellos de Iniciativa mayor) pueden escuchar lo que van a hacer sus compañeros y reaccionar a sus decisiones. Ten en cuenta, que los Aventureros no llevan a cabo ninguna acción en esta fase, simplemente plantean que van a llevar a cabo (o intentar).

Al utilizar estas reglas, los Aventureros disponen de un abanico más amplio de posibles acciones disponibles para ellos. Estas están explicadas y detalladas más adelante. Ahora simplemente basta saber que los Aventureros pueden interactuar con el subterráneo y sus criaturas en un mayor grado que antes. Pueden tratar de hallar puertas secretas, buscar trampas o incluso hablar con las criaturas que habitan en el subterráneo. Tu, como Gamemaster, debes decidir como llevar a cabo estas acciones.

Al utilizar estas reglas el juego de Warhammer Quest se resuelve realizando una serie de chequeos contra algunos de los Atributos del perfil del Aventurero. Esto generalmente se resuelve tirando un dado, sumando el valor de algún atributo, o superando cierto número.

Por ejemplo; el Gamemaster puede pedir superar un chequeo de Fuerza para que el Enano abra de una patada una puerta atrancada. El jugador Enano deberá tirar un dado y sumar su atributo de Fuerza, obteniendo un resultado que el Gamemaster considere oportuno para superarlo. Estas reglas están descritas con mayor detalle más adelante.

La Fase de Declaración puede ser tan simple como: "voy a atacar a ese Orco", o tan complicadas como: "Quiero recoger este arcón y colocarlo delante de la puerta para que no pueda ser abierta desde fuera".

La Fase de Declaración es muy importante ya que define el estilo de juego. En ella se hace hincapié en la personalidad de cada Aventurero y su forma de actuar y reaccionar. Aunque como Gamemaster no tengas ningún escrúpulo en dirigir a los jugadores, es mejor que ellos decidan que es lo que quieren hacer por ellos mismos. Es muy fácil decir: "muy bien, todo el mundo que haga un chequeo de Iniciativa", y cuando todo el mundo lo haya pasado decirles que han encontrado una trampa. Es mejor que los jugadores decidan que sus Aventureros van a buscar trampas ocultas antes de hacer ninguna mención a un chequeo de Iniciativa.

También debes estar preparado para dar un pequeño empujón a los jugadores. Si la Fase de Declaración se hace eterna debido a que los Aventureros no están seguros de lo que van a hacer, eres libre de interrumpirlos y decidir pasar a la siguiente fase. Aquel que no halla decidido aún deberá permanecer el resto del turno de pie como un pasmarote sin hacer nada.

## 2. La Fase de Poder

Durante la Fase de Poder, el jugador que controla al Hechicero (o cualquier otro que se halla decidido si no hay un Hechicero en el grupo) tira para el Poder como normalmente. Sin embargo, si ocurre un Suceso Inesperado al obtener un 1 en la tirada de dado, tu decides que ocurre. Puedes coger una carta de Suceso, tirar en la tabla de Monstruos del nivel correspondiente, o llevar a cabo el Suceso establecido por el escenario.

¡Si te hallas en la guarida de un Señor Orco, y ocurre un Suceso Inesperado, lo más probable es que aparezca una patrulla de Orcos, Goblins o Snotlings en lugar de Skavens y No-muertos!

## 3. Fase de los Aventureros

La Fase de los Aventureros funciona exactamente igual a las reglas descritas anteriormente, excepto que los Aventureros deben llevar a cabo las acciones que acordaron en la Fase de Declaración, uno a uno y por orden de Iniciativa, de mayor (recuerda que el Aventurero que lleva la linterna siempre mueve en primer lugar, sin importar la Iniciativa) a menor.

Depende de ti, como Gamemaster, decidir cuanto tiempo se necesita para completar la acción que los Aventureros desean llevar a cabo. Disparar a un enemigo es bastante rápido y puede resolverse inmediatamente, pero identificar un objeto mágico o buscar en una estancia grande un objeto determinado puede resultar algo más largo. Si una acción llevada a cabo por un Aventurero lleva más de un turno en completarse, simplemente asume que el Aventurero continua su acción hasta que esta se completa, momento en el cual el Gamemaster deberá revelar los resultados obtenidos. Por supuesto, si algo está llevando siglos completarlo, el jugador es libre de decir: “estoy empaquetando esto ahora y haré algo más” en la próxima Fase de Declaración.

### ¡Cambiano de opinión!

Una vez los Aventureros han decidido que van a hacer en la Fase de Declaración, es normal que lo quieran llevar a cabo en la Fase de Aventureros. Si las circunstancias cambian para los Aventureros, ya sea debido a la aparición de un Monstruo, lo que haga otro Aventurero o cualquier otra causa, es posible tratar de cambiar lo que el Aventurero iba a hacer. Para cambiar de acción, el jugador deberá superar un chequeo de Iniciativa. Esta es una tirada en que debes preguntar al Aventurero que va a tratar de hacer, y debes efectuar un chequeo de Iniciativa. Para llevarlo a cabo debes tirar un dado y sumar el valor del atributo de Iniciativa del Aventurero.

Si el resultado es 7 o mayor, el chequeo se ha efectuado con éxito y el jugador puede cambiar de acción. (Siete suele ser el resultado normal requerido para llevar a cabo con éxito una acción, aunque el Gamemaster es libre de aumentar o reducir este resultado a su discreción, para que el chequeo sea más fácil o difícil de realizar).

Si el total obtenido es menor de 7, el chequeo se ha fallado y el Aventurero deberá llevar a cabo su acción original, sin importar lo inapropiada que pueda ser para él. Está a tu discreción, si el chequeo se ha fallado por poco, permitir al Aventurero cambiar el curso de sus acciones. El Gamemaster puede penalizar a un Aventurero por hacer esto, aplicando modificadores a las acciones que quiera llevar a cabo.

Si el resultado es un 1 natural, el Aventurero deja lo que estaba haciendo confundido por la situación, y no podrá hacer nada más este turno, salvo tratar de curarse a sí mismo durante el resto del turno.

A veces, este tipo de acciones no serán necesarias. Por ejemplo, si los Aventureros son emboscados por un grupo de Monstruos de los que no pueden escapar ni mover, puedes dejarles cambiar de idea y dejarlos luchar contra los Monstruos en su lugar, sin necesidad de realizar ningún chequeo de Iniciativa. Por supuesto, puedes decidir que los Aventureros están sorprendidos por la aparición de los Monstruos y deberán aplicar un modificador de -1 al impactar en este turno.

Los chequeos de Iniciativa se describen con más detalle más adelante.

### Ejemplo

*Al inicio de la Fase de Declaración. El Enano está al otro lado del abismo de fuego, encarado con un solitario Goblin. Los otros Aventureros han cruzado ya el puente, pero al hacer lo, este se ha vuelto inseguro. El Enano (que tiene la Iniciativa más baja y debe declarar sus acciones el primero) deduce que entre el Hechicero y el Elfo pueden encargarse del goblin, y dice que va a tratar de reparar el puente.*

*El Hechicero piensa que el Elfo puede manejar a un solo Goblin, por lo que decide tratar de identificar el pergamino que ha encontrado al otro lado del abismo de fuego.*

*El Elfo decide disparar al Goblin (no tenía muchas más opciones).*

*El Bárbaro, con sus dos heridas restantes, no le apetece involucrarse demasiado, y tratará de vendar sus heridas.*

*El Gamemaster le dice al Enano que reparar el puente le llevará un turno completo y deberá superar un par de chequeos en la Fase de Exploración.*

*Entonces, durante la Fase de Aventureros ocurre el desastre. El Elfo falla en su disparo con el arco. Para disgusto del Enano el Hechicero decide seguir con su investigación y no se involucra en el combate.*

*Esto significa que el Enano deberá tratar de dejar lo que estaba haciendo y atacar al Goblin. Tira para el chequeo de Iniciativa y obtiene un 2 que sumado a su atributo de Iniciativa hace un total de 4, que no es suficiente. El Gamemaster explica que el Enano está tan concentrado en lo que está haciendo que no se da cuenta de la situación.*

*Durante la Fase e Monstruos, el Goblin se percata de su situación de ventaja y se lanza contra su odiado enemigo, impactando automáticamente al Enano sin que este tenga tiempo a verlo venir. ¡Ouch!*

#### **4. La Fase de Monstruos**

A partir de ahora puedes ignorar las reglas descritas en el reglamento a la hora de colocar a los Monstruos. Como Gamemaster, puedes colocar a los Monstruos en cualquier punto del tablero que elijas, de acuerdo con las reglas de uno contra uno o no. Puedes realizar un ataque en tropel contra un Aventurero en concreto. A veces, en ciertas aventuras, te indicarán ciertos tipos de Monstruos que deben ser colocados, como un Ingeniero Skaven.

**¡TEN PRESENTE, SIN EMBARGO, QUE LAS REGLAS QUE ESTABAS UTILIZANDO HASTA AHORA PARA COLOCAR A LOS MONSTRUOS ESTABAN POR UN MOTIVO, FUNCIONAN!**

De forma similar, puedes preparar emboscadas para los jugadores colocando a Monstruos en las estancias adyacentes. Entonces, aunque no hay Monstruos en la misma sección del tablero que los Aventureros, estos podrán arremeter contra ellos atacándolos en la Fase de Monstruos. Recuerda que los Monstruos son inteligentes (generalmente), y son los enemigos de los Aventureros, aunque no lleves este extremo demasiado lejos. ¡Sé justo con ellos y no utilices constantemente la mejor habilidad o el hechizo más poderoso sólo por el hecho que producirá el mayor daño posible a los Aventureros, estas tratando de entretener a los jugadores, no eliminarlos lo antes posible!

#### **5. Fase de exploración**

Hasta ahora el Aventurero equipado con la linterna descubría lo que había tras la puerta cogiendo la siguiente carta del mazo del Subterráneo. A partir de ahora, sin embargo, cada vez que el líder del grupo explore, deberás consultar tu mapa para comprobar que se oculta tras la puerta.

##### **Tesoros**

En el juego de Warhammer Quest, los Aventureros eran recompensados con alguna pieza de tesoro al matar a los Monstruos, y ocasionalmente por completar un evento. Ahora, al utilizar estas reglas, puede ser más complicado determinar cuando a finalizado un evento y comenzado otro. Está en tu mano determinarse en qué punto recompensar a los Aventureros con un tesoro, aunque será generalmente cuando han matado a todos los monstruos en una estancia. El tesoro que puedes conceder se puede seleccionar entre las cartas de tesoro, las tablas del tesoro o de ambas, y se debe repartir según las reglas normales.

Además de conceder el tesoro, debes decir a los jugadores el valor en oro de los monstruos que acaban de derrotar de modo que puedan sumarlos a su cuenta como de costumbre. Una vez comiences a diseñar tus propios subterráneos o aventuras, puede haber ciertos artículos del tesoro que pueden ser objetos vitales y secretos para la conclusión de una aventura: llaves, pergaminos, joyas, coronas, etc. que se deben utilizar más adelante para conseguir pasar más allá de cierta zona del subterráneo. Tales artículos se deben incluir en tus notas. ¡Si quisieras que los Aventureros consigan pasar más allá esa puerta bloqueada en el Abismo de fuego, es tu obligación cerciorarte de que consiguen la llave... y que no lo vendan cuando vayan a la ciudad!

##### **Campañas**

Seguramente habrás leído y jugado a algunos juegos en que las aventuras están interrelacionadas, permitiendo a los jugadores conservar a su Aventurero por más de una aventura. Como Gamemaster, no hay ningún impedimento para que diseñes varias aventuras que los jugadores emprenderán en equipo, llevándolos por diferentes lugares y diversificando su búsqueda. Los jugadores se embarcarán en estas aventuras como un simple novato de nivel 1, para emerger, meses después, como un auténtico Héroe legendario de nivel 10. De hecho no hay nada más gratificante que seguir una aventura de este modo.

Como norma, cada Aventurero debería estar preparado para subir de nivel tras 3 ó 4 aventuras.

##### **Viajando**

Aunque la Tabla de eventos de viaje resulta útil e interesante para enlazar las aventuras en una sola, puedes encontrar como Gamemaster que necesitarás algunos eventos para los Aventureros que no se hayan en la tabla, pero que son específicos para una campaña en particular.

Si este fuera el caso, a partir de ahora puedes tirar en la tabla de Eventos para determinar que les ocurre a los Aventureros en su viaje, comprobando el resultado obtenido e interrelacionándolo con un hecho específico que ocurre durante la campaña.

Por ejemplo, puede darse la situación por la cual el campamento de los Aventureros es asaltado por la noche, y uno de los Aventureros es secuestrado. El resto del grupo tiene dos opciones: abandonar a su amigo a su suerte (bastante deshonroso), o tratar de seguir la pista de los captores. ¡Por supuesto, tal acción significa que los Aventureros deberán dirigirse hacia la guarida de los Monstruos sin poder reabastecerse de suministros o entrenar!

Con el propósito de continuar el juego, el Aventurero cautivo puede estar en la primera estancia del subterráneo, y cuando es liberado revelar a sus compañeros que ha oído por casualidad algo importante. Los Aventureros pueden inmediatamente recorrer las profundidades del subterráneo y tratar de impedir los planes del enemigo, otra vez. De este



modo, el Gamemaster, puede diseñar para los Aventureros otro subterráneo y los Aventureros podrán volver a luchar juntos.

De la misma forma, si estas jugando una campaña, y es importante que los Aventureros visiten un lugar en concreto en un límite de tiempo, es posible que te interese que no se pierdan por cualquier pueblo, por lo que algunos resultados pueden ser ignorados, o adaptados a las situaciones.

## **En la ciudad**

Se aplican las mismas opciones a los Aventureros cuando visiten un asentamiento. Preferiblemente, antes de usar las tablas de eventos o declarar que se trata de una ciudad o aldea, el Gamemaster puede tener un mapa de la campaña, y decidir que la única ciudad es Nuln, Erengard o cualquier otra, y que se haya a doce semanas de viaje. Sin embargo, es posible que haya dos pequeñas aldeas a seis semanas de viaje o un pueblo a solo una semana de distancia.

Por supuesto, los Aventureros pueden que no consigan llegar a Nuln, pero pueden descubrir algunos signos extraños a los alrededores del pueblo donde han llegado. Pueden decidir investigar, lo que les llevará a un complejo de túneles bajo el bosque. Toda esta clase de acciones depende, exclusivamente, del nivel de detalle que quieras al escribir tu campaña. Simplemente redactas el esqueleto de la aventura y dejas a las tablas de eventos para que le den cuerpo, o utilizar todo el mundo de Warhammer como escenario a tu campaña, llevado a los Aventureros de un lugar a otro, encontrando a las personas específicas tropezando con excitantes aventuras a medida que avanzan.

El grado que quieras alcanzar depende en gran parte de cuánto disfrutas al crear la información de fondo, de viajes coloridos y de la acción fortuita. Recuerda sin embargo, que debes mantener a los jugadores interesados siempre, y que el juego de Warhammer Quest es justamente eso, un juego de búsquedas heroicas en las profundidades de las cuevas y de las cavernas más oscuras. No lo echas por la borda con historias muy largas de fondo o con información inútil. ¡Puede hacer que el mundo parezca real y realista, pero casi ciertamente hará que el juego avance lento, confuso e incluso tedioso para los jugadores!

## **Manteniendo el equilibrio**

A medida que los jugadores y los Aventureros ganan experiencia, tu trabajo como Gamemaster se vuelve más desafiante. Depende de ti crear aventuras más excitantes y que supongan un reto para los Aventureros, sin que estas parezcan una misión imposible. Mientras que no hay nada peor que una aventura demasiado fácil para los Aventureros, tampoco es divertido para los jugadores de nivel 1 tropezarse en la primera estancia con 13 Ogros y 25 Zombis.

A medida que los Aventureros ganen monedas de oro, podrán ascender en sus niveles de combate deberás adecuar las aventuras al nivel correspondiente. Una aventura de nivel 5, por ejemplo, deberá ser más complicada y difícil que una de nivel 1. Las tablas de monstruos están organizadas en niveles para tu comodidad. Si estás buscando monstruos para una aventura de nivel 3, por ejemplo, deberás consultar la tabla de Monstruos del mismo nivel.

## **Niveles de subterráneo**

Algunas cuevas o grutas están construidas en forma de niveles, donde los niveles más profundos están poblados por Monstruos más peligrosos. Normalmente, cada nivel deberá ser completado por los Aventureros antes de poder pasar al siguiente nivel, hasta llegar a su destino en las profundidades de la tierra.

Cada nivel de la aventura deberá jugarse por separado, cada vez comenzando en una nueva sala. Al final de cada nivel, los Aventureros probablemente encontrarán unas escaleras que los conducirán al siguiente nivel. De hecho, el descubrimiento de estas escaleras es un buen lugar para hacer una pausa en la sesión del juego. Entonces, cuando continúes de nuevo la aventura, podrás comenzar de nuevo, con un nuevo subterráneo.

## **Habilidades y Objetos mágicos**

Algunas habilidades y objetos mágicos sólo pueden utilizarse una vez por aventura. En una aventura multi-nivel puedes encontrar esta limitación innecesaria. Si los Aventureros han avanzado hasta el nivel trece del subterráneo utilizando solo una vez cada tipo de habilidad u objeto mágico, es posible que no sobrevivan mucho más tiempo. Para solucionar esto, cada subterráneo deberá tratarse como una aventura por separado, por lo que cada vez que comiencen un nuevo nivel, sus habilidades y objetos de un sólo uso se habrán “recargado”. Por supuesto, si dos niveles del subterráneo son relativamente pequeños, puedes decidir que serán tratadas como una sola aventura. Como Gamemaster, está en tu mano decidir dividir la acción en varias sub-aventuras.

## **Abandonando en medio de una aventura**

Como Gamemaster, puedes decidir que una vez los Aventureros hayan completado un subterráneo en particular pueden abandonarlo de forma segura en cualquier momento, sin necesidad de tirar para Sucesos inesperados hasta que lleguen de vuelta a la salida. La explicación para todo esto es que los Aventureros han limpiado (al menos por un tiempo) el subterráneo de Monstruos y no es posible que tengan ningún encuentro inesperado con ellos. Los Aventureros pueden, entonces, visitar el asentamiento más cercano, realizar sus compras etc. Antes de volver a explorar nuevos subterráneos. En su retorno, puedes permitirles pasar libremente hasta donde llegaron y continuar desde allí.

Por el contrario, algunas veces puedes decidir que la aventura deba completarse seguida antes de volver a la civilización. Tal vez, el subterráneo se encuentre demasiado lejos de un asentamiento civilizado como para abandonarlo y llegar hasta él antes de que vuelva a llenarse de Monstruos. Si este es el caso, los jugadores deberán tomar nota de a que punto han llegado y comenzar de nuevo desde el mismo punto la próxima vez.

Una vez más, es decisión tuya. Debes sopesar si los Aventureros necesitan volver debido a que se han quedado sin pócimas curativas, herramientas útiles, en contra de la lógica de permitir a los Aventureros “salir” de la aventura y retomarla más tarde.

## Conclusión

Una vez has leído esta sección te habrás hecho una idea de la enorme tarea que supone convertirse en un buen Gamemaster. No te preocupes, si te tomas tu tiempo, tras un par de partidas, encontrarás hacerte una idea más clara del juego pudiendo improvisar y cubrir todas las situaciones que se acontecen durante el juego.

Lo más importante que debe recordar un Gamemaster ante cualquier cosa que hagas la regla dorada es ser justo. ¡Nadie querrá jugar contigo como Gamemaster si los jugadores saben que siempre atacas con el mayor número posible de Monstruos!

Para llegar a ser un buen Gamemaster debes estar preparado para improvisar y crear nuevas reglas a medida que avanzas, y no esperar encontrar todas las respuestas en las reglas. Esta es la parte divertida del juego de rol, donde cualquier cosa se puede cambiar y siempre es diferente al anterior.

Divertíos, y no os perdáis en la oscuridad...

## El típico turno en una estancia cualquiera

**Gamesmaster:** “Fase de Declaración. ¿Que queréis hacer?”

**Enano:** “El Enano avanzará hacia la puerta.”

**Hechicero:** “El Hechicero hará lo mismo.”

**Elfo:** “Yeah, y el Elfo.”

**Bárbaro:** “El Bárbaro también. Y explorare cuando llegue allí si puedo.”

**Gamesmaster** “Okey. Ya que habeis decidido todos, vamos a la Fase de Poder. Hechicero tira el dado.”

*El Hechicero tira el dado y obtiene un 3 para su poder este turno.*

**Gamesmaster** “Muy bien, pon en 3 tu dado de poder. Ya que no ha ocurrido ningún Suceso inesperado vamos a la Fase de Aventureros, el Bárbaro comienza.”

*El jugador mueve a su miniatura del Bárbaro por el tablero hasta la próxima puerta.*

**Gamesmaster:** “Bien, el siguiente en Iniciativa, el Elfo creo.”

*El jugador mueve a su Elfo, y después el Hechicero y el Enano el último.*

**Gamesmaster** “...Okey, la Fase de los Monstruos. Como no hay ninguno activo sobre el tablero, pasamos directamente a la Fase de Exploración. Te disponías a explorar, ¿verdad señor Bárbaro?”

**Bárbaro:** “Ragnar desea hacerlo. Y si, como líder del grupo quiero explorar tras la puerta”.

*El Gamemaster coge la siguiente carta de subterráneo y pone una expresión divertida.*

**Elfo:** “Vamos, vamos, ¿qué ocurre?”

**Gamesmaster:** “Oh okey, es... la guarida de los Monstruos, un lugar oscuro y prohibido, donde extrañas criaturas se escurren entre las sombras, y el suelo esta cubierto de cosas que preferís no conocer.”

*Después de una colorida descripción del lugar que acaban de descubrir, el Gamemaster coloca la nueva sección del tablero, colocando las puertas de entrada y salida según muestran la carta de subterráneo.*

**Gamesmaster:** “De acuerdo, final del turno. Nueva Fase de Declaración.”

**Enano:** Vamos a entrar dentro, chicos?”

**Bárbaro:** “Sí, por qué no?”

**Enano:** “Okey, Seguiré al Bárbaro dentro y me colocaré a la derecha cubriendo la puerta.”

**Hechicero:** “Yo me situaré en la esquina izquierda.”

**Elfo:** “Yo apoyaré al Bárbaro y me colocaré al lado suyo, un poco retrasado.”

**Bárbaro:** “¡Yo abriré la puerta de una patada, hasta el centro de la estancia lanzando mi grito de guerra!”

**Elfo:** “Uuuuh. Si, así se hace – adiós al elemento sorpresa, por que no...”

**Gamesmaster:** “Fase de Poder. Has perdido los puntos que no utilizaste el turno anterior, Hechicero, tira de nuevo.”

*El Hechicero tira el dado y obtiene un 1 – un Suceso Inesperado, el Gamemaster sonríe agradecido.*

**Gamesmaster:** “Aha! Desastre. Sólo dispones de 1 punto de poder este turno y un Evento Inesperado ocurre. Dejadme ver que sucede a continuación.”

*Mientras los jugadores se lamentan de su mala suerte, el Gamemaster coge la siguiente carta de suceso, sin dejar que los jugadores la vean. Leyendo para sí mismo la carta, el Gamemaster deja escapar un suspiro. Los jugadores se miran con esperanza, creyendo que la buena suerte les ha venido a acompañar.*

**Gamesmaster:** “Bien muchachos, me alegra informaros de que tenéis compañía. ¡El único problema es que es un enfurecido... Minotauro!”

*Los jugadores miran horrorizados como el Gamemaster coge la figura del minotauro, y coge un marcador de aventurero.*

**Gamesmaster:** “... Y parece que se ha fijado en el Enano en particular...”

*El Gamemaster coloca al Minotauro sobre el tablero en contacto con el Enano.*

**Gamesmaster:** “Bien, mis valientes aventureros, será mejor reconsiderar las acciones. Vamos a empezar a realizar algunos chequeos de Iniciativa para comprobar si alguien desea atacar al Minotauro.”

# Trampas y puertas secretas

*Ahora que estás construyendo tus propios subterráneos, puedes personalizarlos mucho más. Puedes colocar trampas, puertas secretas, o preparar emboscadas en ciertas estancias. Puedes incluso que una casilla especial sea un transportador mágico, que los desplace a otra zona del subterráneo. La lista de posibles trampas y sorpresas sólo está limitada por tu imaginación.*

Cuando diseñes un subterráneo recuerda anotar que tipo de trampa en particular has colocado y en que momento o por que medio se activa. Las trampas pueden activarse pisando cierta casilla, tratando de abrir una puerta, al coger una pieza de tesoro u otro objeto, o por el peso combinado de varios aventureros. La trampa podría incluso activarse si los aventureros permanecen demasiado tiempo en un mismo sitio.

Depende de ti como Gamemaster escoger cada trampa y como se activa. Puedes incluso anotar algún suceso relacionado con la activación de una trampa, después de que una trampa explosiva estalle, hay un 50% de posibilidades de que una patrulla de 2D6 Orcos aparezcan para investigar.

Este tipo de eventos planificados sirve para dar a tu subterráneo más personalidad, y en lugar de parecer eventos aleatorios, dar la sensación de un lugar real poblado de Monstruos reales.

## Ejemplos de trampas

**Dardo** Causa Heridas a quién la active.

**Dardo envenenado** Funciona igual que la trampa Dardo, pero puede reducir la Fuerza o causar Heridas adicionales (consulta la habilidad de veneno en el Bestiario).

**Bloque de piedra** Aplasta al Aventurero, causando Heridas. Tal vez la armadura no protege de este ataque, y dependiendo de su tamaño puede incluso provocar la destrucción de la armadura.

**Trampilla** Se abre al colocarse un Aventurero encima suyo, provocando su caída al pozo que oculta. A veces la trampilla puede ser una localización y puede ser manipulada por los Aventureros desde otra casilla realizando alguna acción en otra localización.

**Gas** Las trampas de Gas se pueden presentar de varias formas. Los Aventureros no reciben los beneficios de la armadura por las Heridas causadas por estas trampas.

**Gas venenoso:** Consulta la habilidad de Veneno de los Monstruos.

**Gas somnífero:** Como un Hechizo de dormir o peor.

**Gas alucinógeno:** Puede provocar que los Aventureros se vuelvan locos y actúen de forma alocada o se ataquen unos a otros.

**Rayo de energía** Una trampa mágica, activada al tratar de abrir una puerta o cofre sellado mágicamente, al pasar a través de ciertas runas o al entrar en un área marcada. Causa Heridas.

**Cuchillas** Al ser activada por un Aventurero, puede afectar a todos los Aventureros sobre el tablero, al salir disparadas de las paredes o al surgir del suelo afiladas cuchillas.

**Agua** La estancia comienza a cubrirse de agua, durante cierto número de turnos, ahogando a los Aventureros si no consiguen escapar a tiempo.

**Arena** De forma similar a la trampa de agua.

**Rastrillo** Al caer, los Aventureros quedan atrapados y no podrán pasar por allí a menos que encuentren la llave o el mecanismo que la activa.

**Hechizo paralizante** Se activa como la trampa del Rayo de energía, excepto que el Aventurero queda paralizado. Los efectos pueden durar un par de turnos o hasta que se halle el antídoto.

**Derrumbamiento** Una sección del techo cae, bloqueando completamente la ruta de los Aventureros. Por supuesto, debe haber una puerta secreta que les permita salir de allí.

**Pozo** El Aventurero cae en la oscuridad, sufriendo heridas al golpearse contra el suelo. ¿Tienes suficiente cuerda para salir?

**Pozo de estacas** Funciona igual que la trampa del pozo, sólo que algo peor. Existe una posibilidad de que el Aventurero (de 1-3 en 1D6?) quede empalado en las estacas, sufriendo más heridas.

¡Otras variantes pueden ser un pozo lleno de agua, de serpientes, o estacas envenenadas!

**Bomba de fuego** Todo un área, estancia o un determinado número de casillas quedan envueltas en llamas. Dependiendo de la fuerza de la explosión, causará ese número de Heridas.

**Paredes móviles** Los Aventureros deberán escapar de la estancia antes de que las paredes los aplasten. Esto llevará un cierto número de turnos, en los cuales los Aventureros deberán escapar encontrando una puerta secreta o el mecanismo que controla las paredes.

## ¿Qué hacen las trampas?

Algunas trampas causan Heridas o inmovilizan a los Aventureros. Un dardo, por ejemplo, puede salir disparado de un hueco de la pared oculto e impactar a uno de los Aventureros (utiliza los marcadores de Aventurero para determinar a quién impacta), provocando, tal vez, 1D6 Heridas, modificada por la Resistencia y la armadura. A medida que los Aventureros avancen en sus niveles de combate, puedes seguir utilizando este tipo de trampa, solo que esta vez causará, tal vez, 2 ó 3D6 Heridas.

Algunas de las habilidades de los Aventureros pueden ser útiles para descubrir puertas secretas o evitar trampas. Como Gamemaster debes determinar si se da el caso y aplicar los resultados. La actitud durante el juego de los jugadores también influye. Si se dedican a avanzar ciegamente, demostrando poco interés por el entorno, es muy probable que activen una trampa, en lugar de actuar de forma cuidadosa y cauta.

## Detectando trampas

Si los Aventureros son cuidadosos, puedes darles la oportunidad de que localicen las trampas. En las nuevas acciones de los Aventureros se detallan las reglas para conseguirlo.

## Representando las trampas sobre el tablero

En la caja de Warhammer Quest dispones de numerosos marcadores para representar las trampillas, cofres de tesoro, grilletes, esqueletos, etc. Al diseñar tus propios subterráneos son ideales para marcar sobre el tablero el lugar exacto de estas trampas. Los marcadores proporcionados no son definitivos, por supuesto, eres libre de diseñar y añadir los que creas necesarios.

## Puertas secretas

Las puertas secretas son puertas que no son localizadas a simple vista por los Aventureros al entrar en una estancia. Puede estar camuflada en la pared, o tras una estantería o un tapiz de la pared. No importa su localización, si los Aventureros no la buscan no la encontrarán. Por supuesto, cuando encuentren la puerta secreta esta puede estar cerrada, protegida por una trampa o ambas cosas a la vez.

Las puertas secretas se utilizan para unir diferentes zonas del tablero, o para dirigirlos a nuevas secciones del subterráneo.

Algunas veces, puedes lanzar alguna indirecta a los jugadores de que han pasado por alto si la puerta secreta oculta algo esencial para la resolución de la aventura. No te preocupes por esto, lo importante es mantener a los jugadores contentos y excitados, en lugar de frustrados y desesperados.

Cuando la puerta secreta sea descubierta, simplemente coloca una puerta sobre el tablero en el punto que habías establecido como cualquier otra puerta.

# ENCUENTROS CON PERSONAJES

*Un nivel extra de detalle que puedes imponer en tus aventuras consiste en los Encuentros con Personajes. Esto simplemente significa que los Aventureros pueden relacionarse con otros personajes durante sus aventuras, tanto amigos como hostiles, que son controlados por el Gamemaster, en lugar de los jugadores.*

El Minero Enano de la tabla de Eventos, por ejemplo, es un encuentro con personajes, cuyas acciones son controladas por las instrucciones de la carta. Del mismo modo, todos los bandidos, mercaderes, prisioneros, etc. que los aventureros encuentran en sus viajes hacia los asentamientos o en los Eventos del subterráneo, son Encuentros con Personajes. Estos personajes rara vez deben representarse sobre el tablero, y su interacción con los Aventureros suele ser muy limitada, pero dan mucho color e interés al juego.

## Personajes entre aventuras

Cuando los Aventureros visiten un asentamiento puedes introducir un gran número de personajes que ellos pueden encontrar durante su visita en dicho lugar, como ladrones, carteristas, jugadores, duelistas, mercaderes, sirvientes, escuderos, vagabundos, miembros de sectas, mendigos y muchos más. El Gamemaster puede utilizar estos personajes con varios propósitos, para dar información importante a los jugadores o para conducirlos a través de su historia. Por ejemplo, si los Aventureros deciden visitar la taberna, además de los eventos normales aplicables a ella, el Gamemaster puede introducir al Viejo Pit, un ex-aventurero bebedor, que conoce varias historias sobre las montañas nevadas y los tesoros que se ocultan bajo su superficie. En lugar de leer una descripción, el Gamemaster es el propio Pit, y puede relacionarse con los Aventureros adaptándose a sus reacciones.

## Personajes en el subterráneo

Como Gamemaster, puedes introducir personajes y representarlos con miniaturas. Estos personajes son controlados por el Gamemaster y pueden unirse al grupo durante un periodo de tiempo. Uno de estos personajes puede ser un solitario Guerrero cuyos compañeros han sido asesinados y se une al grupo en busca de venganza. De la misma forma, puede ser un prisionero que los Aventureros han liberado y debe ser conducido con vida fuera. Tal vez no sea lo que parezca, y se vuelva en contra de los Aventureros en el siguiente combate.

Estos personajes también son útiles para conducir el transcurso de la aventura. Tal vez el personaje revele la localización de una puerta secreta que los Aventureros deben encontrar.

Tu tienes absoluto control sobre estos personajes, y no debes mostrar su perfil al resto de jugadores. Los demás jugadores no deben tener idea de cuántas Heridas posee, lo fuerte que es, o incluso si es un Guerrero, un Hechicero o un simple viajante. De este modo, cuando necesites que este personaje muera, hazlo sin necesidad de revelar que aún disponía de 34 heridas. Sea cual sea su propósito, estos personajes deben introducirse en la historia con cuidado. El juego trata sobre los Aventureros, no sobre el Gamemaster, y no debe dominar todas las situaciones en que los Aventureros se ven envueltos. Puede ser muy irritante para los Aventureros encontrarse un Gran Maestro Hechicero que los conduzca por el subterráneo, matando a todos los Monstruos que aparecen a su paso, y matando de un sólo golpe al Dragón que guarda la última sala. Los personajes deben tener un cometido dentro de la historia y no robar toda la atención de los jugadores.

En general, el perfil de los personajes no es importante. Simplemente deben introducirlos en la historia, dejar que los Aventureros obtengan la información necesaria, que se unan a la aventura con los jugadores, y que partan una vez más. Lo más importante es hacer a estos personajes convincentes e interesantes. ¿Los Aventureros le creerán? ¿Lo atacarán? ¿Tomarán en serio sus advertencias? Esto depende generalmente de sus experiencias contigo como Gamemaster y la forma en la que representas a los personajes.

## Ejemplos de encuentros con personajes

### Otto Von Stein, Aprendiz de hechicero

Von Stein ha seguido sus sueños de oro y fortuna y ha abandonado sus estudios de Hechicero antes de completarlos. Ha abandonado sus estudios y se ha encaminado hacia los subterráneos de Karag Azgal en busca de riquezas. Puede disponer de un hechizo o dos, pero hay un 50% de posibilidades de que lo haga mal, hiriendo a los Aventureros y sanando a los Monstruos.

### Capitán mercenario

Makkar el Rojo es reticente a decir lo que hace aquí abajo, pero da la impresión de que sabe algo. Si los Aventureros lo siguen o se unen a él, tal vez lo ayuden a encontrar una puerta secreta, tras la cual se oculta un gran tesoro (y un montón de Monstruos).

### Alfredo Lanyar, Guardaespaldas

Este gigantón, se ha introducido en el subterráneo debido a que trata de rescatar a su maestro, que es increíblemente rico y ha sido capturado por los Skavens. La recompensa por liberarlo puede ser inmensa...

**Edmund Magdeberg, noble Imperial**

Edmund ha sido entregado a los Aventureros por su padre para su adistramiento. Si lo conducen por el subterráneo serán recompensados y el joven noble ganará mucha estima por sus compatriotas. Pero si Edmund muere, su padre exigirá una compensación o puede pedir sus cabezas. Por supuesto, Edmund es un incompetente en la lucha y parece atraer a los Monstruos como un imán.

**Damien Corazón negro, fuera de la ley**

Damien se presenta como Simón el Gris, un viajante de Marienburgo, cuyos compañeros han sido capturados y arrastrados a estos túneles infestados de Orcos. Dice que los liberará o morirá en el intento. Por supuesto, está mintiendo. Cuando los Aventureros encuentran a un grupo de Monstruos, Damien revelará su verdadera naturaleza traicionando a los Aventureros (tal vez los Monstruos consigan un dado extra de ataque debido a que están avisados, o tal vez logren emboscar al grupo automáticamente).

Además, desaparecerá en las sombras, tal vez robando un objeto de tesoro de los Aventureros. Tu debes decidir que objeto roba (procurando ser justo y razonable).



# ¿Qué es un juego de rol?

*Hasta ahora, los jugadores tenían sus acciones dentro del juego muy limitadas. Eran capaces de moverse, luchar y explorar, y poco más. Ahora, al introducir el concepto del Gamemaster y el juego de rol, comprobarás que los jugadores pueden llevar a cabo muchas más acciones durante la exploración del subterráneo. Esta sección sirve de guía para cubrir las nuevas posibles acciones que los jugadores pueden hacer.*

En el mundo real, los Guerreros pueden tomar un mayor número de decisiones, en lugar de simplemente atacar a todo lo que se mueve. Pueden tratar de hablar con un grupo de Orcos en lugar de luchar contra ellos, por ejemplo. Tal vez esta opción no sea muy fructífera, ya que los Orcos no son muy dados a la conversación, pero la posibilidad está presente. Del mismo modo, en lugar de utilizar una Capa de Tesoro que han encontrado, el Aventurero tal vez le halle mayor utilidad si la rasga y hace con ellas vendas.

Resolver este tipo de situaciones es la parte más difícil del Gamemaster, aunque la más gratificante. Al dejar a los jugadores discutir el curso de las acciones a tomar, pueden encontrar formas nuevas y creativas para resolver un problema en lugar de golpear a todo el mundo. Esto lleva al juego a un nuevo nivel de desarrollo. Como Gamemaster debes animar a los jugadores a resolver puzzles, pensar sobre las trampas y en todas las situaciones que afecten al curso de su aventura.

## Secuencia del turno

Como se ha mencionado anteriormente, en el juego de rol de Warhammer Quest se introduce una nueva fase, la Fase de Declaración. En esta fase, cada jugador debe declarar que va a hacer su Aventurero. Esto depende enteramente de la situación en la que se encuentren, si están en medio de un combate o explorando en busca de trampas y puertas secretas.

## ¿Están los Aventureros luchando o no?

La regla básica que debes seguir es que mientras haya Monstruos sobre la misma sección del tablero que los Aventureros, estos no podrán hacer nada que no este relacionado con la lucha. En este caso, la frase más común en la Fase de declaración es: “Voy a permanecer donde estoy y seguiré luchando contra los Monstruos”, o tal vez, algo más complicado como por ejemplo: “Voy a tratar de abrirme paso a través del esqueleto que tengo delante y tratar de alcanzar al Nigromante” o: “Me escudaré detrás de la mesa y lucharé contra los Monstruos tras la cobertura que me proporciona”. Normalmente es obvio que lo que están tratando de hacer es lógico y posible. Si hechas un vistazo a la lista de acciones que pueden tratar de hacer los Aventureros, sabrás cuales están relacionadas con el combate y cuales no.

Cuando no hay Monstruos sobre el tablero, los Aventureros tienen mayor libertad a la hora de decidir sus acciones. Si no hay nada más urgente que hacer (como dominar a un Dragón furioso), los jugadores pueden verse animados a realizar todo tipo de acciones, tantas como puedan pensar. Durante la Fase de Declaración, debes preguntar que es lo que van a hacer este turno. Puedes informar al jugador de la dificultad de las acciones que están tratando de llevar a cabo.

## El Gamemaster

Depende de ti como Gamesmaster decidir si lo que están tratando de hacer es razonable según las circunstancias, las posibilidades de éxito que tienen, y cuanto tiempo tardarán en hacerlo. Si piensas algo que suena bien y parece buena idea, debes dejar que los Aventureros lo intenten.

Esta sección del reglamento proporciona ejemplos de las acciones que pueden hacer. El trabajo del Gamemater es resolver las acciones de los aventureros dentro del contexto del juego. Debido a que ciertas acciones normalmente requieren de cierto tiempo para completarlas, depende de ti decidir si el Aventurero puede hacer más de una acción en el mismo turno. Por ejemplo, un jugador que decida que su Aventurero va a registrar la estancia pregunta si puede preparar unas vendas rasgando una vieja capa al mismo tiempo. El sentido común te dirá que para concentrarse en su búsqueda no le será posible hacer otra acción diferente en el mismo turno.

## Describiendo la aventura

En el juego de rol, muchas de las acciones estarán en la mente de los jugadores, dependiendo de la información que el Gamemaster les proporcione. Depende de ti hacer que la aventura cobre vida, por lo que la acción que ocurre sobre el tablero es una representación de la historia en la imaginación de los jugadores.

### **Ambientación de los Aventureros**

Las decisiones de los Aventureros dependen en gran medida de la descripción de su entorno. Si dices que la estancia está cubierta de tapices que cubren las paredes, sin salidas aparentes, es seguro que los Aventureros investigarán tras estos tapices buscando una salida (¿quién dijo que no había una salida?).

Cuando prepares una aventura toma notas de como es la estancia que van a cruzar. No es buena idea decir: “¿Qué vais a hacer?” si no les has dado a los jugadores una descripción clara del entorno en el que se encuentran. También es importante no excederse en los detalles, llenando a los jugadores de información que tal vez no necesiten y que los haga sentir confusos.

### **Moviendo a las miniaturas sobre el tablero**

En este estilo de juego, encontrarás que los jugadores sólo necesitan mover a sus miniaturas sobre el tablero si la acción que están tratando de llevar a cabo requiere que estén sobre un punto determinado de este, como abrir una puerta en particular o un cofre del tesoro.

Como regla general, para llevar a cabo una acción que está relacionada con un objeto sobre el tablero, como abrir un cofre o una puerta, el Aventurero deberá estar adyacente a él. Para una “búsqueda” o “vistazo” general el Aventurero sólo deberá estar en el área inmediata.

Por ejemplo, si el Bárbaro quiere descolgar un cuadro de la pared deberá estar cerca de él, y después desplazarse por la estancia hacia la puerta donde está el elfo y el Hechicero esperando. Esto conlleva a desplazar a la miniatura sobre el tablero como normalmente. Mientras tanto, el Elfo puede tratar de escuchar tras la puerta para percibir signos de movimiento en la estancia adyacente, el Enano puede investigar la estancia en busca de trampas y puertas ocultas, mientras el Hechicero trata de acuar la puerta con una púa de hierro. Ninguna de estas actividades conlleva el movimiento de las miniaturas. El Hechicero y el Elfo ya se hayan cerca de la puerta, por lo que no es necesario moverlos (otra cosa sería que el elfo o el Hechicero se hallasen en otro lugar de la estancia, lo que conllevaría su movimiento hasta ponerse en contacto con la puerta). La miniatura del Enano, empleará todo su turno en la búsqueda de trampas ocultas, y puede asumirse que se desplazará por toda la estancia y acabará en el mismo punto del que partió. Normalmente, si el Aventurero realiza algo que es secundario al desplazamiento de la miniatura sobre el tablero, esto no representa un gasto en su capacidad de movimiento. Coger el cuadro de la pared es un buen ejemplo, el Bárbaro coge el cuadro y huye con él. Lo único importante es saber donde termina el movimiento del Aventurero cuando termina lo que está haciendo.

Las acciones que obviamente requieren de un periodo de tiempo en completarse, y que tiene en el juego un propósito propio, llevarán todo el turno del Aventurero. Un buen ejemplo es el del Enano explorando la estancia, esta acción le llevará todo el turno, aunque no represente el movimiento de la miniatura por toda la estancia.

Encontrarás una lista de las acciones más comunes en esta sección, incluyendo el tiempo aproximado para llevarlas a cabo. De todas formas, depende ti como Gamemaster decidir el tiempo necesario para llevarla a cabo. Si el Bárbaro, por ejemplo, dice que quiere examinar el cuadro en busca de trampas antes de cogerlo y sacarlo de su marco y guardarlo en su mochila, puede parecer razonable que esto le llevará todo un turno completo en realizarlo.

La pregunta ¿cuánto tiempo empleará un Aventurero en realizar una acción?, puede resultar a veces complicado.

Puedes hacer más fácil la decisión e informar a los Aventureros por adelantado. Si colocas una trampa en una estancia o pasillo, escribe una nota de cuanto tiempo emplearán en desactivarla. Por supuesto, hay acciones que son imposibles de calcular ya que no han sido previstas. En estas situaciones, tu tienes la última palabra para decidir cuanto tiempo deberá emplear en completarla.

### **Chequeos de atributos**

Las acciones que van a emprender los Aventureros están relacionadas en uno o varios de los atributos del perfil del Aventurero. Echar a un Monstruo a un lado está unido a la Fuerza del Aventurero, mientras que la descripción y conocimiento de runas antiguas depende de su Iniciativa. El Gamemaster debe comprobar si llevan a cabo las acciones que han propuesto utilizando los chequeos de atributos. Son tiradas de dado que debes pedir que realicen los jugadores para comprobar si consiguen realizar con éxito lo que han propuesto. La tirada de dados debe compararse con uno de los atributos del Aventurero.

Para realizar un chequeo, tira el dado y suma el atributo escogido al resultado obtenido. Dependiendo de la dificultad de la acción, el Gamemaster debe decidir el resultado necesario para llevar a cabo la acción correspondiente. Como norma, un resultado de 7 o más, significa un éxito. Si el resultado es inferior a 7 o un 1 natural, el chequeo se ha fallado. Tomando los ejemplos anteriores, empujar a un lado a un Monstruo se considera un “chequeo de Fuerza”, mientras que leer unas runas un “chequeo de Iniciativa”.

Esto significa que si el atributo del Aventurero es alto, más posibilidades tiene de realizar con éxito una acción relacionada con este. Por lo que, los Aventureros fuertes y resistentes como el Bárbaro y el Enano son buenos en chequeos físicos, mientras que los Aventureros con mayor Iniciativa son mejores observando, entendiendo y reaccionando. De esta forma, el juego de rol sirve para marcar la diferencia entre los diferentes aventureros del grupo.

## Chequeos de fuerza

Las situaciones que requieren un esfuerzo físico para resolverse son normalmente chequeados contra la Fuerza del Aventurero. Tirar a bajo una puerta o levantar un rastrillo son buenos ejemplos.

## Chequeos de Iniciativa

Las situaciones que requieren agilidad, sigilo o ambas son normalmente chequeadas contra la Iniciativa del Aventurero. Los chequeos de Iniciativa se pueden dividir en dos tipos, “físicos” o “intelectuales”. Por ejemplo, un chequeo de Iniciativa para evitar ser aplastado por una piedra que cae del techo, es un chequeo claramente físico, ya que mide la reacción para echarse a un lado. Un chequeo de Iniciativa para leer runas antiguas en una tumba es claramente intelectual, ya que el Aventurero debe hacer memoria de sus conocimientos en lenguas antiguas. La diferencia es a veces importante, debido a que algunos aventureros pueden reaccionar rápidamente ante los peligros pero su capacidad para resolver enigmas complicados puede ser escasa.

Los chequeos contra la Fuerza y la Iniciativa suelen ser los más comunes, pero de tanto en tanto puede producirse una situación en la que es mejor emplear otra característica.

Por ejemplo, un Enano de nivel de combate 4 quiere atravesar un abismo a través de una estrecha pasarela. El Gamemaster decide que se requiere de un chequeo de Iniciativa física para resolverlo con éxito. Tira el dado y obtiene un 3, que unido a su atributo de 3, hace un total de 6. ¡El chequeo se ha fallado y el Enano cae al abismo!

Un Gamemaster vengativo podría decidir que este es el momento ideal para señalar que hubiese sido una buena idea atarse una cuerda alrededor de la cintura del Enano antes de intentar cruzar, pudiendo recatarse si se hubiese caído (que es el caso).

Un Gamemaster benevolente podría permitir que alguno de los Aventureros próximos podría intentar alcanzar al Enano antes de su fatal caída, requiriendo un chequeo de Iniciativa para poder cogerlo.

En este caso, un Elfo de nivel de combate 4 podría tratar de agarrarlo, tira el dado y obtiene un 2. Sumado a su atributo de Iniciativa de 5, hace un total de 7. El Enano se ha salvado, pero por poco. Si el Gamemaster quiere poner las cosas aún más complicadas podría pedir un chequeo de Fuerza al Elfo para comprobar si puede alzar al Enano hacia un lugar seguro.

A veces, puede ser necesario para el Gamemaster realizar los chequeos en secreto, para evitar dar más pistas. Escuchar a través de puertas o identificar objetos son ejemplos clásicos de esto. ¡Si un Aventurero obtiene un 1 al tratar de identificar una espada, el Aventurero ha cometido un error al identificarla!

Si un Enano está tratando de escuchar a través de una puerta y obtiene un 1, por ejemplo, él sabrá que ha fallado, sin importar lo que el Gamemaster pueda decirle. Si el Gamemaster realiza el chequeo en secreto, y obtiene un 1, le podrá decir al enano que no ha oído nada. El Enano no sabrá si no puede oír nada porque no hay nada que oír, y no sabrá que ha fallado el chequeo y un enorme Dragón está durmiendo en la estancia contigua.

Las acciones donde el Gamemaster puede obtener ventaja al realizar un chequeo en secreto están marcadas con un asterisco (\*) en la sección de Nuevas acciones de los Aventureros.

## Modificadores a los chequeos

Como podrás comprobar este estilo de juego hace que este sea mucho más espontáneo y desestructurado. No hay un listado de reglas largas y pesadas referentes a lo que los Aventureros pueden o no pueden hacer. Depende de ti decidir si algo es posible o no, y si lo es, que atributo utilizar. Algunas de las ideas de los jugadores pueden parecer estúpidas, en cuyo caso puedes negarte a que lo intenten. Por otro lado, si la acción es complicada o comporta un gran riesgo, puedes modificar el resultado obtenido.

Por ejemplo, si el Bárbaro decide que va a tratar de abrir el rastrillo con un sólo brazo, mientras que con el otro trata de arrastrar al Elfo herido. El Gamemaster puede decidir que ambos son chequeos de Fuerza, pero aplicando un -1 a ambos chequeos, por lo que necesita un 8 o más para superarlos.

## Diferentes situaciones

Si los Aventureros están trabados en combate, es poco probable que puedan llevar a cabo otras acciones que no estén relacionadas con el combate. En una estancia repleta de Ogros, por ejemplo, los Aventureros pueden tratar de saltar un abismo para escapar, o tirar abajo un armario o una mesa para utilizarlo de cobertura. Estas son acciones válidas según las circunstancias y pueden llevarse a cabo.

Por supuesto, la posición de los Aventureros es importante. En el ejemplo anterior comienza el turno trabado con un Ogro por lo que primero deberá destrabarse del combate antes de poder intentar escapar.

Registrar la estancia en busca de trampas, por otro lado, o tratar de escuchar atentamente a través de una puerta pueden ser acciones inapropiadas mientras la estancia no se haya limpiado de Monstruos.

¡Si el jugador insiste en que su Aventurero va a tratar de escuchar a través de la puerta, puedes permitirle mientras los Ogros atacan, por lo que puedes permitir que estos impacten automáticamente, así aprenderán!

## Diferentes Aventureros

Algunos Aventureros son mejores que otros en diferentes aspectos, y esto se refleja en los modificadores aplicables a sus chequeos de atributos. Aunque es imposible hacer una lista extensa en lo que es bueno o no cada de aventurero para cada acción imaginable, hay un párrafo para cada aventurero donde se detallan en líneas generales sus aptitudes y debilidades.

### El Enano

Los Enanos son orgullosos y sagaces, expertos en excavar y cavar bajo el suelo. Son generalmente buenos en mecanismos y su obstinación los hace resistentes ante la magia. Bajo tierra están en su elemento, y son capaces de encontrar trampas e identificar puertas ocultas que para los otros aventureros son imperceptibles. No son buenos en acrobacias o por su juego de piernas, prefiriendo permanecer con los pies bien plantados en el suelo firme, mientras amenazan a sus enemigos con su fiel hacha enana.

En términos de juego, estas características se reflejan otorgando modificadores positivos a los chequeos a la hora de identificar puertas ocultas, trampas y pasajes secretos. También reciben modificadores para resistir los efectos de la magia, hipnotismo, posesión o acciones de este tipo. Por otro lado, los Enanos reciben modificadores negativos cuando trata de saltar y correr alrededor como un Elfo.

### El Bárbaro

Los Bárbaros son excelentes en la batalla y en las tareas físicas, y a menudo obtiene modificadores a los chequeos de Fuerza a la hora de trepar, derribar objetos, etc. Al mismo tiempo, su Iniciativa se decanta hacia las reacciones ante el peligro gracias a su experiencia y desarrollados sentidos, normalmente otorgándole modificadores a los chequeos de Iniciativa relacionados con la reacción al peligro, trampas, bloques de piedra que se desprenden son buenos ejemplos. Por otro lado, los Bárbaros no están muy versados en el arte de la magia o incluso leyendo, y normalmente obtiene modificadores negativos a los chequeos “intelectuales” de Iniciativa. ¡Son luchadores, no pensadores!

### El Elfo

Los Elfos son los más ágiles de todos los Aventureros, moviéndose y luchando a una velocidad y realizando unas acrobacias impensables para los otros guerreros. Sus sentidos de la vista y el oído están muy desarrollados, y son excelentes rastreadores y arqueros, y muy eficientes en el combate cuerpo a cuerpo.

Para representar estas características, los Elfos normalmente obtienen modificadores positivos en chequeos “físicos” de Iniciativa, como saltar o esquivar, mientras que en los chequeos “intelectuales” rara vez obtienen modificadores. Los Elfos no están muy acostumbrados a las máquinas complejas y la mecánica, por lo que obtienen negativos a la hora de desactivar trampas, etc. Los Elfos no son especialmente fuertes o resistentes, aunque no son frágiles, y confían en sus habilidades atléticas, agilidad y velocidad para sobrevivir.

### El Hechicero

Los Hechiceros son los más extraños de todos los Aventureros. Las habilidades de los Hechiceros no están relacionadas con la lucha, o esquivar ágilmente a los Monstruos enfurecidos. No están muy familiarizados con la mecánica. Su especialidad consiste en una sola palabra, ¡MAGIA!. Por lo cual los Hechiceros son especialistas en identificar objetos mágicos, armas, etc. Son los mejores reconociendo artefactos y traduciendo pergaminos. Pueden detener trampas mágicas o puertas secretas, al detectar el aura de poder que hay en ellas. Estas situaciones suelen resolverse con un chequeo “intelectual” de Iniciativa, en donde los Hechiceros son expertos. En chequeos físicos suelen ser muy mediocres.

## Modificando los chequeos por dificultad

Como Gamemaster, además de tener en cuenta las capacidades del Aventurero para el resultado de un chequeo, también debes tener en cuenta la dificultad de la acción a realizar.

El Bárbaro, por ejemplo, no obtendrá un modificador positivo por cada chequeo de Fuerza que deba realizar debido a que es un experto en este campo, algunas acciones son demasiado difíciles para justificar esta ventaja. Por otro lado, si la acción que está tratando de hacer es muy difícil puedes aplicar modificadores negativos a la tirada. Si está tratando de mover un pesado bloque de piedra que está bloqueando la puerta, por ejemplo, puedes decidir aplicar un modificador de -3 a la tirada, en lugar del +1 habitual. El Enano y el Elfo podrían obtener un -4, y el Hechicero un -6. Como referencia, los chequeos pueden dividirse en tres categorías; fácil, normal o difícil. Los chequeos fáciles pueden aplicar un modificador de +1 ó +2, un chequeo normal no tendrá modificadores, y los chequeos difíciles pueden tener un modificador negativo de -1 ó -2. Tomando el ejemplo anterior, podrás comprobar que existen situaciones de auténtico peligro donde los Aventureros tienen incluso menos posibilidades de salir sanos y salvos, por lo que estarán en un auténtico problema.

## Grados de éxito y fallo

En algunas ocasiones un Aventurero puede fallar su chequeo por sólo 1 o 2 puntos de diferencia. En estas situaciones puedes permitir al Aventurero que realice la acción con éxito, pero por los pelos, en lugar de decirle que ha fallado completamente. Por ejemplo, el Bárbaro está tratando de levantar el rastrillo y realiza un chequeo de Fuerza. El Bárbaro tira pero falla en chequeo por 1. El Gamemaster puede decidir que consigue levantar el rastrillo, pero que se ha sufrido un desgarró en un músculo al hacerlo y pierde 1 Herida. Del mismo modo, puedes decidir que ha realizado la acción con éxito pero que está tan agotado por el esfuerzo que deberá aplicar un modificador de -1 al impactar y a la Fuerza durante el próximo turno.

Por otro lado, puedes decidir que el chequeo se ha fallado, simple y llanamente.

Del mismo modo, si el Aventurero supera con éxito su chequeo por un largo margen puedes decidir otorgarle alguna recompensa. Tomando la misma situación anterior, puedes decidir que el Bárbaro ha tenido éxito al abrir el rastrillo tan fácilmente que el impulso le permite avanzar 2 casillas más en el Movimiento este turno.

Tus decisiones como Gamemaster en muchos casos se centrarán en si quieres que el Aventurero consiga o no realizar la acción, o si lo que está a punto de realizar es esencial o no para la conclusión de la aventura, o si por el contrario puede estropear potencialmente el juego. En estas circunstancias, un buen Gamemaster toma el control, manipulando las características de los chequeos para obtener los resultados que él necesita para el desarrollo de la aventura, aunque procurando que los jugadores sigan convencidos de que han logrado completar la acción por los pelos o con increíble suerte.

Por ejemplo, si quieres estar seguro que el Nigromante sobrevive, este lo conseguirá. No importa que táctica o que acciones emplearán los Aventureros, o a cuantos Monstruos tendrán que enfrentarse, en el último momento fallarán y el Nigromante conseguirá huir para el encuentro final.

## Fallos catastróficos

Si los Aventureros obtienen un 1 natural para cualquier chequeo, algo ha ido terriblemente mal, se ha producido un ¡fallo catastrófico! Esto no solo significa que el Aventurero no ha completado la acción, sino que algo ha ido realmente mal. A veces son obvias las consecuencias de un fallo catastrófico, dependiendo de lo que el Aventurero trata de hacer. Por ejemplo, si el Aventurero está tratando de saltar un abismo y obtiene un 1 natural en su chequeo de Iniciativa, el Aventurero cae inmediatamente al abismo. Si está tratando de desarmar una trampa, por otra parte, puedes decidir que la ha activado accidentalmente, ¡y sufre los efectos de la trampa!

En algunos casos, estos tipos de fallos son irreparables.

Por ejemplo, el Bárbaro quiere identificar una espada que los Aventureros han encontrado. El Gamemaster decide que requiere un chequeo de Iniciativa intelectual, y tira en secreto. Obtiene un 1, un ¡fallo catastrófico! El Bárbaro ha cometido un terrible fallo. El Gamemaster explica al jugador que el Bárbaro identificado la Espada como la Espada Mata-demonios, aunque de hecho se trata del Colmillo de hielo. El Bárbaro no puede tratar de identificar la espada de nuevo, ya que está convencido de que es la Mata-demonios. Esto no significa que no puede identificar otras espadas, simplemente ha fallado en su intento de identificar esta en concreto. Por supuesto, tan pronto como la utilice en combate su verdadera naturaleza será revelada...

En algunas situaciones, incluso si un Aventurero ha obtenido un 1 en un chequeo, como Gamemaster puedes decidir que no se trata de un fallo catastrófico. Esto suele producirse en acciones que el Aventurero ha fallado en la que es un especialista, y sobre todo, si te sientes especialmente amable. Si un Hechicero, por ejemplo, obtiene un fallo catastrófico al tratar de saltar sobre una mesa, puedes decidir que tropieza en ella, y cae al suelo de cara (tal vez sufriendo alguna Herida en el proceso). Un Elfo, por ejemplo, puede fallar al tratar de saltar sobre la mesa, pero podrá permanecer de pie, dado que este tipo de acciones acrobáticas son su especialidad. De nuevo, serás tú como Gamemaster quién decida y juzgue las situaciones a medida que se produzcan.

## Suerte y chequeos

La Suerte puede utilizarse para repetir un chequeo fallado, como cualquier otra tirada.

## Chequeos múltiples

En algunas ocasiones, lo que el jugador está tratando de realizar puede no resolverse con una solo chequeo contra un atributo, ya que está tratando de llevar a cabo varias acciones al mismo tiempo. En estos casos cada chequeo debe resolverse por separado para determinar si lo consigue o no.

Por ejemplo, El Bárbaro se haya frente a dos Esqueletos. Este explica al Gamemaster en la Fase de Declaración que quiere empujar a un solo esqueleto para pasar a través de ellos y así alcanzar al Nigromante que se haya tras la tumba. El Gamemaster decide que el Bárbaro debe empujar primero a un esqueleto y luego saltar sobre la tumba (algo bastante difícil, pero que merece probarse).

Cuando llega el turno del Bárbaro en la Fase de los Aventureros el Gamemaster le explica lo siguiente: "haz un chequeo de Fuerza con un +1 para echar a un lado al esqueleto que bloquea el paso, después de realizar un chequeo de Miedo, por supuesto". El Bárbaro realiza ambos chequeos con éxito lo que le deja el paso libre. "Bien, dice el Gamemaster, ahora realiza un chequeo de Iniciativa para saltar sobre la tumba. Desdichadamente el Bárbaro obtiene un

1 natural en esta tirada, un fallo catastrófico. “Mala suerte, después de empujar al esqueleto, has tropezado al borde de la tumba y caes sobre esta. Normalmente con un 1 te hubieses dado de cara con la sólida piedra de la tumba, pero al ser un experto en este tipo de acciones, el Bárbaro consigue estirar los brazos y frenar el golpe”. El jugador explica que el Bárbaro va a tratar de atacar al esqueleto en su lugar. “Por supuesto, le explica el Gamemaster, después de realizar un chequeo de Iniciativa por cambiar de acción, y teniendo en cuenta que has obtenido un 1 en la tirada anterior, digamos que tienes un modificador de –8 a la tirada... ¿quieres intentarlo?”

## Apoyando las acciones

En algunas ocasiones, los Aventureros pueden tratar de ayudarse los unos a los otros para ciertas acciones que deseen emprender, especialmente en las acciones que son muy difíciles o muy importantes (o ambas a la vez). Para apoyar a un Aventurero, este deberá estar en una posición que permita ayudarlo en su cometido. El Aventurero que decidió llevar a cabo la acción es quién realiza el chequeo, pero por cada Aventurero que lo apoye otorgará un modificador a la tirada, tal vez un +1 por cada Aventurero.

## Fuerza de Voluntad, un nuevo atributo

Podrás encontrar un nuevo atributo en las tablas de Nivel de combate de los Aventureros – Fuerza de voluntad (o Voluntad). Tal vez te estés preguntando para que sirve. La Fuerza de voluntad representa la fuerza mental del Aventurero y su carácter, la habilidad para combatir los hechizos de control mental o resistirse al ser hipnotizado, su determinación para afrontar el peligro. La Fuerza de voluntad normalmente está relacionada con la magia, y muestra la habilidad para manipular la magia (en el caso de los Hechiceros), o para resistir sus efectos (como el caso del Enano). En el juego de rol, la Fuerza de voluntad se utiliza como base para muchos chequeos relacionados con este tipo de situaciones. Un valor de Voluntad elevado significa que hay menos posibilidades de que el Aventurero sea hipnotizado o manipulado mentalmente. Los Enanos son extremadamente tozudos, y muy famosos por su enorme voluntad, y los Hechiceros deben tener una tremenda fuerza de voluntad para controlar las poderosas energías mágicas. La siguiente tabla de Voluntad muestra el valor de este atributo de los diferentes Aventureros en sus niveles de combate.

**Tabla de Fuerza de Voluntad**

Nivel de combate	Bárbaro	Enano	Elfo	Hechicero
1	3	4	2	3
2	3	4	2	4
3	3	5	3	4
4	3	5	3	4
5	4	5	3	4
6	4	5	3	5
7	4	5	3	5
8	4	6	4	5
9	4	6	4	5
10	4	6	4	6

# Nuevas acciones de los Aventureros

La lista que se presenta a continuación está diseñada para ayudar al Gamemaster a resolver todas las acciones que los aventureros quieran emprender. La lista da ejemplos de como resolver la mayoría de estas situaciones, junto a sugerencias de los atributos a emplear y los modificadores de dificultad. Ten en cuenta que, aunque realistas, algunos Aventureros jamás intentarán. Los Enanos, por ejemplo, es poco probable que se escuden detrás de una mesa, o balancearse acrobáticamente por una cuerda mientras carga con su hacha, por ejemplo. Es parte del trabajo del Gamemaster mantener a los jugadores en su papel.

Algunas acciones pueden ser más fáciles o más difíciles de realizar por ciertos Aventureros, y disponen de modificadores. Recuerda que esta es sólo una guía, eres libre de aplicar modificadores adicionales si las circunstancias así lo requieren.

Recuerda también que esta lista no es definitiva. Los jugadores son libres de idear sus propias acciones a seguir para resolver nuevas situaciones, y es parte de tu trabajo determinar las consecuencias.

Recuerda que las acciones con un asterisco indica que el Gamemaster obtiene ventaja al realizar el chequeo en secreto.

## Echar a un lado

Si lo desea, un Aventurero puede intentar desplazar a un Monstruo a un lado para pasar a través. ¡Por supuesto, el Aventurero primero deberá destrabarse del combate! El Monstruo permanecerá donde está, pero si el Aventurero desea, podrá moverse ese turno, a través de la casilla que ocupa el Monstruo. Si el Aventurero falla, depende de por cuanto haya fallado el chequeo, podrá tropezar y caer al suelo, o permanecer donde está sin poder luchar ese turno. Tal vez pierda un ataque ese turno o deba aplicar modificadores negativos al impactar, al no conseguir desplazar al monstruo y perder el equilibrio.

Esta acción se realiza al momento y requiere de un chequeo de Fuerza.

### **Disuadir a los enemigos\***

A veces, un Aventurero puede decidir hacer algo más con los enemigos que cortarlos en pedazos, pueden tratar de sacar algo de ellos, mediante el ingenio. En este tipo de situaciones, los jugadores pueden decidir tratar de poner a prueba a los enemigos y convencerlos para que colaboren en su situación, suele darse en aventuras pre-escritas, cuando el Gamemaster ya ha previsto la situación por adelantado.

Es difícil decidir cuando tiempo se tarda en convencer a un enemigo. Depende en gran medida de lo incautos que sean los monstruos, o lo persuasivos que sean los Aventureros. ¡Por supuesto, si el Gamemaster decide que a los enemigos no se les puede convencer, no podrán! [*sigue atrás*].

Esta acción requiere de un chequeo de Iniciativa (intelectual), con los modificadores que desee aplicar el Gamemaster. Si los Aventureros fallan, tal vez los Monstruos obtengan inmediatamente un ataque adicional cuando se dan cuenta de la artimaña. ¡Tal vez pueden llamar a refuerzos y más Monstruos acudan!

### **Subirse a los hombros**

Los Aventureros pueden subirse a los hombros de otros Aventureros, tal vez para echar un vistazo a través de una pared. Mientras no se muevan demasiado, esta acción no es demasiado difícil de realizar y no requiere de un chequeo. Si otro Aventurero decide subirse, todos los Aventureros deberán superar un chequeo de Iniciativa para permanecer de pie, con modificadores negativos a medida que más Aventureros traten de subir. Si fallan, tal vez caigan al suelo, alertando a los enemigos o tal vez sufriendo heridas al golpear el suelo, tal vez no puedan hacer nada más este turno mientras tratan de incorporarse.

### **Subir una pared**

Es posible que tu Aventurero trate de subir una pared. Realiza un chequeo de Iniciativa por cada metro que tu Aventurero trepe. Si falla, puede sufrir 1D6+2 Heridas por cada metro de caída. Mientras este escalando el Aventurero no podrá hacer nada más. El chequeo de Iniciativa puede estar modificado dependiendo si la pared es áspera, lisa, húmeda o cualquier otro material o situación.

Trepar 1 metro requiere 1 turno.

### **Construir**

Un Aventurero ingenioso puede a veces construir un objeto a partir de materiales que posea o que haya encontrado por el subterráneo. Un tablón que permita atravesar una grieta, o un palo largo o una escalera para acceder al techo para coger una gema o una llave son buenos ejemplos de lo que un Aventurero con los materiales adecuados puede hacer. Se requiere un chequeo combinado de Iniciativa y Fuerza.

Como Gamemaster debes determinar si lo que trata de construir es factible y cuanto tiempo debe emplear el Aventurero en construir el objeto. Por supuesto, a parte del tiempo que tarda en construirlo está el tiempo que tardará en utilizarlo. ¡Si el Aventurero falla el chequeo, este no podrá acabar el objeto al romperse una pieza, dejar de ser útil en uno o dos turnos, o si el Gamemaster así lo dice, romperse en un momento vital!

### **Arrastrase**

En lugar de caminar, el Aventurero puede desplazarse arrastrándose por el suelo, escondiéndose tras objetos o salir de la línea de fuego de los disparos enemigos. Al arrastrase el Aventurero se desplaza a la mitad de su atributo de Movimiento.

Esta acción no requiere de ningún chequeo para realizarse.

### **Desarmar a un enemigo**

Tu Aventurero puede tratar de desarmar a sus enemigos en lugar de (o tal vez antes de) matarlos. Para desarmar a su adversario, realiza una tirada para impactar de la forma habitual contra el objetivo, luego realiza un chequeo de Habilidad de Armas para desarmarlo en lugar de causar heridas. Si tu Aventurero supera el chequeo, el Monstruo será desarmado y deberá emplear el turno siguiente en recuperar su arma. Mientras esté desarmado, el Monstruo combatirá con Habilidad de Armas 1. Si el Aventurero no supera el chequeo, el ataque se perderá. ¡El chequeo puede modificarse por el Gamemaster en función del tipo de Monstruo que está tratando de desarmar, o si como Gamemaster decides que este Monstruo no puede ser desarmado!

### **Desarmar una trampa**

A veces, el Aventurero puede hallarse en una posición que le permita dismantelar una trampa. Tu Aventurero debe superar un chequeo de Iniciativa (intelectual) para desarmar la trampa. Si lo consigue la trampa no funcionará. Si falla el chequeo, esta puede saltar. Las trampas más complicadas pueden modificar el resultado necesario para desactivarlas. Cada intento para desactivar una trampa requiere de 1 turno para completarse (como mínimo).



### **Distraer a un enemigo**

En ciertas ocasiones es mejor pasar sigilosamente a través de un Monstruo (un centinela o un poderoso Dragón, por ejemplo) en lugar de luchar contra él. En lugar de cualquier otro método, una forma de distraer a un Monstruo es arrojando una moneda o una piedra hacia otro lado para llamar su atención. Se requiere de un chequeo de Habilidad de Proyectiles para lanzar el objeto al lugar correcto, seguido de un chequeo de Iniciativa para el Monstruo, modificado según su estado de alerta o por su estupidez. Si se supera, el Monstruo se concentrará en el ruido y los Aventureros estarán libres de pasar. Si los Aventureros fallan el chequeo, el Monstruo sospechará algo y comenzará a investigar.

Esta acción se debe llevar a cabo antes o después del Movimiento, pero no en medio.

### **Eludir**

Tu Aventurero puede tratar de eludir un barrido letal (agachando la cabeza, por ejemplo) realizado por otro Aventurero si este se haya en su trayectoria, y así impactar al próximo Monstruo. Si el chequeo no se supera, el Aventurero sufrirá el impacto.

Esta acción requiere de un chequeo de Iniciativa “físico” para completar la acción.

### **Luchar defensivamente**

Un Aventurero puede renunciar a 1 o más ataques por turno, de forma que el Monstruo sufra un -1 al impactar por cada Ataque sacrificado de esta manera. Debes superar un chequeo de Habilidad de Armas para comprobar que tu estilo de lucha defensivo es eficaz contra este Monstruo. Si lo fallas, habrás desperdiciado el Ataque.

### **Esconderse\***

Bajo ciertas circunstancias tu Aventurero puede tratar de esconderse durante un tiempo, tal vez para tratar sus heridas. Depende del Gamemaster decidir si hay algún lugar donde esconderse en esa zona. Si la hay, tu Aventurero deberá superar un chequeo de Iniciativa para esconderse. Depende del Gamemaster decidir como actúan los Monstruos que haya en esa misma zona (tal vez haya un 50% de posibilidades de que los Monstruos pasen por allí sin percatarse de su presencia). También es posible para los Aventureros desplazarse sigilosamente arrastrándose entre las sombras, por ejemplo.

Procura evitar, sin embargo, que los Aventureros traten de esconderse a la primera señal de peligro, y así evitar a los Monstruos, como Gamemaster tienes derecho a que los Monstruos los encuentren y luchen con ellos.

### **Mantener una puerta abierta/cerrada**

Tu Aventurero puede tratar de detener una puerta, puente levadizo, rastrillo o cualquier otro y bloquearla para que se abra o cierre. Requiere de un chequeo de Fuerza para realizarlo, modificado por el tamaño o el peso de la puerta, y la fuerza con la que se está abriendo o cerrando. Si tu Aventurero falla el chequeo, existe la posibilidad de que sea atrapado por la puerta al cerrarse. Dependiendo de la situación, el Gamemaster debe decidir si la acción es fácil de completar, permitiendo a los Aventureros completar su Movimiento después de realizar esta acción, o si por el contrario requiere de un turno completo.

Esta acción requiere de un chequeo de Fuerza para completarla.

### **Identificar\***

Al encontrar un objeto, el Aventurero puede tratar de averiguar de que objeto se trata. Las posibilidades de éxito dependen del tipo de Aventurero. Un Bárbaro tiene pocas posibilidades de identificar el Orbe de poder, pero es posible que tenga una idea más aproximada del aspecto que tiene la Espada Berserker. Se requiere de un chequeo “intelectual” de Iniciativa, modificado por la “habilidad” del Aventurero y la naturaleza del objeto, para completar la acción, que puede llevar uno o varios turnos.

Si el Aventurero falla el chequeo, el Gamemaster puede decirle: “No tienes ni idea de que objeto es” o tal vez “estas convencido de que es un objeto blasfemo y maldito” o cualquier otra cosa que se te ocurra.

### **Arma improvisada**

Puede darse el caso de que los Aventureros no puedan hacer uso de sus armas más fiables. En estas situaciones los Aventureros deben improvisar con lo que tengan a mano como botellas rotas, cadenas, sillas. Los ataques realizados con este tipo de armas requieren de varios chequeos. Por ejemplo si el Aventurero está tratando de matar a una araña gigante lanzándole un cofre encima, deberá superar un chequeo de Fuerza para lanzarlo y otro de Habilidad de proyectiles para impactar. El daño producido por este tipo de ataques depende del peso, tamaño, forma, del arma improvisada y lo determina el Gamemaster.

### **Interrogar**

Tras encontrar, aturdir y atar a un prisionero, los Aventureros tal vez deseen preguntarle algunas cosas. Este proceso sigue una combinación de chequeos de Fuerza, Iniciativa y Fuerza de voluntad, dependiendo de si el Aventurero utiliza

la fuerza bruta, la astucia o la intimidación para interrogar al prisionero. El Aventurero debe declarar que método desea utilizar al inicio del interrogatorio y realizar el chequeo correspondiente, modificado por la Resistencia del prisionero. Se realiza un chequeo de Fuerza para la fuerza bruta.

Un chequeo de Iniciativa “intelectual” para la astucia, y uno de Fuerza de voluntad para la intimidación.

Si la tirada se supera el prisionero les dirá lo que quieren saber.

Por supuesto, este tipo de situaciones solo se darán si el Gamemaster ya ha creado un trasfondo para que este tipo de Monstruo aparezca y la información que puede facilitarse, y representa la oportunidad de capturar a un prisionero y obtener de él información vital. Si el chequeo no se supera, tal vez el prisionero no dirá la verdad, no entenderá que le están preguntando, se les vaya la mano a un Aventurero y muera durante el interrogatorio, o incluso logre liberarse y de la alarma.

El interrogatorio puede durar 1 o más turnos.

### **Saltar**

Un Aventurero puede intentar saltar hacia una superficie, como por ejemplo al Pozo de lucha. Ten en cuenta que “saltar” es distinto de “cruzar”. Los Aventureros pueden tratar de saltar hacia o desde un objeto (por ejemplo saltar desde la mesa o hacia una pasarela, o bajar de un salto una escalera o un pozo), y cruzar consiste en atravesar al vuelo un objeto (como un abismo por ejemplo).

Para realizar con éxito un salto, el Aventurero deberá superar un chequeo de Iniciativa, tal vez modificado por un -1 por cada metro que está saltando.

Si falla caerá, sufriendo tal vez 1D6+2 Heridas por cada metro que haya caído.

Si consigue realizar el salto con éxito, el Gamemaster puede decidir que puede continuar con su movimiento y luchar normalmente.

El salto puede realizarse en cualquier punto del movimiento. Por ejemplo, el Aventurero puede avanzar 2 casillas y saltar sobre la tumba para tener una línea de tiro clara para disparar al Vampiro con su pistola.

### **Tirar al suelo**

Un Aventurero puede tratar de tirar al suelo un armario o cualquier otro objeto pesado que haya en la estancia. Esta acción se suele llevar a cabo para detener el avance de los Monstruos o para utilizarlo de cobertura. Normalmente requiere de un chequeo de Fuerza para completarlo, modificado por el peso del objeto. El objeto que ha sido lanzado al suelo puede detener el avance de los Monstruos, tal vez reduciendo el movimiento de esto por las casillas que ocupa. Por ejemplo, una mesa cubriendo una puerta probablemente detendrá a los Monstruos durante 1 turno. Las ventajas de luchar tras una cobertura se explican más adelante.

Tirar un objeto del mobiliario normalmente no requiere de mucho tiempo en completarse y puede hacerse durante el fragor de la batalla.

### **Cruzar**

Un Aventurero puede tratar de saltar a través del abismo de fuego o cualquier otro Suceso similar. Este movimiento requiere de una combinación de Iniciativa y Fuerza, una buena coordinación y unos músculos fuertes. Para completar con éxito un salto y llegar al otro lado sano y salvo, el Aventurero deberá superar un chequeo de Iniciativa, modificado tal vez, con un -1 por cada casilla por encima de la que trata de saltar. El chequeo puede resultar más fácil para Aventureros fuertes. El chequeo puede modificarse para que resulte más difícil para los Aventureros que están cargados de tesoros, armaduras u objetos similares.

Si el chequeo no se supera, tal vez el Aventurero no logre llegar al otro lado, y tratar desesperadamente de agarrarse al borde del abismo y subir. Tal vez pierda uno o dos objetos de tesoro y estos caigan al fondo. ¡O tal vez el Aventurero simplemente caiga al vacío!

Este tipo de salto puede realizarse en cualquier momento antes, durante o después del movimiento y cuesta parte de su capacidad de movimiento, dependiendo de la longitud del obstáculo.

### **Abrir una trampilla**

En alguna ocasión, los Aventureros podrán abrir una trampilla. Esta acción requiere de un chequeo de Fuerza, modificado tal vez por el peso de la trampilla, su tamaño, lo oxidado que esté, o incluso si está cerrada.

Abrir una trampilla requiere normalmente de un turno completo.

### **Escuchar tras una puerta\***

Un Aventurero que permanezca al lado de una puerta puede tratar de averiguar que se esconde al otro lado escuchando a través de la puerta. Esta acción normalmente se lleva a cabo antes de que los Aventureros exploren. Para llevar con éxito la acción se ha de superar un chequeo de Iniciativa “intelectual”, modificado tal vez por el tipo de puerta y el nivel de ruido. Por supuesto, si no hay ningún Monstruo al otro lado, o estos saben de la presencia de los Aventureros y permanecen quietos y alerta, los Aventureros no oirán nada, incluso aunque superen el chequeo.

En una aventura prediseñada es fácil para el Gamemaster resolver este tipo de situación, simplemente consultando sus notas y determinar si hay algo al otro lado y lo que los Aventureros pueden escuchar.

Incluso aunque los Aventureros logren escuchar algo, les será imposible identificar con exactitud de que se trata a menos que el sonido sea lo suficientemente claro o fácil de identificar.

Depende de los jugadores determinar cuanto tiempo van a emplear en escuchar. Por lo general, las posibilidades de escuchar algo aumentan si emplean más tiempo, siempre y cuando haya algo que escuchar. ¡Esta es una buena oportunidad para el Gamemaster para poner nerviosos a los jugadores!

### **Soltar las /Atar con cadenas**

Si los Aventureros toman o han encontrado a unos prisioneros para liberar, es posible que deseen liberarlos de sus cadenas, ataduras, etc. Requiere de un chequeo exitoso de Iniciativa y Fuerza para completarse modificado tal vez por los movimientos del prisionero, la calidad de las cadenas, los lazos. El chequeo puede ser mucho, mucho más difícil si el que trata de liberarse es uno mismo. El tiempo requerido para completar esta acción depende de quién realizó la atadura y hasta que punto. Es fácil deslizar la hoja de un cuchillo entre las muñecas de un prisionero atado, pero una cadena es más difícil de soltar, requiere de más tiempo y de más fuerza.

Maniatar a un Monstruo es el proceso inverso, y los Aventureros tal vez deban golpear y dejar inconsciente al Monstruo en cuestión antes de encadenarlo de forma segura. Ten en cuenta, también, lo resistente y fuerte que sea al Monstruo de modo que pueda liberarse una vez se recupere. ¡No hay método conocido en el Viejo Mundo que pueda detener por mucho tiempo a un Dragón Emperador! Depende del Gamemaster decidir cuanto tiempo se necesita para liberar o atar a un prisionero.

Si los Aventureros fallan el chequeo el Monstruo podrá luchar y salir huyendo para pedir ayuda. Tal vez el Monstruo se libere inmediatamente y logre realizar uno o dos ataques contra los Aventureros sorprendidos.

### **Hacer vendas**

En momentos de necesidad, el Aventurero puede desgarrar sus ropas y realizar un vendaje de emergencia. Un Aventurero sólo puede realizar esta acción si dispone de los materiales necesarios (una prenda de vestir o una capa de Carta de Tesoro). Esta acción requiere de un chequeo de Iniciativa. El Aventurero que hace el vendaje debe estar adyacente al Aventurero herido.

El mayor efecto de las vendas es que permite recuperar 1 Herida. Esta acción no impide que traten de sanarlo por otros medios más adelante. Los jugadores no pueden esperar que este tipo de acción salve aun Aventurero que haya sufrido heridas graves y profundas. Esta acción es un acto de desesperación, y debe llevarse a cabo si los jugadores no disponen de otro método para curar sus Heridas, como pociones y hechizos. El Gamemaster debe procurar que los jugadores no abusen de esta acción, y no les hará ningún favor si permite que utilicen esta acción constantemente. El Gamemaster es libre de decir que el vendaje no funciona o que el material utilizado está demasiado desgastado o sucio para que tenga un efecto real.

Esta acción no requiere de tiempo real para completarse.

### **Disparo difícil**

Un arquero experimentado es capaz de realizar un tiro difícil o a veces un disparo que parece imposible. Disparar a través de una ventana pequeña, disparar a una soga o impactar a un objeto en concreto son el tipo de acción del que estamos hablando. Esta acción requiere de un chequeo de Habilidad de proyectiles para impactar, modificado tal vez por la dificultad del disparo que está tratando de realizar. ¡Si falla, entonces habrás errado el tiro!

Esta acción requiere del mismo tiempo que un disparo normal en completarse.

### **Crear una cuerda**

Los Aventureros pueden tratar de crear una cuerda si disponen de los materiales adecuados, como trapos y capas. Esta acción requiere de un chequeo exitoso de Iniciativa y Fuerza. Depende del Gamemaster decidir si es posible llevar a cabo la acción con los materiales de que disponen.

Una vez la cuerda ha sido realizada, depende del Gamemaster decidir si hay alguna posibilidad de que se rompa, dependiendo de la calidad de los materiales utilizados para su realización. Ten en cuenta que una cuerda realizada de esta forma sólo soportará el peso de un Aventurero al mismo tiempo.

Si dispone de los materiales adecuados, el Aventurero deberá emplear 1 turno para realizar 4 metros de cuerda (que es la longitud máxima permitida utilizando capas y otros objetos de los que dispongan). Si el Aventurero falla el chequeo el Gamemaster puede decidir que al material empleado se ha rasgado y es peligroso utilizarlo, o tal vez cuando has comenzado a descolgarte escuchas el sonido de algo que se desgarrar... ”

### **Mover objetos pesados**

Los Aventureros pueden tratar de mover objetos pesados de la estancia, como barriles o estanterías, tal vez para bloquear una puerta o para descubrir una entrada secreta. Si el objeto es realmente pesado o grande, se necesitarán de varios Aventureros para moverlo.

Esta acción puede llevar uno o varios turnos, dependiendo del número de aventureros que la llevan a cabo, de la distancia o el peso del objeto. Durante ese tiempo, los Aventureros no podrán hacer nada más, y su movimiento se reduce a la mitad. Por ejemplo, cargar con el sarcófago de oro de la Momia de Rameses VIII de vuelta a la superficie puede llevar meses. Si el chequeo se falla, el objeto es demasiado pesado, o tal vez caiga sobre los pies de uno de los Aventureros.

### **Abrir una cerradura**

Los Aventureros pueden querer abrir una cerradura, armario o una puerta si no disponen de la llave. Esta acción requiere de un chequeo de Iniciativa “intelectual”, modificada por la complejidad de la cerradura, las herramientas utilizadas, o lo rápido que trabaje el Aventurero. Si el chequeo no se supera, la cerradura no cede. Tal vez el Aventurero haya activado una trampa sin saberlo...

### **Hacerse el muerto**

Hacerse el muerto es normalmente el último recurso (“no me golpees más, estoy muerto), y es similar a la habilidad que se puede obtener en la Taberna (consulta el resultado 11 de los Sucesos de la Taberna). Si el Aventurero se hace el muerto, los Monstruos no lo atacarán. Hacerse el muerto requiere de un chequeo de Iniciativa para completarse, con un modificador de -3 (los Monstruos no son estúpidos).

Si el chequeo se supera, ningún Monstruo lo atacará mientras haya otros Aventureros en la estancia. Si todos los Aventureros se hacen el muerto al mismo tiempo, los Monstruos decidirán que la lucha ha acabado. Tal vez decidan saquear los cuerpos de los Aventureros y descubrirán que están vivos y los atacarán aplicando un +2 a sus tiradas para impactar.

Esta acción no requiere de tiempo real en completarse, pero una vez realizada el Aventurero deberá permanecer en este estado el resto del turno, y todos los turnos posteriores que desee. Como Gamemaster, debes procurar que los Aventureros no abusen de esta acción. Bárbaro: “voy a atacar al Minotauro, después me haré el muerto por el resto del turno, y al turno siguiente me levantará para atacarlo.” Gamemaster : “Buen intento, pero creo que no”.

### **Leer**

En ocasiones, los Aventureros pueden tratar de leer extrañas inscripciones o runas que encuentren en el subterráneo grabadas en algunas paredes u objetos. Esto requiere un chequeo “intelectual” de Iniciativa, modificada por la poca claridad de las runas o la inscripción que los Aventureros están tratando de comprender. Si el texto o las runas son mágicos el Aventurero deberá superar un chequeo de Fuerza de voluntad para comprenderlas todas.

Si el chequeo se falla el Gamemaster puede decirles algo completamente distinto al verdadero significado de la inscripción, o simplemente que no han entendido nada de lo que ponía. A menudo, es importante que los Aventureros lean alguna inscripción, ya que contiene información vital para la resolución de su aventura. En estos casos el Gamemaster debe estar seguro que los Aventureros encuentran la inscripción y logren entenderla.

### **Registrar objetos\***

Tras encontrar un objeto en particular, el Aventurero tal vez decida registrarlo para buscar trampas, escritura, runas o algún compartimento secreto, etc. Esta acción requiere de un chequeo de Iniciativa “intelectual” modificado por los modificadores habituales del Aventurero, la complejidad de la trampa que oculta, etc.

Para el Gamemaster puede ser divertido comentar algo como esto en la Fase de Aventureros:

Gamemaster: “Bien, Grimbeard el Enano decidió que quería registrar el cofre en busca de trampas, ¿verdad?” (pone una mueca mientras consulta sus notas).

Enano: “Errr, sí” (Con mirada preocupada)

Gamemaster: “Dejad ver cuantos aventureros hay a dos casillas de allí” (mirando al tablero). “Bien, el Hechicero esta al lado tuyo”

Enano: “¿Qué he hecho!”

El resto de jugadores: “¿Idiota!”

Gamemaster: “Bien, haz un chequeo de Iniciativa con un -6 al resultado.

Por supuesto no hay ninguna trampa, y el cofre se abre normalmente, lo que supone un alivio al resto de jugadores.

Normalmente, si el chequeo se falla, el Aventurero no encuentra nada. Si falla por mucha diferencia, tal vez si que active una trampa de todos modos...

### **Registrar habitaciones\***

Los Aventureros pueden decidir registrar una estancia en busca de puertas secretas, estanterías ocultas, o pistas vitales. Esta acción requiere de un chequeo de Iniciativa “intelectual”, modificado por lo bien oculto que estén los objetos que están tratando de

encontrar. También hay que tener en cuenta los modificadores propios de cada Aventurero (los Enanos son especialmente buenos en esto, sobre todo si hay oro de por medio). Si se especifica claramente el área a investigar, hay más oportunidades de encontrar algo (por ejemplo, registrar aquella pared, o esta esquina). De nuevo, el Gamemaster debe asegurarse de que los Aventureros registran una estancia en busca de puertas secretas, especialmente si oculta algo vital para la aventura. Dependiendo de lo que esté buscando el Aventurero, un fallo puede indicar desde haber perdido el tiempo, o incluso haber dado la alarma y más Monstruos acudan al área. Si encuentras objetos ocultos, estos deben ser registrados e identificados en turnos posteriores, para determinar exactamente de que se trata. Lleva al menos 1 turno en registrar una estancia, dependiendo del tamaño de esta y cuantos objetos contenga. Cada Aventurero que lleve a cabo esta acción no podrá hacer nada más este turno.

### **Comenzar un fuego**

Los Aventureros previsores pueden intentar encender un fuego empleando los materiales disponibles. Se requiere de un chequeo de Iniciativa “intelectual”, modificado por las condiciones de la estancia y la humedad reinante.

Un fuego creado de esta manera es poco probable que cree un infierno llameante. De todas formas, el Gamemaster debe permitir saber a los Aventureros que ocurre con ese fuego cada turno. Si no se controla, puede prender a objetos cercanos o simplemente extinguirse. Si los Aventureros quieren calentarse encendiendo un fuego en un almacén de pólvora Skaven, es probable que los resultados sean espectaculares.

El tiempo empleado en encender un fuego depende de las condiciones y los materiales disponibles. En una sala seca y calurosa llena de pergaminos viejos un fuego se encenderá en menos de un turno. Por el contrario, en una sala húmeda y llena de trapos mojados puede ser imposible.

### **Aturdir enemigos**

En alguna ocasión, los Aventureros preferirán dejar inconsciente a un Monstruo en lugar de matarlo. Este hecho suele darse en partidas predeterminadas, cuando el Gamemaster deja claro que ese Monstruo en cuestión posee información vital para el desarrollo de la aventura. Tal vez deba ser capturado con vida, ya que vale su peso en oro, existen muchas maneras de convencer a un Aventurero sediento de oro de llevar a cabo esta acción.

Para dejar inconsciente a un Monstruo el Aventurero deberá declararlo antes de realizar la tirada para impactar, entonces tira para impactar y para el daño normalmente. Si el Aventurero consigue causar alguna Herida, realiza un chequeo contra la Habilidad de armas. Si se supera este chequeo y el daño producido es suficiente para reducir las heridas del Monstruo a 0, lo habrá dejado inconsciente (no restes las heridas sufridas, ya que estas solo son temporales). El Monstruo permanecerá inconsciente al menos 1 turno, aunque pueden ser más dependiendo de la facilidad con la que ha superado el chequeo de Habilidad de armas, o lo fuerte que este sea.

Si se supera el chequeo de Habilidad de armas, pero el daño producido no es suficiente para reducir a 0 las Heridas del Monstruo, este seguirá luchando, aunque deberá aplicar un -2 a sus tiradas para impactar durante 1 turno. No restes las heridas sufridas, ya que el Aventurero trataba de dejarlo inconsciente, no matarlo.

Si el chequeo de Habilidad de armas no se supera, el Aventurero falla en su intento de dejar inconsciente al Monstruo y este sufrirá las Heridas de forma habitual.

### **Balancearse de una cuerda**

Si la oportunidad se presenta, un Aventurero puede intentar atravesar un abismo o una grieta balanceándose sobre esta con una cuerda. Se requiere de un chequeo de Iniciativa “físico”, modificado por la distancia. Un fallo en el chequeo indica que no consigue impulsarse con suficiente fuerza para alcanzar el otro lado, que se queda balanceándose a medio camino, o en caso extremos, que el Aventurero resbala y pierde la cuerda precipitándose a su fatal destino.

Esta acción puede llevarse a cabo en cualquier momento, antes, durante o después del movimiento del Aventurero, y cuesta al Aventurero 1, 2 ó más casillas de Movimiento dependiendo de la distancia a cruzar o la generosidad del Gamemaster.

### **Tomar una cobertura**

Los Aventureros que permanezcan tras algún objeto (como mesas, mobiliario...) pueda tratar de utilizarlo como cobertura, obteniendo quizás un +1 a su Resistencia. En combate el Aventurero puede aplicar un +1 a sus tiradas para impactar y los Monstruos tal vez, un -1 a sus tiradas contra este Aventurero. Estos modificadores son aplicables a discreción del Gamemaster. Un Aventurero que luche tras una cobertura que obtenga un 1 natural en sus tiradas para impactar puede indicar que su espada ha quedado clavada en el objeto (si se trata de una mesa), que se apoye en esta y caiga o cualquier otro evento similar. Deberá esperar al próximo turno para levantarse, y mientras se considerará como “tumbado”.

Tomar una cobertura no requiere de ningún chequeo.

### **Entender una conversación**

A veces, los Aventureros tendrán la oportunidad de escuchar a los Monstruos y pueden tratar de entender lo que están hablando, o al menos, tener una idea aproximada. Se requiere de un chequeo de Iniciativa “intelectual”, modificado por el volumen y la claridad de las palabras pronunciadas. Un fallo significa que el Aventurero no tiene ni idea de los que están hablando, o entiende mal las palabras pronunciadas.

Esta acción no requiere de tiempo en completarse.

### **Esperar/Interrumpir**

Es posible para un jugador declarar que su Aventurero va a tratar de no seguir la secuencia normal y esperar a que el resto de jugadores vayan primero, aunque posean menor Iniciativa. Se requiere de un chequeo de Iniciativa, y si se supera, indica que el jugador va a esperar el último en la Fase de Aventureros. Por otro lado, un Aventurero puede pedir mover en primer lugar, antes que el resto. No es una situación muy usual, y debe exponer argumentos claros para llevarlo a cabo. Puede darse el caso que el jugador Enano haya luchado ferozmente contra un Monstruo y no quiere ver como el “pálido orejotas” salta grácilmente asestando el golpe de gracia al Monstruo. En estas situaciones el Enano tal vez quiera luchar en primer lugar. El Gamemaster puede resolver este tipo de situación con un tajante “No”, o dejar que el Enano tenga su oportunidad, tirando un dado cada jugador y sumando su Iniciativa, el resultado mayor gana.

### **Mantener una puerta abierta/cerrada con una cuña**

Un Aventurero puede tratar de mantener una puerta abierta o cerrada acunándola. Esta acción requiere de un objeto adecuado, como una cuña de acero, una espada o una daga. Se requiere además un chequeo de Fuerza, modificado por el tamaño y el peso de la puerta (además de los Monstruos que están al otro lado). Si se supera la puerta se mantiene bloqueada en su posición. Un fallo indica que los Monstruos logran abrirse paso, tirando a los Aventureros al suelo, y tal vez, que el objeto con el que trataba de acunarse se rompa.

Acunar una puerta lleva como mínimo un turno.

## **Reaccionando**

Hasta ahora, las decisiones de los Aventureros comportan el chequeo de alguno de sus atributos. Echar a los Monstruos a un lado requiere de un chequeo de Fuerza, y leer extrañas runas de un chequeo intelectual de Iniciativa. En cada caso el jugador debe decir que acción quiere llevar a cabo, y el Gamemaster debe decidir con que atributo debe chequear.

Un segundo tipo de chequeo que los Aventureros deben llevar a cabo son reacciones a algo que el Gamemaster ha puesto. Por ejemplo, si uno de los Aventureros decide abrir la tapa de un sarcófago, depende del Gamemaster decidir si avisa o no a los Aventureros. Si el sarcófago contiene una trampa oculta, el Gamemaster puede avisar a los Aventureros de la situación. En ocasiones, las notas del Gamemaster indican que el sarcófago activa una trampa dardo, o que un bloque de piedra cae sobre ellos. Si este es el caso, depende del Gamemaster decidir si el Aventurero en cuestión tiene alguna oportunidad de reaccionar, apartándose, o simplemente es alcanzado por el dardo envenenado o el bloque de piedra.

En estos casos depende del Gamemaster que el Aventurero realice un chequeo por alguna de sus características para reaccionar a tiempo.

La siguiente lista muestra algunos de los ejemplos de las situaciones más comunes que pueden darse, aunque no es una lista definitiva.

Como Gamemaster, puedes encontrar útil no decir a los jugadores contra que están reaccionando hasta que todos hayan tirado. Una vez todos los jugadores hayan tirado podrás decirles que han fallado en su intento de evitar ser atrapados por el desplome del techo. ¡Estas acciones garantizan que los jugadores estén atentos a cada explicación que el Gamemaster dé de la situación!

Para terminar, recuerda que los Aventureros no pueden reaccionar automáticamente a cada situación que ocurra.

Depende del Gamemaster decidir si son lo suficientemente rápidos para reaccionar a cada situación. Por ejemplo, una trampa que active un rayo de energía difícilmente podrá ser evitado por alguno de los Aventureros.

### **Animosidad**

Algunos objetos o estancias pueden estar malditos, de forma que al estar cerca de ellos los Aventureros sean atrapados por un hechizo y los vuelva supersticiosos y paranoicos con respecto a sus compañeros. Si reaccionan mal ante esta situación, el Aventurero puede estar convencido de que sus compañeros tratan de apuñalarle por la espalda o robar sus tesoros. Como resultado, tal vez decida atacar a uno de los Aventureros cercanos. En otras ocasiones, tal vez la maldición no funcione. Depende del Gamemaster decidir cuanto tiempo dura esta situación, dependiendo de la fuerza del hechizo, pero un turno es lo normal. Los Aventureros bajo la animosidad pueden ser controlados por el Gamemaster.

Una reacción contra este tipo de situación se realiza utilizando la Fuerza de voluntad.

### **Evitar una trampa**

Al explorar, un Aventurero puede activar sin querer una trampa. El Aventurero dispone de una pequeña oportunidad de evitar la trampa o sus efectos, aunque puede afectar al resto de los Aventureros. Una vez más, los grados de éxito o fracaso determinarán la reacción, evitándola completamente, o reduciendo sus efectos, por ejemplo.

Cualquier reacción ante esta situación requiere de un chequeo de Iniciativa.

### **Infección**

Algunas estancias, objetos o trampas pueden estar infectadas de algunas enfermedades como la Putrefacción de Nurgle. Los Aventureros que manipulen estos objetos pueden contraer la enfermedad. Los resultados de este contagio dependen del Gamemaster, aunque pueden ser del tipo que el Aventurero debe restar un -1 a su atributo de Resistencia hasta que alcanza el próximo asentamiento y paga 1D6x200 monedas de oro por un remedio para la enfermedad o tome una poción curativa. Un Aventurero que vea su atributo de Resistencia reducido a 0 se considera muerto. Cualquier reacción a este tipo de situación se realiza contra la Resistencia.

### **Reaccionar**

Este es un tipo de chequeo que “vale para todo” y sirve para resolver la mayoría de situaciones no descritas en otros apartados. El Gamemaster puede pedir realizar un chequeo de Iniciativa para comprobar si el Aventurero se percata de que hay unos Monstruos avanzando sigilosamente, descubre una pequeña gema en el suelo, se da cuenta que el techo está comenzando a descender o que ha subido la temperatura.

Cualquier reacción a estas situaciones se realiza contra la Iniciativa.

### **Resistencia mágica**

En ocasiones, el Gamemaster puede plantear una situación en que los Aventureros al atravesar una puerta o entrar en una estancia activan algún tipo de defensa mágica, como un rayo de energía, un hechizo congelante etc. El origen de este ataque puede ser un objeto situado en la sala, o un hechizo que ha sido lanzado secretamente.

Los Hechiceros y los Enanos son los mejores resistiendo los ataques de esta naturaleza, los Hechiceros debido a que entienden mejor que nadie la naturaleza de la magia y el poder para manipularla, y los Enanos debido a su determinación y su propia naturaleza.

Cualquier reacción a este tipo de situación se realiza contra la Fuerza de voluntad.

Ten en cuenta que los Aventureros no pueden resistir automáticamente cada hechizo lanzado. Esta regla sólo se aplica en situaciones determinadas.

### **Descubrir una mentira**

En ocasiones, el Gamemaster puede crear personajes para ambientar la aventura. Pueden ser amigos o enemigos, quién sabe (solamente lo sabe el Gamemaster pero es poco probable que el lo diga abiertamente). Este tipo de personaje puede mentir a los Aventureros, dándoles información falsa o utilizándolos para sus propios propósitos. El Gamemaster puede permitir a los Aventureros descubrir si dice la verdad o si los está engañando. Si fallan el chequeo, los Aventureros deberán creer lo que él les diga. Si superan el chequeo es posible que los Aventureros sean más suspicaces ante este personaje. Ten en cuenta que esto no quiere decir que deban creer todo lo que él diga, sobre todo si es algo ridículo.

Cualquier reacción a esta situación se realiza contra la Fuerza de voluntad o tal vez la Iniciativa.

### **Entender un lenguaje**

Aunque el Aventurero haya escuchado algo tras la puerta, no siempre significa que entienda lo que ha escuchado. El Gamemaster puede pedir al Aventurero que realice un chequeo contra su Iniciativa para comprobar si ha entendido lo que ha escuchado. Si el chequeo no se supera el Gamemaster puede decidir que el sonido era demasiado confuso, que lo ha entendido completamente mal, o que simplemente no puede entender el idioma empleado.

Cualquier reacción a esta situación se realiza contra la Iniciativa.



# Controlando los chequeos

Como Gamemaster debes aprender a controlar a los Aventureros, dejándolos que avancen en la aventura y resolviendo sus intenciones utilizando una característica u otra. Lo importante es mantener la tensión en el juego. No permitas a los Aventureros entrar en la rutina de entrar en una estancia, que el Enano encuentre algo, que el Elfo escuche algo, que el Bárbaro mantenga cerrada la puerta y el Hechicero se esconda en un rincón, y entonces se dedique a buscar tesoros ocultos. Cuando hayan hecho esto un par de veces, sorpréndelos con una emboscada. Mientras están ocupados investigando, escuchando, mirando o escondiéndose, deberán aplicar un modificador de -2 al impactar el próximo turno. Recuerda que el aspecto más importante de tu trabajo es controlar el juego.

## Personalización de los Aventureros

A medida que los Aventureros avanzan en sus niveles de combate, el Aventurero adquiere una personalidad con su propia combinación de armas, habilidades y equipo. Este es un aspecto importante del juego de Warhammer Quest. De hecho, es posible personalizar más a los Aventureros, haciéndolos mejores en ciertas acciones. Un Elfo puede llegar a ser un experto con el arco, recibiendo modificadores adicionales al realizar los disparos más difíciles con su arco. Un Bárbaro puede desarrollar una técnica más efectiva de carga, obteniendo bonificadores cuando realice una carga con el hombro. Esto hará que los Aventureros se distingan unos de los otros en lugar de Guerreros del mismo tipo.

Una vez hayas jugado varias partidas comprobarás que ciertos Aventureros son mejores que otros en ciertas acciones, y que las llevan a cabo en la mayoría de situaciones. Ragnar el Bárbaro, por ejemplo, siempre trata de echar a un lado a sus adversarios para situarse en el centro de la pelea, donde es mortal con su barrido letal. De hecho, este tipo de acciones no deben considerarse repetitivas, y deben animarse a llevarlas a cabo. Este tipo de acciones son las que sirven para forjar una leyenda...

Una formula para resolver este tipo de personalización se describe a continuación.

## Especialistas en acciones

Pueden definirse como acciones especiales aquellas que los Aventureros pueden llevar a cabo, y se resuelven de la forma habitual. Echar a un lado o realizar disparos difíciles son buenos ejemplos. Cada vez que un Aventurero alcance un nuevo nivel de combate, puede llegar a ser un experto en este tipo de situaciones. Este tipo de mejora de sus cualidades es adicional a cualquier habilidad que pueda ganar.

Cuando un Aventurero alcance un nuevo nivel de combate, tira 1D6 en la siguiente tabla:

1-3 No se especializa en una acción

4-6 Se especializa en una acción

Lo que esto significa es bien simple. Cuando un Elfo gana un nuevo nivel, por ejemplo, tira en esta tabla. Obtiene un 4 o más, y puede decir; “quiero especializarme en disparos difíciles”. Si el Gamemaster piensa que esto es razonable, la propuesta se acepta, y el jugador puede anotar en su hoja de control “Especialista en disparos difíciles”, junto con una pequeña descripción de lo que esto significa.

A partir de ahora, cada vez que el Elfo deba llevar a cabo una acción de este tipo, el elfo puede obtener un modificador a esta acción. Incluso puede llegar a ser mejor en este tipo de acciones si sigue obteniendo 4+ cada vez que alcance un nuevo nivel de combate.

Cualquier modificador obtenido de este modo nunca podrá ser aplicable a cualquier tirada de dados normal de combate.

Un jugador no puede decidir; “Quiero especializarme disparando a los Monstruos o atacándolos con mi espada”.

Estas pautas sirven para añadir un nivel extra de detalle en cada Aventurero.

## Limitaciones

De forma general, un jugador puede decidir especializarse en cualquier tipo de acción, siempre que el Gamemaster piense que es aplicable a ese tipo de Aventurero en concreto. Los Enanos, por ejemplo, son buenos descubriendo trampas, puertas secretas y acciones de este tipo, por lo que es probable que se especialicen en este tipo de acciones. Será menos probable que se especialicen en acciones físicas, como saltar precipicios.

Al elegir una acción en la que especializarse, el jugador debe tener una idea del arquetipo de Aventurero en concreto, ya sea un Bárbaro, Elfo, Enano o Hechicero. La decisión final, de todas formas, depende del Gamemaster, quién puede rechazar ese tipo de especialización. Si los jugadores y el Gamemaster no pueden ponerse de acuerdo si ese tipo de especialización es adecuado o no, se asume que no es posible.

## Improvisación

Estas reglas han sido diseñadas deliberadamente abiertas, cientos de acciones pueden ocurrir durante el juego y pueden incorporarse a este sin problemas. Es posible pensar en acciones que los Aventureros pueden llevar a cabo durante sus viajes o incluso en los Asentamientos que visiten. Un Enano podría ser bueno a la hora de negociar con los comerciantes, por ejemplo.

Si desea ser super-eficiente, el Gamemaster puede crear una lista de las acciones que los Aventureros pueden llevar a cabo, los atributos que deben utilizar y los resultados posibles.

Si tu Aventurero se une a otro grupo de Aventureros, debes mostrar las características de tu Aventurero y las acciones en las que es más eficiente y los modificadores obtenidos. El nuevo grupo debe decidir si son aceptables o no. De este modo la decisión depende del nuevo grupo y del Gamemaster.

# Creando aventuras

*Cuando diseñes tus propias aventuras, trata de no hacerlas imposibles. ¡Los jugadores deben confiar en sus posibilidades, y no deben pensar que no hay esperanzas de salir con vida de ella! Esta sección muestra algunas sugerencias para hacer que tus partidas sean equilibradas, que los jugadores sientan que están ante un gran reto, y no dejando que la aventura se convierta en un paseo para ellos*

Existen muchas formas de diseñar tus propias aventuras, pero la forma más fácil es empezar utilizando la variante aleatoria, y el sistema basado en las cartas que se ha estado utilizando en el juego básico. En lugar de generar la aventura a medida que los jugadores avanzan, puedes realizar todas estas acciones antes que los jugadores lleguen. Esto puede hacerse un par de horas antes de la partida.

Cuando juegues una partida de este modo debes mostrar las cartas de subterráneo obtenidas, utilizar las cartas de eventos, las tablas de Monstruos, y las cartas de Tesoro (o las tablas), para decidir que tesoro están protegiendo los Monstruos. La diferencia es que todo este proceso se lleva a cabo antes de que comience la partida y todas las notas anotadas en un mapa.

Por supuesto, si deseas que cierto objeto se haya en una determinada estancia, protegido por cierto tipo de Monstruos, puedes hacerlo. Simplemente ignora los resultados obtenidos en las cartas o en las tablas y aplica los resultados que creas convenientes. Del mismo modo, si ocurre un Suceso que consideras que no es apropiado en cierto punto de la aventura (un derrumbamiento en un corredor vital, o un Minero Enano cuando no es necesario) ignora ese resultado y tira de nuevo.

A medida que vayas obteniendo las cartas de subterráneo para generar el subterráneo, es recomendable que dibujes un mapa de este, anotando que contiene cada estancia dependiendo de los resultados obtenidos en la tabla de Monstruos y tesoros. De este modo podrás comenzar la partida sabiendo exactamente que se esconde tras la siguiente esquina. En lugar de ir girando las cartas o tirar en las tablas para comprobar que hecho ocurre, simplemente comprueba en el mapa que les sucede a continuación al grupo de Aventureros.

La ventaja de este tipo de preparación es que no podrás ser sorprendido por lo que les suceda a los Aventureros, y utilizar este conocimiento previo de la situación para aumentar la tensión. Además, este tipo de preparación y planificación sirve para que los jugadores no sientan que su destino esta en un puñado de cartas y en la suerte de sus tiradas en las diferentes tablas, sino que se deposita en ti, el Gamemaster.

Finalmente, este tipo de preparación es muy divertido para ti; como Gamemaster conoces el diseño completo del subterráneo, puedes disfrutar ante la perspectiva de que los Aventureros entren en una estancia repleta de Orcos y Ogros.

Utilizando este sistema, dispones de mayor control sobre el juego. No solo puedes utilizar los Monstruos que desees, sino además disponer de los Monstruos que tu decidas como refuerzos. Puedes crear una lista propia y adecuar los Monstruos que aparezcan al tipo de aventura que has diseñado (es poco probable que aparezcan unos Skavens en una guarida de Orcos). Esto hace que el juego sea más excitante y desafiante para los jugadores.

Una vez hayas escrito varias aventuras utilizando este sistema, el siguiente paso es inventar tus propias aventuras partiendo de cero. Este sistema es mucho más personalizado. Puedes diseñar el subterráneo a tu antojo, colocando las estancias y los corredores como desees. Puedes decidir que tipo de Monstruos aparecen de acuerdo con las miniaturas disponibles, los tesoros que esconde y las trampas que oculta.

El paso final es diseñar tus propias estancias, tesoros y trampas, y unirlos en una sola campaña, creando a los archi-villanos a los que los Aventureros han de enfrentarse y a sus sirvientes.

Al diseñar las aventuras por adelantado, en lugar de utilizar el sistema de cartas, dispones de otra diferencia importante: puedes conducir a los Aventureros a un callejón sin salida, sabiendo que la clave para continuar se oculta en una estancia por la que ya han pasado. Con el sistema de cartas esto no puede hacerse.

Para comprobar como funciona este tipo de aventura, echa un vistazo a la campaña Muerte bajo Karak Azgal. En ella se muestra como funciona la campaña y el nivel de detalle requerido. Comprobarás que la campaña sigue un hilo, una historia, que los conducirá a través de Karak Azgal. Cuando crees tus propias aventuras y campañas, deberás pensar y crear un hilo conductor adecuado. La historia, el trasfondo, los personajes que intervienen, las sub-tramas, la intriga, los objetos especiales, los villanos que aparecen son necesarios para crear una historia interesante. Los ejemplos presentes en el libro de aventuras, aunque sin llegar a ese nivel de detalle, ya comienzan a introducir estos elementos y pueden servirte de referencia. Si piensas en la aventura al completo y creas un trasfondo interesante para ella, las partidas serán mucho más excitantes.

Los libros de Ejército de Warhammer pueden servir de inspiración a la hora de crear una aventura, ya que contienen mucho material de trasfondo, al igual que la gama de miniaturas.

¡La regla más importante a tener en cuenta a la hora de diseñar tus propias aventuras es, que pase lo que pase, nunca, jamás enseñes tu mapa a los jugadores!

## Ejemplo de juego

*La siguiente descripción sirve para ilustrar varios turnos del juego de Warhammer Quest, y muestra las funciones del Gamemaster, así como varias de las nuevas opciones disponibles para los jugadores y sus Aventureros.*

### Turno Uno

#### Fase de declaración

*Durante esta fase los jugadores declaran las acciones que los Aventureros van a emprender durante el turno. Sin embargo, antes de decidir, el Gamemaster debe consultar sus notas sobre la estancia.*

#### Gamemaster:

“Estáis en una pequeña estancia con dos puertas, una de las cuales lleva a una nueva zona (indicando la puerta por la que no han entrado). Salvo por un montón de escombros apilados en una esquina, la estancia esta vacía”.

*El jugador Enano decide que el Enano se va a quedar donde está y registrará la estancia. El jugador Hechicero, decide que no se fía, y hará levitar a su Hechicero para evitar cualquier trampa en el suelo. El Elfo decide investigar en los escombros, mientras que el Bárbaro quiere investigar que hay tras la puerta y se acercará a ella y tratará de escuchar al otro lado.*

#### Fase de poder

*El jugador que controla al Hechicero tira el dado de poder, obteniendo un 4. ¡No ocurre ningún evento inesperado este turno!*

#### Fase de los Aventureros

*El Bárbaro se desplaza hacia la puerta, preparado para la Fase de exploración, y pega su oreja a la puerta. El Gamemaster consulta su mapa, comprueba que la estancia contigua esta vacía, pero realiza un chequeo en secreto para el Bárbaro va comprobar si escucha alguna cosa. Obtiene un 6, fallando el chequeo, y el Gamemaster le dice al Bárbaro que no escucha nada.*

*El Elfo se mueve hacia la esquina y comienza a revolver entre los escombros. El Gamemaster consulta sus notas y él dice al Elfo que esto le llevará el resto del turno.*

*El Hechicero utiliza su hechizo de Levitación para quedar suspendido a un par de metros del suelo.*

*Consultando sus notas, el Gamemaster observa que la estancia no contiene nada importante, pero realiza varios chequeos al Enano (supuestamente contra su Iniciativa). El Enano no encuentra nada.*

#### Fase de los Monstruos

*Al no haber Monstruos sobre el tablero en este momento no ocurre nada durante esta fase.*

#### Fase de exploración

*El Bárbaro ilumina con su linterna mientras abre levemente la puerta para comprobar que hay al otro lado.*

*Consultando sus notas, el Gamemaster les da una pequeña descripción de la estancia que están vislumbrando.*

#### Gamemaster:

“Puedes ver una estancia pequeña débilmente iluminada.”

*Al final del turno, el Gamemaster informa al elfo de que ha encontrado una pequeña arqueta entre los escombros, medio enterrada.*

### Turno dos

#### Fase de declaración

*Después de discutir la jugada, el Enano decide que seguirá al Bárbaro al interior de la nueva estancia, preparado para luchar. El Hechicero hará lo mismo. El jugador Elfo pregunta si puede hacer un par de acciones:*

#### Jugador Elfo:

“¿Puedo recoger la arqueta y seguir al Bárbaro a la nueva estancia?”

#### Gamemaster:

“Sí. Suena razonable.”

*El jugador elfo decide que el elfo recogerá la arqueta del suelo y seguirá a sus compañeros. El jugador Bárbaro, como acordó con sus compañeros, entrará en la nueva estancia, preparado para el combate.*

#### Fase de Poder

*Este turno, el Hechicero obtiene un 3 en el dado de Poder, por lo que no ocurre ningún Evento Inesperado.*

#### Fase de los Aventureros

*El Bárbaro entra en la nueva estancia, tomando posición cerca de la pared.*

*El Elfo recoge la arqueta, listo para acompañar al Bárbaro, cuando el Gamemaster le informa:*

#### Gamemaster:

“¡Haz un chequeo de Iniciativa, acabas de activar una trampa!”

*Maldiciendo en voz alta, el elfo tira el dado, obtiene un 3, que sumado a su Iniciativa de 5 hace un total de 8.*

**Gamemaster:**

“Afortunado. Al recoger la arqueta, has movido las piedras del montón de escombros, y una piedra grande apoyada contra la pared ha perdido su punto de apoyo, y caído sobre ti. ¡Afortunadamente te has escapado por un pelo!”

*Con el susto aún en el cuerpo, el Elfo sale disparado con la arqueta a la siguiente estancia, seguido del Hechicero y el Enano*

**Fase de los Monstruos**

*Consultando sus notas el Gamemaster lee en voz alta:*

**Gamemaster:**

“Emergéis en una estancia cuadrada, donde el musgo crece entre las losas del suelo. Un estallido de poder ilumina la estancia y de la nada aparecen 8 Orcos que os rodean. Uno de ellos parece ser el líder del grupo y ataca... (cogiendo un marcador de Aventurero)... al Bárbaro.”

*El Gamemaster coloca a los Monstruos sobre el tablero, con el líder atacando al Bárbaro.*

**Fase de exploración**

*Los Aventurero no puede explorar este turno, al estar trabados en combate. El jugador Elfo de todos modos, pregunta:*

**Jugador Elfo:**

“¿Puedo echar un vistazo dentro de la arqueta?”

**Gamemaster:**

“No seas tonto. Estáis rodeados por, los Orcos y se ha acabado el tiempo de este turno. El próximo turno puedes intentarlo, aunque dispondrás de un -2 a tus ataques el próximo turno... y no olvides que puede contener una trampa. ¿Lo intentarás?”

**Jugador elfo:**

“Er, no... mejor esperaré.”

**Turnos del tres al cinco**

*Durante los próximos tres turnos, los jugadores se concentran en luchar contra los Orcos, sufriendo varias Heridas, pero sobreviviendo al combate. El punto álgido del combate fue cuando el Bárbaro consiguió situarse en el centro de la estancia, matando a 2 Orcos de un sólo golpe. Al final del turno 5 todos los Orcos han muerto. Los jugadores suman el total del valor en monedas de oro de los Monstruos eliminados, y determinan que tesoro han encontrado. Al consultar sus notas descubren que hayan entre los cadáveres una pócima curativa, y una pequeña llave.*

**Turno seis****Fase de declaración**

*Ahora, todos los Orcos están muertos, y el jugador Enano decide que va ha explorar la estancia. El Hechicero decide que curará al elfo con uno de sus hechizos. El jugador Elfo decide abrir la arqueta, antes de comprobar que no oculta ninguna trampa. Mientras tanto el Bárbaro se dirige a la otra puerta para tratar de escuchar que hay al otro lado.*

**Fase de Poder**

*El Hechicero obtiene un 4, e inmediatamente decide curar al Elfo.*

**Fase de los Aventureros**

*El Bárbaro se desplaza hacia la puerta de salida y pega su oreja a la puerta.*

**Jugador Bárbaro:**

“Voy a escuchar a través de la puerta.”

**Gamemaster:**

“OK, Haz un chequeo de Iniciativa.”

*El jugador obtiene un 6, que sumado a la Iniciativa del Bárbaro de 3, hace que supere fácilmente el chequeo.*

**Jugador Bárbaro:**

“¿Y bien?”

**Gamemaster:**

“Escuchas un murmullo en una lenguaje extraño y gutural.”

**Jugador Bárbaro:**

“¿Puedo entenderlo?”

*El Bárbaro realiza un chequeo de Iniciativa (con un -1) y falla*

**Gamemaster:**

“¿Ugrug karug shalag' significa algo para tí?”

**Jugador Bárbaro:**

“No puedo entender lo que dicen, pero entiendo que hay algo al otro lado.”

**Gamemaster:**

“Examinar la arqueta en busca de trampas te llevará todo el turno, por lo que permaneces donde estás. Vuestro turno, Hechicero y Enano sois los siguientes.”

*El Hechicero se desplaza hacia la puerta, listo para entrar el siguiente turno.*

*El Enano comienza a explorar la estancia.*

**Gamemaster:**

“Esto te llevará todo el turno, también.”

**Fase de Monstruos**

*No ocurre nada en la Fase de Monstruos, aunque el Gamemaster realiza un par de chequeos en secreto para comprobar si los Monstruos de la estancia contigua deciden entrar.*

**Fase de exploración**

*El Gamesmaster comprueba sus notas y coloca una gran estacia al otro lado. Parece un callejón sin salida, y no se ven puertas al otro lado.*

*Para finalizar el turno, se resuelven las acciones del Elfo y el Enano.*

*El Elfo supera un chequeo para evitar una trampa dardo que protege la cerradura de la arqueta, aunque esta parece cerrada con llave.*

**Jugador elfo:**

“Oh no... Aunque quizás la llave que tenían los Orcos sirva para abrirla.”

**Gamemaster:**

“Tal vez, pero deberá esperar al próximo turno para probarlo.”

**Jugador Enano:**

“¿Qué hay de mí? He encontrado algo?”

*El Enano tiene éxito en su exploración y descubre una puerta secreta, en una de las paredes de la estancia. El Gamemaster coloca la puerta y el turno finaliza.*

El juego continua, turno a turno, como una partida normal de Warhammer Quest. Aunque ahora los Aventurero pueden llevar a cabo más acciones y el Gamemaster debe controlarlas todas.

La pregunta es, que harán los Aventureros, explorarán la puerta secreta, o entrarán en la estancia que seguramente contiene algunos Monstruos...

# BESTIARIO

## REGLAS ESPECIALES DE MONSTRUOS

¡A por él que sólo es uno!. Estas pueden ser las últimas palabras de más de un grupo de Aventureros a partir de ahora gracias a las reglas especiales que harán que los Monstruos representen toda una amenaza... aunque estén solos.

En esta sección se recogen y explican todas las entradas que aparecen en la columna “Reglas Especiales” de las diferentes Tablas de Monstruos. Están ordenadas alfabéticamente para facilitar su búsqueda.

### REGLAS ESPECIALES

En el apartado Reglas Especiales de la descripción correspondiente a cada Monstruo en las Tablas de Monstruos, verás que a muchos de ellos se les indican una serie de reglas especiales, cuya aplicación en el juego podrás encontrarla en las siguientes páginas. Alguna de ellas ya aparecieron en algunas de las descripciones de los Monstruos del juego básico. Por ejemplo, los Snotlings aplican la regla especial de *atacar en tropel*, donde se representa la forma de atacar de estas miniaturas.

#### ABSORCIÓN DE MAGIA (N+)

Un Monstruo con esta habilidad tira 1D6 al después de determinar los Puntos de Poder de los que dispone el Hechicero. Si obtiene un resultado igual o superior a N, el Hechicero pierde todos los Puntos de Poder obtenidos en este turno.

#### ALIENTO DE FUEGO (N)

Un Monstruo con esta habilidad tira 1D6 al inicio de cada turno. El resultado indica cuantos de los Aventureros son engullidos por las llamas (determina los Aventureros afectados siguiendo el procedimiento habitual), El daño de cada ataque viene indicado por el número N. Por ejemplo, la Hidra tiene *aliento de fuego (4)*, lo que significa que cada ataque causa 4D6 Heridas.

#### ANILLO DE PROTECCIÓN (+NT)

Algunos Monstruos llevan anillos mágicos que les dan una Resistencia de +N extra, donde N es el número que viene tras la entrada Anillo de Protección.

#### ARMADO CON (ARMA) (+N)

El Monstruo está equipado con el arma indicada, la cual modifica su atributo de Fuerza en un valor igual a N (si el número está precedido del signo +), o confiere directamente la Fuerza indicada por N (si N está precedido de la letra F). A veces es posible que los Monstruos puedan estar equipados con armas diferentes, en cuyo caso se indicará las posibilidades en 1D6 de que esté armado con cada tipo de arma.

#### ARMADO CON BOLA Y CADENA (Goblin Fanático)

Esta arma gira alrededor de la cabeza del Goblin y es un peligro para todos los Aventureros cercanos que están de pie como para el mismo Goblin. Un Goblin Fanático siempre intenta ponerse adyacente a tantos Aventureros como le sea posible. Al final de cada Fase de Monstruos, todos los Aventureros adyacentes al Goblin Fanático sufren automáticamente 1D6+3 Heridas sin modificador por armadura. Sin embargo si en la tirada el resultado es un 1, el Fanático muere estrangulado con su propia cadena.

#### ARMADO CON ESPADÓN DE MUERTE (Señor de las Alimañas)

Cualquier Aventurero que sea impactado con el Espadón de Muerte sufre +2 Heridas éxtras, sin modificadores por Resistencia o armadura.

#### ARMADO CON HACHA DE KHORNE (Devorador de Almas)

Causa +2 Heridas. Además si el resultado en la tirada para impactar es un 6 natural duplicará el daño.

#### ARMADO CON JEZZAIL (Skavens)

Los Mosquetes Jezzail son armas de proyectiles usadas por los Skaven y se utilizan como tal. El Jezzail tiene una Fuerza 5 e ignora 3 puntos de la armadura de la víctima al determinar las Heridas.

### **ARMADO CON LANZALLAMAS DE DISFORMIDAD (Skaven)**

La Dotación Skaven con Lanzallamas de Disformidad es utilizada como si portase un arma de proyectil. La dotación del lanzallamas consta de un tanque con piedra de disformidad muy caliente conectado a un mecanismo del arma que dispara una llama corrompida en un área ancha. Cada dotación de lanzallamas requiere de dos Skavens para manejarlo. Si uno de los dos muere el lanzallamas ya no puede seguir siendo utilizado, y el Skaven sobreviviente sólo puede hacer ataques cuerpo a cuerpo.

Al principio de la Fase de Monstruos coge un Marcador de Aventurero para determinar que Aventurero es el objetivo. Si hay más de una dotación distribúyelos aplicando la regla del uno contra uno.

Cuando un tirador de Lanzallamas de Disformidad dispara, las llamas salen disparadas hacia el objetivo ocupando el ancho de un pasillo, mientras va abrasando todo lo que pilla en su camino. Si una miniatura es quemada con el lanzallamas sufre 3D6 Heridas. Si el resultado de uno de los dados al hacer el disparo es un 2 ó 3 natural significa que el lanzallamas ha fallado y debes tirar en la tabla siguiente:

1-4 ¡Kaboom! El tirador del lanzallamas explota, causando 4D6 Heridas en cada miniatura que haya en la estancia.

Si hay más Lanzallamas de Disformidad en la misma estancia tira 1D6 por cada uno, con un resultado de 1, 2 ó 3 también explota causando otros 4D6 Heridas, ten en cuenta que dependiendo del resultado se puede ir produciendo una explosión en cadena.

5-6 ¡Clic, clic, clic! El lanzallamas falla mientras el tirador se vuelve hacia su compañero, es en ese momento cuando se dispara causándole 3D6 Heridas.

Además tira 1D6 por cada objeto de tesoro mágico que la víctima esté utilizando. Con un resultado de 1 el objeto queda inutilizado por el resto de la aventura. Al principio del próximo subterráneo el objeto funcionará perfectamente.

### **ARMADO CON LÁTIGO DEMONIACO (Devorador de Almas)**

Al principio de cada turno elige a un Aventurero al azar (utiliza los Marcadores de Aventurero), para determinar a quién atacará el Monstruo con el Látigo Demoníaco. El Aventurero que sea elegido será desplazado a una de las casillas adyacentes al Demonio, no importa si se encuentran otros Aventureros o Monstruos a su paso, éstos resultarán desplazados.

Recuerda que si algún Aventurero resulta abatido por el Devorador de Almas y este dispone todavía de ataques, podrá utilizarlos contra otro Aventurero.

### **ARMADO CON REDES**

Tira para impactar de forma normal. Cualquier Aventurero impactado queda atrapado en una red. Una vez que el Aventurero queda enredado, tira 1D6 por cada Monstruo armado con Red que ataque de nuevo al mismo Aventurero. Con un resultado de 1, 2 ó 3 el Aventurero queda también enredado automáticamente en la red de ese Monstruo. Con un resultado de 4, 5 ó 6 el Monstruo ataca al Aventurero con +2 al impactar, causando (1D6 + Fuerza) de Heridas si el ataque tiene éxito.

Mientras el Aventurero esté enredado no puede atacar de ninguna forma, tampoco con Magia. Al final de cada turno el Aventurero atrapado tira 1D6 y suma su Fuerza, a continuación resta al resultado el número de redes que envuelven al Aventurero. Si el resultado es 7 o más, este rompe las redes y puede seguir luchando de manera normal.

### **ARMADO CON TRABUCO (Enanos del Caos)**

Algunos Enanos del Caos, tal como indican las Tablas de Monstruos, usan grandes trabucos para disparar una lluvia mortal de fragmentos metálicos a los Aventureros. Nota que los Enanos del Caos armados con trabucos tienen algunas características diferentes de los Enanos del Caos que no portan este tipo de armas pues no consiguen 1D6 adicional cuando obtienen un resultado de 6 natural en la tirada para impactar y sólo tienen 1 punto de armadura.

Un ataque con trabucos es diferente al realizado con las armas de proyectiles normales. Cuando los Enanos del Caos disparan, el área afectada es desde la boca del trabuco afectando todas las casillas que hay delante. Por ejemplo, tres Enanos del Caos situados justo delante de una pared de una estancia de 4 x 4 recuadros disparan tres andanadas afectando toda un área de 3 x 4 casillas. (Si no te queda claro en la página 97 del Roleplay Book hay un diagrama explicativo N. del T.). Cada disparo causa 1D6 Heridas modificado por Resistencia y armadura en cada uno de los Aventureros que estén situados en el área de efecto. Por ejemplo, tres Enanos del Caos armados con trabucos abren fuego contra los Aventureros. Después de tirar 1D6 por cada disparo el resultado es un 3, un 5 y un 6. Con un 5+ para impactar, esto supone que dos de los tres disparos han dado en el blanco. Como cada disparo causa 1D6 Heridas y han impactado dos disparos el total de Heridas que sufre cada Aventurero en el área afectada es de 2D6 Heridas.



Los aliados de los Enanos del Caos no se ven afectados por los tiros, pues son capaces de sortear la metralla, quizás disponen de algunos signos arcanos y mágicos que les advierte de la inminente llegada de una lluvia de metal.

## ARMA MÁGICA

Si la descripción del Monstruo indica que posee un Arma Mágica, tira en la siguiente tabla. Si son más de uno tira por todo el grupo.

1. **Espada Cortante.** El Monstruo tira 1D6 adicional al determinar las Heridas infligidas, y elige el resultado mayor.
2. **Espada de Distorsión.** Cualquier ataque dirigido contra el Monstruo debe aplicar un modificador de -1 al impactar y a las Heridas infligidas.
3. **Espada de Dolor.** Esta espada ignora las armaduras no mágicas y hasta tres puntos de protección de las armaduras mágicas.
4. **Espada Negra.** Una vez por turno, el Monstruo puede repetir la primera tirada para impactar que falle. Heridas causadas con la Espada Negra causan +1D6 Heridas.
5. **Espada de la Locura.** El Monstruo causa *miedo* (1D6). Si el monstruo ya causa miedo, la espada hace que cause *terror* (N), donde N es el valor indicado en su habilidad de *miedo* (N).
6. **Espada de los Malditos.** Esta espada siempre causa el doble de las Heridas infligidas siguiendo el procedimiento habitual determina el daño infligido de la forma habitual, multiplicando por dos el resultado obtenido en el dado antes de sumar la Fuerza del Monstruo.

## ARMADURA MÁGICA

Si la descripción del Monstruo indica que posee una armadura mágica, tira en la siguiente tabla. Si son más de uno tira por todo el grupo.

1. **Armadura del Caos.** Cada vez que el portador sea impactado, tira 1D6. Con un resultado de 4, 5 ó 6 ignora el impacto. Además el portador tiene *resistencia mágica* (5+).
2. **Armadura de Hierro Maldito.** La armadura suma a la Resistencia del Monstruo, un valor igual a la Fuerza del atacante.
3. **Armadura Maldita.** Cualquiera que ataque al portador deberá aplicar un modificador de -1 al impactar y -1 al Ataque.
4. **Armadura de Destrucción Arcana.** Cada vez que un Aventurero ataque al Monstruo y cause daño tira 1D6. Con un resultado de 1 el daño rebota contra el Aventurero, modificado por su Resistencia y armadura.
5. **Armadura Venenosa.** Al final de cada turno en el que un Aventurero esté en contacto con el portador de esta armadura debes tirar 1D6. Con un resultado de 1 a 3 el Aventurero sufre 1D6 Heridas no modificables. Este ataque es una *herida fatal*.
6. **Armadura de la Matanza.** Esta armadura incrementa en +2 la Resistencia del Monstruo. Mientras éste viva podrá efectuar un Ataque adicional. Si muere, tira 1D6. Con un resultado de 1 ó 2 la armadura cae al suelo. Con un resultado de 3+ la armadura sigue luchando con el mismo perfil de atributos que su portador pero con un sólo Ataque. Las Heridas posteriores no afectan a la armadura. Las armas que ignoran las armaduras mágicas sólo ignoran el modificador de Resistencia, no sus otras propiedades mágicas.

## ASESINO (N+)

Un Monstruo con esta habilidad ataca de la forma habitual, pero las Heridas que causa ignoran la armadura de su objetivo. Si además obtiene un resultado en el dado igual o superior a N en la tirada para determinar las Heridas causadas, también ignorará la Resistencia. Por ejemplo, *asesino* (6) significa que ignora la armadura y la Resistencia con un resultado de 6.

## ATACAR EN TROPEL

Si un grupo de Monstruos posee esta característica, saca un marcador de Aventurero y coloca tantos Monstruos de ese tipo como puedas a su alrededor. Si quedan Monstruos sin colocar por falta de espacio, saca otro marcador de Aventurero. Cada grupo de Monstruos efectúa un sólo Ataque. Por cada Monstruo a partir del primero en contacto con el objetivo debe sumarse un +1 a la Fuerza del ataque. Por ejemplo un grupo de 4 Snotlings efectuará un ataque de F4 con un 3+ para impactar. Los Monstruos no cambiarán de objetivo hasta que el objetivo haya muerto.

## ATAQUE ESPELUZNANTE (N)

Los Monstruos con esta habilidad tiran para impactar de la forma habitual, pero tiran un número de dados de Heridas igual a N, ignorando la armadura y la Resistencia. Por ejemplo, un *ataque espeluznante* (4) indica que causa 4D6 Heridas. Si el objetivo muere debido al ataque sólo puede ser curado con hechizos y objetos mágicos que lo traigan de vuelta de entre los muertos, como el hechizo de Resurrección.

### **ATAQUE DE GARRAPATO SALVAJE**

Cuando los Garrapatos aparecen y al principio de la Fase de Monstruos tira 1D6 por cada Garrapato. Con un resultado de 1, el Garrapato se queda dormido y no hace nada en ese turno. Con un resultado de 2, 3 ó 4, ataca a uno de los Aventureros inmediatamente. Coge un Marcador de Aventurero para ver a qué Aventurero ataca. Con un resultado de 5 ó 6, el Garrapato ataca al Monstruo más cercano. Si hay más de un Monstruo que pueda ser atacado utiliza los dados para ver a qué Monstruo ataca.

### **ATAQUE INCINERADOR DE TZEENTCH**

Los Incineradores nunca hacen un ataque cuerpo a cuerpo normal. Son colocados en cualquier recuadro de la estancia e inundan toda esta con el fuego rosa de Tzeentch. Tira 1D6 por Incinerador para cada miniatura que se encuentre en esa sección de tablero para determinar cuántas Heridas sufre (aplicando los modificadores por Resistencia o armadura). Si hay 5 Incineradores atacando, por ejemplo, tira 5D6 para cada miniatura en esa sección de tablero. Cada Incinerador puede hacer este ataque una vez por turno (a menos, claro esta, que la Emboscada tenga éxito), además los Incineradores son inmunes al fuego rosa amigo.

### **AURA DE SLAANESH**

El Guardián de los Secretos puede embaucar e hipnotizar a sus enemigos, manteniéndolos inmóviles mientras los ataca. Una vez entablado el combate con el Monstruo el Aventurero ya no podrá destrabarse (¡tampoco el Elfo!), además se aplicará un modificador de -1 a todas las tiradas para impactar.

### **BLOQUEAR ATAQUE (N+)**

Algunos Monstruos pueden bloquear los ataques cuerpo a cuerpo de los Aventureros, evitando así el posible daño producido. Cada vez que el Monstruo sea atacado lanza 1D6 y si el resultado es igual a N o superior entonces el ataque habrá sido bloqueado y no causará daño alguno.

### **COMBATE EN FILAS**

Algunos monstruos pueden combatir en dos filas gracias a sus armas, como por ejemplo los Goblins con Lanza. Estos Monstruos pueden atacar a un enemigo situado a dos cuadros de distancia mientras el cuadro intermedio entre él y el Aventurero objetivo esté ocupado por otro Monstruo.

### **CONTROLA BESTIAS (Elfos Oscuros)**

El Elfo Oscuro Señor de las Bestias controla una jauría de bestias durante el combate, azuzándola con látigos a los Aventureros. Tira 1D6 para determinar la composición de la jauría de cada Señor de las Bestias. Con un resultado de 1-3 son Mastines del Caos. Con un resultado de 4-6 son Mastines de Guerra. Al colocar el Señor de las Bestias sobre el tablero, las bestias siempre se ponen primero.

### **DAÑO FATAL**

Los ataques de algunos Monstruos u objetos como la Putrefacción de la Tumba o la Armadura de Veneno, causa un clase especial de daño llamado Daño Fatal. Las Heridas se calculan de forma normal, pero si el Aventurero se pone a cero Heridas no tendrá ninguna posibilidad de curarse y morirá irremediablemente.

### **DEFENSA MÁGICA (N)**

El Monstruo está protegido por algún tipo de amuleto u objeto mágico que le proporciona un modificador positivo a la Resistencia igual a N.

### **DEMONÍACO (-N)**

Cuando se efectúe un ataque no mágico contra un Monstruo con esta característica se debe restar el número N a la tirada para impactar. Por ejemplo, un Monstruo con la habilidad *demonio* (-2) restará 2 a la tirada para impactar del Aventurero. Si el ataque se realiza mediante un hechizo o un arma mágica no se debe aplicar este modificador.

### **DESLIZARSE (Señor de las Alimañas)**

Esta habilidad permite al Señor de las Alimañas desaparecer, moverse a través de la oscuridad y reaparecer al lado de la víctima escogida. De esta manera El Señor de las Alimañas no está sujeto a la regla Trabado en Combate y puede moverse a través de cualquier obstáculo como si no existieran.

Si el Señor de las Alimañas mata a un Aventurero y todavía le quedan ataques puede usarlos contra otro Guerrero.

### **DRENAJE MÁGICO (N+)**

Un Monstruo con esta habilidad podrá absorber el poder Mágico de toda una zona del tablero. En la Fase de Poder lanza 1D6 y compara el resultado con N, si es igual o superior los Hechiceros que se encuentren en esta sección perderán en ese turno su Poder.

### **DRENAJE DE PODER (Devorador de Almas)**

Como sirviente poderoso de Khorne, el Devorador de Almas detesta la magia y tiene la habilidad de agotar el Poder de los Hechiceros cercanos. Al principio de cada Fase de Monstruos tira 3D6. El Hechicero pierde inmediatamente esos puntos de poder. Cada punto por encima de la cantidad exigida agotar todo el Poder del Hechicero causa le 1Herida, sin modificadores por Resistencia o armadura.

### **DESTRABARSE**

El Monstruo nunca queda trabado en combate, por lo que cada turno deberá determinarse a qué Aventurero ataca, pudiendo moverse y cambiar de objetivo aunque esté junto al adversario al que atacó el turno anterior.

### **DISIPACIÓN DE MAGIA (N)**

Un Monstruo con esta habilidad podrá dispersar cualquier hechizo lanzado contra él o contra uno de los Monstruos, para lo cual deberá obtener un resultado igual o superior a N. En caso de que lo disperse se perderán los Puntos de Poder utilizados.

### **ENJAMBRE**

Los enjambres representan a muchas miniaturas en una sola peana individual. Las criaturas que se encuentran dentro de esta peana pueden variar alcanzando un número de 4 a 6. Cuando la peana haya recibido heridas suficientes como para acabar con todas las criaturas entonces es retirada de la aventura.

### **EMBOSCADA (N+)**

Si un Monstruo con esta habilidad obtiene un resultado igual o superior a N en 1D6, la emboscada tiene éxito. Por ejemplo, una Diablilla de Slaanesh tiene *emboscada* (5+), lo que significa que logra emboscar con un resultado de 5 ó 6 en 1D6. Si aparece una “A” al lado de la habilidad significa que la emboscada tiene éxito automáticamente.

Los Monstruos que logren emboscar no tienen que esperar hasta la Fase de los Monstruos siguiente a su aparición para actuar. Por ejemplo, si aparecen en la Fase de Poder atacan en esa fase y en la fase de los Monstruos. A partir de la primera Fase de los Monstruos combatirán de la forma habitual, sólo en la Fase de los Monstruos.

Si un ataque especial es una emboscada también se indica. Por ejemplo, la Hidra tiene *aliento de fuego* (4) *emboscada* (4). Esto quiere decir que embosca automáticamente con su ataque de 4D6 puntos de daño en cuanto se sitúa en el tablero.

### **EMBOSCADA MÁGICA (N+)**

Esta habilidad actúa del mismo modo que *emboscada*, excepto que en este caso ni siquiera el Hechicero podrá intentar lanzar un hechizo antes de que el Monstruo ataque. Además, si el atacante puede lanzar hechizos, durante el primer turno podrá lanzar hechizos en cuanto sea colocado sobre el tablero.

### **ESFERAS DE VIENTO ENVENENADO (Skavens)**

Las Esferas de Viento Envenenado se utilizan como si fuesen armas de proyectil, aplicando todas las reglas que esto implica.

Resuelve si la Esfera impacta a un Aventurero. La Esfera Envenenada afecta al Aventurero y a todos los Héroes adyacentes a él. Cada Aventurero afectado tira 1D6 y suma la Resistencia al resultado. Si el total es 6 o menos, el Aventurero sufre 1D3 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura.

Sin embargo, como las Esferas tienen veneno, además de las Heridas normales que sufre la víctima por el ataque de la Esfera, sufre todos los efectos de la regla especial “Veneno”.

### **ESPADA INFERNAL (Desangradores de Khorne)**

La Espada Infernal es un arma que utilizan principalmente los Desangradores de Khorne. La Espada Infernal causa 1D3 Heridas extras en el blanco, sin modificadores por Resistencia o armadura.

### **ESPADA SUPURANTE**

La Espada Supurante es un arma venenosa. Ver Veneno.

### **ESQUIVAR (N+)**

Al igual que el Aventurero Elfo, un Monstruo con esta habilidad puede esquivar los ataques enemigos si obtiene un resultado igual o superior a N. Por ejemplo, *esquivar (5+)* indica que el Monstruo ignora el ataque con un resultado de 5 ó 6 en 1D6.

### **ETÉREO (N)**

Un Monstruo con esta habilidad nunca podrá quedar trabado en combate y podrá atravesar a otros Monstruos u obstáculos como si no existiesen. Los ataques no mágicos se ven afectados por un modificador negativo igual a N. Por ejemplo, *etéreo (3)* significa que debe aplicarse un modificador de -3 a la tirada para impactar al Monstruo. Los ataques mágicos se resuelven de la forma habitual.

### **FRENESÍ (N)**

Cada turno antes del combate el Monstruo puede entrar en un estado de Rabia Absoluta. Tira 1D6. Si el resultado es igual o superior a N, el Monstruo entra en Frenesí y dobla su número de Ataques (x2).

### **FUEGO SANADOR**

El Monstruo que posea esta habilidad indicará que los ataques de fuego no sólo no le causarán ninguna Herida, sino que además le sirven para recuperar Heridas. Cada Herida causada de origen ígneo le hará sanar al monstruo una Herida.

### **FUENTE MÁGICA (Señor de la Transformación)**

El Señor de la Transformación es un hechicero sumamente poderoso e inconscientemente actúa como una fuente de poder para otros lanzadores de hechizos como el Hechicero. Mientras haya un Señor de la Transformación sobre el tablero, el Hechicero dobla el resultado de la tirada de Poder en cada turno. Ten en cuenta que si el resultado es un 1, en este caso no se dobla y ocurre un Suceso Inesperado.

### **FURIA ASESINA (N+)**

Un Monstruo afectado por *furia asesina* debe tirar 1D6 al inicio de cada combate. Si el resultado es igual o superior a N, el Monstruo multiplica por dos sus Ataques hasta el final del combate.

### **GRAN DEMONIO (N)**

Los Monstruos denominados Grandes Demonios son las criaturas más poderosas de origen demoníaco. Al hacer un ataque con un arma no mágica contra tal criatura las tiradas para impactar del Aventurero aplican un modificador de -2. Los Ataques realizados con un arma mágica aplican un modificador de -1 también al Impactar.

Cada Gran Demonio también tiene un Valor de Terror de Demonio Mayor que viene después de la entrada Demonio Mayor. Al principio de un combate en el que se vea implicado un Gran Demonio tira 1D6 + (Nivel de Combate del Aventurero). Si el total es mayor que el Valor de Terror del Gran Demonio, el Aventurero no tiene miedo del Gran Demonio y puede luchar de manera normal. Si el total es menor o igual, y el resultado del dado no es un 1 natural, el Aventurero está aterrorizado y luchará aplicando un modificador de -2 a sus tiradas para Impactar.

Si el Hechicero se ve presa del terror deberá sumar 2 Puntos de Poder a los costes de lanzamiento de Hechizos.

Si la tirada del Aventurero fuese un 1 natural, está tan aterrorizado que no puede hacer nada durante un turno completo y puede ser impactado automáticamente.

Si es el Hechicero o un Aventurero capaz de lanzar Hechizos es el que obtiene un 1, el Gran Demonio consigue un +1 cuando tire en la Tabla de Magia del Caos.

## **GUARDIAS (MONSTRUO)**

Algunos Monstruos aparecen como Guardias. En este caso deben situarse alrededor del Monstruo al que están protegiendo (indicado entre paréntesis). Una vez colocados, no avanzarán hacia los Aventureros a menos que el Monstruo al que están protegiendo muera, aunque pueden disparar sus armas de proyectiles. Si el Monstruo al que protegen muere, quedarán tan enfurecidos que disponen de un ataque adicional durante el resto del combate.

## **HERIDA FATAL**

Algunos Monstruos y objetos causan un tipo especial de daño llamada *herida fatal*. Determina sus efectos del mismo modo que cualquier otra herida, pero su efecto se aplica después de haber realizado todas las posibles curaciones de ese turno. Esto significa que si un Aventurero recibe suficiente daño por una *herida fatal* como para quedarse con cero Heridas, no tendrá posibilidad alguna de ser curado, y morirá irremediabilmente.

## **HIPNOTIZAR (N+)**

Algunos Monstruos pueden hipnotizar a sus enemigos. Para ello el Monstruo debe obtener igual o superior a N. si lo logra, el Aventurero objetivo no podrá destrabarse del combate cuerpo a cuerpo (¡el Elfo tampoco!).

## **HUIR**

Algunos Monstruos son de naturaleza pusilánime y si el combate va mal no tardarán en salir corriendo. Estos Monstruos tienen un Punto de Huir. Al final de cada turno durante el cual uno o más Monstruos con un Punto de Huir han sido matados, tira 1D6 para cada tipo de Monstruos que posea este atributo. Si el resultado es mayor, o iguala el número de Monstruos que todavía quedan vivos, estos salen corriendo y desaparecen en las sombras. Retíralos inmediatamente del tablero.

Los Aventureros no consiguen oro por los Monstruos que salen corriendo, aunque si son premiados con una carta de Tesoro al final del combate como de costumbre.

## **IGNORA DOLOR (N)**

Cada vez que un Aventurero hiera a un Monstruo con esta habilidad deberá restar N al daño total causado.

## **IGNORA GOLPES (N+)**

Cada vez que un Aventurero impacte a un Monstruo con esta habilidad deberá efectuar una tira de 1D6. Si el resultado es igual o superior a N, el Monstruo simplemente ignorará el ataque.

## **INCENSARIO DE PLAGA (Skavens)**

Estas armas son mayales con afiladas cabezas llenas de incienso de Piedra Bruja. Haz una tirada normal, como si se tratase de un arma de mano para impactar contra el blanco.

Si consigue impactar el incensario causa 1D6 + Fuerza de Heridas.

Además la víctima debe hacer un chequeo de Resistencia. Tira 1D6 y suma la Resistencia de la víctima. Si el resultado es 7 o más no le afectan los humos que rodean al incensario. Si el resultado es menor de 7 sufre 1D3 Heridas adicionales sin modificadores por resistencia o armadura.

## **LANZAR OBJETOS (STR N)**

Algunos Monstruos están armados con armas que pueden lanzar, como por ejemplo las lanzas.

En cuanto se coloquen los Monstruos sobre el tablero, antes de que los Aventureros puedan hacer nada, tiran las armas en un ataque especial. Necesitarás tirar contra la Habilidad de Proyectiles (HP) del Monstruo para ver si impactan, como lo harías con cualquier arma de proyectiles. El arma lanzada tiene Fuerza N, donde N es el valor que viene indicado al lado de la entrada "Lanzar *objeto*" en las Tablas de Monstruos. Por consiguiente el arma causa (los dados de daño del Monstruo)+N Heridas.

Por ejemplo, un Señor de los Hombre Bestia con una lanza con Fuerza 10, causa 3D6+10 Heridas.

Después de lanzar sus armas especiales estos Monstruos atacan en el combate cuerpo a cuerpo en la Fase de Monstruos de manera normal.

## MAGIA DEL CAOS

Al principio de cada Fase de Monstruos, un Hechicero del Caos puede lanzar uno o más de los siguientes hechizos. Tira el número de D6 indicado en la siguiente tabla para determinar qué hechizos se lanzan:

**2-4 Fallo.** El Hechicero no lanza este hechizo.

**5 Lujuria de Batalla.** El Hechicero da a los Monstruos que estén en combate con los Aventureros (1 x Nivel de Subterráneo) de Ataques extra, distribuidos lo más uniformemente posible.

**6 Saeta de Condenación.** Una saeta de fuego negro sale de la mano del hechicero hacia un Aventurero. Coge un Marcador de Aventurero para determinar cual es el Aventurero objetivo. La Saeta de Condenación inflige (2 x Nivel de Subterráneo) de Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura.

**7 Mano de Polvo.** El Hechicero ataca a un Aventurero adyacente. Si hay más de uno coge un Marcador de Aventurero. Tira 1D6 para el Aventurero escogido y suma su Fuerza al resultado. Tira 2D6 para el Hechicero y suma su Fuerza al resultado. De entre los dos resultados gana el más alto. Si el Aventurero gana el hechizo no tiene efecto. Si gana el Hechicero el Aventurero sufre (2 x Nivel de Subterráneo) de Heridas. Si el Hechicero del Caos no se encuentra adyacente a ningún Aventurero ignora este resultado y tira de nuevo en esta tabla.

**8 Viento de Cuchillas.** El Hechicero convoca un terrible viento que corta como cuchillas afiladas. Coge un Marcador de Aventurero para determinar quién se ve afectado. Ese Aventurero sufre (el Nivel de Subterráneo) de D6 Heridas, modificadas por su Resistencia y armadura como de costumbre.

**9 Drenaje del Alma.** El Hechicero crea una tormenta de magia oscura. Tira 1D6 “para cada Aventurero” y suma la Resistencia al resultado. Si el total es igual o más que el Nivel de Subterráneo ese Aventurero no sufre ningún efecto. Si el resultado es menor que el Nivel de Subterráneo, el Aventurero sufre (1D6 + Nivel de Subterráneo) de Heridas que pasan al Hechicero. El Hechicero nunca puede superar sus Heridas Iniciales, perdiéndose las que sobren. Cualquier Aventurero que llegue a cero Heridas mediante este Hechizo muere irremediamente y tan sólo puede ser curado por un objeto o hechizo mágico que sea capaz de resucitar a los muertos.

**10 Horror Negro de Arnizipal.** Una nube negra surge de la boca del Hechicero envolviendo a los Aventureros en la oscuridad. Tira 1D6 “para cada Aventurero” sumando la Fuerza al resultado. Si el total es 7 o más no sufre los efectos del hechizo. Si el resultado es 6 o menos sufre (el Nivel de Subterráneo) D6 Heridas, sin modificador por armadura.

**11 La Maldición de Nagash.** El Hechicero abre la carne de uno de los Aventureros. Coge un Marcador de Aventurero para determinar cual es el objetivo. Durante un turno el Aventurero es incapaz de moverse, ni disparar armas de proyectiles, además aplica -2 a las tiradas para impactar. Ahora, y al principio de cada turno siguiente, el mismo Aventurero pierde (1 x Nivel de Subterráneo) de Heridas, sin Modificadores por Resistencia o armadura, hasta que el Hechicero esté muerto.

**12 La Transformación de Kadon.** El Hechicero se transforma en uno de los siguientes Monstruos. Tira 1D6: 1-2 Serpiente Alada; 3-4 Quimera; 5 Manticora; 6 Hidra.

Si la transformación convierte al Hechicero en un Monstruo de menor valor que él repite la tirada de hechizos. Mira en el Bestiario, sección Monstruos, los detalles y reglas especiales de estos monstruos. El Hechicero muere cuando muera el Monstruo. Además mientras esté transformado el Hechicero no puede lanzar hechizos.

## MAGIA ELFOS OSCUROS

Al principio de cada Fase de Monstruos, un Hechicero Elfo Oscuro puede lanzar uno o más de los siguientes hechizos. Tira 2D6 en la siguiente tabla para determinar cual.

**2- 4 Fallo** El Hechicero no lanza este hechizo.

**5 Lujuria de Batalla** El Hechicero da (1 x Nivel de Subterráneo) extra de Ataques a los Monstruos que se encuentren combatiendo contra los Aventureros, distribuidos de la forma más uniforme posible.

**6 Rayo de Perdición** Un rayo de fuego negro estalla de la palma del Hechicero hacia uno de los Aventureros. Coge un Marcador de Aventurero para determinar a qué Aventurero impacta. El Rayo de Perdición inflige (2 x Nivel de Subterráneo) de Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura.

**7 Oscura Mano de Destrucción** El Hechicero puede atacar a uno de los Aventureros que tenga adyacente, si hay más de uno coge un Marcador de Aventurero para determinar a cual. Tira 1D6 para el Aventurero y suma su Fuerza. Tira 2D6 para el Hechicero y suma su Fuerza. El resultado más alto gana. Si el Aventurero gana el hechizo falla. Si gana el Hechicero el Aventurero sufre (2 x Nivel de Subterráneo) de Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura. Si el Hechicero Elfo Oscuro no se encuentra en posición de combate cuerpo a cuerpo repite la tirada en esta tabla.

**8 Viento de Espadas** El Hechicero convoca una tormenta de espadas. Coge un Marcador de Aventurero para determinar cual es el Aventurero afectado. Ese Aventurero sufre (el Nivel de Subterráneo)D6 Heridas, modificadas por Resistencia y armadura como de costumbre.

**9 Destrucción de Almas** El Hechicero crea una tormenta de Magia Oscura. Tira 1D6 por cada Aventurero y suma la resistencia al resultado. Si el resultado es igual o superior que el Nivel de Subterráneo el Aventurero sufre (1D6 + Nivel de Subterráneo) de Heridas y el Hechicero recupera la misma cantidad. El Hechicero nunca puede ganar más Heridas de sus Iniciales. Si el Aventurero ve reducidas a cero sus Heridas muere inmediatamente y solo puede ser traído de nuevo a la vida mediante hechizos u objetos mágicos que resuciten a los muertos.

**10 Horror Negro de Arnizipal** El Hechicero invoca una corrosiva nube de oscuridad, atrapando a los Aventureros. Tira 1D6 por cada Aventurero y suma la Fuerza al resultado. Si el total es 7 o más, no sufre los efectos del hechizo. Si el resultado es 6 o menos, el Aventurero sufre (el Nivel de Subterráneo)d6 Heridas, sin modificadores por armadura.

**11 La Maldición de Nagash** El Hechicero causa cortes en el cuerpo del Aventurero abriendo su carne. Coge un Marcador de Aventurero para determinar cual es el afectado. Durante un turno el Aventurero es incapaz de moverse, ni de disparar armas de proyectiles, y tiene -2 a todas sus tiradas para Impactar. Ahora, y al principio de cada turno subsiguiente, el mismo Aventurero pierde (1 x Nivel de Subterráneo) de Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura hasta que el Hechicero esté muerto.

**12 Transformación de Kadon** El Hechicero se transforma en uno de los siguiente Monstruos. Tira 1D6:

1-2 Serpiente Alada    3-4 Quimera    5 Manticora    6 Hidra

Si la transformación convierte al Hechicero en un Monstruo de menos valor que él, repite la tirada de Hechizo.

Consulta la sección de Monstruos del Bestiario para los detalles y el perfil de estos Monstruos.

El Hechicero está transformado hasta que él o los Aventureros mueren. Mientras está transformado no puede lanzar más hechizos.

## MAGIA ENANOS DEL CAOS

Al principio de la Fase de Monstruos, un Brujo Enano del Caos puede lanzar uno o más de los siguientes hechizos, dependiendo de su Valuación Mágica.

Tira el número indicado de D6 en la siguiente tabla para determinar qué hechizos son lanzados:

**1 Rugido de Maldición.** En este turno todos los Monstruos consiguen +1 Ataque.

**2 Erupción.** Bajo los pies del Aventurero hace erupción una lengua de magma. Coge un marcador de Aventurero para determinar qué Aventurero se ve afectado. Sufre 5D6 Heridas, modificadas por su Resistencia y armadura.

**3 Nube de Cenizas.** El subterráneo se llena repentinamente de una nube de humo y ceniza. Todos los Aventureros aplican un modificador de -2 a sus tiradas para impactar durante los dos próximos turnos.

**4 La Maldición del Brujo.** El Brujo lanza una maldición a un Aventurero. Coge un marcador de Aventurero para determinar qué Aventurero se ve afectado por este hechizo. A menos que el Aventurero tome una poción curativa o reciba un hechizo de curación, el Aventurero queda fuera del juego hasta la próxima aventura. Si recibe el tratamiento tira 1D6. Con un resultado de 1, 2, 3 ó 4 el aventurero se aplica a sí mismo los siguientes modificadores hasta que el Brujo muera: -1 al Movimiento, -1 a su Iniciativa y -1 a la tirada para impactar. En el momento que el Brujo muera recupera sus atributos. Con un resultado de 5 ó 6 el hechizo no tiene ningún efecto.

**5 Tormenta de Lava.** Con un barrido majestuoso de su brazo el Brujo crea una lluvia de piedras de lava fundida. Se crean 2D6 piedras de lava y son distribuidas entre los Aventureros de manera uniforme. Cada piedra de lava causa 2D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura.

**6 Llamas de Azgorh.** El Brujo exhala una llamarada de su boca. Coge un marcador de Aventurero para determinar qué Aventurero se ve afectado por el hechizo. El blanco y cada miniatura adyacente a él, sea amiga o enemiga, sufre 2D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura. Nota que el Brujo es la única miniatura inmune a los efectos de este hechizo.

## MAGIA GOBLIN

Al principio de la Fase de Monstruos, un Shamán Goblin puede lanzar uno de los siguientes hechizos. Tira 2D6 en la siguiente tabla para determinar el hechizo que lanza.

**2-4 Fallo** El Shamán no es capaz de lanzar ningún hechizo.

**5 ¡Allá vamos!** El Shamán inunda a sus aliados de poder. Los Orcos y Goblins situados en el tablero tienen todos +1 Ataque en este turno y +1 a su Resistencia en el próximo turno.

**6 ¡Waaagh!** Tira 2D6 por cada Aventurero que sea capaz de lanzar hechizos. Si el resultado es igual o mayor que el Nivel de Combate del Aventurero queda noqueado y cae al suelo, el Aventurero no puede hacer nada durante un turno.

**7 Explotacerebro** Un rayo de poder hace erupción de la cabeza del Shamán. Coge un Marcador de Aventurero para determinar qué Aventurero es el objetivo. Tira 2D6, si el resultado es mayor que el Nivel de Combate del Aventurero es impactado por el rayo de poder, tira 1D6:

1. La cabeza del Aventurero explota matándolo al instante.

2-5 El Aventurero sufre (2 x Nivel de Combate de Mazmorra) de Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura.

6. El Aventurero sufre 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura.

**8 Mano de Gorko** Este hechizo mueve al Shamán y a cualquier Monstruo aliado que use armas de proyectil, si está en posición de combate cuerpo a cuerpo, a una casilla alejada de los Aventureros y así poder utilizar armas de proyectiles. Si es necesario mueve a los otros Monstruos para conseguir el espacio necesario. Si el Shamán no está en posición de combate cuerpo a cuerpo repite la tirada de hechizo.

**9 Puño de Gorko** Los brazos del Shamán están envueltos con unas vendas que irradian poder. Coge un Marcador de Aventurero para determinar qué Aventurero es el objetivo. Ese Aventurero sufre 1D6 golpes de Fuerza +4 del Shamán.



**10 Pisotón de Gorko** Uno de los Aventureros es aplastado por el poderoso pié de Gorko. Coge un Marcador de Aventurero para determinar que Guerrero es el objetivo. Ese Aventurero sufre 1D6+10 Heridas.

**11 ¡Mork sálvanos!** Tira 1D6 por cada Aventurero que sea capaz de lanzar hechizos. Con un resultado de 4, 5 ó 6 pierde todos los Puntos de Poder que le queden al Aventurero en este turno. Este hechizo no afecta a los Puntos de Poder innatos del Aventurero.

**12 Combate Mágico** El Shamán lanza un ataque mágico contra un Aventurero que sea capaz de lanzar hechizos, si hay más de uno utiliza los Marcadores de Aventurero para saber cual es el Aventurero objetivo. El ataque consiste en lo siguiente: Tira (1D6+Nivel de Mazmorra) para el Shamán y (1D6+Nivel de Experiencia) para el Aventurero objetivo. Compara los resultados, si el Shamán obtiene un resultado mayor al del Aventurero este sufrirá la suma de los dos dados de Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura, además no podrá lanzar ningún hechizo el próximo turno. Si el Aventurero gana el combate el hechizo no tiene efecto. En caso de empate gana el Aventurero.

## **MAGIA HOMBRES BESTIA**

Al principio de cada Fase de Monstruos un Shamán Hombre Bestia puede lanzar los hechizos pertinentes de la siguiente tabla:

**2-5 Fallo.** El Hechicero no lanza ningún hechizo.

**6 Lujuria de Batalla.** El Hechicero da a los Monstruos que estén en combate con los Aventureros (1 x Nivel de Subterráneo) de Ataques extra, distribuidos lo más uniformemente posible.

**7 Saeta de Condenación.** Una saeta de fuego negro sale de la mano del hechicero hacia un Aventurero. Coge un Marcador de Aventurero para determinar cual es el Aventurero objetivo. La Saeta de Condenación inflige (2 x Nivel de Subterráneo) de Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura.

**8 Mano de Polvo.** El Hechicero ataca a un Aventurero adyacente. Si hay más de uno coge un Marcador de Aventurero. Tira 1D6 para el Aventurero escogido y suma su Fuerza al resultado. Tira 2D6 para el Hechicero y suma su Fuerza al resultado. De entre los dos resultados gana el más alto. Si el Aventurero gana el hechizo no tiene efecto. Si gana el Hechicero el Aventurero sufre (2 x Nivel de Subterráneo) de Heridas. Si el Hechicero del Caos no se encuentra adyacente a ningún Aventurero ignora este resultado y tira de nuevo en esta tabla.

**9 Viento de Cuchillas.** El Hechicero convoca un terrible viento que corta como cuchillas afiladas. Coge un Marcador de Aventurero para determinar quién se ve afectado. Ese Aventurero sufre (el Nivel de Subterráneo) de D6 Heridas, modificadas por su Resistencia y armadura como de costumbre.

**10 Drenaje del Alma.** El Hechicero crea una tormenta de magia oscura. Tira 1D6 “para cada Aventurero” y suma la Resistencia al resultado. Si el total es igual o más que el Nivel de Subterráneo ese Aventurero no sufre ningún efecto. Si el resultado es menor que el Nivel de Subterráneo, el Aventurero sufre (1D6 + Nivel de Subterráneo) de Heridas que pasan al Hechicero. El Hechicero nunca puede superar sus Heridas Iniciales, perdiéndose las que sobren. Cualquier Aventurero que llegue a cero Heridas mediante este Hechizo muere irremediamente y tan sólo puede ser curado por un objeto o hechizo mágico que sea capaz de resucitar a los muertos.

**11 Horror Negro de Arnizipal.** Una nube negra surge de la boca del Hechicero envolviendo a los Aventureros en la oscuridad. Tira 1D6 “para cada Aventurero” sumando la Fuerza al resultado. Si el total es 7 o más no sufre los efectos del hechizo. Si el resultado es 6 o menos sufre (el Nivel de Subterráneo)D6 Heridas, sin modificador por armadura.

**12 La Maldición de Nagash.** El Hechicero abre la carne de uno de los Aventureros. Coge un Marcador de Aventurero para determinar cual es el objetivo. Durante un turno el Aventurero es incapaz de moverse, ni disparar armas de proyectiles, además aplica -2 a las tiradas para impactar. Ahora, y al principio de cada turno siguiente, el mismo Aventurero pierde (1 x Nivel de Subterráneo) de Heridas, sin Modificadores por Resistencia o armadura, hasta que el Hechicero esté muerto.

## MAGIA NIGROMÁNTICA

Al principio de cada Fase de Monstruos, un Nigromante puede lanzar uno o más de los siguientes hechizos dependiendo de su Valuación Mágica. Tira el número pertinente de D6 para determinar qué hechizos se lanzan:

**1 Viento de Muerte.** En la próxima Fase de los Aventureros todos los Guerreros ven reducidos sus Ataques en -1.

**2 Disipación de Vida.** Inflige 2D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura en un solo Aventurero. Utiliza los marcadores de Aventurero para determinar el Aventurero que se ve afectado por el hechizo.

**3 Muerte Helada.** Reduce la Resistencia de un solo Aventurero en -2. Si esto reduce su Resistencia a cero, el Aventurero muere, y tan sólo puede ser resucitado con un hechizo u objeto mágico. Utiliza los marcadores de Aventurero para determinar qué Aventurero se ve afectado por el hechizo.

Cuando el Nigromante muera a manos de los Aventureros todos los Guerreros que hayan visto reducida su Resistencia recuperan los puntos de este atributo que les haya reducido.

**4 Invocar Esqueletos.** El Nigromante convoca 6 Esqueletos (*tabla nivel 4*). Son colocados inmediatamente sobre el tablero y pueden mover y luchar en este turno.

**5 Invocar Necrófagos.** El Nigromante convoca 6 Necrófagos (*tabla nivel 1*). Son colocados inmediatamente sobre el tablero y pueden mover y luchar en este turno.

**6 Invocar Momias.** El Nigromante convoca 1D6 Momias (*tabla nivel 4*). Son colocadas inmediatamente sobre el tablero y pueden mover y luchar en este turno.

## MAGIA ORCA

Un Shamán Orco puede lanzar hechizos al principio de cada Fase de Monstruos Tira 2D6 para determinar qué hechizos se lanzan:

**2 Fallo** El Shamán no lanza ningún hechizo.

**3 ¡Vamos!** El Shamán inunda a sus aliados de poder. Los Orcos y Goblins situados en el tablero tienen todos +1 Ataque en este turno y +1 a su Resistencia en el próximo turno.

**4 ¡Waaagh!** Tira 2D6 por cada Aventurero que sea capaz de lanzar hechizos. Si el resultado es igual o mayor que el Nivel de Combate del Aventurero queda noqueado y cae al suelo, el Aventurero no puede hacer nada durante un turno.

**5 Explota cerebro** Un rayo de poder hace erupción de la cabeza del Shamán. Coge un Marcador de Aventurero para determinar qué Aventurero es el objetivo. Tira 2D6, si el resultado es mayor que el Nivel de Combate del Aventurero es impactado por el rayo de poder, tira 1D6:

1. La cabeza del Aventurero explota matándolo al instante.

2-5. El Aventurero sufre (2 x Nivel de Combate de Mazmorra) de Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura.

6. El Aventurero sufre 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura.

**6 Mano de Gorko** Este hechizo mueve al Shamán y a cualquier Monstruo aliado que use armas de proyectil, si está en posición de combate cuerpo a cuerpo, a una casilla alejada de los Aventureros y así poder utilizar armas de proyectiles. Si es necesario mueve a los otros Monstruos para conseguir el espacio necesario. Si el Shamán no está en posición de combate cuerpo a cuerpo repite la tirada de hechizo.

**7 Puño de Gorko** Los brazos del Shamán están envueltos con unas vendas que irradian poder. Coge un Marcador de Aventurero para determinar que Aventurero es el objetivo. Ese Aventurero sufre 1D6 golpes de Fuerza +4 del Shamán.

**8 Pisotón de Gorko** Uno de los Aventureros es aplastado por el poderoso pié de Gorko. Coge un Marcador de Aventurero para determinar que Guerrero es el objetivo. Ese Aventurero sufre 1D6+10 Heridas.

**9 ¡Morko sálvanos!** Tira 1D6 por cada Aventurero que lance hechizos. Con un resultado de 4, 5 ó 6 pierde todos los puntos de Poder que le queden al Aventurero en este turno. Este hechizo no afecta a los puntos de Poder innatos del Aventurero.

**10-12 Combate Mágico** El Shamán lanza un ataque mágico contra uno de los Aventureros que sea capaz de lanzar hechizos, si hay más de uno utiliza los Marcadores de Aventurero para saber cual es el Aventurero objetivo. El ataque consiste en lo siguiente: Tira (1D6+Nivel de Mazmorra) para el Shamán y (1D6+Nivel de Experiencia) para el Aventurero objetivo. Compara los resultados, si el Shamán obtiene un resultado mayor al del Aventurero este sufrirá la suma de los dos dados de Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura, además no podrá lanzar ningún hechizo el próximo turno. Si el Aventurero gana el combate el hechizo no tiene efecto. En caso de empate gana el Aventurero.

## MAGIA SKAVEN

Al principio de cada Fase de Monstruos, un hechicero Skaven puede lanzar uno o más de los siguientes hechizos. Tira el número indicado de 1D6 en la siguiente tabla para determinar qué hechizos se lanzan.

**1 Poder de Disformidad** El Skaven utiliza el poder de disformidad para sanarse 2D6 Heridas hasta un máximo de sus Heridas Iniciales. Si el Skaven tiene todas sus Heridas Iniciales, tira de nuevo en esta tabla.

**2 Aliento Pestilente** El hechicero Skaven exhala unos vapores negros y pestilentes e inunda el subterráneo de ellos. Cada Aventurero tira 1D6 y suma su Resistencia al resultado. Si el resultado es 7 o más, el Aventurero no sufre ningún daño, si el resultado es igual o menor sufre (1D3 x nivel de subterráneo) de Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura.

**3 Rayo Disformador** Un mortífero rayo de Disformidad impacta contra un Aventurero. Coge un Marcador de Aventurero para ver qué Aventurero es el objetivo. El rayo causa (2D6+ el Nivel de Subterráneo) de Heridas sin el modificador por armadura.

**4 Marchitar** Una luz pálida y verdosa se extiende desde la pata estirada del Skaven. Todos los Aventureros adyacentes a él sufren (1D6 + el Nivel de Subterráneo) de Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura. Si no hay ningún Aventurero adyacente tira de nuevo en esta tabla.

**5 Putrefacción** Los Aventureros ven como todo lo que les rodea empieza a pudrirse y deteriorarse mientras sus cuerpos son consumidos por los gusanos. El Skaven les ha creado una alucinación espantosamente real. Tira 1D6 por cada Aventurero. Con un resultado de 5 ó 6 el Aventurero se rehace del hechizo. Con un resultado de 1, 2, 3 ó 4 el Aventurero no puede hacer nada en la próxima Fase de los Aventureros.

**6 Chamuscar** Las llamas engullen a uno de los Aventureros, convirtiéndolo en una columna de fuego incandescente. Coge un Marcador de Aventurero para determinar quien es el objetivo. Las llamas causan 4D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura.

## MANADA DE GARRAPATOS

Cada Garrapato requiere de dos Goblins Pastores de Garrapatos para poder controlarlo, moviéndolo delante de ellos con un palo largo llamado “*pincho*”.

Al colocar los Pastores de Garrapatos y los Garrapatos en el tablero, pon en primer lugar al Garrapato y tras él los Pastores Goblins que lo azuzan, después coloca al siguiente garrapato y los dos Pastores y así sucesivamente. Cada Pastor de Garrapato es un Goblin normal pero deben mover a la vez y permanecer en recuadros adyacentes. Para poder dominar al Garrapato ambos Goblins deben estar presentes en la misma sección de tablero que el Garrapato.

Si hay dos pastores por Garrapato en la misma sección de tablero estos nunca se duermen y sólo atacan a otro Garrapato con un resultado natural de 6 (*Ver Ataque Salvaje de Garrapato*). Si no hay bastantes Pastores de Garrapatos para dominar a un Garrapato, este se vuelve salvaje.

Si dos Pastores de Garrapatos formando equipo atacan a un Aventurero con su “*pincho*” estos infligen 1D6 Heridas extras además de su tirada de daño normal.

## MIEDO (N)

Cuando un Aventurero se enfrente a un Monstruo que causa *miedo* deberá tirar 1D6 + 1. Si el resultado es superior a N no pasa nada, pero si es igual o inferior, el Aventurero debe aplicar un modificador de -1 a las tiradas para impactar al Monstruo. Si el Hechicero se ve afectado por el *miedo*, deberá sumar 1 a todos los costes de lanzamiento de hechizos. Un resultado natural de 6 implica que el Aventurero supera el *miedo* automáticamente. Si hay más de un tipo de

Monstruo que causa *miedo* en la estancia, cada Aventurero deberá tirar por el Monstruo con el que se enfrenta. Cada vez que se enfrente al mismo tipo de Monstruo deberá tirar otra vez para determinar si se siente atezado por el *miedo*.

## MONSTRUO ENORME

Algunos Monstruos son tan grandes que son conocidos con el término especial Monstruo Enorme. Los ejemplos obvios son los Dragones y los Gigantes.

Cuando aparezca un Monstruo con esta característica, un Aventurero determinado al azar coloca al Monstruo en cualquier lugar del tablero encarado en cualquier dirección, y moviendo a los demás Aventureros o Monstruos para hacerle sitio. Después saca un Marcador de Aventurero para determinar a quién ataca el Monstruo. Los hechizos lanzados contra el Monstruo costarán un número de Puntos de Poder adicionales igual al Nivel de Subterráneo. Si un *monstruo enorme* mata a un Aventurero y todavía le sobran Ataques podrá utilizarlos contra los restantes Aventureros.

## MUERE => HORROR AZUL (Caos)

Cada vez que un Horror Rosa es matado, dos Horrores Azules aparecen en su lugar. Los Horrores Azules se colocan al lado del Aventurero que mató al Horror Rosa, si no hay espacio suficiente colócalos en los recuadros más cercanos al Aventurero. En cuanto los dos Horrores Azules aparecen aplica inmediatamente la Regla Especial "*Miedo*" para determinar si el Aventurero se siente atezado por el miedo.

## OBJETO MÁGICO

Si la descripción del Monstruo indica que posee un objeto mágico, tira en la siguiente tabla. Si son más de uno tira por todo el grupo.

1. **Anillo de Resistencia.** El portador posee una *resistencia mágica* (6+). Si ya posee esta habilidad la incrementará en +1.
2. **Capa de Sombras.** Todos los ataques dirigidos contra el portador deben aplicar un modificador de -1 al impactar.
3. **Talismán de Disformidad.** Cualquier ataque contra el portador en el que se obtenga un resultado natural de 1 rebotará contra el atacante.
4. **Anillo de Fuego Infernal.** El portador puede lanzar una *bola de fuego* por turno. Saca un Marcador para determinar qué Aventurero es atacado. El objetivo será impactado con un 4+, sufriendo 2D6x2 Heridas, sin modificar por armadura.
5. **Máscara de Kadon.** El portador causa *miedo* (3). Si ya causaba *miedo* (N) ahora causa *terror* (N).
6. **Collar de la Venganza.** Cualquier Aventurero adyacente al portador al final del turno sufre 1D6 Heridas sin modificar por Resistencia o armadura. Las Heridas causadas son *heridas fatales*.

## OCULTARSE (N+)

Los Monstruos más sigilosos como los Asesinos Skaven, pueden llegar a camuflarse con el entorno y permanecer sin ser vistos tantos turnos como deseen. De esta forma podrán atacar cuando quieran para causar un ataque sorpresa. Tendrán que superar una tirada de N+ en 1D6 por cada turno que quieran permanecer ocultos en las sombras, si no indica la cantidad N, la criatura se ocultará de manera automática.

Un Monstruo no podrá ocultarse una vez haya sido descubierto, a menos que salga de la estancia y se sitúe en otra donde no haya Aventureros.

## ODIO (RAZA)

Algunos monstruos sienten un feroz odio hacia una determinada raza (los Elfos Oscuros odian a los Elfos, por ejemplo). El Monstruo dispone de un Ataque adicional, pero está tan enfurecido que debe aplicar un modificador de -1 al impactar.

## OJO DE FUEGO

El Monstruo que posea esta Habilidad puede invocar el Hechizo "Tormenta de Fuego" (página 59), una vez por aventura si logra sacar un resultado de 6+ en 1D6.

## PARÁLISIS

Además de causar el daño normal cuando atacan, algunos monstruos causan Parálisis. Al final de cada turno en el que tu Aventurero haya sido Herido por un Monstruo que cause Parálisis sufre un -1 en su Movimiento. Si un Aventurero ve reducido a cero su Movimiento muere. Al principio de cada turno, después de haber sido atacado, tira 1D6 y suma la Fuerza. Si el resultado es 8 o más los modificadores por Parálisis se pierden y el valor *Movimiento* vuelve a su posición normal. La parálisis también puede sanarse mediante una poción curativa o un hechizo de curación, pero no por vendas o alimentos.

## **PETRIFICAR**

Algunos Monstruos pueden Petrificar a sus enemigos en el combate convirtiéndolos en piedra con la sola mirada. Cualquier Aventurero que ataque a un Monstruo con esta habilidad aplicará un modificador de -2 a las tiradas para impactar ya que está muy ocupado intentando evitar su mirada.

Además, si un Aventurero que ataca a un Monstruo con Petrificar obtiene un resultado natural de 1 en la tirada para impactar, ha sido mirado por la criatura y empieza a convertirse en piedra. Inmediatamente sufre 3D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o Armadura y para el resto de la aventura aplica un modificador de -1 a su Movimiento. Si su Movimiento se ve reducido a cero como consecuencia de Petrificar, el Aventurero queda convertido en piedra y muere, sin ninguna posibilidad de ser curado.

Todos los Monstruos con Petrificar tienen una Resistencia Mágica 4+ natural, y si su tirada de Resistencia es un 6 natural, el Hechicero sufrirá los efectos de su propio hechizo.

## **PICADURA**

Algunos Monstruos pueden picar a sus oponentes, pero sólo si todos sus ataques normales impactan en un solo turno. La picadura hace el daño indicado después de la entrada Picadura. Los ataques con picadura también están sujetos a la Regla Especial Veneno descrita más adelante.

## **PLAGA**

La criatura se encuentra envuelta en una nube de moscas que se introducen en los ojos y obstruyen los oídos de sus enemigos causándoles distracción. Todas las criaturas que se encuentren trabadas en combate con una peana que sea portadora de plaga sufren una penalización de -1 a sus tiradas para impactar.

## **PODER DE TZEENTCH**

El Señor de la Transformación tiene la habilidad de Disipar la Magia en el área circundante. Esta habilidad se utiliza exactamente igual que Disipación de Magia, pero el Señor de la Transformación puede interferir activamente y anular cualquier hechizo lanzado sobre el tablero, no solo aquellos que sean lanzados directamente contra él.

Cuando un hechizo es lanzado contra el Señor de la Transformación se disipa con un resultado de 4 ó 5 en 1D6 y es desviado contra el Hechicero con un 6. Además, cuando el Hechicero utilice hechizos Curativos o de Defensa se dispersarán con un resultado de 4 ó 5 en 1D6 y afectará al Señor de la Transformación con un 6.

El Señor de la Transformación tiene Resistencia Mágica 4+. Si el resultado contra la Resistencia es 5 ó 6 el hechizo afecta al Aventurero que lo lanzó. Ten en cuenta que la Resistencia Mágica sólo protege al Señor de la Transformación de los Hechizos no de armas mágicas.

## **PUTREFACCIÓN DE LA TUMBA (1DN)**

Algunos Monstruos causan Putrefacción de la Tumba, su mera presencia pudre la carne de las criaturas cercanas. Cualquier Aventurero que acabe el turno adyacente a uno de estos Monstruos sufre 1DN extra de Heridas, (donde N es el número que viene en la entrada Putrefacción de la tumba en las Tablas de Monstruos), sin modificadores por Resistencia o armadura. La Putrefacción de la Tumba es un “Daño Fatal”. Un Aventurero que esté de pie al lado de dos Momias sufre 2D3 Heridas al mismo tiempo en cada turno.

## **RASTRO LEGAMOSO (Bestias de Nurgle)**

Las Bestias de Nurgle secretan un Rastro Legamoso alrededor de ellas al desplazarse. Cualquier Aventurero que termina su turno en un cuadrado adyacente a una Bestia de Nurgle sufre 1 Herida sin modificadores por Resistencia o armadura.

## **REGENERACIÓN (N)**

Un Monstruo con esta habilidad regenerará ND6 Heridas al final de cada turno. Un Monstruo no puede regenerar sus heridas si su atributo de Heridas queda reducido a 0.

## **RESISTENCIA MÁGICA (N+)**

Un Monstruo con este atributo podrá ignorar cualquier hechizo lanzado contra él o uno de los otros Monstruos si obtiene un resultado igual o superior a N. Debe efectuar esta tirada por cada hechizo lanzado contra él. Si hay más de un Monstruo con esta habilidad en la zona afectada por el hechizo cada uno deberá efectuar una tirada. Esta característica no protege al Monstruo de los impactos causados por armas mágicas.

## TATUAJES (N+)

Algunos Monstruos se pintan complicados tatuajes en el cuerpo para protegerse que actúan como una armadura. Si esto es debido a algún poder arcano inherente en los tatuajes, o simplemente poder de sugestión, el hecho es que funcionan. Cada vez que un Monstruo con tatuajes sea atacado tira 1D6. Si el resultado es N o más, donde N es el número que sigue a la entrada de los tatuajes, el golpe no tiene efecto.

Un Monstruo con Tatuajes 5+, por ejemplo, ignora los golpes recibidos si en una tirada de 1D6 el resultado es 5 ó 6.

## TELARAÑAS (N)

Si el Aventurero es impactado por un Monstruo con esta habilidad, quedará atrapado por una telaraña. A partir de entonces el Aventurero no podrá hacer nada, y cada turno será automáticamente impactado 1DN Heridas sin modificadores. Cualquier Monstruo sin la habilidad *telarañas* que ataque a un Aventurero atrapado por las telarañas podrá aplicar un modificador de +2 al impactar.

Cada turno posterior al que ha sido enredado en las *telarañas*, un Aventurero podrá intentar liberarse, para lo cual debe obtener un resultado de 7+ en una tirada de 1D6+Fuerza.

## TERROR (N)

Cuando los Aventureros encuentren a un Monstruo que causa *terror* deberán tirar 1D6+1 inmediatamente. Si el resultado es superior a N no pasa nada, pero si es igual o inferior, el Aventurero deberá aplicar un modificador de -2 a las tiradas para impactar al Monstruo. Si el Hechicero se ve afectado por el *terror*, deberá sumar 2 a todos los costes de lanzamiento de hechizos. Un resultado natural de 6 implica que el Aventurero supera el *terror* automáticamente. Cada vez que se encuentre al mismo tipo de Monstruo deberá tirar otra vez para ver si se siente atezado por el *terror*.

## TORRENTE DE CORRUPCIÓN (Gran Inmundicia)

La Gran Inmundicia tiene un ataque especial, inunda con una masa pestilente de sucio pus a sus enemigos. Se denomina Torrente de Corrupción. La Gran Inmundicia puede utilizar este ataque una vez por turno, al principio de la Fase de Monstruos. Cualquier Aventurero que se encuentre en la misma sección de tablero que la Gran Inmundicia puede ser atacado por el Torrente de Corrupción. Coge un Marcador de Aventurero para determinar que Aventurero es el objetivo.

Traza una línea recta desde la Gran Inmundicia hasta el objetivo, cada recuadro por el que pasa la línea es afectado por el Torrente de Corrupción. Tira 2D6 para cada Miniatura que se encuentre en un recuadro afectado por el Torrente. Si el resultado es igual o menor que su Iniciativa, el Aventurero consigue esquivar el Torrente y no sufre los efectos enfermizos del mismo. Si el resultado es mayor que la Iniciativa, el Aventurero sufre 3D6 Heridas; sin modificadores por Resistencia o armadura.

Si un Aventurero ve reducidas a cero sus Heridas por culpa del Torrente de Corrupción, su Resistencia se reducirá permanentemente en -1. Si un Aventurero reduce a cero su Resistencia está muerto y fuera del juego.

## VAMPIRO

Además de los ataques cuerpo a cuerpo, los Vampiros pueden hacer en cada turno un solo ataque especial. Al principio de la Fase de Monstruos tira 1D6 en la siguiente tabla para determinar lo que el Vampiro hace este turno.

**1 Traspasar** El Vampiro traspasa a uno de los Aventureros con su luz acerada e intensa. Coge un Marcador de Aventurero para determinar quién es el Aventurero afectado.

Tira 1D6 y suma la Iniciativa del Aventurero. Si el resultado es 11 o menos es traspasado durante un turno. Mientras está traspasado el Aventurero no puede hacer absolutamente nada y cualquier monstruo que lo ataque impactará automáticamente.

**2 Regeneración** El Vampiro recobra 3D6 Heridas al final de este turno, ten en cuenta que no puede superar sus Heridas Iniciales. El Vampiro no puede regenerarse si es matado antes.

**3 Mordedura** El Vampiro muerde a todos los Aventureros Adyacentes a él. Cada Aventurero sufre (el Nivel de Subterráneo) de Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura. El Vampiro recupera el número total de Heridas que causa por la mordedura, sumándolas a sus propias Heridas, ten en cuenta que no puede superar sus Heridas Iniciales.

**4 Etéreo** El Vampiro se transforma en *Etéreo 2* hasta el principio de la próxima Fase de Monstruos. Mientras se encuentre en este estado, aplica la Regla Especial *Ataque Espeluznante 3*, en lugar de sus ataques cuerpo a cuerpo normales.

**5 Manto de Oscuridad** El Vampiro crea un manto de oscuridad a su alrededor.

Hasta el principio de la próxima Fase de Monstruos todos los ataques efectuados contra él aplican un modificador de -1 al Impactar. Además, todos los Aventureros que estén en la misma sección de tablero que el Vampiro pierde 1 Ataque en la próxima Fase de los Aventureros.

**6 Se vuelve Humo** Al final de la Fase de Monstruos, después de hacer cualquier ataque cuerpo a cuerpo, el Vampiro desaparece en un paño mortuorio de humo. Retira la miniatura del tablero. Al principio de la próxima Fase de Monstruos coge un Marcador de Aventurero y pon el Vampiro al lado de ese Aventurero. Además, si cuando el Vampiro se ha ido tenía Heridas, vuelve con todas sus Heridas Iniciales recuperadas.

### **VAPORES DE MUERTE (Skaven)**

Cualquier Aventurero adyacente a un Señor de la Plaga Skaven se ve afectado por los vapores nocivos que le rodean. Al final de cada turno los Aventureros adyacentes a él sufren 2 Heridas, sin modificadores por resistencia o armadura. Si un Aventurero como consecuencia de estos vapores, ve reducidas sus Heridas a cero y consigue sanarse, reducirá sus Heridas Iniciales en -1D3 permanentemente.

### **VENENO**

Algunos Monstruos cuando atacan lo hacen con veneno. Un Aventurero que ve reducidas a cero sus Heridas por un ataque efectuado con veneno, ve como su Fuerza se reduce en -1 punto de forma permanente. Si un Aventurero ve reducido su atributo de Fuerza a cero, muere.

### **VOLAR**

Los Monstruos con esta habilidad pueden ignorar los obstáculos situados entre ellos y su cuadro de destino dentro de su capacidad de Movimiento. Los Monstruos que puedan *volar* no quedan trabados en combate y pueden cambiar de objetivo cada turno. Utiliza los Marcadores de Aventurero para determinar a quién ataca. Si no hay un cuadro vacío junto al objetivo, saca otro marcador.

### **VÓMITO**

Los Trolls comunes y otras criaturas depravadas, poseen un desagradable ataque utilizando el corrosivo contenido de su estómago para causar daño a un enemigo. Este ataque se resuelve de la manera siguiente, lanza 1D6 y con 5+, el Monstruo habrá vomitado sobre el Héroe. Si el Aventurero dispone de armadura, deberá de decidir qué parte de la armadura habrá quedado destruida debido al poder de corrosión del vómito. En el caso de que el Aventurero no disponga de armadura, el vómito causará 1D6+2Heridas no modificadas por la Resistencia o armadura.

# MONSTRUOS

*En esta sección se presentan algunos Monstruos junto a sus atributos y Reglas Especiales. Las Reglas Especiales de los Monstruos que no aparecen en esta sección se encuentran en el apartado “Reglas Especiales” (pág. 118).*

## GIGANTES

*Los Gigantes son excepcionalmente escasos en los territorios habitados del Viejo Mundo, puesto que fueron perseguidos prácticamente hasta la extinción por los caballeros Bretonianos y los enloquecidos Enanos Matagigantes. En las tierras del Norte son más comunes, ya que son territorios salvajes y vírgenes; son además tierras en las que abundan las altas y pedregosas montañas repletas de cuevas preferidas por los Trolls, los Gigantes y otros monstruos similares para establecer sus hogares.*

Los Gigantes son seres enormes, pero no especialmente inteligentes; de hecho, la mayoría son bastante cazurros. La mayoría lleva una existencia solitaria, uniéndose ocasionalmente a otros Gigantes, Trolls, Ogros u Orcos para saquear y dedicarse al pillaje. Los Gigantes se unen a los ejércitos Orcos a cambio de una parte del botín y la posibilidad de participar en una gran batalla. Los Gigantes son borrachos empedernidos, que saquean con frecuencia bodegas y cervecerías para llevarse barriles de cerveza que acostumbran a beber en compañía de otros Gigantes en ensordecedoras juergas. Los Gigantes consideran a cualquier ser viviente más pequeño que ellos como posible comida, incluyendo a los humanos y otros seres inteligentes. Pueden robar incluso rebaños enteros de ganado u ovejas; a veces se llevan también a los pastores.

Heridas: 64    Movimiento: 6    Habilidad con las Armas: 3    Habilidad con los proyectiles: 4+    Fuerza: 7  
Resistencia: 6 (11)    Iniciativa: 3    Ataques: Especial    Oro: 2000    Armadura: 5    Daño: 5D6

HA del enemigo: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Para Impactar: 2 3 4 4 4 4 5 5 5 6

Reglas Especiales:

Miedo 11; Ataques Gigante; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 10; Monstruo Enorme; Destrabarse.

### ATAQUES GIGANTES

Los Gigantes son criaturas grandes e imprevisibles y nunca se sabe que tipo de ataque realizarán. Al principio de cada Fase de Monstruos tira 1D6 en la siguiente tabla para determinar lo que hace en este turno.

**1 GOLPEAR CON EL GARROTE** Debido a su alcance el Gigante puede golpear a un Aventurero que se encuentre a dos recuadros de él. Coge un Marcador de Aventurero y determina a qué Aventurero ataca. El Gigante hace 1D6 ataques contra el blanco, tirando para impactar de manera normal. Calcula el daño de manera normal, pero ignora cualquier modificador de armadura del blanco.

**2 GOLPE DE BARRIDO CON EL GARROTE** Debido a su alcance el Gigante golpea a todos los Aventureros que se encuentren como mucho a dos recuadros. Tira 3D6 para cada blanco que pueda ser impactado. Cada dado cuyo resultado sea 4, 5 ó 6 causa las mismas Heridas, sin modificador por armadura. Cualquier dado cuyo resultado sea 1, 2 ó 3 no impacta ya que el Aventurero ha conseguido esquivar el garrote.

**3 PATADA** El Gigante levanta su enorme bota y le da una patada a un Aventurero adyacente. Si hay más de un Aventurero coge un Marcador de Aventurero para ver a quién le propina la patada. El Aventurero que sufre un puntapié es enviado directamente a 7 recuadros en línea recta de lejos del Gigante. Si el Aventurero impacta contra una pared antes de alcanzar esta distancia sufre 1D6 Heridas sin el modificador por armadura, por cada uno de los recuadros que no voló, más la Fuerza del Gigante que es 7.

Por ejemplo, Si el Aventurero atacado vuela 2 recuadros y se estampa contra la pared, sufre  $(7-2) = 5D6$  Heridas, más 7 por la fuerza del Gigante, sin modificador por armadura (la tirada total sería  $5D6+7$  Heridas).



**4 AGARRAR** Debido a su alcance el Gigante puede escoger a un Aventurero que se encuentre a dos recuadros de él. Coge un Marcador de Aventurero para ver a quién elige. Pon la miniatura en la base del Gigante y tira en la siguiente sub-tabla:

- 1 Apretón.** El Gigante aprieta al Aventurero con su poderoso puño. El Aventurero sufre 7D6 Heridas. Tira de nuevo en esta sub-tabla.
- 2 Lanzar contra los Aventureros.** El Gigante lanza al Aventurero contra sus compañeros. Coge un Marcador de Aventurero para ver quién es el objetivo. Tira 7D6 y separa los resultados pares y los resultados impares. El Aventurero que ha sido lanzado sufre el número total de Heridas pares, y el Aventurero que recibe el impacto de su compañero sufre el total de dados impares de Heridas. Ninguno de los dos Aventureros debe aplicar modificadores por Resistencia o armadura. El Aventurero lanzado por el aire se pone de pie en el recuadro que ocupaba su compañero, mientras este se levanta una casilla más allá, moviendo las demás miniaturas lo que sea necesario.
- 3 Golpear contra el techo.** El Gigante agarra al aventurero por los pies y balanceándolo empieza a golpearlo repetida y alegremente contra el techo de la estancia, Por supuesto esto no es nada bueno para el Aventurero. El Gigante golpea 1D6 veces contra el techo, infligiendo 7 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura, cada vez que impacta. Tira de nuevo en esta sub-tabla.
- 4 Comer.** El Gigante empieza a morder al Aventurero con sus enormes dientes. El Aventurero sufre 1D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura. Si el resultado del dado es un 2, 3, 4, 5 ó 6 el Gigante continúa masticando al Aventurero, aun que vea reducidas sus Heridas a cero o menos. Tira otro 1D6 para las Heridas. El proceso continúa hasta que el resultado de la tirada sea 1, momento En el cual el Gigante pierde el interés en la presa y lo suelta en el recuadro donde lo cogió. Pon al Aventurero boca abajo si está muerto.  
Si el Aventurero ve reducidas sus Heridas a -50, el Gigante se lo traga, impidiendo de este modo Cualquier intento de reanimación post mortem.
- 5 Meter en el saco.** El Aventurero coge al Aventurero y lo mete apresuradamente en el saco. El interior de la bolsa es un sitio apestoso y oscuro, lleno de todo tipo de cosas horribles. En un rincón hay un minero Enano, viejo y enjuto que fatigosamente le da una llave al Aventurero y le dice: Esta es la llave del rastrillo. El Aventurero no sufre ningún ataque por parte del Gigante mientras tenga enemigos contra los que luchar. Si el Gigante mata a los otros Aventureros, este es comido por el Gigante. El Aventurero puede salir del saco si el Gigante es matado, colócalo en cualquier recuadro vacío de la estancia. Una libre el Aventurero pierde un turno completo debido al susto.
- 6 Meter en el saco a Otro.** El Gigante mete en su saco a un Aventurero como se explica arriba, pero ante la perspectiva de una suculenta cena el Gigante coge a otro Aventurero. Tira de nuevo en esta sub-tabla.

**5 SALTAR ARRIBA Y ABAJO** El Gigante salta arriba y abajo vigorosamente sobre un Aventurero adyacente. Si hay más de uno coge un Marcador de Aventurero para saber a que Aventurero ataca. La víctima sufre 1D6 ataques, resolviendo las Heridas de modo normal.

Si el Aventurero ve reducidas a cero sus Heridas, el Gigante realizará otro 1D6 saltos sobre el Aventurero adyacente más cercano.

Este proceso continúa hasta que el Gigante no logra matar al Aventurero dentro del número de ataques que ha sacado en la tirada o ha matado a todos los Aventureros adyacentes.

**6 GRITAR Y VOVEAR** El Gigante grita y vocea a los Aventureros. Esta no es una experiencia agradable, especialmente porque los Gigantes apestan y tienen voces ensordecedoras.  
Tira 2D6 para cada Aventurero. Si el total es igual o mayor que la suma de la Resistencia y la Fuerza del Aventurero son golpeados y se ponen *boca abajo* (ver *Aventureros boca abajo*). El Aventurero no sufre ninguna Herida por este ataque.

# DRAGONES

Los Dragones son una raza increíblemente ancestral, cuyos antepasados vivieron miles de años antes de que los Elfos o los Hombres se asentaran por primera vez en el Viejo Mundo. Actualmente son poco numerosos si consideramos cuantos hubo en la antigüedad, cuando el cielo estaba repleto de Dragones y de los profundos rugidos de los Dragones Fríos que luchaban por la supremacía en los cielos de aquella era primitiva. Los que sobreviven en la actualidad son criaturas solitarias, que pasan la mayor parte de su tiempo durmiendo en profundas madrigueras bajo las montañas.

A los Dragones les encanta acumular oro y joyas a lo largo de los años. Muchos Aventureros y buscadores de tesoros han muerto intentando entrar en sus cámaras de tesoro, pues cuando un Dragón despierta poco se puede hacer ante su inmenso poder.

	Dragón	Gran Dragón	Dragón Emperador
Heridas	74	84	94
Movimiento	6	6	6
Habilidad de Armas	6	7	8
Habilidad de Proyectiles	-	-	-
Fuerza	6	7	8
Resistencia	6(12)	7(11)	8(13)
Iniciativa	8	7	6
Ataques	7	8	9
Oro	4500	6000	7500
Armadura	6	7	8
Daño	6D6	6D6/7D6(5+)	8D6

HA del Enemigo: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
 Dragón: 2 2 3 3 3 4 4 4 4 4  
 Gran Dragón: 2 2 2 3 3 3 4 4 4 4  
 Dragón Emperador: 2 2 2 3 3 3 3 4 4 4

## Reglas Especiales (Dragón)

Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Terror 12; Atesorar Tesoro +0.

## Reglas Especiales (Gran Dragón)

Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 4+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Magia del Caos 1; Terror 13; Atesorar Tesoro +1.

## Reglas Especiales (Dragón Emperador)

Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 4+; Ignora Dolor 3D6; Monstruo Enorme; Magia del Caos 2; Terror 14; Atesorar Tesoro +2.

## Aliento de Dragón:

Hay muchos tipos de Dragones en los oscuros túneles y cavernas del Mundo de Warhammer, cada uno con un tipo de aliento diferente. Los Dragones pueden exhalar mortíferas llamaradas, gases o descargas eléctricas.

Para determinar que tipo de Dragón han encontrado los Aventureros, y por consiguiente que tipo de Aliento tiene, tira 1D6 en la siguiente tabla:

**1-2 Dragón de Fuego – Exhala fuego.** Al principio de cada turno tira 1D6. El resultado indica cuántos Aventureros son envueltos por llamas y fuego. Si el resultado es mayor que el número de Aventureros significa que todos son afectados. Si algún o algunos Aventureros se libra del fuego utiliza los Marcadores de Aventurero para determinar quién escapa.  
 Cada Aventurero afectado por el fuego sufre 3D6 Heridas, sin modificador por armadura.

**3 Dragón Negro – Exhala Humo.** Al principio de cada turno tira 1D6. El resultado indica cuántos Aventureros son envueltos por los humos aceitosos. Si el resultado es mayor que el número de Aventureros significa que todos son afectados. Si algún o algunos Aventureros se libra del humo utiliza los Marcadores de Aventurero para determinar quién escapa.

Tira 1D6 para cada Aventurero afectado por el humo, resta la Resistencia al resultado y multiplícalo por 2. El resultado indica cuánto D6 Heridas sufre el Aventurero, sin modificadores por Resistencia o armadura.

**4 Dragón Verde – Exhala Humos Corrosivos.** Tira 1D6 para cada Aventurero y agrega su Resistencia. Si el resultado es 7 o más el Aventurero se libra de los efectos del humo. Si el resultado es 6 o menos el Aventurero sufre 3D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura.

**5 Dragón Azul – Escupe Electricidad.** Los Dragones Azules generan cargas eléctricas que exhalan en forma de relámpagos eléctricos. Coge un Marcador de Aventurero para determinar a quién impacta. El Aventurero sufre 2D6 Heridas, sin modificador por armadura.

Después de resolverse el ataque, tira otro 1D6. Con un resultado de 3, 4, 5 ó 6 el relámpago forma un arco voltaico impactando a otro Aventurero. Coge otro Marcador de Aventurero para determinar a quién. También sufre 2D6 Heridas, sin modificador por armadura. Este proceso se repite hasta que el relámpago no forma el arco voltaico.

**6 Dragón Blanco – Exhala Niebla Fría.** Los Dragones Blancos exhalan una niebla congelante tan fría que los enemigos alcanzados por ella quedan ateridos y congelados. Al principio de cada turno tira 1D6. El resultado indica cuántos de los Aventureros son envueltos por la niebla. Si el resultado es superior al número de Aventureros significa que todos son impactados. Si algún Aventurero se libra de la niebla coge un Marcador de Aventurero para determinar quién se libra.

Cada Aventurero sufre 1D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura. Además, mientras el Aventurero se descongela, durante un turno, ve reducido su movimiento a 1, podrá ser impactado automáticamente y cualquier situación que se deba resolver con los dados sólo será superada con un 6 natural. Las acciones que no necesitan el uso de dados pueden resolverse de manera normal.

**El Aliento de Dragón se usa además de sus ataques cuerpo a cuerpo normales.**

#### **ATESORAR TESORO +N**

Los Dragones tienen su propio depósito de tesoro además del tesoro que se pueda encontrar por otra parte.

Cuando un Dragón muera tira 1D6+N, donde N es el número que viene detrás de la entrada de Atesorar Tesoro, en la siguiente tabla para determinar qué contiene:

**1 Oro.** Cada Jugador puede tirar tantos D6 como quiera, sumando los resultados y multiplicando el total por 10 para determinar cuánto oro ha encontrado. Pero si alguno de los dados da como resultado un 1, el Aventurero no encuentra nada.

**2-3 Tesoro de Estancia.** Cada Aventurero hace una tirada en la Tabla de Tesoros de Estancia para determinar lo que encuentran.

**4-5 Tesoro de Estancia y Oro.** Cada Aventurero hace una tirada en la Tabla de Tesoros de Estancia para determinar lo que encuentran.

Además, cada jugador puede tirar tantos D6 como quiera, sumando los resultados y multiplicando el total por 10 para determinar cuánto oro ha encontrado. Pero si alguno de los dados da como resultado un 1, el Aventurero no encuentra ningún oro extra.

**6+ Tesoro de Estancia Objetivo.** Cada Aventurero hace una tirada en la Tabla de Estancia Objetivo para determinar lo que encuentran.

## HIDRA

La Hidra es un Monstruo de múltiples cabezas, con cuerpo de reptil cubierto de escamas. Sus cabezas serpentinales vomitan humeantes llamas, pero también pueden morder a los enemigos con sus cortantes dientes o estrujarlos con sus curvados cuellos. Sus cuerpos son bajos y compactos, muy musculoso y cubierto de gruesas escamas que son tan duras como el hierro.

Se dice que las escamas de la Hidra son más duras que las del dragón, y son muy buscadas para fabricar armaduras con ellas. Pocos hombres son lo suficientemente locos como para montar esta criatura, aunque existen historias sobre Paladines del Caos que montan Hidras en batalla y sobre Hechiceros del Caos que lanzan sus hechizos desde los hombros de bestias con muchas cabezas.

Heridas: 70	Ataques: 5
Movimiento: 6	Oro: 2250
Habilidad con las Armas: 3	Armadura: 3
Habilidad de Projectiles: -	Daño: 4D6
Fuerza: 5	
Resistencia: 6 (9)	
Iniciativa: 3	

HA del Enemigo: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Para Impactar: 2 3 4 4 4 4 5 5 5 6

### Reglas Especiales:

Aliento de Fuego 4 (Emboscada A); Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Resistencia Mágica 5+; Destrarse; Terror 11.

## LAMMASU

Los Lammasu tienen el cuerpo de un toro gigantesco, una cola fuerte con forma de maza en su extremo, y una enorme y fea cabeza. Los Enanos del Caos creen que los Lammasu son una rara mutación de los Grandes Tauros, cuyos antepasados fueron en su día Enanos del Caos, pero que se han visto convertidos en estos grandes Monstruos con cabeza de toro por los poderes del Caos.

El pasado de los Lammasu es evidente en su cabeza provista de colmillos, su espesa barba rizada y su considerable inteligencia. Es una criatura con propiedades mágicas. No respira aire normal, sino la misma energía de la magia. Al respirar, la criatura crea oscilantes nubes de hechicería oscura, la cual se enreda alrededor del Lammasu, rodeándolo de una energía protectora.

Heridas: 50	Ataques: 3
Movimiento: 6	Oro: 2000
Habilidad con las Armas: 6	Armadura: -
Habilidad de Projectiles: -	Daño 4D6
Fuerza: 6	
Resistencia: 7	
Iniciativa: 6	

HA del Enemigo: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
Para Impactar: 2 2 3 3 3 4 4 4 4 4

### Reglas Especiales:

Volar; Resistencia Mágica 4+; Respiración Mágica; Terror 10.

### Respiración Mágica:

Los Lammasu respiran oscilantes nubes de hechicería oscura que les proporcionan protección contra los ataques mágicos. Todos los ataques hechos con un arma mágica contra un Lammasu tienen un modificador de -2 en las tiradas para Impactar.

## MANTICORA

Las Manticoras son Monstruos gigantes de aspecto leonino con grandes y correosas alas y una cola espinosa o con púas. Son guerreros experimentados y devastadores atacando con demoledoras garras y sus largos y afilados dientes. Las Manticoras viven en las regiones nórdicas de las Montañas del Fin del Mundo, desde donde se remontan volando alto sobre el Viejo Mundo. Son criaturas excepcionalmente fieras y brutales, y muy peligrosas en cautividad. Sólo los más valientes Hechiceros del Caos se atreverían a montar una de estas bestias.

Heridas: 50	Ataques: 4
Movimiento: 6	Oro: 2000
Habilidad con las Armas: 6	Armadura: -
Habilidad con los proyectiles: -	Daño: 4D6
Fuerza: 7	
Resistencia: 7	
Iniciativa: 4	

HA del Enemigo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Para Impactar	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

### Reglas Especiales:

Volar; Picadura de Manticora (Emboscada Mágica A); Terror 11.

### Picadura de Manticora:

Durante la Fase de Monstruos, además de hacer sus ataques normales y después de que ha movido, una Manticora puede hacer un ataque de Picadura venenosa especial. Cada Aventurero adyacente a la Manticora sufre automáticamente 3D6 Heridas, modificadas por la Resistencia y la armadura. Como este ataque es venenoso, aplica también la Regla Especial Veneno.

## QUIMERA

Las Quimeras son Monstruos grandes y depravados, que se encuentran entre los más temibles que acechan en el Viejo Mundo. Estas feroces criaturas tienen tres cabezas bestiales: una parecida a la de un león, otra con cuernos como un carnero y la tercera reptiliana y escamosa como la de un dragón. Su voluminoso cuerpo es poderoso y ágil y sus garras largas y afiladas. La Quimera también dispone de una cola con púas venenosas y de enormes alas. Es una criatura muy peligrosa e imposible de dominar totalmente, aunque muchos lo han intentado a costa de su vida.

Heridas: 60	Ataques: 6
Movimiento: 6	Oro: 2500
Habilidad con las Armas: 4	Armadura: 3
Habilidad con los proyectiles: -	Daño: 3D6/4D6 (5+)
Fuerza: 7	
Resistencia: 6 (9)	
Iniciativa: 4	

HA del Enemigo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Para Impactar	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

### Reglas Especiales:

Aliento de Fuego (Emboscada A); Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Picadura (3D6); Terror 11.

## SERPIENTE ALADA

Las Serpientes Aladas son de apariencia similar a la de los Dragones, aunque son más largas y sinuosas, y no tienen miembros delanteros. Las Serpientes Aladas son bestias escamosas, con gruesas placa corneas que cubren su cuerpo de la cabeza a los pies. Esto hace que sean difíciles de matar, puesto que su pellejo las protege de ser heridas como si fuera una armadura.

Las Serpientes Aladas tienen largos y sinuosos cuellos, que mueven arriba y abajo a una velocidad vertiginosa. Sus cabezas son espinosas y sus bocas están llenas de afilados colmillos. Sus constantes chillidos y rugidos son extremadamente terroríficos. Sus colas están armadas con púas con las que pican al enemigo.

Heridas: 46	Ataques: 3
Movimiento: 6	Oro: 1800
Habilidad con las Armas: 5	Armadura: 3
Habilidad con los proyectiles: -	Daño: 3D6/4D6 (5+)
Fuerza: 5	
Resistencia: 6 (9)	
Iniciativa: 4	

HA del Enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Para Impactar:	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

### Reglas Especiales:

Atrapar y arrastrar; Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 6; Monstruo Enorme; Destrarse; Picadura (3D6); Terror 10.

### Atrapar y arrastrar:

Al principio de cada turno coge un Marcador de Aventurero para determinar a quién ataca la Serpiente Alada. La Serpiente estira su cuello e intenta atrapar y acercar a ese Aventurero. La Serpiente efectúa una tirada para impactar de forma normal, y si tiene éxito no le causa daño, sino que ha conseguido atrapar al Aventurero y lo arrastra hasta una casilla adyacente a ella, moviendo las miniaturas como sea necesario. Ahora los ataques se hacen de manera normal, pero si dos o más de los ataques contra el Aventurero arrastrado impactan también es “Picado”, con la cola de la Serpiente Alada.

Ten en cuenta que el Aventurero sólo puede intentar esquivar el agarre inicial, y no cualquier ataque posterior.

TABLA DE MONSTRUOS NIVEL 1

D66	Raza y tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	ORO	ARM	Daño	No.	Reglas Especiales
11	Tira de nuevo y añade +3 al número de Monstruos encontrados													
12	Ogros	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	1/2 (5+)	1D 3	Miedo 5.
13	Hombres Bestia	4	4	4+	3	4	6	3	1	100	-	1	1D6 +2	Lanzar lanza (Fuerza 3)
14	Guerreros Alimaña Skaven	5	4	4+	4	3	5	5	1	95	1	1	1D6 +3	-
15	Snotlings	4	1	-	1	1	1	1	1	10	-	S	1D6 +6	Emboscada A; Atacar en Tropel.
16	Murciélagos Gigantes	8	2	-	2	2	1	-	1	15	-	1	1D6 +6	Emboscada A; Volar.
21	Arañas Gigantes	6	2	-	S	2	1	-	1	15	-	1	2D6	Telarañas (1D3).
22	Ratas Gigantes	6	2	-	3	3	1	4	1	25	-	1	2D6	Causa 2D6+2 Heridas; Después de atacar muere con 3+.
23	Orcos	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	2D6	Armado con [1-3] Arcos (F3) o [4-6] Espadas.
24	Guerreros de de Clan Skaven	5	3	4+	3	3	3	4	1	40	-	1	2D6	-
25	Orcos Salvajes	4	3	4+	3	4	5	2	1	65	S*	1	1D6	Armados con Arcos (F3); Tatuajes 6+.
	Shamán Orco Salvaje	4	3	4+	3	5	16	3	1	590	S*	1	1	Magia Orca 1; Resistencia Mágica 6+; Arma Mágica; Tatuajes 5+.
26	Goblin con Redes	4	2	5+	3	3	2	2	1	35	-	S	1D6	Armado con Redes (ver Bestiario).
31	Esqueletos	4	2	5+	3	3	5	2	1	80	-	1	2D6	Armado con [1-3] Arcos (F3) o [4-6] Espadas; Miedo 5; Regeneración 1.
32	Zombis	4	2	-	3	3	5	1	1	40	-	1	1D6	Miedo 5.
33	Necrófagos	4	2	-	3	4	4	3	2	80	-	1	2D6	Brek; Miedo 4.
34	Elfos Oscuros	5	4	3+	3	3	6	6	1	100	1	1	1D6 +3	Armado con Ballesta (F3); Esquivar 6+; Odio Elfos.
35	Arañas Gigantes	6	2	-	S	2	1	-	1	15	-	1	2D6	Telarañas (1D3).
36	1-6 Garrapatos Cavernícolas	S	4	-	5	3	3	5	2	200	-	1	1D3	Nunca Trabado; Ataque Salvaje de Garrapato (ver Bestiario).
	Pastores Garrapatos Goblin Noctur.	4	2	4+	3	3	2	2	1	25	-	1	S	Manada de Garrapatos (ver Bestiario).
41	Snotlings	4	1	-	1	1	1	1	1	10	-	S	1D6 +6	Emboscada A; Atacar en Tropel.
42	Murciélagos Gigantes	8	2	-	2	2	1	-	1	15	-	1	1D6 +6	Emboscada A; Volar.
43	Hobgoblins	4	3	4+	3	3	4	2	1	50	1	1	1D6 +3	Emboscada Mágica A; Huir.
44	Goblins	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	1D6 +6	Armado con [1-3] Arcos (F3) o [4-6] Espadas.
	Shamán Goblin	4	2	5+	3	4	3	3	1	280	-	1	1	Magia Goblin 1; Resistencia Mágica 5+ (Anillo).
45	Minotáuros	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Miedo 5.
46	Orcos	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	1D6 +6	Armado con [1-3] Arcos o [4-6] Espadas.
51	Snotlings	4	1	-	1	1	1	1	1	10	-	S	1D6 +6	Emboscada A; Atacar en Tropel.
52	Murciélagos Gigantes	8	2	-	2	2	1	-	1	15	-	2D6	1D6 +6	Emboscada A; Volar.
53	Arañas Gigantes	6	2	-	S	2	1	-	1	15	-	1	2D6	Telarañas (1D3).
54	Ratas Gigantes	6	2	-	3	3	1	4	1	25	-	1	2D6	Causa 2D6+ 2 Heridas; Después de atacar muere con 3+.
55	Guerreros de Clan Skaven	5	3	4+	3	3	3	4	1	40	-	1	2D6	-
56	Esqueletos	4	2	5+	3	3	5	2	1	80	-	1	2D6	Armado con [1-3] Arcos (F3) o [4-6] Espadas; Miedo 5; Regeneración 1.
61	Goblins	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	1D6 +6	Armado con [1-3] Arcos (F3) o [4-6] Lanzas (Combate en Filas).
62	Hobgoblins	4	3	4+	3	3	4	2	1	50	1	1	1D6 +3	Emboscada Mágica A; Huir.
63	Guardia Negra de Naggaroth	5	5	3+	4	3	6	7	1	150	2	1	1D6 +2	Armado con Alabardas; Combate en Filas; Odio Elfos.
64	Centáuros	8	3	3+	4	3	12	3	2	300	-	2	1D3	Armado con Arcos (F4); Miedo 4.
65	Minotáuros	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Miedo 5.
66	Tira de nuevo y añade +3 al número de Monstruos encontrados													

Warhammer Quest . El Ataúd de Amatista

**TABLA DE MONSTRUOS DE NIVEL 2**

D66	Raza y tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	ORO	Arm	Daño	No.	Reglas Especiales
11	Tira en la Tabla de Monstruos de Nivel 3													
12	Guerberos del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	1D6+1	-
13	Centauros	8	3	3+	4	3	12	3	2	300	-	2	1D3	Armados con Arcos (F 4); Miedo 4 .
14	Ogros	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	½ (5+)	3	Miedo 5.
15	Minotauros	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	3	Miedo 5.
16	Snotlings	4	1	-	1	1	1	1	1	10	-	S	12	Emboscada Mágica A; Atacar en Tropel.
21	Murciélagos Gigantes	8	2	-	2	2	1	-	1	15	-	1	12	Emboscada A; Volar.
22	Arañas Gigantes	6	2	-	S	2	1	-	1	15	-	1	12	Telarañas (1D3).
23	Ratas Gigantes	6	2	-	3	3	1	4	1	25	-	S	12	Causa 2D6+2 Heridas; Después de atacar muere con 3+.
24	Hobgoblins	4	3	4+	3	3	4	2	1	50	1	1	12	Emboscada Mágica A; Huir.
25	Rata Ogro	6	4	-	5	5	20	5	2	500	-	2	1D3	Miedo 5.
26	Horrores Rosa de Tzeentch Horrores Azul de Tzeentch	4	5	2+	4	3	8	6	2	200	-	1	1D3	Demoníaco -1; Miedo 6; Resistencia Mágica 6+; Muere => Horror Azul.
		4	3	4+	3	3	4	7	1	100	-	1	S	Demoníaco -1; Miedo 4; Resistencia Mágica 6+.
31	Diablos de Slaanesh	6	3	-	3	3	8	3	3	250	-	1	1D6	Aura de Slaanesh; Demoníaco -1; Miedo 6.
32	Desangradores de Khorne	4	5	2+	4	3	7	6	2	200	-	1	1D6+2	Armado con Espada Infernal; Demoníaco -1; Miedo 5.
33	Portadores de Plaga de Nurgle	4	5	2+	4	3	9	6	2	200	-	1	1D6+2	Demoníaco -1; Miedo 5; Plaga.
34	Mastines del Caos	6	4	-	4	4	8	4	2	160	2	1	1D6	Emboscada 5+; Atacar en tropel.
35	Orcos Negros	4	4	4+	4	4	7	2	1	90	1	1	1D6+4	-
36	Orcos Salvajes	4	3	4+	3	4	5	2	1	65	S*	1	2D6	Armados con Arcos (F4); Tatuajes 6+.
41	Hombres Bestia	4	4	4+	3	4	6	3	1	100	-	1	1D6+2	Lanzar Lanzas (F3).
42	Skaven Corredores Alcantarilla	6	4	3+	4	3	5	5	1	120	-	1	1D6	Emboscada 4+.
	Portadores del Incensario Plaga	5	4	-	4	4	4	4	1	150	-	S	1D6	Armados con Incensario de Plaga.
	Lanzadores de Viento Envenenado	5	3	4+	3	3	4	4	1	200	-	S	1D6	Armados con Esferas de Viento Envenenado.
43	Goblins Jefe Goblin	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	12	Armados con [1-3] Arcos (F1) o [4-6] Lanzas (Combate en Filas).
		4	3	3+	4	3	6	3	2	150	2	1	1	Arma Mágica.
44	Guardia Negra de Naggaroth	5	5	3+	4	3	6	7	1	150	2	1	2D6	Armados con Alabardas; Combate en Filas; Odio Elfos. (Son Elfos Oscuros!)
45	Guerberos del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	1D6+1	-
46	Centauros	8	3	3+	4	3	12	3	2	300	-	2	1D3	Armados con Arcos (F4); Miedo 4.
51	Ogros	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	½ (5+)	3	Miedo 5.
51	Minotauros	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	3	Miedo 5.
53	Esqueletos	4	2	5+	3	3	5	2	1	80	-	1	12	Armados con [1-3] Arcos (F3) o [4-6] Espadas; Miedo 5; Regeneración 1.
54	Zombis	4	2	-	3	3	5	1	1	40	-	1	6	Miedo 3.
55	Necrófagos	4	2	-	3	4	4	3	2	80	-	1	12	Break; Miedo 4.
56	Orcos Salvajes	4	3	4+	3	4	5	2	1	65	S*	1	2D6	Armados con Arcos (F4); Tatuajes 6+.
	Shamán Orco Salvaje	4	3	4+	3	5	16	3	1	590	S*	1	1	Magia Orca 1; Resistencia Mágica 6+; Arma Mágica; Tatuajes 5+.
61	Enanos del Caos	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	½ (6+)	1D6+2	Resistencia Mágica 6+.
62	Enanos del Caos con Trabuco	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	1	1	1D6+2	Armados con Trabuco; Resistencia Mágica 6+.
63	Centáuros Toro	8	4	4+	4	4	12	3	2	410	2	½ (5+)	3	Miedo 5; Resistencia Mágica 6+.
64	Hobgoblins	4	3	4+	3	3	4	2	1	50	1	1	12	Emboscada Mágica A; Huir.
65	Minotáuros Ogros	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Miedo 5.
		6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	½ (5+)	1D3	Miedo 5.
66	Tira en la Tabla de Monstruos de Nivel 3													



Tabla de Monstruos Nivel 3

D66	Raza y tipo	M	H	HP	F	R	H	I	A	OR	Arm	Daño	No.	Reglas Especiales
11	Tira en la Tabla de Monstruos de Nivel 4													
12	Trolls	6	3	6+	5	4	30	1	3	600	-	2	1D3	Miedo 6; Regeneración 2; Vómito.
13	Minotáuros	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Miedo 5.
	Ogros	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	½ (5+)	1D3	Miedo 5.
14	Centáuros	8	3	3+	4	3	12	3	2	300	-	2	1D6	Armados con Arcos (F4); Miedo 4.
	Hombres Bestia	4	4	4+	3	4	6	3	1	100	-	1	1D6+2	Lanzar Lanzas (F3).
15	Diablillas de Slaanesh	4	6	2+	4	3	15	6	3	300	-	1	1D6	Emboscada 5+; Demoníaco -1; Miedo 6; Resistencia Mágica 6+.
16	Nurgletes	4	3	4+	3	3	2	4	2	50	-	S	2D6	Emboscada A; Demoníaco -1; Miedo 4; Atacar en Tropol; Plaga.
21	Incineradores de Tzeentch	9	3	2+	5	4	17	4	S	300	-	S	1D6+1	Emboscada Mágica 5+; Demoníaco -1; Miedo 7; Llama de Tzeentch; Res. Mágica 6+.
22	Desangradores de Khorne	4	5	2+	4	3	7	6	2	200	-	1	1D6	Armados con Espada Infernal; Demoníaco -1; Miedo 5.
	Minotáuros	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1	Miedo 5.
	Hombres Bestia	4	4	4+	3	4	6	3	1	100	-	1	1D6	Lanzar Lanzas (F3).
23	Guerreros del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	2D6	-
24	Guerreros Alimaña Skaven	5	4	4+	4	3	5	5	1	95	1	1	1D6+3	-
	Campeón Skaven	5	4	3+	4	3	11	5	2	270	2	2	1	Arma Mágica; Destruirse.
25	Asesinos Skaven	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	1D6+2	Emboscada A; Asesino 6+; Esquivar 5+; Sable Llorón.
26	Orcos &	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	2D6	Armados con [1-3] Arcos (F4) o [4-6] Espadas.
	Jefe Orco	4	4	3+	4	4	18	3	2	330	2	2	1	Arma Mágica.
31	Fantasmas	4	2	-	-	3	16	3	1	-	-	S	1D6+2	Ataque Espeluznante; Etéreo -1; Miedo 6.
32	Tumularios	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	1D6	Miedo 7.
33	Escorpiones Gigantes	5	3	-	5	6	20	1	2	450	-	2	1D3	Picadura (2D6).
34	Arañas Gigantescas	5	3	-	S	4	20	1	2	450	-	2	1D3	Telarañas (1D6).
35	Rata Ogro	6	4	-	5	5	20	5	2	500	-	2	1D3	Miedo 5.
	Guerreros Alimaña Skaven	5	4	4+	4	3	5	5	1	95	1	1	1D6+3	-
36	Horrores Rosa de Tzeentch	4	5	2+	4	3	8	6	2	200	-	1	6	Demoníaco -1; Miedo 6; Resistencia Mágica 6+; Muere => Horror Azul.
	Horrores Azul de Tzeentch	4	3	4+	3	3	4	7	1	100	-	1	S	Demoníaco -1; Miedo 4; Resistencia Mágica 6+.
41	Diablos de Slaanesh	6	3	-	3	3	8	3	3	250	-	1	6	Aura de Slaanesh; Demoníaco -1; Miedo 6.
42	Guerreros del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	7	-
43	Portadores de Plaga de Nurgle	4	5	2+	4	3	9	6	2	200	-	1	1D6+4	Demoníaco -1; Miedo 5; Plaga.
44	Enanos del Caos	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	½ (6+)	1D6+2	Resistencia Mágica 6+.
	Enanos del Caos con Trabuco	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	1	1	1D6+2	Armados con Trabuco; Resistencia Mágica 6+.
45	Brujo Enano del Caos	3	4	4+	3	5+	8	3	1	590	2	½ (6+)	1	Mag. Enanos del Caos 1; Disipación Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Anillo de Protección.
	Toros Centáuros Enanos del Caos	8	4	4+	4	4	12	3	2	410	2	½ (5+)	3	Miedo 5; Resistencia Mágica 6+.
	Hobgoblins	4	3	4+	3	3	4	2	1	50	1	1	12	Emboscada Mágica A; Huir; Guardias (Brujo Enano del Caos)
46	Snotlings	4	1	-	1	1	1	1	1	10	-	S	12	Emboscada Mágica A; Atacar en Tropol.
	Ratas Gigantes	6	2	-	3	3	1	4	1	25	-	S	12	Causa 2D6+2 Heridas; Después de atacar muere con 3+.
51	Arañas Gigantes	6	2	-	S	2	1	-	1	15	-	1	12	Telarañas (1D3).
	Murciélagos Gigantes	8	2	-	2	2	1	-	1	15	-	1	12	Emboscada Mágica A; Volar.
52	Orcos Negros	4	4	4+	4	4	7	2	1	90	1	1	1D6+2	-
	Goblins	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	1D6+6	Armados con [1-3] Arcos (F1) o [4-6] Lanzas (Combate en Filas).
53	Fantasmas	4	2	-	-	3	16	3	1	-	-	S	1D6+2	Ataque Espeluznante 1; Etéreo -1; Miedo 6.
54	Trolls de Piedra	6	3	6+	5	4	25	1	3	650	-	2	1D3	Miedo 6; Drenaje Mágico 6; Regeneración 2.
55	Minotáuros	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	3	Miedo 5.
	Ogros	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	½ (5+)	3	Miedo 5.
56	Trolls	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	1D3	Miedo 6; Regeneración 2; Vómito.
61	Nurgletes	4	3	4+	3	3	2	4	2	50	-	S	2D6	Emboscada 5+; Demoníaco -1; Miedo 4; Atacar en Tropol; Plaga.
62	Diablillas de Slaanesh	4	6	2+	4	3	15	6	3	300	-	1	1D6	Emboscada 5+; Demoníaco -1; Miedo 6; Resistencia Mágica 6+.
63	Escorpiones Gigantes	5	3	-	5	6	20	1	2	450	-	2	1D3	Picadura (2D6).
64	Araña Gigantesca	5	3	-	S	4	20	1	2	450	-	2	1D3	Telarañas (1D6).
65	Incineradores de Tzeentch	9	3	2+	5	4	17	4	S	300	-	S	1D6+1	Emboscada Mágica 5+; Demoníaco -1; Miedo 7; Llama de Tzeentch; Res. Mágica 6+.
66	Tira en la Tabla de Monstruos de Nivel 4													

# TABLA DE MONSTRUOS DE NIVEL 4

D66	Raza y tipo	M	ha	hp	F	R	H	I	A	Oro	Arm	Daño	No.	Reglas Especiales
11	Tira en la Tabla de Monstruos de Nivel 5													
12	Juggernauts de Khorne	7	3	-	5	5	35	2	2	700	2	2	1D3+1	Demoníaco -1; Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Destrabarse.
	Jinetes Guerreros del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	-	El Aventurero elige si ataca al Juggernaut o al Jinete.
13	Nigromante y	4	4	3+	4	3	25	3	2	680	-	2	1	Magia Nigromántica 1; Resistencia Mágica 5+; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Guerreros Esqueletos y	4	2	5+	3	3	5	2	1	80	-	1	2D6	Armados con [1-3] Arcos (F4) o [4-6] Espadas; Miedo 5; Guardias (Nigromante); Regeneración 1;
	Caballeros No Muertos y	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	1D6	Miedo 7.
	Espíritus	4	2	-	-	3	16	3	1	-	-	5	1D6	Ataque Espeluznante 1; Etéreo -1; Miedo 6.
14	Diablillas de Slaanesh	4	6	2+	4	3	15	6	3	300	-	1	1D6	Emboscada 5+; Demoníaco -1; Miedo 6; Resistencia Mágica 6+.
15	Brujo Skaven y	5	3	4+	3	4	15	3	1	560	-	2	1	Esquivar 5+; Magia Skaven 1; Disipación de Magia 6+.
	Asesinos Skaven y	6	5	3+	4	3	7	3	2	300	-	1	1D6	Emboscada A; Asesino 6+; Esquivar 5+; Espada Supurante.
	Paladines Guerreros Alimaña Skaven y	5	4	4+	4	3	10	3	1	110	1	1	1D6+3	Armados con Alabardas; Combate en Filas; Guardias (Brujo Skaven).
	Caudillo Skaven	5	5	2+	4	4	20	6	3	590	2	2	1	Esquivar 5+; Destrabarse; Espada Supurante.
16	Paladines Hombres Bestia	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	½ (5+)	1D3	Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
21	Paladines Orcos Negros y	4	4	4+	4	4	10	2	2	140	2	1	1D6+4	Armados con [1-3] Arcos (F3) o [4-6] Espadas.
	Jefe Orco Negro	4	5	3+	5	4	20	3	2	420	2	2	1	Arma Mágica.
22	Elfo Oscuro Señor de las Bestias y	5	5	2+	4	3	15	7	2	150	2	1	1	Armado con Ballesta (F5); Controla Bestias; Odio Elfos.
	1-3 Mastines del Caos	6	4	-	4	4	8	4	2	160	2	1	1D6	Emboscada 5+; Atacar en Tropel.
	4-6 Mastines de Guerra	5	4	-	3	3	6	6	1	130	-	1	1D6	Emboscada 5+; Atacar en Tropel.
23	Goblins y	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	24	Armados con [1-3] Arcos (F1) o [4-6] Lanzas (Combate en Filas).
	Goblins Fanáticos y	4	2	5+	3	3	2	2	1	300	-	S	1D3	Armados con Bola y Cadena; Destrabarse.
	Gran Jefe Goblin	4	4	2+	4	4	12	4	3	330	2	1	1	Arma Mágica; Resistencia Mágica 5+ (Anillo).
24	Minotáuros y	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Miedo 5.
	Ogros	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	½ (5+)	1D3	Miedo 5.
25	Escorpiones Gigantes y	5	3	-	5	6	20	1	2	450	-	2	1D3	Picadura (2D6).
	Arañas Gigantescas	5	3	-	5	4	20	1	2	450	-	2	1D3	Telaraña (1D6).
26	Hombres Bestia y	4	4	4+	3	4	6	3	1	100	-	1	1D6+2	Lanzar Lanzas (F3).
	Paladín Hombre Bestia	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	½ (5+)	1	Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
31	Brujo Enano del Caos y	3	4	4+	3	5+	8	3	1	590	2	½ (6+)	1	Magia Enanos del Caos 1; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Anillo de Protección (+1T).
	Toros Centáuros Enanos del Caos y	8	4	4+	4	4	12	3	2	410	2	½ (5+)	3	Miedo 5; Resistencia Mágica 6+.
	Enanos del Caos y	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	½ (6+)	8	Resistencia Mágica 6+.
	Enanos del Caos con Trabuco	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	1	1	8	Armados con Trabucos; Guardias (Brujo Enano del Caos); Resistencia Mágica 6+.
32	Elfo Oscuro Señor de las Bestias y	5	5	2+	4	3	15	7	2	150	2	1	1	Armado con Ballesta (F5); Controla Bestias; Odio Elfos.
	1-3 Mastines del Caos	6	4	-	4	4	8	4	2	160	2	1	1D6	Emboscada 5+; Atacar en Tropel.
	4-6 Mastines de Guerra	5	4	-	3	3	6	6	1	130	-	1	1D6	Emboscada 5+; Atacar en Tropel.
33	Rata Ogro y	6	4	-	5	5	20	5	2	500	-	2	1D3	Miedo 5.
	Guerreros Alimaña Skaven	5	4	4+	4	3	5	5	1	95	1	1	12	-
34	Espíritus	4	2	-	-	3	16	3	1	-	-	S	1D6+2	Ataque Espeluznante 1; Etéreo 1; Miedo 6.
35	Trolls de Piedra	6	3	6+	5	4	25	1	3	650	-	2	1D3	Miedo 6; Drenaje Mágico 6; Regeneración 2.
36	Bestias de Nurgle	3	3	-	3	5	25	3	1	750	-	2	1D3	Demoníaco -1; Parálisis; Plaga; Rastro Legamoso.
41	Paladines Hombres Bestia	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	½ (5+)	1D3	Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
42	Ogros Dragón	6	4	5+	5	5	40	2	3	870	2	2	1D3	Miedo 8.
43	Skavens Mosquetes Jezzail	5	3	4+	3	3	6	4	1	300	1	1	1D6	Armado con Jezzail (F5; Ignora 3 puntos de armadura).
44	Diablillas de Slaanesh	4	6	2+	4	3	15	6	3	300	-	1	1D6	Emboscada 5+; Demoníaco -1; Miedo 6; Resistencia Mágica 6+.
45	Ogros Dragón	6	4	5+	5	5	40	2	3	870	2	2	1D3	Miedo 8.
46	Momias	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	1D3+1	Miedo 7; Putrefacción de la Tumba (1D3).
51	Trolls y	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	1D3	Miedo 6; Regeneración 2; Vómito.
	Minotauros	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Miedo 5.

## TABLA DE MONSTRUOS DE NIVEL 4

D66	Raza y tipo	M	ha	hp	F	R	H	I	A	Oro	Arm	Daño	No.	Reglas Especiales
52	Juggernauts de Khorne	7	3	-	5	5	35	2	2	700	2	2	1D3+1	Demoníaco -1; Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Destrarse.
	Jinetes Guerreros del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	-	El Aventurero elige si ataca al Juggernaut o al Jinete.
53	Momias	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	1D3+1	Miedo 7; Putrefacción de la Tumba (1D3).
54	Nigromante y	4	4	3+	4	3	25	3	2	680	-	2	1	Magia Nigromántica 1; Resistencia Mágica 5+; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Guerreros Esqueletos y	4	2	5+	3	3	5	2	1	80	-	1	2D6	Armados con [1-3] Arcos (F4) o [4-6] Espadas; Miedo 5; Guardias (Nigromante); Regeneración 1.
	Caballeros No Muertos y	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	1D6	Miedo 7.
	Espíritus	4	2	-	-	3	16	3	1	-	-	S	1D6	Ataque Espeluznante 1; Etéreo -1; Miedo 6.
55	Goblins y	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	24	Armados con [1-3] Arcos (F1) o [4-6] Lanzas (Combate en Filas).
	Goblins Fanáticos y	4	2	5+	3	3	2	2	1	300	-	S	1D3	Armados con Bola y Cadena; Destrarse.
	Gran Jefe Goblin	4	4	2+	4	4	12	4	3	330	2	1	1	Arma Mágica; Resistencia Mágica 5+ (Anillo).
56	Paladines del Caos	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	1D3	Armadura Mágica; Arma Mágica.
61	Rata Ogro y	6	4	-	5	5	20	5	2	500	-	2	1D3	Miedo 5.
	Guerreros Alimaña Skaven	5	4	4+	4	3	5	5	1	95	1	1	12	-
62	Ogros Dragón	6	4	5+	5	5	40	2	3	870	2	2	1D3	Miedo 8.
63	Brujo Skaven y	5	3	4+	3	4	15	5	1	560	-	2	1	Esquivar 5+; Magia Skaven 1; Disipación de Magia 6+;
	Asesinos Skaven y	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	1D6	Emboscada A; Asesino 6+; Esquivar 5+; Sable Llorón.
	Paladines Guerreros Alimaña Skaven y	5	4	4+	4	3	10	5	1	110	1	1	1D6+3	Armados con Alabardas; Combate en Filas; Guardias (Brujo Skaven).
	Caudillo Skaven	5	5	2+	4	4	20	6	3	590	2	2	1	Esquivar 5+; Destrarse; Sable Llorón.
64	Trolls de Piedra	6	3	6+	5	4	25	1	3	650	-	2	1D3	Miedo 6; Drenaje Mágico 6; Regeneración 2.
65	Momias	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	1D3+1	Miedo 7; Putrefacción de la Tumba.
66	Tira en la Tabla de Monstruos de Nivel 5													

## TABLA DE MONSTRUOS DE NIVEL 5

D66	Raza y tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	ORO	Arm.	Daño	No.	Reglas Especiales
11	Tira en la Tabla de Monstruos de Nivel 6													
12	Elfos Oscuros	5	4	3+	3	3	6	6	1	100	1	1	2D6	Armados con Ballesta (F4); Odio Elfos.
	Elfas Brujas	5	4	3+	3	3	11	6	1	140	-	1	1D6	Frenesí 4+; Odio Elfos.
	Asesinos Elfos Oscuros	5	9	A	4	4	12	10	2	410	-	1	1D6	Emboscada Mágica 5+; Asesino 6+; Esquivar 5+; Sable Llorón.
	Héroe Elfo Oscuro	5	6	1+	4	4	25	8	3	1040	4	2	1	Esquivar 4+; Odio Elfos; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Arma Mágica.
13	Ogros Dragón	6	4	5+	5	5	40	2	3	870	2	2	3	Miedo 8.
14	Paladines del Caos	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	1D6	Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Guerreros del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	1D6	-
15	Dotación Lanzallamas de Disformidad	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	S	1	Armado con Lanzallamas de Disformidad.
	Mosquetes Jezzail Skaven	5	3	4+	3	3	6	4	1	300	1	1	1D6	Armado con Jezzail (F5); Ignora 3 puntos de armadura.
	Señor de la Guerra Skaven	5	6	1+	4	4	30	7	4	900	3	2	1	Esquivar 5+; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
16	Bestias de Nurgle	3	3	-	3	5	25	3	1	750	-	2	1D3	Demoníaco -1; Parálisis; Plaga; Rastro Legamoso.
21	Juggernauts de Khorne	7	3	-	5	5	35	2	2	700	2	2	1D3+1	Demoníaco -1; Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Destrarse;
	Jinetes Guerreros del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	-	El Aventurero elige atacar al Juggernaut o al Jinete.
22	Nigromante	4	4	3+	4	3	25	3	2	680	-	2	1	Magia Nigromántica 1; Resistencia Mágica 5+; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Momias	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	1D6	Miedo 7; Putrefacción de la Tumba (1D3).
	Espíritus	4	2	-	-	3	16	3	1	-	-	S	1D6	Ataque Espeluznante 1; Etéreo -1; Miedo 6.
	Caballeros No Muertos	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	1D6	Miedo 7; Guardias (Nigromante).
23	Trolls de Piedra	6	3	6+	5	4	25	1	3	650	-	2	3	Miedo 6; Drenaje Mágico 6; Regeneración 2.
24	Paladines Hombres Bestia	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	½ (5+)	1D3	Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
	Minotáuros	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	3	Miedo 5.
	Hombres Bestia	4	4	4+	3	4	6	3	1	100	-	1	1D6+2	Lanzar Lanzas (F3).
25	Ogros Dragón	6	4	5+	5	5	40	2	3	870	2	2	3	Miedo 8.
26	Bestias de Nurgle	3	3	-	3	5	25	3	1	750	-	2	1D3	Demoníaco -1; Parálisis; Plaga; Rastro Legamoso.
31	Ogros	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	½ (5+)	3	Miedo 5.
	Minotáuros	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	3	Miedo 5.
	Ratas Ogro	6	4	-	5	5	20	5	2	500	-	2	3	Miedo 5.
32	Trolls	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	3	Miedo 6; Regeneración 2; Vómito.
	Trolls de Piedra	6	3	6+	5	4	25	1	3	650	-	2	3	Miedo 6; Drenaje Mágico; Regeneración 2.
33	Shamán Orco	4	3	4+	3	5	16	3	1	590	-	1	1	Magia Orca 1; Resistencia Mágica 6+; Arma Mágica.
	Paladines Orcos Negros	4	4	4+	4	4	10	2	2	140	2	1	1D6	Guardias (Shamán Orco); Armados con Arcos (F4).
	Gran Jefe Orco	4	5	2+	4	5	25	4	3	720	3	2	1	Ignora Dolor 6+; Armadura Mágica; Arma Mágica.
34	Espéctros	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	S	3	Ataque Espeluznante 2; Etéreo -1; Terror 8.
	Espíritus	4	2	-	-	3	16	3	1	-	-	S	1D6	Ataque Espeluznante 1; Etéreo -1; Miedo 6.
	Caballeros No Muertos	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	1D6	Miedo 7.
35	Toros Centáuros Enanos del Caos	8	4	4+	4	4	12	3	2	410	2	½ (5+)	3	Miedo 5; Resistencia Mágica 6.
	Paladín Toro Centáuro Enanos del Caos	8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
36	Gorgona	4	2	4+	3	3	35	5	1	1100	-	2	1D3	Miedo 9; Petrificar.
41	Monjes de Plaga Skaven	5	3	4+	3	4	5	4	1	60	-	1	2D6	Frenesí 5+; Espada Supurante.
	Asesinos Skaven	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	1D6	Emboscada A; Asesino 6+; Esquivar 5+; Espada Supurante.
	Sacerdote de Plaga Skaven	5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	1	Emboscada Mágica A; Frenesí 4+; Arma Mágica; Espada Supurante.
	Señor de la Guerra Skaven	5	6	1+	4	4	30	7	4	900	3	2	1	Esquivar 5+; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
42	Shamán Hombre Bestia	4	4	5+	3	5	26	4	1	680	-	1	1	Magia Hombres Bestia 1; Arma Mágica.
	Hombres Bestia	4	4	4+	3	4	6	3	1	100	-	1	1D6+2	Guardias (Shamán Hombre Bestia); Lanzar Lanzas (F3).
	Paladines Hombres Bestia	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	½ (5+)	1D3	Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).

## TABLA DE MONSTRUOS DE NIVEL 5

D66	Raza y tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	ORO	Arm.	Daño	No.	Reglas Especiales
43	Señor de Caballeros No Muertos	4	4	-	4	4	35	4	2	650	2	2	1	Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Caballeros No Muertos	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	1D6	Miedo 7.
44	Guardia del Sepulcro	4	3	6+	3	3	15	2	1	110	1	2	2D6	Miedo 5; Regeneración 1.
	Momias	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	1D6	Miedo 7; Putrefacción de la Tumba (1D3).
	Momia Rey Funerario	3	4	-	5	5	45	4	3	1000	2	3	1	Miedo 7; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Putrefacción de la Tumba (1D6).
45	Basilisco	4	3	-	4	4	26	4	3	1500	-	¾ (5+)	1	Miedo 10; Volar; Petrificar.
46	Toros Centáuros Enanos del Caos	8	4	4+	4	4	12	3	2	410	2	½ (5+)	3	Miedo 5; Resistencia Mágica 6+;
	Enanos del Caos	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	½ (6+)	8	Resistencia Mágica 6+;
	Enanos del Caos con Trabuco y	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	1	1	8	Armados con Trabucos; Guardias (Brujo).
	Brujo Enano del Caos	3	4	4+	3	5+1	8	3	1	590	2	½ (6+)	1	Magia Enanos del Caos 1; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Anillo de Protección (+1T).
51	Gorgona	4	2	4+	3	3	35	5	1	1100	-	2	1	Miedo 9; Petrificar.
52	Juggernaut de Khorne	7	3	-	5	5	35	2	2	700	2	2	1D3+1	Demoníaco -1; Miedo 7; Resistencia Mágica 5; Destrarse.
	Jinetes Guerreros del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	-	El Aventurero elige atacar al Juggernaut o al Jinete.
53	Hechicero del Caos	4	6	1+	4	5	15	6	2	840	1	1	1	Magia del Caos 1; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Bloquear Ataque 5+.
	Paladines del Caos	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	1D6	Guardias (Hechicero del Caos); Armadura Mágica, Arma Mágica.
	Guerreros del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	1D6	-
54	Ogros Dragón	6	4	5+	5	5	40	2	3	870	2	2	3	Miedo 8.
55	Bestias de Nurgle	2	3	-	3	5	25	3	1	750	-	2	1D3	Demoníaco -1; Parálisis; Plaga; Rastro Legamoso.
56	Elfos Oscuros	5	4	3+	3	3	6	6	1	100	1	1	2D6	Armados con Ballestas (F4); Odio Elfos; Esquivar.
	Elfas Brujas	5	4	3+	3	3	11	6	1	140	-	1	1D6	Frenesí 4+; Odio Elfos.
	Asesinos Elfos Oscuros	5	9	A	4	4	12	10	2	410	-	1	1D6	Emboscada Mágica 5+; Esquivar 5+; Asesino 6+; Sable Llorón.
	Héroe Elfo Oscuro	5	6	1+	4	4	25	8	3	1040	4	2	1	Esquivar 4+; Odio Elfos; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Arma Mágica.
61	Señor de Caballeros No Muertos	4	4	-	4	4	35	4	2	650	2	2	1	Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Caballeros No Muertos	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	1D6	Miedo 7.
62	Dotación Lanzallamas de Disformidad	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	S	1D3	Armados con Lanzallamas de Disformidad.
63	Escorpiones Gigantes	5	3	-	5	6	20	1	2	450	-	2	1D3	Picadura (2D6).
	Arañas Gigantescas	5	3	-	5	4	20	1	2	450	-	2	1D3	Telaraña (1D6).
64	Espectros	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	S	3	Ataque Espeluznante 2; Etéreo -1; Terror 8.
	Espíritus	4	2	-	-	3	16	3	1	-	-	S	1D6	Ataque Espeluznante 1; Etéreo -1; Miedo 6.
	Caballeros No Muertos	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	1D6	Miedo 7.
65	Basilisco	4	3	-	4	4	26	4	3	1500	-	¾ (5+)	1	Miedo 10; Volar; Petrificar.
66	Tira en la Tabla de Monstruos de Nivel 6													

# **TABLA DE MONSTRUOS DE NIVEL 6**

D66	Raza y tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	ORO	Arm.	Daño	No.	Reglas Especiales
11	Tira en la Tabla de Monstruos de Nivel 7													
12	Hechicero Enano del Caos	3	4	4+	3	5+1	8	3	1	590	2	½(6+)	1	Magia Enanos del Caos 1; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Anillo de Protección (+1T).
	Paladín Toro Centauro Enanos del Caos	8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Enanos del Caos	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	½(6+)	8	Guardias (Hechicero Enano del Caos); Resistencia Mágica 6+.
	Héroe Toro Centauro Enanos del Caos	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	¾(5+)	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
13	Basilisco	4	3	-	4	4	26	4	3	1500	-	¾(5+)	1	Miedo 10; Volar; Petrificar.
14	Hipogrifo	8	5	-	6	5	55	6	3	1450	-	¾(5+)	1	Volar; Terror 10.
	Paladines del Caos	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	1D6	Armadura Mágica; Arma Mágica.
15	Maestro de Brujos de los Enanos del Caos	3	4	4+	4	5	26	4	2	2190	3	2	1	Magia Enanos del Caos 3; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Toros Centauros Enanos del Caos	8	4	4+	4	4	12	3	2	410	2	½(5+)	3	Miedo 5; Resistencia Mágica 6+.
	Enanos del Caos	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	½(6+)	8	Guardias (Maestro Brujo Enanos del Caos); Resistencia Mágica 6+.
	Paladín Enanos del Caos	8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
16	Paladín Ingeniero Brujo Skaven	5	3	4+	4	4	18	5	1	1180	2	2	1	Magia Skaven 2; Disipación de Magia 5+; Resistencia Mágica 5+; Objeto Mágico; Espada Supurante.
	Dotación Lanzallamas de Disformidad	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	S	3	Armado con Lanzallamas de Disformidad; Guardias (Paladín Ingeniero Brujo).
	Sacerdote de Plaga Skaven	5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	1	Emboscada Mágica A; Frenesí 4+; Arma Mágica; Espada Supurante.
21	Guardias del Sepulcro	4	3	6+	3	3	15	2	1	110	1	2	2D6	Miedo 5; Regeneración 1.
	Momias	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	1D6	Miedo 7; Putrefacción de la Tumba (1D3).
	Momia Rey Funerario	3	4	-	5	5	45	4	3	1000	2	3	1	Miedo 7; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Putrefacción de la Tumba (1D6).
22	Grifo	6	5	-	6	5	52	7	4	1500	-	4	1	Volar; Terror 10.
23	Paladín Nigromante	4	5	2+	4	3	29	4	3	1630	-	2	1	Magia Nigromántica 2; Resistencia Mágica 4+; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2
	Momias	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	6	Miedo 7; Putrefacción de la Tumba (1D3).
	Espíritus	4	2	-	-	3	16	3	1	-	-	5	6	Ataque Espeluznante 1; Étéreo -1; Miedo 6.
	Caballeros No Muertos	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Miedo 7; Guardias (Paladín Nigromante).
24	Enanos del Caos	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	½(6+)	8	Resistencia Mágica 6+.
	Enanos del Caos con Trabuco	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	1	1	8	Armados con Trabuco; Resistencia Mágica 6+.
	Señor de lo Enano del Caos	3	7	1+	4	5	33	5	4	1600	3	3	1	Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
25	Shamán Hombre Bestia	4	4	5+	3	5	26	4	1	680	-	1	1	Magia Hombres Bestia 1; Arma Mágica.
	Paladines Hombres Bestia	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	½(5+)	3	Guardias (Shamán Hombre Bestia); Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
	Señor de los Hombres Bestia	4	7	1+	4	5	47	6	4	2000	2	3	1	Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F10).
26	Basilisco	4	3	-	4	4	26	4	3	1500	-	¾(5+)	1	Miedo 10; Volar; Petrificar.
31	Hipogrifo	8	5	-	6	5	55	6	3	1450	-	¾(5+)	1	Volar; Terror 10.
32	Hombres Bestia	4	4	4+	3	4	6	3	1	100	-	1	8	Lanzar Lanzas (F3).
	Paladines Hombres Bestia	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	½(5+)	3	Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
	Héroe Hombres Bestia	4	6	2+	4	5	34	5	3	1300	2	2	1	Objeto Mágico; Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F9).
33	Ogros	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	½(5+)	3	-
	Minotauros	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	3	-
	Paladín Minotauro	6	5	3+	5	4	34	4	3	1100	1	3	1	Miedo 6; Arma Mágica.
34	Elfos Oscuros	5	4	3+	3	3	6	6	1	100	1	1	12	Armados con Ballesta (F4); Odio Elfos; Esquivar 6+.
	Elfas Brujas	5	4	3+	3	3	11	6	1	140	-	1	6	Frenesí 4+; Odio Elfos.
	Asesinos Elfos Oscuros	5	9	A	4	4	12	10	2	410	-	1	6	Emboscada Mágica 5+; Asesino 6+; Esquivar 5+; Sable Llorón.
	Héroe Elfo Oscuro	5	6	1+	4	4	25	8	3	1040	4	2	1	Esquivar 4+; Odio Elfos; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Arma Mágica.
35	Paladines del Caos	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	1D6	Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Juggernauts de Khorne	7	3	-	5	5	35	2	2	700	2	2	1D6+1	Demoníaco -1; Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Destrabarse.
	Jinetes Guerreros del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	-	El Aventurero elige atacar al Juggernaut o al Jinete.
36	Espectros	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	S	3	Ataque Espeluznante 2; Étéreo -1; Terror 8.
	Caballeros No Muertos	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Miedo 7.
	Señor de Caballeros No Muertos	4	4	-	4	4	35	4	2	650	2	2	1	Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.

## TABLA DE MONSTRUOS DE NIVEL 6

D66	Raza y tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	ORO	Arm.	Daño	No.	Reglas Especiales
41	Toros Centauro Enanos del Caos	8	4	4+	4	4	12	3	2	410	2	½(5+)	3	Miedo 5; Resistencia Mágica 6+.
	Campeón Toro Centauro Enanos del Caos	8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Héroe Toro Centauro Enanos del Caos	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	¾(5+)	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
42	Trolls	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	3	Miedo 6; Regeneración 2; Vómito.
	Trolls de Piedra	6	3	6+	5	4	25	1	3	650	-	2	3	Miedo 6; Drenaje Mágico 6; Regeneración 2.
43	Hechicero del Caos	4	6	1+	4	5	15	6	2	840	1	1	1	Magia del Caos 1; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Bloquear Ataque 5+.
	Campeones del Caos	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	6	Guardias ( Hechicero del Caos); Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Guerreos del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	6	-
44	Centauros del Caos	8	3	3+	4	3	12	3	2	300	-	2	1D3	Armados con Arcos (F4); Miedo 4.
	Minotauros	5	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	3	-
	Paladín Centauro del Caos	8	4	2+	5	3	27	4	3	1000	2	2/3(5+)	1	Armado con Arco (F7); Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
45	Gorgona	4	2	4+	3	3	35	5	1	1100	-	2	3	Miedo 9; Petrificar.
46	Grandes Jefes Orcos	4	5	2+	4	5	25	4	3	720	3	2	1D6	Ignora Dolor 6+; Armadura Mágica; Arma Mágica;
	Señor de la Guerra Orco	4	6	1+	4	5	33	5	4	1100	3	2/3(5+)	1	Ignora Dolor 5+; Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Shamán Orco	4	3	4+	3	5	16	3	1	590	-	1	1	Magia Orca 1; Resistencia Mágica 6+; Arma Mágica.
51	Grifo	6	5	-	6	5	52	7	4	1500	-	4	1	Volar; Terror 10.
52	Ogros Dragón	6	4	5+	5	5	40	2	3	870	2	2	3	Miedo 8.
	Paladín Ogro Dragón	6	5	4+	6	5	44	3	4	1550	2	2	1	Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
53	Grandes Jefes Orcos	4	5	2+	4	5	25	4	3	720	3	2	1D6	Guardias (Shamán); Ignora Dolor 6+; Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Maestro Shamán Orco	4	3	4+	4	5	20	3	1	1180	2	½(5+)	1	Magia Orca 3; Resistencia Mágica 5+; Arma Mágica.
54	Bestias de Nurgle	3	3	-	3	5	25	3	1	750	-	2	3	Demoníaco -1; Parálisis; Plaga; Rastro Legamoso.
	Portadores de Plaga de Nurgle	4	5	2+	4	3	9	6	2	200	-	1	1D6+2	Demoníaco -1; Miedo 5; Plaga.
	Guerreros del Caos	4	6	1+	4	4	12	5	2	240	2	1	12	-
55	Campeones Orcos Negros	4	4	4+	4	4	10	2	2	140	2	½(5+)	1D6+4	-
	Gran Jefe Orco Negro	4	6	2+	5	5	23	4	3	910	3	2	1	Armadura Mágica; Arma Mágica.
56	Monjes de Plaga Skaven	5	3	4+	3	4	5	4	1	60	-	1	6	Frenesí 5+; Espada Supurante.
	Asesinos Skaven	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	6	Emboscada A; Asesino 6+; Esquivar 5+; Espada Supurante.
	Sacerdote de Plaga skaven	5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	1	Emboscada Mágica A; Frenesí 4+; Arma Mágica; Espada Supurante.
	Señor de la Guerra Skaven	5	6	1+	4	4	30	7	4	900	3	2	1	Esquivar 5+; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
61	Campeones del Caos	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	1D6	Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Juggernauts de Khorne	7	3	-	5	5	35	2	2	700	2	2	1D3+1	Demoníaco -1; Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Destrarse.
	Jinetes Guerreros del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	-	El Aventurero elige atacar al Juggernaut o al Jinete.
62	Grifo	6	5	-	6	5	52	7	4	1500	-	4	1	Volar; Terror 10.
63	Basilisco	4	3	-	4	4	26	4	3	1500	-	¾(5+)	1	Miedo 10; Volar; Petrificar.
64	Hipogrifo	8	5	-	6	5	55	6	3	1450	-	¾(5+)	1	Volar; Terror 10.
65	Señor de la Plaga Skaven	5	5	2+	4	5	30	7	4	2250	-	3	1	Vapores de Muerte; Esquivar 3+; Frenesí 3+; Resistencia Mágica 3+; 3 x Objeto Mágico; Arma Mágica; Destrarse; Terror 10; Espada Supurante.
66	Tira en la Tabla de Monstruos de Nivel 7													



# TABLA DE MONSTRUOS DE NIVEL 7

D66	Raza y tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	ORO	Arm.	Daño	No.	Reglas Especiales
11	Tira en la Tabla de Monstruos de Nivel 8													
12	Vidente Gris Skaven	5	6	1+	4	4	43	7	4	3400	-	3	1	Magia Skaven 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 4 x Objetos Mágicos; Arma Mágica.
	Sacerdotes de Plaga Skaven	5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	2	Emboscada Mágica A; Frenesí 4+; Arma Mágica; Espada Supurante.
	Dotaciones Lanzallamas de Disformidad	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	S	1D3	Armados con Lanzallamas de Disformidad; Guardias (Vidente Gris).
	Asesinos Skaven	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	6	Emboscada A; Asesino 6+; Esquivar 5+; Espada Supurante.
13	Hidra	6	3	-	5	6	70	3	5	2250	3	4	1	Aliento de Fuego 4 (Emboscada A); Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Resistencia Mágica 5+; Destrabarse; Terror 11.
14	Paladines Centauro	8	4	2+	5	3	27	4	3	1000	2	2/3(5+)	4	Armados con Arcos (F7); Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Héroe Centauro	8	5	1+	5	4	40	5	4	2200	4	3	1	Armado con Arco (F8); Miedo 9; Armadura Mágica; Arma Mágica; Objeto Mágico.
15	Hechicero Elfo Oscuro	5	4	3+	3	4	12	7	1	590	-	1	1	Magia Elfos Oscuros 1; Odio Elfos; Resistencia Mágica 6+; Objeto Mágico.
	Asesinos Elfos Oscuros	6	6	A	4	4	12	10	2	510	-	1	6	Emboscada Mágica 5+; Asesino 6+; Esquivar 5+; Sables Llorón.
	Elfos Oscuros	5	4	3+	3	3	6	6	1	100	1	1	8	Armados con Ballestas (F4); Odio Elfos; Esquivar 6+;
	Brujas Elfas Paladines	5	5	2+	4	3	13	7	2	600	-	1	1D6	Frenesí 3+; Odio Elfos.
16	Maestro Ingeniero Brujo Skaven	5	3	4+	4	4	30	6	2	1900	-	2	1	Magia Skaven 3; Resistencia Mágica 4+; 3 x Objetos Mágicos; Arma Mágica.
	Sacerdotes de Plaga Skaven	5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	2	Emboscada Mágica A; Frenesí 4+; Arma Mágica; Espada Supurante.
	Dotaciones Lanzallamas de Disformidad	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	S	1D3	Armado con Lanzallamas de Disformidad; Guardias (Maestro Ingeniero Brujo).
21	Maestro Hechicero Enanos del Caos	3	4	4+	4	5	26	4	2	2190	3	2	1	Magia Enanos del Caos 3; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica;
	Enanos del Caos con Trabuco	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	1	1	8	Armados con Trabuco; Guardias (Maestro Hechicero); Resistencia Mágica 6+;
	Paladines Centauro	8	4	2+	5	3	27	4	3	1000	2	2/3(5+)	4	Armados con Arco (F7); Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Señor Enanos del Caos	3	7	1+	4	5	33	5	4	1600	3	3	1	Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
22	Héroe Minotauro	6	6	2+	5	5	48	5	4	2400	2	¾(5+)	1	Miedo 9; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Paladines Minotauro	6	5	3+	5	4	34	4	3	1100	1	3	3	Miedo 6; Arma Mágica.
23	Paladines Centauro	8	4	2+	5	3	27	4	3	1000	2	2/3(5+)	4	Armados con Arcos (F7); Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Héroe Centauro	8	5	1+	5	4	40	5	4	2200	4	3	1	Armado con Arco (F8); Miedo 9; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
24	Shamán Hombre Bestia	4	4	5+	3	5	26	4	1	680	-	1	2	Magia Hombres Bestia 1; Arma Mágica.
	Paladines Hombres Bestia	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	½(5+)	3	Armados con Ballestas (F7); Guardias (Shamán Hombre Bestia); Arma Mágica.
	Paladines Hombres Bestia	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	½(5+)	3	Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
	Señor de los Hombre Bestia	4	7	1+	4	5	47	6	4	2000	2	3	1	Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F10).
25	Hechicero del Caos	4	6	1+	4	5	15	6	2	840	1	1	1	Magia del Caos 1; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Bloquear Ataque 5+.
	Paladines del Caos	4	7	A	5	4	15	7	3	610	2	1	1D6	Guardias (Hechicero del Caos); Armadura Mágica Arma Mágica.
	Guerreros del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	6	-
	Héroe del Caos	4	8	A	5	5	30	6	4	1930	6	3	1	Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
26	Paladín Nigromante	4	5	2+	4	3	29	4	3	1630	-	2	1	Magia Nigromántica 2; Resistencia Mágica 4+; 2 x Objetos Mágicos; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Caballeros No Muertos	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Miedo 7; Guardias (Paladín Nigromante).
	Espectros	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	S	3	Ataque Espeluznante 2; Etéreo -1; Terror 8.
	Señor de Caballeros No Muertos	4	4	-	4	4	35	4	2	650	2	2	1	Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
31	Ogros Dragón	6	4	5+	5	5	40	2	3	870	2	2	3	Miedo 8.
	Paladín Ogro Dragón	6	5	4+	6	5	44	3	4	1550	2	2	1	Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
32	Shamán Hombre Bestia	4	4	5+	3	5	26	4	1	680	-	1	2	Magia Hombres Bestia 1; Arma Mágica.
	Paladines Hombres Bestia	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	½(5+)	3	Armados con Ballesta (F7); Guardias (Shamán Hombre Bestia); Arma Mágica.
	Paladines Hombres Bestia	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	½(5+)	3	Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
	Héroe Hombre Bestia	4	6	2+	4	5	34	5	3	1300	2	2	1	Objeto Mágico; Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F9).
33	Paladín Shamán Orco	4	3	4+	4	5	20	3	1	1180	2	½(5+)	1	Magia Orca 3; Resistencia Mágica 5+; Arma Mágica.
	Paladines Orcos Negros	4	4	4+	4	4	10	2	2	140	2	½(5+)	2D6	Guardias (Paladín Shamán Orco).
	Gran Jefe Orco Negro	4	6	2+	5	5	23	4	3	910	3	2	1	Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Señor de la Guerra Orco	4	6	1+	4	5	33	5	4	1100	3	2/3(5+)	1	Ignora Dolor 5+; Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
34	Gorgonas	4	2	4+	3	3	35	5	1	1100	-	2	3	Miedo 9; Petrificar.
	Grifo	6	5	-	6	5	52	7	4	1500	-	4	1	Volar; Terror 10.
35	Asesinos Elfos Oscuros	5	9	A	4	4	12	10	2	410	-	1	1D6	Emboscada Mágica 5+; Asesino 6+; Esquivar 5+; Sable Llorón.
	Paladines Elfos Oscuros	5	5	5+	4	3	14	7	2	480	2	2	2D6	Odio Elfos; Esquivar 6+; Arma Mágica.
	Señor Elfo Oscuro	5	7	A	4	4	34	9	4	1600	4	3	2	Esquivar 4+; Odio Elfos; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2 x Objetos Mágicos; Arma Mágica.



## TABLA DE MONSTRUOS DE NIVEL 7

D66	Raza y tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	ORO	Arm.	Daño	No.	Reglas Especiales
36	Gigante	6	3	4+	7	6	64	3	S	2000	5	5	1	Miedo 11; Ataques Gigante; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 10; Monstruo Enorme; Destrabarse.
41	Manticora	6	6	-	7	7	50	4	4	2000	-	4	1	Volar; Picadura de Manticora (Emboscada Mágica A); Terror 11.
42	Hidra	6	3	-	5	6	70	3	5	2250	3	4	1	Aliento de Fuego 4 (Emboscada Mágica A); Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Destrabarse; Terror 11.
43	Serpiente Alada	6	5	-	5	6	46	4	3	1800	3	¾(5+)	1	Atrapar y Arrastrar; Volar; Resistencia Mágica 5+; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 6; Monstruo Enorme; Destrabarse; Picadura (3D6); Terror 10.
44	Conde Vampiro	6	7	2+	7	6	30	8	3	2000	3	2/3(5+)	1	Emboscada Mágica A; Volar; Magia Nigromántica 2; Resistencia Mágica 5+; Vampiro.
	Guardia del Sepulcro	4	3	6+	3	3	15	2	1	110	1	2	2D6	Miedo 5; Regeneración 1.
	Momias	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	1D6	Miedo 5; Putrefacción de la tumba (1D3).
	Momia Rey Funerario	3	4	-	5	5	45	4	3	1000	2	3	1	Miedo 7; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Putrefacción de la Tumba (1D6).
45	Quimera	6	4	-	7	6	60	4	6	2500	3	¾(5+)	1	Aliento de Fuego 4 (Emboscada A); Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Picadura (3D6); Terror 11.
46	Basilisco	4	3	-	4	4	26	4	3	1500	-	¾(5+)	1	Miedo 10; Vuelo; Petrificar.
	Hombres Bestia	4	4	4+	3	4	6	3	1	100	-	1	8	Lanzar Lanzas (F3).
	Paladines Hombre Bestia	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	½(5+)	3	Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
	Héroe Hombre Bestia	4	6	2+	4	5	34	5	3	1300	2	2	1	Objeto Mágico; Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F9).
51	Lammasu	6	6	-	6	7	50	6	3	2000	-	4	1	Volar; Resistencia Mágica 4+; Respiración Mágica; Terror 10.
	Paladín Toro Centauro Enanos del Caos	8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Enanos del Caos	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	½(6+)	8	Guardias; Resistencia Mágica 6+.
	Héroe Toro Centauro Enano del Caos	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	¾(5+)	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
52	Gran Tauro	6	6	-	6	6	50	7	4	2250	3	4	1	Aliento de Fuego; Volar; Terror 10.
	Enanos del Caos	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	½(6+)	8	Resistencia Mágica 6+.
	Enanos del Caos con Trabucos	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	1	1	8	Armados con Trabucos; Resistencia Mágica 6+.
	Señor Enanos del Caos	3	7	1+	4	5	33	5	4	1600	3	3	1	Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
53	Señor de la Plaga Skaven	5	6	2+	4	5	30	7	4	2250	-	3	1	Vapores de Muerte; Esquiva 3+; Frenesí 3+; Resistencia Mágica 3+; 3 x Objeto Mágico; Arma Mágica; Destrabarse; Terror 10; Espada Supurante.
	Sacerdotes de Plaga Skaven	5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	2	Emboscada Mágica A; Frenesí 4+; Arma Mágica; Espada Supurante.
54	Skaven Señor de la Muerte Asesino	6	8	1+	4	4	32	10	5	2300	-	4	1	Emboscada Mágica A; Asesino 4+; Esquivar 4+; Resistencia Mágica 5+; Arma Mágica; Espada Supurante.
	Asesinos Skaven	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	6	Emboscada A; Asesino; Esquivar 5+; Espada Supurante.
55	Grifo	6	5	-	6	6	52	7	4	1500	-	4	1	Volar; Terror 10.
	Hipogrifo	8	5	-	6	6	55	6	3	1450	-	¾(5+)	1	Volar; Terror 10.
56	Héroe Toro Centauro	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	¾(5+)	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Paladines Toro Centauro	8	5	3+	5	5	23	4	3	1060	2	2	3	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
61	Maestro Hechicero del Caos	4	6	1+	5	5	31	8	3	2400	1	4	1	Magia del Caos 3; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; 3 x Objetos Mágicos; Arma Mágica; Bloquear Ataque 5+.
	Hechicero del Caos	4	6	1+	4	4	15	6	2	840	1	1	1D3	Magia del Caos 1; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Bloquear Ataque 5+.
	Paladines del Caos	4	7	A	5	5	15	7	3	910	2	1	5	Guardias (Maestro Hechicero del Caos); Armadura Mágica; Arma Mágica.
62	Maestro de Nigromantes	4	6	1+	5	5	34	5	4	2780	-	3	1	Magia Nigromántica 3; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 3 x Objetos Mágicos; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Caballeros No Muertos	4	3	-	3	3	14	3	1	370	2	2	6	Miedo 7; Guardias (Maestro de Nigromantes).
	Espectros	4	3	-	3	3	30	3	2	350	-	S	3	Ataque Espeluznante 2; Etéreo 1; Terror 8.
63	Gigante	6	3	4+	7	7	64	3	S	2000	5	5	1	Miedo 11; Ataques Gigante; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 10; Monstruo Enorme Destrabarse.
64	Gran Tauro	6	6	-	6	6	50	7	4	2250	3	4	1	Aliento de Fuego 4 (Emboscada A); Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Picadura (3D6); Terror 11.
65	Quimera	6	4	-	7	7	60	4	6	2500	3	¾(5+)	1	Aliento de Fuego 4 (Emboscada A); Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Picadura (3D6); Terror 11.
	Basilisco	4	3	-	4	4	25	4	3	1500	-	¾(5+)	1	Miedo 10; Volar; Petrificar.
66	Tira en la Tabla de Monstruos de Nivel 8													

# TABLA DE MONSTRUOS DE NIVEL 8

D66	Raza y tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	ORO	Arm.	Daño	No.	Reglas Especiales
11		Tira en la tabla de Monstruos de Nivel 9												
12	Dragón	6	6	-	6	6	74	8	7	4500	6	6	1	Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Terror 12; Atesorar Tesoro +0;
13	Señor de Vampiros y	6	8	1+	7	6	42	9	4	3750	4	3	1	Emboscada Mágica A; Volar; Magia Nigromántica 3; Resistencia Mágica 5+; Vampiro.
	Caballeros No Muertos y	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Miedo 7.
	Espectros	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	S	3	Ataque Espeluznante 2; Étéreo -1; Terror 8.
14	Manticora	6	6	-	7	7	50	4	4	2000	-	4	1	Volar; Picadura de Manticora; Terror 11.
15	Hidra	6	3	-	5	6	70	3	5	2250	3	4	1	Aliento de Fuego 4 (Emboscada A); Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Destrabarse; Terror 11.
16	Serpiente Alada y	6	5	-	5	6	46	4	3	1800	3	¾(5+)	1	Atrapar y Arrastrar; Volar; Resistencia Mágica 5+; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 6; Monstruo Enorme; Destrabarse; Picadura (3D6); Terror 10.
	Paladines Orcos Negros	4	4	4+	4	4	10	2	2	140	2	½(5+)	2D6	-
21	Vidente Gris Skaven y	5	6	1+	4	4	43	7	4	3400	-	3	1	Magia Skaven 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 4 x Objetos Mágicos; Arma Mágica.
	Sacerdotes de Plaga Skaven y	5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	3	Emboscada Mágica A; Frenesí 4+; Guardias (Vidente Gris); Arma Mágica; Espada Supurante.
	Asesinos Skaven	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	6	Emboscada A; Asesino 6+; Esquivar 5+; Espada Supurante.
22	Gran Táuro y	6	6	-	6	6	50	7	4	2250	3	4	1	Aliento de Fuego; Volar; Terror 10.
	Héroe Toro Centauro y	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	¾(5+)	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Paladines Toros Centauro	8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	3	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
23	Grifo y	6	5	-	6	5	52	7	4	1500	-	4	1	Volar; Terror 10.
	Hipogrifo	8	5	-	6	5	55	6	3	1450	-	¾(5+)	1	Volar; Terror 10.
24	Hipogrifo y	8	5	-	6	5	55	6	3	1450	-	¾(5+)	1	Volar; Terror 10.
	Paladines Hombres Bestia	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	½(5+)	3	Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
25	Gran Táuro y	6	6	-	6	6	50	7	4	2250	3	4	1	Aliento de Fuego; Volar; Terror 10.
	Héroe Toro Centauro y	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	¾(5+)	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Paladines Toro Centauro	8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	3	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
26	Gran Nigromante y	4	7	A	5	4	39	6	5	4100	4	3	1	Emboscada Mágica A; Magia Nigromántica 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 4 x Objetos Mágicos; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Momias y	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	6	Miedo 7; Putrefacción de la Tumba (1D3)
	Momia Rey Funerario	3	4	-	5	5	45	4	3	1000	2	3	3	Miedo 7; Guardias (Gran Nigromante); Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Putrefacción de la Tumba (1D6).
31	Héroe Ogro Dragón y	6	6	3+	6	6	53	4	5	3300	2	3	1	Miedo 9; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Paladines Ogro Dragón	6	5	4+	6	5	44	3	4	1550	2	2	3	Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
32	Hechicero del Caos y	4	6	1+	4	5	15	6	2	840	1	1	1	Magia del Caos 1; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Bloquear Ataque 5+.
	Paladines del Caos y	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	1D6	Guardias (Hechicero del Caos); Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Héroe del Caos y	4	8	A	5	5	30	8	4	1930	6	3	1	Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Señor del Caos	4	9	A	5	5	35	9	5	3050	6	4	1	Armadura Mágica; 3 x Objetos Mágicos; Arma Mágica.
33	Paladín Shamán Hombre Bestia y	4	4	4+	4	5	34	4	1	1340	-	2	2	Magia Hombres Bestia 2; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Paladín Hombre Bestia y	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	½(5+)	6	Arma Mágica; Guardias (Paladín Shamán); Lanzar Lanzas (F8).
	Señores de los Hombres Bestia	4	7	1+	4	5	47	6	4	2000	2	3	2	Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F10).
34	Maestro Hechicero del Caos y	4	6	1+	5	5	31	8	3	2400	1	4	1	Magia del Caos 3; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; 3 x Objetos Mágicos; Arma Mágica; Bloquear Ataque 5+.
	Paladines del Caos y	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	6	Guardias (Maestro Hechicero); Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Héroe del Caos	4	8	A	5	5	30	6	4	1930	6	3	1	Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
35	Gigante	6	3	4+	7	6	64	3	S	2000	5	5	1	Miedo 11; Ataques Gigante; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 10; Monstruo Enorme; Destrabarse.
36	Vidente Gris Skaven y	5	6	1+	4	4	43	1	4	3400	-	3	1	Magia Skaven 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 4 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Sacerdotes de Plaga Skaven y	5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	6	Emboscada Mágica A; Frenesí 4+; Arma Mágica; Espada Supurante.
	Dotaciones Lanzallamas de Disformidad	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	S	3	Armado con Lanzallamas de Disformidad; Guardias (Vidente Gris).
41	Lammasu y	6	6	-	6	7	50	6	3	2000	-	4	1	Volar; Resistencia Mágica 4+; Respiración Mágica; Terror 10.
	Héroe Toro Centauro	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	¾(5+)	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.

## TABLA DE MONSTRUOS DE NIVEL 8

D66	Raza y tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	ORO	Arm.	Daño	No.	Reglas Especiales
42	Gran Shamán Orco y	4	3	5+	4	5	42	5	3	2870	2	2/3(5+)	1	Magia Orca 3; Disipación de Magia 5+; Resistencia Mágica 4+; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Paladín Shamán Orco y	4	3	4+	4	5	20	3	1	1180	2	½(5+)	1	Magia Orca 3; Resistencia Mágica 5+; Arma Mágica.
	Paladines Orcos Negros y	4	4	4+	4	4	10	2	2	140	2	½(5+)	2D6	Guardias (Gran Shamán Orco).
	Gran Jefe Orco Negro	4	6	2+	5	5	23	4	3	910	3	2	1	Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Jefe de Guerra Orco	4	6	1+	4	5	33	5	4	1100	3	2/3(5+)	1	Ignora Dolor 5+; Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
43	Conde Vampiro y	6	7	2+	7	6	30	8	3	2000	3	2/3(5+)	1	Emboscada Mágica A; Volar; Magia Nigromántica 2; Resistencia Mágica 5+; Vampiro.
	Guardia del Sepulcro y	4	3	6+	3	3	15	2	1	110	1	2	2D6	Miedo 5; Regeneración 1.
	Momias y	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	1D6	Miedo 7; Putrefacción de la Tumba (1D3).
	Momia Rey Funerario	3	4	-	5	5	45	4	3	1000	2	3	1	Miedo 7; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Putrefacción de la Tumba (1D6).
44	Quimera	6	4	-	7	6	60	4	6	2500	3	¾(5+)	1	Aliento de Fuego (Emboscada A); Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Picadura (1D3); Terror.
45	Nigromante No-Muerto y	4	7	A	5	4	40	6	5	3500	-	4	1	Miedo 10; Magia Nigromántica 3; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Guerreros Esqueletos y	4	2	5+	3	3	5	2	1	80	-	1	12	Armados con Arcos (F3); Miedo 5; Guardias (Nigromante No-Muerto); Regeneración 1.
	Caballeros No Muertos y	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Miedo 7; Guardias.
	Espectros	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	S	3	Ataque Espeluznante 2; Etéreo -1; Terror 8.
46	Gran Brujo Enano del Caos y	3	4	4+	4	5	40	5	3	3280	3	¾(5+)	1	Magia Enanos del Caos 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 3+; Armadura Mágica; 3 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Enanos del Caos con Trabuco y	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	1	1	6	Armados con Trabuco; Guardias (Gran Brujo); Resistencia Mágica 6+.
	Héroes Toro Centauro	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	¾(5+)	1D3	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
51	Héroe Minotáuro y	6	6	2+	5	5	48	5	4	2400	2	¾(5+)	1	Miedo 9; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Paladines Minotáuro y	6	5	3+	5	4	34	4	3	1100	1	3	1D3	Miedo 6; Arma Mágica.
	Paladines del Caos	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	1D6	Armadura Mágica; Arma Mágica.
52	Shamán Hombre Bestia y	4	4	5+	3	5	26	4	1	680	-	1	1	Magia Hombres Bestia 1; Arma Mágica.
	Paladín Hombre Bestia y	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	½(5+)	6	Armados con Ballestas (F7); Guardias (Shamán); Arma Mágica
	Paladín Centauro y	8	4	2+	5	3	27	4	3	1000	2	2/3(5+)	1	Armado con Arco (F8); Miedo 8; Armadura Mágica Arma Mágica.
	Héroe Centauro	8	5	1+	5	4	40	5	4	2200	4	3	1	Armado con Arco (F8); Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica; Objeto Mágico.
53	Gigante	6	3	4+	7	6	64	3	S	2000	5	5	1	Miedo 11; Ataques Gigante; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 10; Monstruo Enorme; Destrabarse.
54	Quimera	6	4	-	7	6	60	4	6	2500	3	¾(5+)	1	Aliento de Fuego 4 (Emboscada A); Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Picadura (3D6); Terror 11.
55	Gran Tauro y	6	6	-	6	6	50	7	4	2250	3	4	1	Aliento de Fuego; Volar; Terror 10.
	Lamasu	6	6	-	6	7	50	6	3	2000	-	4	1	Volar; Resistencia Mágica 4+; Respiración Mágica; Terror 10.
56	Maestro de Brujos Enano del Caos y	3	4	4+	4	5	26	4	2	2190	3	2	1	Magia Enanos del Caos 3; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Enanos del Caos con Trabuco y	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	1	1	8	Armados con Trabuco; Guardias (Maestro de Brujos); Resistencia Mágica 6+.
	Paladines Centauro y	8	4	2+	5	3	27	4	3	1000	2	2/3(5+)	4	Armados con Arcos (F7); Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Señor Enano del Caos y	3	7	1+	4	5	33	5	4	1600	3	3	1	Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Señor Toro Centauro	8	7	1+	5	5	42	6	5	3680	3	4/5(5+)	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; 3 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
61	Señor de la Muerte Asesino Skaven y	6	8	1+	4	4	32	10	5	2300	-	4	1	Emboscada Mágica A; Asesino 4+; Esquivar 4+; Resistencia Mágica 5+; Arma Mágica; Espada Supurante.
	Asesinos Skaven y	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	6	Emboscada A; Asesino 6+; Esquivar 5+; Espada Supurante.
	Dotación Lanzallamas de Disformidad	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	S	3	Armado con Lanzallamas de Disformidad.
62	Gorgonas y	4	2	4+	3	3	35	5	1	1100	-	2	3	Miedo 9; Petrificar.
	Basilisco	4	3	-	4	4	26	4	3	1500	-	¾(5+)	1	Miedo 10; Volar; Petrificar.
63	Gran Nigromante y	4	7	A	5	4	39	6	5	4100	4	3	1	Emboscada Mágica A; Magia Nigromántica 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 4 x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Conde Vampiro y	6	7	2+	7	6	30	8	3	2000	3	2/3(5+)	1	Emboscada Mágica A; Volar; Magia Nigromántica 2; Resistencia Mágica 5; Vampiro.
	Guerreros Esqueletos y	4	2	5+	3	3	5	2	1	80	-	1	12	Armados con Arcos (F3); Miedo 5; Guardias (Gran Nigromante); Regeneración 1.
	Guardia del Sepulcro y	4	3	6+	3	3	15	2	1	110	1	2	2D6	Miedo 5; Regeneración 1.
	Momias y	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	1D6	Miedo 7; Putrefacción de la Tumba (1D3).
	Momia Rey Funerario	3	4	-	5	5	45	4	3	1000	2	3	1	Miedo 7; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Putrefacción de la Tumba (1D6).

## TABLA DE MONSTRUOS DE NIVEL 8

D66	Raza y tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	ORO	Arm.	Daño	No.	Reglas Especiales
64	Conde Vampiro y	6	7	2+	7	6	30	8	3	2000	3	2/3(5+)	1	Emboscada Mágica A; Volar; Magia Nigromántica 2; Resistencia Mágica 5+; Vampiro.
	Momias y	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	6	Miedo 7; Putrefacción de la Tumba (1D3).
	Momia Rey Funerario	3	4	-	5	5	45	4	3	1000	2	3	1	Miedo 7; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Putrefacción de la Tumba (1D6).
65	Dragón	6	6	-	6	6	74	8	7	4500	6	6	1	Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Terror 12; Atesorar Tesoro +0.
66	Tira en la Tabla de Monstruosa de Nivel 9													

# TABLA DE MONSTRUOS DE NIVEL 9

D66	Raza y tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	ORO	Arm.	Daño	No.	Reglas Especiales
11	Tira en la Tabla de Monstruos de Nivel 10													
12	Guardián de los Secretos	6	9	A	7	7	84	7	6	5500	4	6	1	Emboscada Mágica 2+; Aura de Slaanesh; Gran Demonio 13; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Magia del Caos 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Destrabarse.
13	Gran Inmundicia	4	7	A	7	8	100	4	7	5500	4	6	1	Emboscada Mágica 5+; Magia del Caos 4; Gran Demonio 13; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 10; Monstruo Enorme; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Plaga; Torrente de Corrupción.
14	Hechicero Enano del Caos y	3	4	4+	3	5+1	8	3	1	590	2	½(6+)	1	Magia Enanos del Caos1; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Anillo de Protección (+1T).
	Paladines Toro Centauro y	8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	3	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Enanos del Caos y	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	½(6+)	8	Guardias (Hechicero Enano del Caos); Resistencia Mágica 6+.
	Héroes Toro Centauro y	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	¾(5+)	3	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Señor Enanos del Caos	8	7	1+	5	5	42	6	5	3680	3	4/5(5+)	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; 3 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
15	Señor de la Transformación	8	9	A	7	7	75	10	6	5000	4	6D6	1	Emboscada Mágica A; Gran Demonio 13; Magia del Caos 5; Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Fuente Mágica; Monstruo Enorme; 3 x Objeto Mágico; Poder de Tzeentch.
16	Gran Dragón	6	7	-	7	7	84	7	8	6000	7	6/7(5+)	1	Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 4+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Magia del Caos 1; Terror 13; Atesorar Tesoro +1.
21	Dragón	6	6	-	6	6	74	8	7	4500	6	6	1	Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Terror 12; Atesorar Tesoro +0.
22	Serpiente Alada y	6	5	-	5	6	46	4	3	1800	3	¾(5+)	1	Atrapar y Arrastrar; Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 6; Monstruo Enorme; Destrabarse; Picadura (3D6); Terror 10.
	Basilisco	4	3	-	4	4	26	4	3	1500	-	¾(5+)	1	Miedo 10; Volar; Petrificar.
23	Señor Nigromante y	4	7	A	5	4	39	6	5	4100	4	3	1	Emboscada Mágica A; Magia Nigromántica 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 4 x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Maestro de Nigromantes y	4	6	1+	5	4	34	5	4	2780	3	3	1	Magia Nigromántica 3; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 3 x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Caballeros No Muertos y	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Miedo 7.
	Espectros	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	S	6	Ataque Espeluznante 2; Etéreo -1; Terror 8.
	Señor de Vampiros y	6	8	1+	7	6	42	9	5	3750	4	3	1	Emboscada Mágica A; Volar; Magia Nigromántica 2; Resistencia Mágica 5+; Objeto Mágico; Arma Mágica; Vampiro.
24	Condes Vampiro y	6	7	2+	7	6	30	8	3	2000	3	2/3(5+)	2	Emboscada Mágica A; Volar; Magia Nigromántica 2; Resistencia Mágica 5+; Vampiro.
	Caballeros No Muertos	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Miedo 7.
	Gran Tauro y	6	6	-	6	6	50	7	4	2250	3	4	1	Aliento de Fuego; Volar; Terror 10.
25	Enanos del Caos y	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	½(6+)	8	Resistencia Mágica 6+.
	Enanos del Caos con Trabucos	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	1	1	8	Armados con Trabucos; Resistencia Mágica 6+.
	Señor Enano del Caos	3	7	1+	4	5	33	5	4	1600	3	3	1	Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Gran Brujo Enano del Caos	3	4	4+	4	5	40	5	3	3280	3	¾(5+)	1	Magia Enanos del Caos 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 3+; Armadura Mágica; 3 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
26	(Montando) Lammasu y	6	6	-	6	7	50	6	3	2000	-	4	1	Volar; Resistencia Mágica 4+; Respiración Mágica; Terror 10; El Aventurero elige atacar al Lammasu o al jinete.
	Paladines Enanos del Caos y	3	5	3+	4	4	16	3	2	480	2	2/3(5+)	6	Resistencia Mágica 6+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Señor Enano del Caos	3	7	1+	4	5	33	5	4	1600	3	3	1	Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
31	Señor Nigromante y	4	7	A	5	4	39	6	5	4100	4	3	1	Emboscada Mágica A; Magia Nigromántica 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 4 x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Maestro de Nigromantes y	4	6	1+	5	4	34	5	4	2780	3	3	1	Magia Nigromántica 3; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 3 x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Nigromante No-Muerto y	4	7	A	5	4	40	6	5	3500	-	4	1	Miedo 10; Magia Nigromántica 3; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Guerreros Esqueletos y	4	2	5+	3	3	5	2	1	80	-	1	12	Armados con Arcos (F3); Miedo 5; Guardias (Nigromante No-Muerto); Regeneración 1.
	Caballeros No Muertos y	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Miedo 7; Guardias (Señor Nigromante).
	Espectros	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	S	3	Ataque Espeluznante 2; Etéreo -1; Terror 8.
32	Vidente Gris Skaven y	5	6	1+	4	4	43	7	4	3400	-	3	1	Magia Skaven 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 4 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Dotación Lanzallamas Disformidad	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	S	3	Armados con Lanzallamas de Disformidad; Guardias (Vidente Gris);
	Sacerdotes de Plaga Skaven y	5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	2	Emboscada Mágica A; Frenesí 4+; Arma Mágica; Espada Supurante.
	Asesinos Skaven y	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	6	Emboscada A; Asesino 6+; Esquivar 5+; Espada Supurante.
	Señor de la Plaga Skaven y	5	6	2+	4	5	30	7	4	2250	-	3	1	Vapores de Muerte; Esquivar 3+; Frenesí 3+; Resistencia Mágica 3+; 3 x Objeto Mágico; Arma Mágica; Destrabarse; Terror 10; Espada Supurante.
	Señor de la Muerte Asesino Skaven	6	8	1+	4	4	32	10	5	2300	-	4	1	Emboscada Mágica A; Esquivar 4+; Asesino 4+; Resistencia Mágica 5+; Arma Mágica; Espada Supurante.



# TABLA DE MONSTRUOS DE NIVEL 9

D66	Raza y tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	ORO	Arm	Daño	No.	Reglas Especiales
33	Héroe Ogro Dragón y	6	6	3+	6	6	53	4	5	3300	2	3	1	Miedo 9; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Paladines Ogros Dragón	6	5	4+	6	5	44	3	4	1550	2	2	3	Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
34	Videntes Gris Skaven y	5	6	1+	4	4	43	7	4	3400	-	3	2	Magia Skaven 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 4 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Sacerdotes de Plaga Skaven y	5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	2	Emboscada Mágica A; Frenesí 4+; Arma Mágica; Espada Supurante.
	Dotación Lanzallamas Disformidad y	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	S	1D3	Armados con Lanzallamas de Disformidad.
	Asesinos Skaven y	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	6	Emboscada A; Asesino 6+; Esquivar 5+; Espada Supurante.
	Ratas Ogro y	6	4	-	5	5	20	5	2	500	-	2	3	Miedo 5.
	Guerreros Alimaña Skaven	5	4	4+	4	3	5	5	1	95	1	1	12	-
35	Dragón	6	6	-	6	6	74	3	7	4500	6	6	1	Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme Terror 12; Atesosrar Tesoro +0.
36	Héroe Ogro Dragón y	6	6	3+	6	6	53	4	5	3300	2	3	1	Miedo 9; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Paladines Ogros Dragón	6	5	4+	6	5	44	3	4	1550	2	2	3	Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
41	Señor del Caos	4	9	A	5	5	35	9	5	3050	6	4	1	Armadura Mágica; 3 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	(Montando) Manticora y	6	6	-	7	7	50	4	4	2000	-	4	1	Volar; Picadura de Manticora (Emboscada Mágica A); Terror 11; El Aventurero elige atacar a la Manticora o al jinete.
	Héroe del Caos	4	8	A	5	5	30	8	4	1930	6	3	1D6	Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
42	Hidra	6	3	-	5	6	70	3	5	2250	3	4	1	Aliento de Fuego 4 (Emboscada A); Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Destrabarse; Terror 11.
43	Gigante y	6	3	4+	7	6	64	3	S	2000	5	5	1	Miedo 11; Ataques Gigantes; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 10; Monstruo Enorme; Destrabarse.
	Hipogrifo	8	5	-	6	5	55	6	3	1450	-	¾(5+)	1	Volar; Terror 10.
44	Quimera y	6	4	-	7	6	60	4	6	2500	3	¾(5+)	1	Aliento de Fuego 4 (Emboscada A); Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Picadura (3D6); Terror 11.
	Manticora	6	6	-	7	7	50	4	4	2000	-	4	1	Volar; Picadura de Manticora; Terror 11.
	Shamán Hombre Bestia y	4	4	5+	3	5	26	4	1	680	-	1	2	Magia Hombres Bestia 1; Arma Mágica.
45	Paladines Hombres Bestia y	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	½(5+)	3	Guardias (Shamán Hombre Bestia); Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
	Señores Hombres Bestia y	4	7	1+	4	5	47	6	4	2000	2	3	2	Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F10).
	Héroe Minotauro	6	6	2+	5	5	48	5	4	2400	2	¾(5+)	1	Miedo 9; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
46	Paladines Enanos del Caos y	3	5	3+	4	4	16	3	2	480	2	2/3(5+)	12	Resistencia Mágica 6+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Lammasu y	6	6	-	6	7	50	6	3	2000	-	4	1	Volar; Resistencia Mágica 4+; Respiración Mágica; Terror 10.
	Gran Brujo Enano del Caos	3	4	4+	4	5	40	5	3	3280	3	¾(5+)	1	Magia Enanos del Caos 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 3+; Armadura Mágica; 3 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
51	Gran Tauro y	6	6	-	6	6	50	7	4	2250	3	4	1	Aliento de Fuego; Volar; Terror 10.
	Dragón	6	6	-	6	6	74	8	7	4500	6	6	1	Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Terror 12; Atesorar Tesoro +0.
52	Grifo y	6	5	-	6	5	52	7	4	1500	-	4	1	Volar; Terror 10.
	Hipogrifo	8	5	-	6	5	55	6	3	1450	-	¾(5+)	1	Volar; Terror 10.
53	Manticora y	6	6	-	7	7	50	4	4	2000	-	4	1	Volar; Picadura de Manticora; Terror 11.
	Hidra	6	3	-	5	6	70	3	5	2250	3	4	1	Aliento de Fuego 4 (Emboscada A); Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Destrabarse; Terror 11.
54	Gran Brujo Enano del Caos y	3	4	4+	4	5	40	5	3	3280	3	¾(5+)	1	Magia Enanos del Caos 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 3+; Armadura Mágica; 3 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Paladines Toro Centauro y	8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	3	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Guardias (Gran Brujo).
	Señores Enanos del Caos y	3	7	1+	4	5	33	5	4	1600	3	3	3	Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Señores Toro Centauro	8	7	1+	5	5	42	6	5	3680	3	4/5(5+)	2	Miedo 7; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; 3 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
55	Hechiceros Maestros del Caos y	4	6	1+	5	5	31	8	3	2400	1	4	2	Magia del Caos 3; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; 3 x Objeto Mágico; Arma Mágica; Bloquear Ataque 5+.
	Paladines del Caos y	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	6	Guardias (Hechicero del Caos); Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Héroes del Caos y	4	8	A	5	5	30	8	4	1930	6	3	1D6	Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Señor del Caos	4	9	A	5	5	35	9	5	3050	6	4	1	Armadura Mágica; 3 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
56	Dragón	6	6	-	6	6	74	8	7	4500	6	6	1	Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme Terror 12; Atesorar Tesoro +0.
61	Guardián de los Secretos	6	9	A	7	7	84	7	6	5500	4	6	1	Emboscada Mágica 2+; Aura de Slaanesh; Gran Demonio 13; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Magia del Caos 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Destrabarse.
62	Gran Inmundicia	4	7	A	7	8	100	4	7	5500	4	6	1	Emboscada Mágica 5+; Magia del Caos 4; Gran Demonio 13; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 10; Monstruo Enorme; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Plaga; Torrente de Corrupción.

## TABLA DE MONSTRUOS DE NIVEL 9

D66	Raza y tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	ORO	Arm.	Daño	No.	Reglas Especiales
63	Paladines Toro Centauro y	8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	3	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Héroes Toro Centauro y	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	¾(5+)	3	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Señor Toro Centauro	8	7	1+	5	5	42	6	5	3680	3	4/5(5+)	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 3 x Objeto Mágico; Arma Mágica.
64	Señor de la Transformación	8	9	A	7	7	75	10	6	5000	4	6D6	1	Emboscada Mágica A; Gran Demonio 13; Magia del Caos 5; Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora dolor 7; Fuente Mágica; Monstruo Enorme; 3 x Objeto Mágico; Poder de Tzeentch.
65	Gran Dragón	6	7	-	7	7	84	7	8	6000	7	6/7(5+)	1	Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 4+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Magia del Caos 1; Terror 13; Atesorar Tesoro +1.
66	Tira en la Tabla de Monstruos de Nivel 10													

# CRIATURAS DE LA OSCURIDAD

*Las secciones que se presentan a continuación no pertenecen al libro Roleplay Book de la edición inglesa si no que son una serie de recopilaciones de la White Dwarf o artículos extraídos de Internet (N delT).*

Las cavernas y las catacumbas que tanto abundan en el mundo de Warhammer son unos lugares muy traicioneros. Los valientes Aventureros penetran en estos lugares para luchar contra criaturas malignas, buscar tesoros perdidos y para aventurarse en medio de innumerables monstruos sanguinarios y peligrosas trampas que pueden resultar mortales.

## PERSONALIZA TUS SUBTERRÁNEOS

Warhammer Quest es un divertido juego con interminables oportunidades para librar combates y correr emocionantes aventuras. Warhammer Quest es sencillo, pues te permite jugar nada más abrir la caja. No hace falta preparación alguna, ¡sólo tienes que reunir a tres amigos y empezar a jugar!

Una partida de Warhammer Quest se genera sobre la marcha. A medida que avanzas efectúas tiradas en una serie de tablas donde se indican todos los atributos de los Monstruos y sus reglas especiales. También encontrarás las monedas de oro que recibes por matar a esos temibles enemigos. En determinados momentos, a medida que los Aventureros avanzan por el subterráneo también encuentran Tesoros. Una vez te hayas familiarizado con las reglas no necesitarás consultar demasiado el reglamento de Warhammer Quest. Con esto se crea un juego rápido y emocionante que recrea todas las acciones heroicas que tienen lugar bajo el mundo de Warhammer.

El sencillo sistema de Warhammer Quest permite personalizar tus subterráneos muy fácilmente. Tan sólo tienes que cambiar los Monstruos incluidos en la Tabla de Monstruos, o hacer tablas alternativas, según cuál sea el resultado obtenido en *tirada de sucesos*. Por ejemplo, a lo mejor quieres incluir un Asesino Skaven en aquellas aventuras donde seguramente hay Skavens implicados, por aquello de darle más ambiente a la partida.

## ELECCIÓN DE MONSTRUOS

Cuando te plantees incluir nuevos Monstruos en tus aventuras de Warhammer Quest, en primer lugar debes decidir qué tipo de Monstruos quieres o te interesa incluir. Naturalmente, esto depende de las miniaturas de que dispongas en tu colección. Puede que dispongas de todo un ejército de Warhammer o quizás tengas algunas miniaturas favoritas que te gustaría utilizar en tus partidas de Warhammer Quest.

## COMO CREARLOS

Cuando hayas decidido que Monstruos quieres utilizar, lo único que tienes que hacer es anotar los detalles pertinentes. Ahora bien, tienes dos opciones: cambiar todos los Monstruos por los nuevos que tu has creado; Cambiar sólo alguno o algunos de los tipos de Monstruos existentes (Elfos Oscuros en vez de Skavens, o en vez de Orcos y Goblins, por ejemplo), o crear tu propia tabla de Monstruos.

Hagas lo que hagas, existen cuatro elementos que debes tener en cuenta:

### ORO

Calcular el valor de cada Monstruo es muy fácil. El valor en Monedas de Oro de una criatura es su coste en puntos en Warhammer multiplicado por diez. Todo lo que tienes que hacer es consultar la lista de ejército correspondiente.

### LOS ATRIBUTOS

Representan el Movimiento, Fuerza, Ataques, etc. del Monstruo.

Convertir cualquier tipo de tropa de la sección del Bestiario de cualquier libro de la serie *Ejércitos Warhammer* es realmente simple. Puesto que en Warhammer Quest se utilizan prácticamente los mismos atributos, ¡sólo tienes que copiarlos! Sin embargo, existen un par de pequeñas diferencias entre los perfiles de atributos en Warhammer y Warhammer Quest que debes tener en cuenta antes de diseñar tu Monstruo.

En Warhammer Quest la Habilidad de Proyectiles es el resultado igual o superior que el Monstruo debe obtener en 1D6 para impactar a su objetivo, en vez de un valor que debe consultarse en una tabla. Por tanto, para determinar la Habilidad de Proyectiles de un Monstruo en Warhammer Quest tienes que consultar el resultado que debe obtener para impactar según la tabla de armas de proyectiles de Warhammer y anotarlo en su ficha. Por



ejemplo, un Elfo Oscuro tiene HP 4, lo que significa que debe obtener un 3+ para impactar. Esto significa que en Warhammer Quest, un Elfo Oscuro tiene una HP de 3+.

El otro cambio importante es el número de Heridas que puede sufrir un Monstruo antes de morir. Es posible que un Monstruo que resista una sola Herida en Warhammer tenga más Heridas en Warhammer Quest. No existe ningún método especial para determinar las Heridas que posee un Monstruo, sólo tienes que decidir cuánto tiempo quieres que vivan tus Monstruos. Los Monstruos pequeños como los Goblins pueden caer de un solo golpe, mientras que los Orcos deben ser más resistentes. En general, si tus Monstruos son buenos luchadores, no habrá demasiados atacando a los Aventureros, por lo que querrás que sobrevivan durante un turno o dos.

### **REGLAS ESPECIALES**

Las reglas especiales cualquier habilidad especial o armamento específico que posea un Monstruo. Por ejemplo, los Snotlings *atacan en tropel* a un Aventurero y los Asesinos pueden *emboscar* al grupo. (*Las reglas especiales se describen en la sección Reglas Especiales de Monstruos*).

### **CANTIDAD**

El elemento final es decidir cuántos Monstruos aparecen. Éste es probablemente el elemento más importante, ya que es el que logra el equilibrio de la partida. Si tus Monstruos son buenos combatientes y son demasiados acabarán rápidamente con los Aventureros. La clave es que cada Suceso sea un reto para los Aventureros, pero que con las tácticas correctas y un poco de suerte, tus Aventureros puedan vencer.

# En el puerto

**En esta sección se detallan las reglas aplicables para los puertos y los viajes transoceánicos y las aventuras en las tierras del Nuevo Mundo en tus campañas de Warhammer Quest.**

¿Tus Aventureros ya no encuentran estímulo en los grandes parajes del Viejo Mundo? ¿Ya no hay subterráneos sin explorar? ¿Ninguna torre perdida por investigar? ¿Ninguna cueva infestada de Goblins para conquistar? ¿Todos los Nigromantes del viejo Mundo tiemblan con la sola mención de sus nombres?. Si la respuesta a todas estas preguntas es un gran si, quizás el Viejo Mundo no sea demasiado grande para ellos. Quizás tus aventureros deben empezar a mirar a otra parte - buscando más allá de los vastos de océano, o de los gran desiertos más allá de los mapas conocidos, para encontrar los reinos legendarios conocidos sólo como los Reinos Perdidos. Estos son las tierras llenas de misterio donde monstruos extraños y malignos protegen tesoros y riqueza que han mentido escondido por milenios.

Estas reglas permiten recrear aventuras en las tierras distantes de Nippon, Cathay o Lustria. Por supuesto, para llegar a estas tierras distantes debes cruzas los grandes mares, por lo que será necesario utilizar un barco. Por lo que introducimos un nuevo asentamiento, el Puerto, que los Aventureros pueden explorar y eventualmente conseguir pasaje en algún barco para el destino solicitado.

## El Puerto

Después de completar un subterráneo, los Aventureros pueden elegir viajar a uno de los Puertos en lugar de una Ciudad, Pueblo o aldea. Llegar al Puerto requiere 6+D3 semanas de viaje. Además de encontrar pasaje para los reinos perdidos, los Puertos son lugares llenos de actividad, donde tus Aventureros pueden encontrar todo tipo de objetos raros y ¡las tabernas más peligrosas del Viejo Mundo!

Los Puertos siguen las mismas reglas aplicables a una Ciudad, gastos diarios, tiradas para localizar objetos raros... Puedes realizar las actividades diarias habituales, visitar localizaciones especiales, visitar los barrios élficos y enano normalmente. Al final de cada día tira en la tabla de eventos del asentamiento de forma habitual.

## El muelle

Alternativamente, tu Aventurero puede elegir bajar al puerto. El muelle tiene varias localizaciones especiales que puedes visitar si deseas. A demás tienes la oportunidad de localizar al capitán de un barco. Si decides pasar el día en el muelle, tira en la tabla de Eventos del Muelle en lugar de la tabla de eventos habitual.

## Localizaciones del muelle

Puedes visitar una localización cada día, al igual que cualquier otra localización del asentamiento.

**Estación de comercio.** En el puerto, los Guerreros puedan tratar de comerciar las mercancías exóticas y raras que pasan por el puerto cada día, en lugar de comprarlas. Tu Guerrero debe decidir primero que producto (o varios si él desea) puede comerciar.

Producto	Coste	Beneficios	Valor de venta
Sedas	30	1	10
Perfumes exóticos	60	2	10
Especias	100	3	15
Vinos y licores	150	3	20
Antigüedades *	200	4	20
Esclavos *	300	5	25

Primero debes tirar 1D6 para comprobar cuantos de estos productos hay disponibles. Puedes comprar alguno o todas las mercancías disponibles por el valor indicado en la tabla de coste. Sin embargo, si obtienes un 1 en la tira, no habrá productos disponibles en este momento.

Después de comprar estos productos, puedes tratar de venderlos por las calles de la ciudad. Por cada objeto puedes tirar hasta o todos los D6 indicados en la tabla de beneficios. Suma el total y multiplícalo por el valor de venta para comprobar por cuanto puedes vender este producto. Sin embargo, si obtienes algún 1 el comprador descubre que el producto es de mala calidad y no recibirás oro por él. Puedes repetir estas tiradas hasta que vendas todos tus productos.

### **Mercancía ilegal (¡contrabandista!)**

Si estas tratando de comerciar con productos ilegales (marcados con una \* en la tabla de productos), existe el riesgo de ser arrestado por las autoridades. Si obtienes algún 1 en la tirada, tira otro D6. Con un 1-2 has perdido la venta y eres arrestado. Todas tus mercancías son comisadas (tanto legales como ilegales) y deberás permanecer una semana en el calabozo.

### **El calabozo**

El calabozo no es un lugar que sea visitado por cuenta propia, pero puedes hallarte en problemas y acabar con tus huesos en el calabozo. Compartirás la celda con hombres despiadados, ladrones y asesinos, y también con contrabandistas, alborotadores y piratas. ¡Muchos de sus compañeros de celda vienen de tierras extranjeras y hablan los dialectos extraños (y tienen un aliento muy malo)! Cada día que tu Aventurero pase en el calabozo tira un D6 en la siguiente tabla:

**1 Deportado!** Tu Aventurero es enviado a una celda especial y tiene la extraña sensación que va a ser enviado a una colonia penal lejana por el resto de sus días! Tira otro D6, con un resultado de 1 es enviado muy lejos y no vuelve a saberse nada de él! Con un 2+ tu Aventurero escapa de la celda especial y de su horrible destino.

**2 Gachas en mal estado!** Tu Aventurero recibe una espantosa comida como rancho. En la próxima aventura tu Aventurero comenzará con -2 Heridas a sus heridas iniciales.

**3 Gato de nueve colas!** A los guardia no les gusta como les estás mirando y tu Aventurero es llevado al patio del calabozo o azotado. Tu Aventurero sufre un modificador de -1 a la Resistencia durante la próxima aventura. Cambia los próximos resultados de 3 por 4-5 si tienes que volver a tirar en esta tabla pro permanecer aún en el calabozo.

**4-5 Picar piedras!** Pasa todo el día encadenado con tus compañeros picando piedra en la cantera local.

**6 Mapa del tesoro!** Te encuentras con un viejo delgado, calvo y con gran bigote que gesticula constantemente y maldice a voz alta en un idioma extranjero. Sin mediar palabra te entrega un arrugado pergamino que resulta ser un mapa de tesoro. Cuando tu Aventurero complete la próxima aventura recibirá 1D6x100 monedas de oro adicionales.

### **Tienda del marinero**

Esta tienda contiene todo lo necesario para sobrevivir en las condiciones más duras. Tu Aventurero puede comprar los siguiente objetos:

**Cuerda de cáñamo.** Este tipo de cuerda es utilizada por lo marineros para asegurar bien las velas de los barcos. Sigue las mismas reglas que una cuerda normal, excepto que no se romperá con el primer resultado de 1 obtenido.

**Petacas de ron.** Este fuerte licor puede aumentar la seguridad de los marineros ante las grandes tempestades. Cada trago de la petaca otorga un +D6 al daño realizado por el Aventurero ese turno. Tras beber de la petaca, tira 1D6, con un resultado de 1 el licor se le sube a la cabeza y cae al suelo durante 1D6 turnos. Puedes tomar más de un trago a la vez si te atreves.

**Raciones de mar.** En alta mar, las raciones de comida deben racionarse bien y deben contener todos los nutrientes necesarios. Cada ración recupera 2 Heridas al aventurero que lo tome. Al final de cada aventura tira 1D6, con 1 la ración se pudre y debe ser descartada.

**Ropas de calidad.** Tu Aventurero viste de forma exótica y parece un mercader importante. El Aventurero puede ignorar el primer resultado de 1 cuando comercie con algún producto.

**Espada Oriental.** En los puertos pueden verse armas de exóticas formas y extrañas factura. Las espadas de origen oriental son ideales para luchadores hábiles ya que su diseño favorece los ataques rápidos y precisos. La espada suma la Habilidad de Armas en lugar de la Fuerza cuando se aplica el daño.

**Loro.** Los loros son una visión común en los puertos y el los barcos que vienen de lugares distantes. El loro permanece en el hombro del aventurero y es capaz de avisarlo de la proximidad de enemigos. Si tu aventurero es atacado por un Monstruo mediante una emboscada tira 1D6, con un resultado de 6 el loro avisa al aventurero y el monstruo pierde su habilidad de Emboscada.

**Parche para el ojo.** Aunque no lo necesite, el parche le permite al aventurero tener un aspecto más fiero. Puedes repetir cualquier resultado del calabozo una vez por encarcelamiento.

**Pico y pala.** El Aventurero puede cavar a través de un Derrumbe, durante 2D6 turnos durante los cuales no podrá hacer nada más, no puede ser utilizado si hay monstruos en la misma sección de tablero.

**Garfio.** Aunque es utilizado para agarrar cabos sueltos, sus usos pueden ser varios. Un Aventurero equipado con un garfio puede intentar engancharlo e intercambiar su posición con él. Tira 1D6 y suma la Fuerza del

aventurero, con un resultado de 7 o más puedes intercambiar tu posición con el monstruo y luchar desde su nueva posición de forma habitual.

**Brújula.** Este objeto es muy útil en los viajes en alta mar. El tiempo de viaje se reduce en 1D3 semanas.

## Taberna del puerto

Sólo hay algo más peligroso que un subterráneo repleto de monstruos, las tabernas de los puertos. Tira 2D6 para comprobar el resultado a quién decida visitar esta localización y aplica los modificadores habituales para las tabernas.

**2. Alistado.** Mientras bebe tranquilamente en la barra, una patrulla imperial de la Armada viene para obligar a los clientes a alistarse, tira 1D6. Con un resultado de 1, el Aventurero se une a la Armada, pero pronto averigua que fue destinado para toda la vida en el océano. ¡Tu Guerrero parte en la próxima Galera de la Guerra y nunca es visto otra vez! Con un resultado de 2-5 tu Aventurero debe pagar 2D6x10 monedas de oro para sobornar la leva. Si obtiene un 6 tu Aventurero se para proclamar como el Almirante de Señor Krueger y después que multar a la leva con 1D6x10 monedas de oro los despide y amenaza de informar para una docena azotes cada uno.

**3. El concurso Baile.** En el local tiene lugar un concurso de baile para ver quién realiza la mejor chirimía. Confundido con la cerveza, tu Guerrero decide entrar. Se pone sus pantalones entallados y se pone a bailar delante de una multitud de marineros endurecidos. Si tu (el jugador) baila una chirimía durante al menos medio minuto, tu Guerrero ganará el concurso y 2D6x10 monedas de oro. Si se niega, tu Guerrero es ridiculizado despiadadamente y su reputación baja considerablemente. Cualquiera tirada en la tabla del Capitán tiene un modificador de -1 mientras en este asentamiento.

**4. Un pequeño negocio.** Un par de marineros asustados se acercan a tu Guerrero y le piden ayuda con su operación del contrabando. Si decides aceptar tira un D6. Con un resultado de 1 tu Aventurero es descubierto y detenido mientras los marineros tratan de descargar su contrabando. Le mandan al Calabozo por dos días. Con un 2 o más tu Guerrero gana 2D6x50 monedas de oro vendiendo en sus mercancías de contrabando.

**5. EL beso negro.** Mientras tu Guerrero esta calladamente en un rincón pensando en sus propias cosas, se le acerca un hombre que camina con una muleta, y con un loro en el hombro. Sin mediar palabra, el extranjero aprieta a prieta la mano de tu Aventurero mientras susurra unas palabras y desaparece en la penumbra. El Beso Negro es una bendición y una maldición, como quieras verlo, pero es un gran riesgo. Durante la próxima aventura, los Monstruos atacarán a su Guerrero en la preferencia al resto del grupo. La regla del uno contra uno se aplica todavía, pero siempre será atacado si es posible y los Monstruos sobrantes Monstruos lo atacarán. Sin embargo, si terminas el calabozo ganará 1D3 cartas de Tesoro extra como recompensa.

**6. Enfermo como un loro.** La taberna celebra la noche especial “Deje La Barra Seca”, coincidiendo con las fiestas locales. Cuando el Aventurero se despierta, lo hace en un callejón al otro lado del pueblo, con un cráneo y hueso cruzados tatuado en el pecho, y debajo escrita una leyenda decidida por los otros parroquianos como: “Palurdo inútil de Tierra”, “Demonio de Pescador”, “los Pedazos que Comí”, “Nance Meridional Suave” son algunos ejemplos principales.

**7. Concurso de bebida.** Tu Aventurero es retado a un concurso de bebida, cuyo adversario es un enorme barrigón, clavo y de escasa dentadura. Eligen beber Ron Cap'n Ahab, el ron destilado más fuerte conocido en el Viejo Mundo (y parte del Nuevo). El Aventurero debe tirar 1D6 y aplicar sus modificadores de la Taberna (por ejemplo el Hechicero aplicará un +3), y el adversario otro D6. Repite el proceso y suma los resultados, que indicara la cantidad de ron. El primero en llegar a un total de 30, pondrá los ojos en blanco y susurrará algo incomprensible mientras se desploma en el suelo y comienza a roncar sonoramente.

Si tu Aventurero gana, conseguirá una petaca con 1D6 tragos de Ron (mira la tabla de la Tienda del marinero). Si el Aventurero pierde, se despertará horas más tarde, perdido en la bahía a bordo de un pequeño bote sin remos. Deberá emplear el siguiente día en volver al puerto, aunque no deberá tirar en la tabla de eventos. Si ambos participantes llegan al límite de 30 en la misma tirada, tu Aventurero perderá también.

**8. Buenos dados.** Tu Aventurero participa en un juego de dados que se celebra en un rincón de la taberna con algunos oficiales del puerto. El Aventurero está en racha y gana 2D6x10 monedas de oro.

**9. Capitán borracho.** Mientras deambulas de taberna en taberna, te tropiezas con un capitán de barco que ha bebido más de la cuenta. Afirma que es capaz de llegar al fin del mundo, y traerte de vuelta. Aunque la propuesta es estúpida aceptas. Tira en la tabla de Capitán, aplicando un modificador de -1, además de los otros modificadores que hayas acumulado (resulta no ser un capitán tan bueno como afirmaba...).

**10. Concha de la suerte.** Pasa toda la noche escuchando las increíbles historias de un viejo marinero que afirma ser el propio Capitán Nemo. Lo invitas a varias rondas con tal que se calle, pero parece tener un don especial para la bebida. La broma le cuesta al Aventurero 1D6x10 monedas de oro. Al final de la noche, te entrega una concha tallada y afirma que le ha salvado la vida en muchas ocasiones. La concha puede utilizarse para forzar a un Monstruo a repetir una tirada exitosa para impactar, aunque deberás aceptar el segundo resultado.

**11. Bravucón.** Un capitán joven y valeroso le muestra cómo salir de un lugar apretado con la ayuda de una cuerda y un buen sitio donde sujetarla. Puedes utilizar esta artimaña una vez por aventura para salir de un apuro. Puede destrabarte automáticamente y mover hasta seis casillas, a pesar de cualquier monstruo o los obstáculos que pueden haber por el camino, en un despliegue de osadía!

**12. Vieja canción de mar.** Los parroquianos de la taberna enseñan al Aventurero la primeras estrofas de una vieja canción de mar “que podemos hacer con el Halfing borracho” que puede destrozar ventanas y poner de los nervios a cualquiera. Tu Aventurero puede cantar esta canción una vez por aventura. Elige a un Monstruo en contacto con él y tira 1D6, con un 4+ las discordantes notas de la canción provocan la huida del monstruo, retira lo del tablero. Sin embargo, con un 1-3 el monstruo se irrita tanto que sólo atacará a este jugador durante el resto del combate. ¡Si tu (el jugador), cantas en voz alta varias de las estrofas podrás añadir un +2 a la tirada!

## Eventos del muelle

Tira 1D66, cualquier habilidad especial o reglas aplicables a los Eventos del Asentamiento también se aplica a los eventos del muelle.

### 11-13 Día de pesca

Tratando de localizar un barco, tu Aventurero se topa con un tipo que tiene toda la pinta de un capitán de barco, pero que desafortunadamente no habla la misma lengua. Trata de impresionar al Aventurero con una amplia colección de cartas marítimas y la habilidad de su tripulación. El grupo embarca inmediatamente (resuelve cualquier actividad que tengan que realizar los Aventureros antes) Sin embargo, el capitán resulta ser un viejo pescador y el grupo pasa los siguientes dos meses vagando por la costa de Norsa pescando. Tira en la tabla de eventos oceánicos. Cuando llegas de vuelta al puerto sientes náuseas con todo lo relacionado con el pescado.

### 14-16 Capitán

Tira en la Tabla del Capitán.

### 21-23 Viejo lobo de mar

Mientras viajas por los muelles, te topas con un viejo marinero. Este veterano de te dice que los mejores lugares para encontrar un Capitán decente. La próxima vez que tengas que efectuar una tirada en la Tabla del Capitán en este asentamiento, podrás aplicar un modificador de +1 a la tirada.

### 24 PIRATA

Tira en la Tabla del Capitán, sin embargo el capitán que has encontrado es un pirata. Si aceptas embarcar en su barco os convertiréis en unos fugitivos de la ley! Desde ahora sois piratas, apuntad lo en vuestra hoja de control. Este resultado afecta al resultado de Acusado de pirateo.

### 25-31 Día sin incidentes

### 32 Acusado de pirateo

Tu Aventurero escucha como alguien grita; “miradlo, este es uno de los tripulantes del capitán Barba azul, que asalto mi barco la semana pasada! Si tu Aventurero es realmente un Pirata, tira 1D6; con un 1 es atrapado y ahorcado, es su fin!. Con un 2+ tu Aventurero escapa de sus perseguidores, pero deberá abandonar el asentamiento inmediatamente para evitar nuevos problemas. Si no eres un pirata, deberás pasar 2 días en el calabozo hasta que tu nombre sea comprobado.

### 33-36 Mercancías

Eres detenido y cacheado por unos oficiales del puerto que consideran que tus armas mágicas y tesoros son objetos de arte. Debes pagar una tasa del 10%. Suma el valor de todos los objetos de tesoro que poseas (no cuentas el oro ni los objetos ordinarios de equipo) y divide el resultado por 10. Debes pagar el resultado en monedas de oro o entregar una carta de tesoro, o vender alguna pieza de tesoro para llegar al valor indicado.

### 41-43 Capitán

Tira en la Tabla del Capitán.

### 44-51 FALLEN IN THE DOCKS

Andando tranquilamente por el muelle de la carga, tropiezas en una pasarela y caes al agua. Comienzas a hundirte, tragando mucho agua, hasta que un marinero que pasaba por allí te lanza un cabo, y logras alcanzarlo antes de desfallecer. Cuando te despiertas, estas en un hospital del puerto, donde te recuperas de varias

enfermedades que has contraído por tragar el agua contaminada del puerto. Deberás permanecer durante D6 días en el hospital. No podrás llevar a cabo ninguna acción, aunque no deberás tirar en la tabla de eventos para el asentamiento.

#### **52-55 Pase de embarco**

Durante su búsqueda, el Guerrero encuentra un pase de abordaje tirado en el suelo. El pasaje sirve para subir a bordo del barco más prestigioso del Imperio, el KLF II, el orgullo de la flota. Puedes tratar este resultado como un 6 en la Tabla del Capitán. Sin embargo, existe un riesgo, el dueño verdadero del pase puede aparecer e informar de su desaparición (o robo). Tira un D6 cuando vayas a embarcar, con un resultado de 1, 2 o 3, son detenidos por el robo y mandados a El Calabozo durante D6 días (tira una vez para todo el grupo).

#### **56-62 Plaga**

Tu Guerrero es mordido por una rata mientras investigas la condición de un asidero del barco. Anota en tu hoja de control que tu Guerrero es una víctima potencial de peste. Cuando suba a bordo de un barco, tira un D6. Con un resultado de 1, la peste se extiende rápidamente por el barco. Milagrosamente, tu Guerrero y sus compañeros sobreviven, pero el resto de la tripulación muere o está demasiado enferma para gobernar el barco y el viaje se retrasa D6 meses extra para completar. Con un resultado de 2 + tu Guerrero cae bastante enfermo durante una semana pero logra recuperarse de las altas fiebres sin aparentes problemas.

#### **63-66 Día sin incidentes**

## **Los reinos perdidos**

**Tus aventureros pueden tratar de encontrar fama y fortuna en las tierras distantes, por supuesto, si logran sobrevivir al viaje por mar.**

#### **Los reinos perdidos**

Siempre que dos o más aventureros se reúnen, hablas con satisfacción de sus viajes a los Reinos Perdidos. Son parajes muy lejanos y el término se refiere generalmente a países exóticos tales como las tierras del Sur, Lustria, Nippon y Cathay. En estos reinos, se rumorea que están repletos de tesoros, llenos de catacumbas apenas exploradas. Sin embargo, alcanzar estos reinos no están exentos de riesgos. Un grupo de Aventureros en busca de los Reinos Perdidos debe primero sobrevivir a los peligros de un ocupado Puerto marítimo, encontrar un Capitán lo suficientemente bravo o estúpido para darles un pasaje y entonces cruzar millares de millas de mar. Los peligros del viaje por el océano son muchos, desde tempestades a ataques por parte de Krakens. Los piratas navegan también por las aguas buscando los barcos mercantes convenientemente ricos..

Antes de poder partir a algún punto del mapa, los Aventureros deben localizar a un Capitán que pueda darles pasaje para llevarlos a los Reinos Perdidos. Esto puede ser un poco precario y casual, y dependerá de cuán desesperados están los Aventureros por llegar a su destino. La mayoría de los Guerreros llegarán al Puerto marítimo, esperan obtener un Capitán seguro con un barco firme y una tripulación fiable. Sin embargo, cuando el tiempo corre en contra de los Guerreros tendrán que bajar sus estándares un poco. Ciertos resultados en los Acontecimientos del Puerto y tablas de la Taberna, indica que el Guerrero ha encontrado a un Capitán dispuesto y capaz de darles pasaje a través de los océanos. Para averiguar exactamente el calibre del Capitán encontrado, deberás tirar en la tabla del Capitán la Mesa de Capitán.

#### **Tabla del Capitán**

**1; Lo siento señor!** El tiempo ha empeorado rápidamente y ningún barco zarpará del puerto durante meses. Deberás abandonar el asentamiento y participar en la próxima aventura.

**2 Cap'n Bob.** Bob llega un parche sobre su ojo, aunque te das cuenta que el parche cambia de ojo constantemente. Desafortunadamente, Bob es tan mal capitán como parece y el viaje se prolonga durante D6+6 meses. A demás, cada vez que obtengas un resultado de Mes sin incidentes, Bob habrá echado el ancla en alguna isla perdida, o en algún paraje de la costa y los Aventureros deberán jugar una aventura antes de volver a partir. No hay meses sin incidentes con el Capitán Bob!

**3 Capitán Scurvy Pete.** Scurvy Pete es un pirata de poca monta y un navegador mediocre. El viaje dura D6+3 meses. A demás Scurvy Pete y su tripulación pueden robar una carta de tesoro de tus Aventureros con un resultado de 1 en D6 (tira por cada aventurero por separado).

**4 Barbanegra,** Barbanegra conoce todas las rutas marítimas, y los pasajes a través de estrechos acantilados que pueden reducir el tiempo de viaje. Tira un D6. Con un 1-3, Barbanegra se ha encontrado con varias tormentas

marinas y el viaje se prolonga durante 3D6 meses. Con un resultado de 4+ la ruta de Barbanegra es buena y el viaje dura D6 meses (recuerda que esta tira debe realizarse después de zarpar).

**5 Capitán Cook.** Cook es un gran marinero, navegante e intrépido explorador. El lema de Cook es lento pero seguro y el viaje dura 2D6 meses, aunque cada Evento puede repetirse una vez (aunque debes aceptar el segundo resultado).

**6 Señor Almirante Krueger.** Has conseguido pasaje para subir a bordo del galeón de guerra gobernado por el Almirante Krueger, el KLF III, el barco de guerra más famoso del Imperio. Krueger os pagará como mercenarios 50 monedas de oro, por cada evento resulto exitosamente (sin contar los Meses sin incidentes). El viaje dura 1D6 meses.

### **Subiendo a bordo**

Una vez has encontrado a un Capitán, deberás saber cuando parte su barco. Para saber cuanto tiempo debes esperar antes de que el barco parta del puerto, tira 1D6. Con 1-2 el barco zarpa mañana, con un 3-4 el barco zarpará pasado mañana, y con 5-6 zarpará dentro de 3 días. El día que el barco zarpe del puerto, el grupo no podrá hacer nada ese día, excepto embarcar, no podrá visitar ninguna localización y no deberá tirar en la tabla de Eventos del Asentamiento. Ten en cuenta que si logras localizar a otro capitán antes que el barco zarpe, puedes elegir partir con él, aunque deberá tirar de nuevo para saber cuando zarpe. Eres libre de cambiar de capitán varias veces, pero si un Capitán ha zarpado ya, no podrás echarle atrás. Recuerda que si decides no subir a un barco en particular, corres el riesgo de permanecer demasiado tiempo en le asentamiento y tirar en la Tabla de eventos Catastróficos.

### **Viaje por el océano**

Cada viaje marítimo se resuelve igual que el viaje entre asentamientos. Sin embargo, las distancias son tan grandes que los viajes se miden por meses, y no por semanas. Cada resultado de la Tabla del Capitán te da una idea del tiempo que emplearas en el viaje hacia los reinos Perdidos, pero no tires para comprobar la duración del viaje hasta que no subas a él. Por cada mes de viaje deberás tirar en la Tabla de eventos Marítimos para todo el grupo. Una vez has resuelto el último evento, habrás llegado a tu destino y podrán comenzar sus aventuras por los Reinos Perdidos.

### **Aventuras en los Reinos perdidos**

Alcanzar los Reinos Perdidos comporta grandes riesgos, ya que los viajes por mar son traicioneros. Los rumores de fabulosas riquezas están tan extendidos que una banda de aventureros hábiles (o afortunados) pueden volver con suficientes riquezas de estos reinos exóticos como para vivir como señores (por lo menos un tiempo).

Además de los eventos normales que se pueden encontrar los aventureros en los subterráneos se detallan a continuación 4 más para reflejar la especial naturaleza de estos reinos olvidados. Las aventuras y el desarrollo del juego sigue todas las reglas normales. Sin embargo, cada vez que consigas un tesoro, tira un D6. Con un resultado de 4, 5 o 6, puedes coger una carta de tesoro adicional. En este caso, estas cartas de Tesoro pueden ser compartidas fuera del subterráneo de forma habitual. Para los Tesoros de la sala Objetivo, cada Guerrero debe tirar por separado y pueden tomar un artículo extra de Tesoro de la sala Objetivo con un 4 o más.

### **Campañas en los Reinos perdidos**

Pueden jugar varias aventuras en los Reinos perdidos. Sin embargo, es muy difícil para los Guerreros desenvolverse por estos reinos ya que son extranjeros en una tierra extraña y no se atreverán a involucrarse demasiado en el ambiente local por temor a no respetar alguna tradición o tabú local (y acabar con sus cabezas en una estaca, o peor.. ). Por esta razón, los únicos asentamientos que pueden visitar sin temor mientras permanezcan en los Reinos Perdidos son Puertos marítimos y Ciudades, que son más cosmopolitas que la mayoría de asentamientos. Esto hace bastante importante el hecho de aprovisionarse bien antes de partir en busca de los Reinos Perdidos. Si los Aventureros no pueden alcanzar un Puerto marítimo ni la Ciudad por cualquier motivo (a causa de una Ventisca, por ejemplo), pueden optar por arriesgarse visitando un asentamiento más pequeño, aunque esto puede ser muy peligroso. Los Guerreros pueden realizar todas sus acciones normalmente, pero deben tirar dos veces por Eventos del Asentamiento cada día y deben tirar en la tabla de Eventos Catastróficos después de siete días (y no de catorce). Todos los artículos comprados en los Reinos Perdidos, mientras no sea en un Puerto marítimo ni la Ciudad, cuestan el doble.

Sin embargo, pueden decidir viajar de un subterráneo a otro sin parar en ningún asentamiento. De este modo el viaje dura 1D6+3 semanas. Resuelve el viaje de forma habitual, tirando en la tabla de eventos por cada semana de viaje.

### **De vuelta a casa**

Para regresar al Viejo Mundo los Aventureros deberán viajar de nuevo a un Puerto, localizar un Capitán que pueda llevarlos, y realizar el viaje de forma habitual, tirando en la tabla de eventos correspondiente. Sin embargo, cuando se resuelva el último Evento, los Aventureros estarán de vuelta al Viejo Mundo y se aplicarán las reglas normales.

Por supuesto, si estas jugando una partida con un Director de juego, hay multitud de posibilidades en los reinos Olvidados. Los viajes por mar son una buena opción para nuevas aventuras, los aventureros pueden tropezarse con un barco fantasma gobernado por un Capitán Vampiro, o luchar contra un Leviathan!

### **Tabla de Eventos oceánicos**

Tira un D66 por el grupo por cada mes de viaje.

#### **11 Remolino**

Una tarde oscura los Aventureros divisan una vela en el horizonte. Tan pronto como ambos capitanes se encuentran, le comenta que hay poderosas tormentas en su ruta. Tu Capitán marca una nueva ruta para evitar las tormentas, por lo que añade 1D3 meses extra al viaje por el rodeo.

#### **12 Barcos de la armada**

Tu barco se encuentra con una gran flota de la armada Imperial, que patrulla los mares en busca de enemigos. Aunque pueda ofrecer mayor protección, acompañar a estos barcos supondrá viajar más despacio. Si decides no seguir a la armada, el viaje continuará normalmente. Si decides aceptar su protección y unirte a la armada, el viaje se prolongará D3 meses. Mientras permanezca con la armada considera los resultados de Piratas!, Ataque del Kraken y Serpiente marina como meses sin incidentes.

#### **13 Mes sin incidentes**

#### **14-15 Tormenta marina**

El barco entra en un área de tormentas que hace que el barco se sacuda peligrosamente de un lado a otro y amenaza con romper las velas. Cada aventurero deberá tirar 2D6 por cada objetos de tesoro que posea. Con un resultado de doble 1 ese tesoro cae al mar por la borda y debe ser descartado.

#### **16 Ataque del Kraken!**

La calma antes de la tempestad. Un inmenso tentáculo surge del mar y golpea al barco. Todo el mundo sube a cubierta para rechazar el ataque del Kraken. Cada Aventurero deberá realizar una tirada para impactar como si lucharan contra un adversario de Habilidad de Armas 3, y resistencia 4. Los aventureros deberán conseguir infligir al menos una herida al tentáculo para que suelte su presa. Si no lo consiguen, el Kraken sacudirá al barco en un feroz ataque hasta que regrese a las profundidades, y los Aventureros deberán comenzar la próxima aventura con D6 heridas iniciales menos.

#### **21-22 Hombre al agua!**

Uno de los Aventureros observa aun grupo de delfines que juega alrededor del barco. Distráido, tropieza con un cabo suelto y cae por la borda. Determina aleatoriamente a uno de los Aventureros, que deberá descartar todas sus piezas de equipo o será arrastrado al fondo del mar.

#### **23 Mes sin incidentes**

#### **24-25 Encalmado**

No corre ni una suave brisa, y el barco avanza muy despacio mientras un sol de justicia golpea su tripulación. Cada aventurero deberá tirar 1D6 y sumar su Resistencia, si el resultado es de 6 o menos, el aventurero sufre una insolación y un golpe de calor y tendrá un -1 a su atributo de Fuerza.

#### **26: Piratas!**

La odiada vela negra aparece en el horizonte, que indica que el ataque de los piratas será inminente. Pese alas maniobras del capitán, el barco pirata es veloz y aborda al barco de los Aventureros. Solo hay una solución, luchar! Cada aventurero podrá realizar su número habitual de ataques y deberá luchar contra los piratas con un perfil de Habilidad de armas 3, resistencia 3 y 4 Heridas. Loas Aventureros con multiples ataque podrán luchar contra más de un pirata si consiguen eliminar al primero. Una vez hayas resuelto todos los ataques, tira 1D6. Si el resultado es mayor que el número de piratas eliminados, los piratas logran reducir a los Aventureros y



capturarlos. Los aventureros pierden la mitad de su oro y D6 objetos de tesoro elegidos aleatoriamente antes de ser abandonados a sus suerte (mira el resultado de 33 más abajo). Si el resultado es menor o igual que el número de piratas muertos, el ataque pirata ha sido rechazado y el Capitán os recompensará a cada uno con D6x 50 monedas de oro.

### **31 Rescate**

El barco localiza a un pequeño bote de remos vagando en medio del océano. Una vez a bordo sus ocupantes descubres que son dignatarios importantes que tuvieron un problema con su embarcación, y que se muestran muy agradecidos por el rescate. Los Aventureros les ofrecen continuar el viaje con ellos. Una vez los Aventureros regresen a un puerto del Viejo Mundo, serán recompensados cada uno con 2D6x 100 monedas de oro).

### **32 Mes sin incidentes**

### **33 Abandonados en tierra**

Los Aventureros deciden llegar a tierra mediante un bote en cuanto localizan la costa. Sin embargo no saben exactamente donde están y deben regresar aun asentamiento a pie. Los Aventureros deberán viajar hasta el asentamiento más cercano, pero el viaje se prolonga durante D6 semanas extra. Cuando llegan tira 1D6. Con un 1-3 han llegado a los reinos Olvidados. Con un 4-6 han regresado al Viejo Mundo. Sigue las reglas habituales si los Aventureros han llegado a los reinos Olvidados.

### **34 Mes sin incidentes**

### **35 Serpiente marina**

Una enorme serpiente marina surge de las profundidades, golpeando el barco y creando un enorme agujero bajo la línea de flotación. Tira 2D6 al inicio de cada mes de viaje, con un resultado de dobles, el barco comienza a irse a pique y todo el mundo debe saltar a los botes salvavidas! Tira una vez más en la tabla de eventos marítimos y después sigue las intrusiones del resultado de Abandonados en tierra.

### **36 Motín**

¡El suministro de ron del barco se acaba y parte del tripulación deciden tomar el control! Los Aventureros deben decidir por que facción desean tomar el partido - los amotinados o el Capitán y sus seguidores. Una vez hayas decidido, deberás ganar la lucha por el poder. Por los amotinados tira 2D6 y anota el resultado. Por el Capitán, tira 1D6 y suma el resultado en la Tabla del Capitán (ejemplo: +6 para el Almirante Krueger). La facción con el apoyo de Guerreros puede sumar un +2 a su resultado. Gana quién obtenga el resultado más alto. Si los Guerreros apoyaron el bando vencedor entonces el viaje continúa normalmente. Si ellos están del lado de los perdedores, son lanzados a la deriva en un barco pequeño. Tira una vez más en la tabla de eventos marítimos y después sigue las intrusiones del resultado de Abandonados en tierra.

### **41-42 Escorbuto**

Una de las peores enfermedades del mar se extiende por la tripulación, y amenaza con contagiar a los Aventureros. Deberán utilizar sus provisiones para no caer enfermos. Cada Aventurero deberá comer una ración de provisiones cada mes durante los próximos D3 meses o perderá 1 Herida permanentemente por cada mes que no pueda tomar sus provisiones.

### **43-44 Mes sin incidentes**

### **45 Buena pesca**

Los Aventureros se relejan tratando de pescar algo con sus medios más bien rudimentarios. Cada Aventurero consigue coger pescado suficiente para producir 1D3 raciones de provisiones, que pueden utilizarse de forma habitual.

### **46 Tesoro perdido**

Mientras la tripulación trata de conseguir agua dulce en una isla desierta, los Aventureros descubren un cofre de tesoro medio enterrado olvidado por algún pirata. El cofre contiene D6 cartas de Tesoro, que se pueden repartir los Aventureros.

## **51-52 Mes sin incidentes**

### **53 Nativos**

Mientras reabastecen la nave, los Aventureros tratan de comerciar con los nativos locales. Los Aventureros pueden tratar de conseguir comida si así lo desean. Tira un D6 por cada tesoro o objeto que deseen intercambiar. Con un 1-3, no hay trato pero tu aventurero puede ofrecer algo más. Si obtienes un segundo 1, los Nativos se ofenden y expulsan a los Aventureros, los cuales sufren 1D6 heridas sin modificadores (que pueden ser tratadas antes de la siguiente aventura). Con un 4+ el Aventurero puede intercambiar el objeto por 1D6 provisiones (puede seguir intentándolo hasta que no haya trato si deseas).

## **54 Mes sin incidentes**

### **55 Buscador de perlas**

Anclados en frente de las costas tropicales, los Aventureros localizan un banco de perlas en el fondo marino. Un Aventurero puede tratar de conseguir algunas perlas. Tira 1D6 y suma la Resistencia. El resultado multiplicado por 10 es el valor de la perla en monedas de oro. Sin embargo, si obtiene un 1 en la tirada, el Aventurero acaba exhausto y debe parar inmediatamente.

## **56 Mes sin incidentes**

### **61 Capitán Nemo**

Una columna de agua surge del mar y aparece un Nautilus Enano. El Capitán del barco se presenta como Khazra Nemo, famoso explorador enano. Ofrece a los Aventureros pasaje en su barco por 50 monedas de oro cada uno. Si aceptan, el resto del viaje se completa en D3 meses, durante los cuales cualquier resultado en la tabla de Eventos marítimos puede convertirse en un mes sin incidentes con un 4+ en D6.

## **62 Mes sin incidentes**

### **63 Ruta del noreste**

El Capitán encuentra una nueva ruta, utilizando las corrientes y los vientos marítimos. El viaje se reduce en D3+1 meses, hasta un mínimo de 1 mes.

## **64 – 65 Mes sin incidentes**

### **66: Tierra ala vista!**

El vigía grita, se ha avistado tierra! Esta en tu mano desembarcar o no. Si decides desembarcar, el Capitán os deja en tierra y su barco se pierde en el horizonte. Después de investigar, descubres que no tienes ni idea de donde te encuentras. Tira un D6, con un 1-3 estás en el Viejo Mundo, con un 4+ has llegado a los Reinos olvidados. Juega la próxima aventura inmediatamente.



# HOJA DE CONTROL DE AVENTURERO

## PERFIL DE ATRIBUTOS

NOMBRE

TIPO DE  
AVENTURERO

RAZA

Heridas:  
Movimiento:  
Habilidad de Armas:  
Habilidad de  
Proyectiles:  
Fuerza:  
Resistencia:  
Iniciativa:  
Ataques:  
Fuerza de Voluntad:  
Destrabado:  
Suerte:

## MONEDAS

### TABLA DE COMBATE

HA ENEMIGO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

PARA IMPACTAR

## HERIDAS

HERIDAS  
INICIALES

## HABILIDADES

## NOTAS (Equipo, Tesoro, Armadura, Armas, etc.)



THIS CAREFULLY MODELLED DIORAMA IS THE PERFECT WAY TO DISPLAY CITADEL MINIATURES



HOBGOBLIN



CAVE SQUIG



BLOODTHIRSTER



CAVE TROLL



BLACK ORC